



CANARD PC

UNE MERVEILLE
DE RETENUE ET D'OBJECTIVITÉ
LE CANARD PC
Placé en cinq minutes
DEMANDEZ
aux Ets Van Buren
9 rue Neuve, à Neuve Ville
(téléphone : 299.39)
UNE DÉMONSTRATION
GRATUITE À VOTRE DOMICILE
RÉCLAMEZ LA BROCHURE SPÉCIALE EXIGEZ
L'ORIGINAL, MÉFIEZ-VOUS DES IMITATIONS !

Parait le 1^{er} et le 15 de chaque mois- N° 195 - Mercredi 1^{er} Juillet 2009 -

Le magazine paciFist

Bloodbowl!

Prenez un bon bol
de rixes



© Ce document est la propriété de Canard Pc. Tout droits réservés

**36 PAGES
DE TESTS**



ARMA 2



LES SIMS 3

ANNO 1404

Anno 1404, c'est un peu comme des Marshmallow que l'on aurait fourrés au crack. On commence par en mettre un dans la bouche pour goûter puis, sans qu'on s'en aperçoive, on a vidé tout le paquet et on fait le trottoir en bas résilles Porte de Pantin pour s'offrir une autre dose. Dieu merci, *Anno 1404*, ça dure beaucoup beaucoup plus longtemps qu'un paquet de bonbons. Si bien qu'on a tout le temps de profiter de la beauté bucolique des graphismes, de la complexité des chaînes de production et de la densité de nouvelles choses à découvrir. Et quand on se sent un peu écœuré, dix minutes de pause sur *Killing Floor* avant d'y retourner.

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

M 02943 - 195 - F: 3,90 €

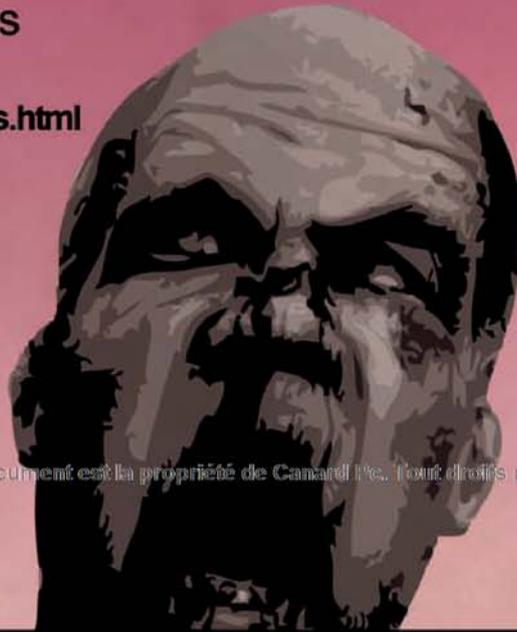


BEL: 4,10€

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

Jouez avec les branques
de la rédaction

<http://www.canardpc.com/servers.html>



© Ce document est la propriété de Canard PC. Tous droits réservés

SERVEURS OF THE DEAD

Left 4 Dead :

Serveurs Co-op :

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

Serveurs Versus :

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

Team Fortress 2

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

Stats Team Fortress 2

<http://psychostats.canardpc.com/>

edito

Purée, c'est l'été. Dans le bureau d'à côté, les gars du matos grillent entre les fenêtres plein sud et les processeurs poussés à bout. Ici, les courageux travaillant tard, les fenêtres ouvertes, se font agresser par des papillons de nuit gros comme des moineaux. On a bien essayé d'aller pique-niquer au bord du canal de l'Ourcq pour prendre l'air mais les pompiers nous ont dit qu'on les empêchait de repêcher les cadavres qui, inexplicablement, apparaissent tous les soirs près de chez nous. Alors, pas le choix, on a fini par rentrer à la rédac' et nous attaquer à l'hallucinante montagne de bons jeux, la marée de trucs chouettes qui viennent de débarquer. *Anno 1404*, *Blood Bowl*, *ArmA 2* et j'en passe : il y en a pour tous les goûts et comme par hasard, chacun dans son style illustre avec brio un type de gameplay propre à nos machines, demandant de réfléchir un minimum plutôt que de s'abrutir d'explosions et de presse-bouton. Et les mois à venir devraient nous offrir une autre moisson tout aussi sympa quoique légèrement plus diversifiée. Entre *Street Fighter IV*, *Hearts of Iron 3*, la bêta de *Cities XL*, *E.Y.E* et la résurrection de *Monkey Island*, même nous sommes pressés d'être en vacances pour en profiter. Allez, une dernière ligne droite avant cela, histoire d'écrire le numéro double d'été, en vente dès le 20 juillet, et on est bon.

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



TESTS

- 16 *Anno 1404* Photos de Colons en gros plan
- 22 *Les Sims 3* Homos Micros
- 28 *Blood Bowl* Jeux de nains, jeux de...
- 32 *Arma 2* C'est mieux !
- 36 *Call of Juarez 2* Autoaim de série
- 38 *Overlord 2* Un jeu minion tout plein
- 40 *Prototype* mais pas tip top

Faillite bay D'après un ami d'un ami d'un ami, qui aurait vu la news sur un site web, eBay ne profiterait pas tant que ça de la crise. La faute serait due à un modèle économique à la con, à des mises en place d'enchères trop onéreuses avec des tas d'options payantes, et on en passe.

Aussi la grosse rumeur du moment, c'est qu'eBay pourrait renoncer aux... enchères pour se consacrer à la vente de produits d'occasion, ou aux sites de marchands pro qui fleurissent déjà dessus tels des petits camps de romanichels. Donc, on ne retrouverait que des produits à prix fixe, eBay devenant une sorte d'Amazon.com avec une base de clients potentielle déjà très conséquente. Mais puisque la folie des enchères n'existera plus, on devrait se recentrer sur des objets plus récents, plus standards et moins "videgrenier". À ma connaissance, c'est la première fois qu'une aussi grosse entreprise pour les particuliers change d'activité, ah non remarquez il y a bien eu Suez qui était un canal puis une banque, et France Télécom qui était une sorte d'impôt et qui a continué sous le nom d'Orange.

Bob A.

03 | News Servies sur leur lit de méchanceté et de mauvaise foi, cuites à cœur et agrémentées d'une petite pincée de professionnalisme, elles se marieront idéalement avec un trajet en RER.

CONSOLE

47 *Infamous* L'honneur de la PS3

48 *News Online* L'obésité et vous

50 *Warrior Epic* Alors il ferait mieux de se raser

52 *Download* Le retour d'El Gringo dans son plus grand rôle : faire n'importe quoi, mais à la bourre

HARDWARE

54 *News Hardware*

58 *Tests* Nouveau Thermos X23 et Super Soaker nouvelle génération pour un été trempé

63 *Canard peinar* avec Materiel.net



Les Sims 3 : un superbe roman-screenshot.





Evil Twin

Dans la ville de Groningen, en Hollande, deux frères jumeaux, appelons-les "les frères Petardseen", ont eu la riche idée de braquer un gosse de 14 ans, et de lui dérober son téléphone mobile et les 165 euros qu'il conservait bizarrement sur lui.

Ce dernier, appelons-le "eric de-funnzman", a eu la riche idée de surfer sur Google Street View pour montrer fièrement à tous ses potes l'endroit où il s'était fait dépouiller lorsqu'il a vu apparaître la scène en question. En effet, la Google Car était passée à ce moment-là, immortalisant ce moment qui lui vaudra un siècle d'humiliations et de quolibets moqueurs. Il a donc demandé à Google l'image avec les visages non floutés, et suite à cela, la police a pu arrêter l'un des deux jumeaux qui avait confessé son

crime. À ma connaissance, c'est vraiment la première fois qu'un jumeau agit de la sorte, sans dénoncer son clone à sa place.

Bob A.



Un Command & Conquer fantôme

"Il n'y a rien à confirmer pour la licence C&C pour le moment." Electronic Arts ne confirme rien, mais il semble évident qu'ils travaillent sur Command & Conquer 4.

Pourquoi serait-ce évident ? Parce que dans un sondage en ligne, EA évoque l'avenir du STR en demandant aux personnes interrogées d'évaluer le niveau d'attractivité de cette description.

"Command & Conquer 4 permet enfin aux fans de C&C de vivre la conclusion épique de la saga Tiberium avec une progression innovante du joueur façon RPG, persistante autant en solo qu'en

multijoueur, du coop et des scènes cinématiques filmées dans un nouveau style." Une autre question donne divers éléments de gameplay en demandant aux joueurs de signaler ce qui les attire. On note dans les propositions un système de classe ; une base mobile tout en un nommée Crawler ; une progression du joueur

"façon MMORPG" pour chaque unité tuée, quel que soit le mode de jeu, pour "augmenter les compétences, débloquer de nouvelles unités, pouvoirs, et améliorer l'arsenal". Mais bien sûr il n'y a rien à confirmer, il y a juste un sondeur qui s'emmerde chez EA...

EL.G

Accident néoNatal

C'est toujours un soulagement de constater que si ce magazine est un scandale, il existe toujours sept ou huit niveaux d'incompétence en dessous de celui sur lequel on se tient en équilibre avec un ballon sur le nez. Bon, ça vient d'Australie, la patrie des bagnards et de l'alcool de koala, mais ça ne diminue pas le mérite du génie ayant pondu cette vibrante analyse du projet Natal. Selon Chris Stead de *Gameplayer.com.au*, l'Eye Toy à la con de Microsoft pourrait constituer un véritable miracle pour les amputés. Par la magie de la réalité augmentée, l'objet pourrait leur rendre à l'écran, par le biais de l'avatar, leur membre manquant et leur permettre d'interagir comme "s'ils étaient absolument normaux" en shootant de leur



moignon comme si c'était un tibia ou en manipulant une raquette avec la main qu'ils ont oubliée à la consigne de la Gare du Nord. C'est beau. Mais, je crois franchement qu'ils préféreront délaissier les accessoires, consoles et téléphones hors de prix au profit d'une invention incroyable leur permettant d'aller jouer dehors avec leurs potes : la prothèse.

O.B





Albanie Suite du feuilleton HADOPI

Le moins que l'on puisse dire, c'est que, concernant HADOPI, jamais un projet de loi en France n'aura été autant désavoué par tout le pays, exception faite peut-être de cette obscure proposition datant de Pompidou qui aurait obligé les "partenaires sociaux" à se déguiser en musaraignes lors des négociations avec le patronnat. Albanel pourtant a tenu bon, bien droite dans ses bottines, défendant son projet (entendre : le projet de tous ses potes) contre vents et pensées. On le sait, si toutes les bonnes choses ont une fin, Christine également, puisque selon le remaniement ministériel, elle devrait sauter de son poste de ministre bientôt, remplacée par Frédéric Mitterrand. Tous ceux qui ont eu assez de courage pour regarder la télé dans les années 80 savent que le père Frédéric, c'est de l'artillerie

lourde, bien lourde même, tout comme Étoile et toiles, stupide calembour qui donnait le titre à son émission vedette consacrée au cinéma chiant ou bichrome. Espérons que Fred acceptera l'idée de la licence globale et qu'il rencontrera ses avocats puisqu'on me précise qu'il est homme à toujours recevoir.

Bob.A



Une invitation au jeu !



Iiyama ProLite E2407HDS-B1

L'écran 24" ultime pour vivre l'action comme jamais !

229€⁹⁵

iiyama



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.



BOZEMAN, LES CLOWNS

Dans la municipalité de Bozeman dans le Montana, pas de discrimination à l'embauche sur la race, la religion ou les opinions politiques. Non, là-bas, on ne souhaite par contre embaucher que les personnes "intègres", qui non seulement ne doivent pas avoir de casier judiciaire, mais qui feront face à l'examen de leur vie privée actuelle, et passée. Pour ce faire, et éviter des frais de détective privé, la municipalité demande tout simplement tous les mots de passe et accès aux

Facebook, pages web et emails des candidats afin de fouiller dans leur courrier et voir quel genre de personne ils sont réellement. Et pour couronner le tout, ils demandent également les références bancaires pour savoir si le futur candidat, pour, entre autres, un job de policier, ne dépense pas toute sa thune dans l'achat de lingerie affriolante, ou de plugs de cul (on recrute également pour un poste de pompier).

Bob A.



Fusion ! Mazette !
Au pays des jeux vidéo, c'est la saison des fusions/acquisitions et autres compressions économiques proactives mais respectueuses du facteur humain, de la valeur produite et de la créativité inhérente au secteur !

Electronic Arts vient d'annoncer que Bioware, le studio spécialisé dans les RPG solo, et Mythic, les papas de *Dark Age of Camelot* et de *Warhammer Online*, allaient se regrouper au sein d'un nouveau "Studio Group". Coup de chance, Bioware semble avoir l'avantage puisque c'est son patron qui aura la mainmise sur la nouvelle entité. Je prédis donc, euh, que dalle en fait parce que je me demande bien si ce rapprochement aboutira à un RPG *Warhammer* ou à un MMO *Dragon Age*. On notera au passage que Mark Jacobs, le réputé très colérique et haï co-créateur de *Mythic* prend la porte. D'ailleurs, ils lui souhaitent "the very best going forward" que j'oserais traduire par un "vas-y va-t-en loin".

O.B

Le savriez-vous ? Le savriez-vous revient.

Oh mais quelle joie, quel épanouissement...

Trois news économiques en une journée. J'exulte sa mère. Allez, pour fêter ça, un petit "Le savriez-vous" : Le savriez-vous ? THQ signifie en fait Toys HeadQuarters. C'est fou, non. Et THQ annonce une réorganisation de son système de développement. Plutôt que tout faire en vrac dans le joyeux bordel qui mettait les *Company of Heroes* au coude à coude avec les *Bob l'éponge* et autre *Triple H*, voilà que la société crée

trois Axe : Core Games, pour les trucs qui s'adressent à nous. Kids, Family and Casual Games, pour les trucs qui s'adressent aussi à nous, mais qu'on a honte d'assumer. Et Online. Hum, Online, ça c'est nouveau pour l'éditeur. Et je soupçonne que ça soit lié à ce fameux MMORPG *Warhammer 40K* dont on entend parler ces derniers temps. Sinon, histoire de vous faire flipper, c'est le scénariste du assez bidon James Bond *Quitte ou Double* qui se chargera de la branche Hardcore.

O.B

LARS VON TRY AGAIN

Antichrist, le dernier film de Lars Von Trier, avait légèrement choqué les masses laborieuses et les masses dangereuses en offrant une vision très noire du couple ainsi que des scènes de mutilation en gros plan. Logique donc qu'il soit adapté en jeu vidéo. Morten Iversen, un ancien d'IO Interactive ayant présidé à la destinée de *Hitman*, avoue que le ludogiciel, à vertu rigolote et loisirante, se

voudrait "une version cauchemardesque de *Myst*" qui se baserait sur les phobies des joueurs, précisées en début de partie, pour pimenter certaines de ses séquences. En attendant, *Antichrist : The Bloody Fucking Game of the Century* devrait sortir sur Steam et sur Xbox Live en deux versions, pour les pays fachos et les pays normaux. Vu que c'est prévu pour l'année prochaine, à votre place, je ne serais pas trop sûr de pouvoir encore jouer à la version non censurée.

O.B





Prince Sponsor La Federal Trade Commission, contrairement à des millions d'internautes, ne s'en laisse pas compter par les blogueurs vedettes.

En effet, elle sait que nombre d'entre eux ne sont pas si bénévoles que cela, qu'ils sont parfois sponsorisés discrètement par des marques pour faire la publicité de leurs divers produits. Ainsi, des amendes pourraient pleuvoir sur leurs gueules pour peu qu'ils continuent à jouer les indépendants alors que le nombre de burgers qu'ils ingurgiteront dans le mois dépend de l'aumône que leur donne tel constructeur ou tel fabricant de hardware. Une bonne idée qu'il faudrait exploiter en France notamment avec les blogs ou les associations



autoproclamées "apolitiques", "informatives" ou "citoyennes", histoire de vidanger quelques téras de bande passante.

Bob.A

Appeau à cons

Ma mise à jour de mon iPhone 3G s'est bien passée, merci de demander. Bon, certes, elle a effacé 20 applications au hasard et m'a obligé à racheter un album de musique déjà payé, mais dans l'ensemble l'opération a été un succès. Ce n'est pourtant pas le cas pour tout le monde et notamment aux États-Unis où certaines activations de téléphone 3GS mettent plusieurs jours à se réaliser (royalement, Apple propose 30 dollars de compensation),

crashent ou émettent un bruit suspect. Après que le téléphone eut été débloqué, l'appareil émettrait chez certains un son très aigu, à peine perceptible, dans la gamme de 15 KHz et que seuls les jeunes peuvent entendre. D'après les utilisateurs, le problème pourrait venir du software. Et si c'était en fait une bande de dauphins qui avaient voulu faire une bonne blague ?

Bob A.

KEMONOZUME

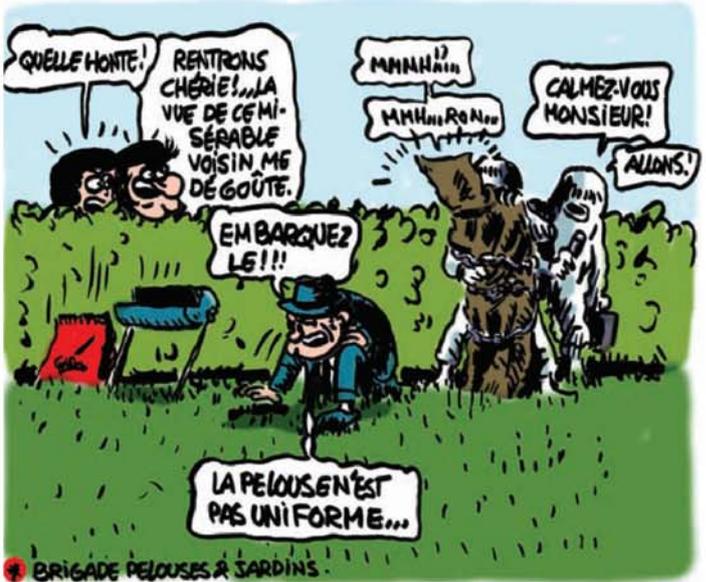
Quand je suis allé au Japon l'année dernière j'ai vu le meilleur animé du monde et par chance, j'ai tout compris. Puis je l'ai oublié jusqu'à aujourd'hui. Maintenant que j'ai retrouvé la mémoire, je me dois de vous en parler. *Kemonozume*, c'est l'histoire d'un groupe de japonais qui lutte en secret contre des vilaines créatures. Celles-ci ont une apparence humaine, mais elles se transforment en monstres pour manger des gens. Le chef du dojo a deux fils, un impulsif qui mise sur la technologie pour améliorer leurs capacités, et un petit génie du sabre ayant coutume de foirer ses combats en se recroquevillant sur lui-même avant d'émettre des matières fécales. Ce dernier tombe amoureux d'une des vilaines créatures et quand il s'en aperçoit, il décide de tout plaquer pour fuir avec elle. L'histoire est un peu bateau a priori mais elle se développe bien, d'autant plus que ce n'est pas le principal intérêt de l'animé. C'est en effet la



réalisation qui déchire tout, une mise en scène absolument fantastique qui m'a subjugué dès le premier des treize épisodes. C'est spécial, on a parfois l'impression que les dessins sont faits sous Paint et c'est donc terriblement classe, mais ça ne peut pas plaire à tout le monde. En attendant, Masaaki Yuasa (réalisateur des excellents *Mind Game* ou *Kaiba*) marque encore des points ; il est donc impératif que ses chefs-d'œuvre soient licenciés chez nous. Et vite.

El Gringo

„DU COUP, SON QUARTIER A PERDU LE CONCOURS 'JARDINS ET VOISINS'!... C'EST UN MANQUE DE SWISSIQUÉ EXTRÊME, TOUT DE MÊME!?!... SES VOISINS, INQUIETS, AVERTIRENT LA B.P.J. *



Preview : Torchlight

Genre : Diablo-like
 Développeur : Runic Games (États-Unis)
 Éditeur : Perfect World Co.
 Sortie prévue : Dernier trimestre 2009



J'ai presque de l'admiration pour les anciens de Flagship Studios. Après l'échec (mérité) de *Hellgate London* et la fermeture du studio, les développeurs auraient pu se reconverter dans l'informatique bancaire et la fécondation in vitro de géraniums. Ils ont préféré s'allier avec le créateur de *Fate* afin de créer un nouveau studio nommé Runic Games. Devinez le genre de leur premier projet ? Un Hack & Slash, oui voilà bravo, mais ils ont tout de même retenu la leçon infligée par une ambition plus grosse que le ventre. *Torchlight* ne prétend pas être un concurrent direct à *Diablo III* mais s'inscrit plutôt dans la lignée des *Dungeon Runners* et autres *Dungeon Party* dont il reprend d'ailleurs le style graphique : un jeu de rôles action fun et pas

cher. Avec ses deux classes et ses niveaux générés aléatoirement, qu'est-ce qui le distinguera de ses concurrents ? Un chien contrôlé par l'I.A. (merci P. Molyneux d'avoir fait avancer d'un grand bond la cause du jeu vidéo chez les militants de la SPA) et un mécanisme de reproduction transmettant à votre descendance objets et compétences après avoir fini le jeu. Réservé à un seul joueur privé de coopération ou de compétition, *Torchlight* fournira tout de même aux bidouilleurs un éditeur complet, histoire de prolonger l'aventure. Les développeurs runiques tablent sur une sortie à l'automne 2009 pour un prix compris entre 20 et 30 dollars (avec un gène exclusif de Bill Roper en cadeau).

Potoman Poujade



LE PETIT À CASQUETTE, C'EST UNE AUTRE HISTOIRE : IL A DÉMOLI UN SIDE-CAR AVEC LES FLICS !... APPAREMMENT, CE N'ÉTAIT PAS SON PREMIER HEURT EN SCOOT, MAIS VU SES PROPOS INCOHÉRENTS, ON PEUT DIRE QUE CE DERNIER LUI FUT FATAL.



© Ce document est la propriété de Canard PC. Tous droits réservés

Iowa la sotte

Une jeune femme de l'Iowa vient de gagner le championnat de rapidité sur SMS organisé par LG devant 250 000 participants (putain ! il y a donc autant de cons que ça !). Pour ce faire, elle aura dû taper avec sa demi-finaliste la très suggestive phrase "Zippity Dooo Dahh Zippity Ayy... MY oh MY, what a wonderful day! Plenty of sunshine Comin' my way... Zippity. Do Dah Zippity Aay! WondeRful Feeling Wonderful day!". Après une interview en langage SMS avec CNN, elle a

avoué qu'elle envoyait souvent 500 messages par jour, avec une moyenne qui atteint les 12 014 par mois. Je ne sais pas ce qui est le plus effrayant : qu'elle envoie autant de conneries par jour, ou qu'elle n'en ait pas assez honte au point d'en tirer des statistiques. Enfin, toujours est-il qu'elle a gagné la somme de 50 000 dollars, soit, et cela tombe sacrément bien, le prix d'un cerveau de taille réduite vendu au marché aux oies.

Bob. A



ET MOI (SOUPIR), C'EST POUR UNE DÉVIANCE QU'ILS SOIGNENT. UNE HISTOIRE DE PIPE NON CONFORME! JE SAVAIS PAS, JE NE FUME PAS ET J'ÉTAIS JEUNE... J'AVAIS MAL INTERPRÉTÉ!!!



BRIGADE ANTI DÉVIANCE. © Ce document est la propriété de Canard PC. Tous droits réservés.

Fatal Ricard ?

Tale of Tales est le studio belge qui s'est illustré avec *The Path*, une version artisti-goth du petit chaperon rouge.

Ils viennent maintenant d'annoncer *Fatale*, un jeu s'inspirant de l'histoire de Salomé. Salomé, c'est la salope biblique qui voulait se taper Jean-Baptiste et qui, ne parvenant pas à atteindre son but, finit par séduire le roi Hérode pour qu'il le décapite. Ne vous inquiétez pas mesdemoiselles, Sarko reste insensible à mes charmes, vous n'êtes pas près de perdre la tête. Quoi qu'il en soit, *Fatale* s'inspire surtout de l'adaptation de cette histoire par Oscar Wilde, et devrait ressembler à un tableau interactif en 3D. Les développeurs expliquent que le jeu devrait en fait ressembler à *The Graveyard*, une précédente production dans laquelle on incarne une vieille se baladant dans un cimetière en attendant la mort. Ils sont marrants ces Belges,

vraiment, j'attends d'ailleurs impatiemment leur adaptation de l'affaire Dutroux.

EL.G



Preview : Max Payne 3

Genre : Shoot à la 3^e personne
 Editeur : Take Two Interactive
 Développeur : Rockstar Vancouver (Québec américain)
 Sortie prévue : Hiver 2009

Tiens, alors que Remedy finit par nous offrir quelques secondes d'*Alan Wake*, voilà que Rockstar Vancouver ressort du placard le bébé des Finlandais. Max a bien profité des douze années passées depuis ses dernières emmerdes. Il a pleuré sa famille, s'est lamenté sur la perte de sa dernière gonzesse, Mona Sax, a perdu ses cheveux et a opté pour un régime à base de donuts-stéroïdes. À vue d'œil, le gringalet nerveux et même névrosé a viré au patapouf un peu trop bodybuildé pour être honnête. Et comme, tous les chauves foncent en Amérique du Sud - regardez Fishbone -, Max a décidé d'aller s'égayer dans les favelas brésiliennes. C'est très coloré et ça fait bizarre après deux épisodes quasi noir

et blanc. Mais bon, ça ne devrait pas influencer le gameplay et l'univers de jeu puisque Max se rendra au Brésil pour abattre les enfants des rues de Sao Polo, en bullet time et en profitant de leurs étourdissements après qu'ils ont sniffé de la colle. Bon, je ne suis pas certain de ma version, mais vu qu'il y aura du bullet time et un système de couverture adapté à nos potes les handicapés consoleux, chez qui le jeu sort aussi, le niveau de difficulté devrait être à peu près équivalent. Non je ne suis pas méchant : ça pourrait être chouette, vu que l'équipe à l'origine de l'excellent *Bully*/Canis Canem Edit est aux commandes.

O.B.



Telex

Wiihi

permettait d

est phénoménale et éclairera le cœur de tous les pédoph... hum... amateurs de pop music du monde : après le glorieux *Moonraker* qui nous

en devrait bénéficier d'une nouvelle pépite ludique made in (feu) Michael Jackson, prévue sur PS2, PS3 et Wii. Hum, avec le retour de force, ça va être bon.





© Ce document est la propriété de Canard Pc. Tout droits réservés

Electro-Karscher

Avec une application Mobile Me enfin fonctionnelle, Apple offre aussi l'option Find My iPhone permettant de localiser par GPS votre appareil en cas de "perte".



Tout d'abord, après avoir bouffé à un resto de Chicago, il a oublié son 3G sur sa table et dix nano-secondes plus tard, il s'est avéré que l'appareil avait disparu dans l'un de ces trous noirs que l'on appelle également "poche d'une racaille". Comme son pote était un geek et avait un portable connecté avec lui, il a activé le service d'Apple et a pu voir une carte Google Maps avec un cercle montrant la position du portable. Après avoir envoyé

plusieurs message du type "Appelez-moi pour me rendre mon téléphone, je vous récompenserai" et n'avoir reçu aucune réponse, il a pu voir que son iPhone se déplaçait de plusieurs kilomètres. Ils l'ont donc suivi à la trace dans un quartier portoricain, jusqu'à ce que la carte pointe un arrêt de bus. Le voleur qui avait l'air horrifié a donc vu trois geeks maigrichons dont un armé d'un ordi portable foncer sur lui le montrant du doigt et lui demander de rendre le téléphone, ce qu'il a fait en bredouillant les conneries habituelles. Tiens, je parie que Mobile Me va être responsable de la mort de dizaines de personnes dans un bref futur.

Bob.A

PAS BÊTES !

PAPIER CULTURE

Pour les journaux, l'été est souvent l'occasion de lancer des hors-série de tout poil. Et *Courrier International* prend l'expression à la lettre pour nous sortir un recueil d'articles parus ces dix dernières années dans la presse mondiale, tous ayant trait aux vaches... enfin, aux espèces d'animaux. Sous le prétexte de vous faire réviser votre alphabet, il propose une série d'infos comme toujours pas piquées des hannetons, étonnantes comme émouvantes, scientifiques ou méconnues, édifiantes et inédites, pour partir à la découverte de l'étonnante intelligence animale, à travers des analyses et expérimentations de spécialistes : les crocodiles pour lutter contre la déforestation, la pilule

pour mettre en défaut les chasseurs, les animaux et les insectes espions, etc. Comme tout se rejoint ou se transforme, il y est grandement question de l'interaction avec les hommes qui, sans surprise, tirent plus de bénéfices des animaux qu'ils ne leur en apportent à eux et leur environnement. Avec toujours son lot de news insolites typiques du *Courrier* qui valent le détour jusqu'au kiosque, ce hors-série savamment illustré regroupe des dizaines d'exemples sur le traitement des bêtes qui achèveront de vous persuader que l'homme, l'espèce animale la plus évoluée, s'élève chaque jour un peu plus vers son niveau d'incompétence.

Sonia



Un hors-série de 100 pages de *Courrier International*, 7,50 euros

Grippe Rising 2

Je hais ces ordures de Japonais. Voilà, j'avais besoin de le dire. Sous prétexte que nous sommes au niveau d'alerte 6 concernant la grippe A et que "ces chiens de gainjins fourbes ne portent pas de masques et parlent en

postillonnant dans le visage des descendants de la Déesse Amateratsu", les équipes de Capcom ont décidé de ne pas déplacer leurs gros culs verruqueux à la Game Convention de Cologne. Par conséquent, on ne verra pas *Dead Rising 2*. Qu'ils meurent toussent.

O.B



TERME FAMILIER DE PISTOLET PARALYSEUR.



La vérité sort de la bouche des tubés

On sait tous que, comme nous, Romero respire, consomme et exècre. Mais bon, quand on s'aperçoit qu'il pense aussi et parfois logiquement, ça fait mal. Suite à l'annonce du rachat d'id par Zenimax machin truc dont on vous parle plus loin, le vice-homme le plus classe du monde a déclaré sur son Twitter : "ZENIMAX ?????????????? C'est dégueu. Fallout 3 rachète Doom. Wow." Cette poussée de rébellion et de saine révolte - prouvant bien qu'on n'est pas les seuls à avoir été un peu écœurés par *Fallout 3* - a rapidement

été étouffé puisque Toto, conscient de la mainmise mondiale de Todd Howard et du danger mortel représenté par Bethesda a vite fait machine arrière. "Je reçois positivement la nouvelle de ce contrat avec Zenimax. Ma réaction initiale était brutale. Désolé. J'étais triste de voir que le vieux id Software vient de changer pour toujours. C'est un nouveau jour et un nouvel id." En fait, peut-être qu'on trouve qu'il réagit généralement comme un con, parce que c'est le dernier à vraiment réagir comme un joueur.

O.B.



3000 SIGNES, C'EST COURT, D'AUTANT QUE JE NE VOUDRAIS

LA CORSE, EN 3000 SIGNES

PAS GÂCHER INUTILEMENT DE L'ESPACE EN VERBIAGE INUTILE.

Mon introduction sera donc brève : mi-juin, j'ai découvert la Corse, ce petit bout de France situé en bas à droite des cartes météo et invariablement oblitéré d'un soleil sans nuages. Mon périple d'une dizaine de jours m'a permis de visiter la plupart des villes ainsi que les principales régions, de quoi vous retranscrire ici quelques impressions qui, je l'espère, inspireront vos futures vacances. Pour s'y rendre, oubliez le couple TGV/Bateau : la compagnie Easyjet dessert depuis peu l'île de beauté, et en s'y prenant assez tôt (janvier/février), on peut trouver un aller-retour CDG/Bastia pour à peine plus de 100 euros. Une fois débarqué sur le tarmac, une petite appréhension subsiste. Il faut dire que la perspective de croiser d'irascibles Corses dégainant leurs couteaux au moindre regard de travers (*Astérix en Corse* © Uderzo/Goscinnny) ou des terroristes cagoulés prêts à venir plastiquer votre voiture de location à la simple vue de votre tronche de touriste (*Journal 13H* © TF1/Pernault) n'est pas très engageant. Rassurez-vous : les Corses sont des gens civilisés et les traits caricaturaux qu'on leurs prête viennent principalement du patriotisme omniprésent, une valeur inconnue sur le continent. En Corse, on mange Corse, on boit Corse, on s'habille Corse, on respire Corse, bref, on vit Corse, et on en est fier. Il faut dire qu'avec les magnifiques paysages qui s'enchaînent du nord au sud et d'est en ouest,

c'est plus facile qu'à Montargis : sur la côte par exemple, les plages de sable fin qui plongent dans l'eau turquoise sont dignes d'une carte postale des Maldives. Mais la Corse n'est pas un vulgaire banc de sable recouvert de palmiers puisqu'on y trouve aussi des sommets culminant à plus de 2 000 mètres. Et les panoramas offerts par les gorges, cascades, ruisseaux et autres lacs de montagne sont tout aussi magnifiques que les calanques du bord de mer. Alors au cas où, voici quelques conseils en deux Tweets : "Préférez Bastia à Ajaccio, Bonifacio à Porto-Vecchio, baladez-vous à la pointe du Cap Corse, visitez Corte et la vallée de la Restonica", "Promenez-vous sur les îles Lavezzi, découvrez l'île-rousse et surtout, surtout, goûtez en détail à la gastronomie Corse". Ah ! La gastronomie Corse. Charcuteries, fromages, terrines, vins, alcools, j'en passe et des meilleures, toutes les spécialités sont exceptionnelles, pour peu qu'on arrive à éviter les gargotes pour touristes. Vu que la place me manque, je vous réserve mes bonnes adresses pour le prochain numéro de *Canard PC*. Croyez-moi, elles valent à elles seules le déplacement en Corse. Enfin, si vous pouvez sans problème faire l'impasse sur le Corsica Cola, ne partez pas sans goûter deux des principales bières brassées sur l'île : la Pietra (ambrée à la châtaigne) et la Colomba (blanche aux herbes du maquis), franchement très réussies pour des buveurs de Pastis.

Doc TB

Une île de beauté en Méditerranée, 500 mètres à droite





Les ingrédients, pour 7-8 personnes ou un demi-Boulon :

- 400 g de poulet (escalopes, pas cuises)
- 1 poivron rouge ou vert ou jaune
- 2 tomates bien fermes (comme des nichons)
- 2 branches de basilic équeutées (donc, faut garder que les feuilles hein)
- une boîte d'ananas découpé au sirop (gardez le sirop par contre)
- 250 g de soja frais (pas de la boîte de m**de)
- 2 bouteilles de sauce aigre-douce (disponible dans les épiceries asiatiques)
- 400 g de nouilles de blé dur (j'insiste sur le blé dur, c'est pas le même goût)
- sel, poivre et de l'huile de sésame (facultatif)

© Ce document est la propriété de Canard PC. Tous droits réservés



J'ai beau travailler comme cuisinier, comme vous, je profite de mes jours de repos pour faire la cuisine. Alors tant qu'à faire, autant que vous bénéficiez du plat que ma future femme m'a forcé à faire pour ses amies, qui me foutent à la porte de chez moi, pour son enterrement de jeune fille. Mais je m'égare... Voici donc une idée fraîche en ces temps de canicule.

Plongez vos nouilles dans de l'eau bouillante salée. Pendant ce temps, commencez par découper vos tomates en petit dés et votre poivron en très fines lamelles (EMINCER que ça s'appelle), faites ensuite de même avec le poulet.

Lavez bien votre planche, essuyez-la bien et taillez finement le basilic (faut la laver parce que les herbes collent et ce n'est pas facile de tailler après).

Égouttez les nouilles en les passant sous l'eau froide pour éviter qu'elles ne collent entre elles (cuisson à votre convenance mais al dente "c'est plus classieux"), en les remuant régulièrement. Mettez ensuite votre wok ou poêle à chauffer à feu vif.

Ajoutez votre huile puis votre poulet (pas l'inverse) et laissez colorer. Colorer blond, pas noir, sinon c'est pas bon à manger. Versez l'ananas avec son jus et laissez chauffer, toujours à feu vif et en remuant. Lorsque tout cela commence à

sentir bon, ajoutez les dés de tomates, le soja et les poivrons. Laissez mijoter 2-3 minutes et arrosez copieusement de la sauce aigre-douce en laissant bien chauffer (pensez quand même à remuer, sinon ça crame, comme un molotov). Rajoutez vos nouilles en mélangeant bien, ainsi que votre basilic ciselé, salez et poivrez, laissez bien chauffer, toujours en remuant et retirez du feu. Versez maintenant l'huile de sésame (très peu sinon ça devient immangeable) et mettez-le dans un plat ou un saladier, laissez-le refroidir en remuant régulièrement si vous ne voulez pas obtenir un flan de nouilles. Et voilà un plat pas cher qui comble facilement les estomacs les plus farouches (qui a dit Boulon ?).

BON APPÉTIT !!

T!grou



Blood Bowl

Genre : Stratégie sportive
 Développeur : Cyanide (France)
 Editeur : Focus Home Interactive
 Config recommandée : CPU 2 GHz,
 1 Go de RAM, Carte 3D 128 Mo

Vainqueur de la Coupe des Vices



"– Touchdown ! Touchdown de Childéric Gradouble ! – Et si je puis me permettre, Jim, il profite de sa course finale pour porter à 17 le nombre de joueurs qu'il a démembrés cette saison."



"– Ne nous fions pas aux apparences, Bob, je crois que ce nain expérimenté a ses chances face à deux hommes lézards de 400 kilos. Bien sûr Jim, d'autant qu'il bénéficie des compétences Taclé et Esquive, tout de même !"



"– Oh mon dieu, Jim, je crois que ce jeune joueur Skaven s'apprête à tenter un blitz sur ce minotaure du Chaos !
 – Tout à fait Bob, les médecins légistes sont déjà sur le bord du terrain, c'est un signe qui ne trompe pas."



L'adaptation en jeu vidéo du célèbre jeu de plateau *Blood Bowl*, c'est un vieux rêve pour beaucoup de monde. Tenez, pour moi par exemple, qui ai dépensé dans ma jeunesse l'équivalent du PNB de la Serbie à acheter les millions de petits pots de peinture hors de prix qu'il fallait pour décorer les figurines.

Déjà à l'époque, je fantasmais sur un *Blood Bowl* pour Sega Master System, avec la console qui s'occuperait de jeter les dés, de calculer les distances de passe sans utiliser la grosse règle en plastique, qui n'oublierait pas de faire avancer le pion des tours de jeu, et des beaux sprites pour représenter tout en couleur Griff

Oberwald et Grishnak Bouff'Gob. Il se trouve que ce fantasma, les développeurs français de Cyanide l'avaient aussi. En 2003, ils ont sorti un bon petit jeu, *Chaos League*, très largement inspiré de *Blood Bowl*. Telle- ment inspiré d'ailleurs qu'ils se sont mangé un procès de la part de Games Workshop, le créateur du jeu de plateau. Mais il semble que l'amour du sport, de la violence et des royalties potentiels aient eu le dessus : plutôt que de continuer à claquer du pognon en avocats, les deux parties sont arrivées à un accord pour que le studio français puisse enfin développer l'adaptation officielle de *Blood Bowl*. C'est un peu comme si George Lucas vous collait devant les tribunaux pour avoir vendu des contrefaçons de sabre laser avant de vous dire "Ah mais non, j'ai une meilleure idée en fait, tu vas plutôt m'écrire le scénario du prochain *Star Wars*".



tour... Il y a presque un côté *Advance Wars*, pour ceux qui connaissent. C'est donc assez cérébral, mais en même temps noyé dans une ambiance délirante faite d'humour débile et de violence gratuite : les matchs se terminent souvent avec deux ou trois morts dans chaque camp et les tricheries les plus ignobles (tacles à coups de tronçonneuse, supporters jetant un rocher d'une tonne sur un joueur) font partie du folklore. Huit races de base sont disponibles, chacune avec un style de jeu différent : humains, orcs, elfes des bois, skavens, nains, gobelins, hommes-lézards et les joueurs du Chaos.

Blood Bowl à la virgule près. Tout ça se retrouve évidemment dans l'adaptation de Cyanide. Il y a toujours une touche *Chaos League* (l'interface, la palette de couleurs), mais agrémentée de tout ce que la licence officielle *Blood Bowl* peut apporter. Un premier match en mode "Classique"

au tour par tour (on parlera du temps réel plus tard) permet de constater que les règles ont été respectées à la lettre. L'interface cache une bonne partie des jets de dés, mais ils peuvent être consultés sur un petit log qui apparaît en bas à gauche de l'écran. Lorsque le joueur doit faire un choix (sélectionner un résultat sur un dé de blocage, pousser un joueur, choisir de recommencer le jet ou pas...), un pop-up très clair apparaît et rappelle la règle. Un bonheur, plus besoin de se prendre la tête à chercher la page 23 du manuel pour expliciter tel ou tel point délicat ni de ramasser les dés qui sont encore tombés sous la table. En quelques tours de jeu, le vétéran de *Blood Bowl* aura trouvé ses marques et pourra commencer à faire la démonstration de son talent tactique en démontrant des équipes de vermines Skavens, comme s'il était en face du jeu de plateau. Les matchs ont le même rythme, la même tension dramatique sur certains lancers de dés, et durent en général entre 40 minutes et une heure. Le mode de jeu le plus intéressant est évidemment la Campagne qui permet de suivre une équipe, avec embauche des joueurs, gestion de leur expérience le long de la saison, choix des coupes à disputer... Ça rajoute une dimension stratégique et une notion de long terme puisqu'il faut spécialiser ses joueurs, gérer le budget, pleurer toutes les larmes de la Terre lorsqu'on se fait buter un Orc Noir hors de prix sur un simple blocage raté... Rien de très compliqué, le cœur du jeu reste sur le terrain, mais ça permet de s'attacher à son équipe.

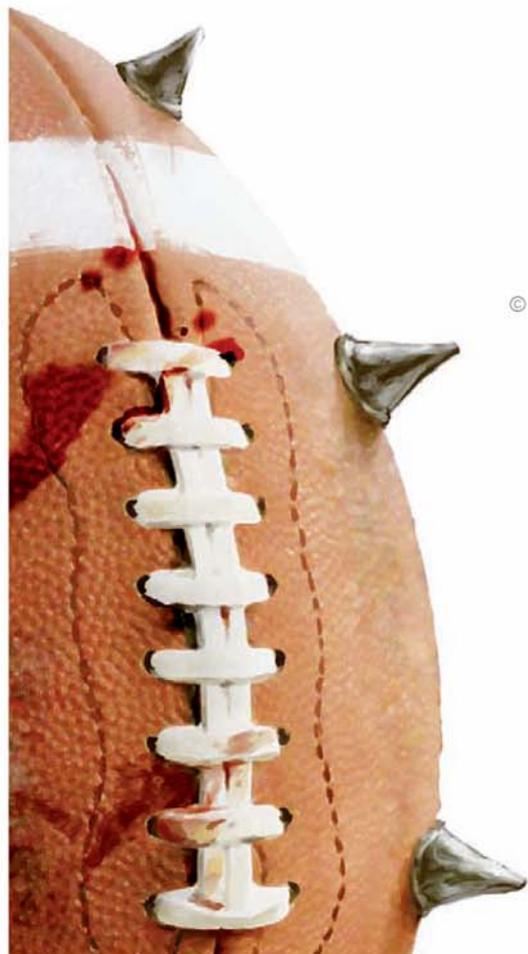
Des nains jouent comme des nains. La réalisation, elle, a le bon goût de ne pas se faire remarquer et de laisser le joueur se concentrer sur ses choix tactiques plutôt que sur ses réglages d'anti-aliasing. Il n'y a donc rien d'extraordinaire au niveau visuel, on n'est pas devant la dernière démo technologique de Nvidia, mais ça



ressemble à du *Blood Bowl* comme on pouvait se l'imaginer. Pour info, c'est du Gamebryo, le même moteur 3D qu'a utilisé *Oblivion*. Les terrains sont variés, et vous avez quelques détails sympas comme les brins d'herbe. Les joueurs sont mignons (enfin mignons comme peuvent l'être des minotaures sanguinaires ou des nains psychopathes) et, c'est important, il suffit de quelques parties pour reconnaître facilement les différents types de joueurs sans avoir besoin de passer la souris dessus. Pour rendre le tout encore plus clair, on

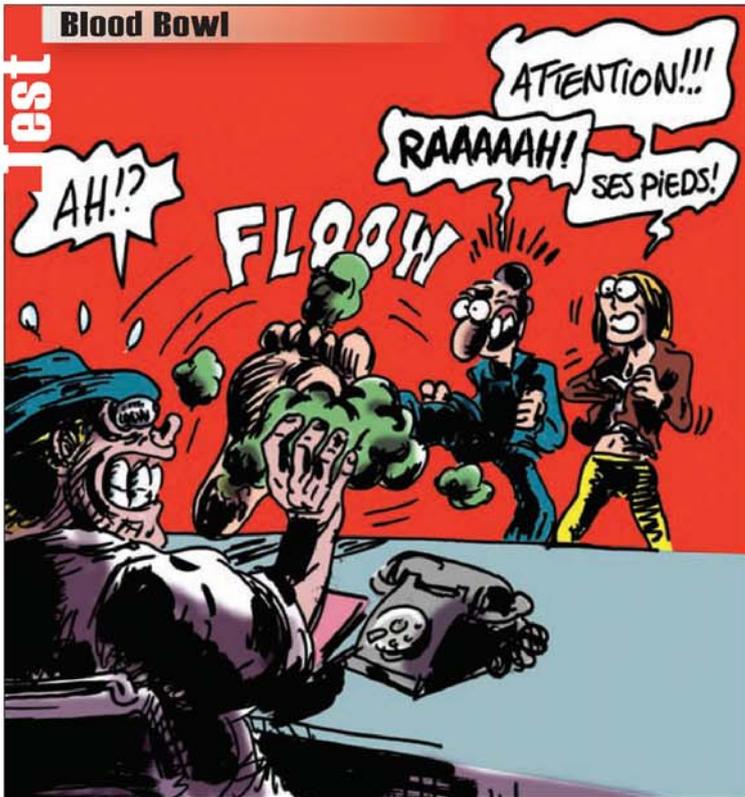
Quelques conseils aux débutants

- Lisez les règles détaillées qui sont disponibles sur le site de Games Workshop, car la notice de base est parfois expéditive pour expliquer certains concepts importants.
- Commencez par jouer ces gros bourrins d'Orcs (ou à la limite, les nains). Ils sont plus simples à maîtriser que les équipes favorisant le jeu de passe, et permettent de bien piger le concept de zone de tacle, de blitz et les mécanismes d'attaque. Mettez votre ballon au milieu d'un troupeau d'Orcs Noirs et tentez d'avancer lentement vers la zone d'en-but adverse en faisant le bulldozer.
- Durant un tour de jeu, apprenez à évaluer les priorités : faites d'abord les actions les moins risquées avant de commencer des actions où les dés peuvent vous trahir, comme les tacles ou les passes.
- En campagne, achetez le maximum de re-roll possible.
- Préparez-vous à perdre ou à gagner certains matchs sur un jet de dés. Anticipez psychologiquement la douleur que vous causera le décès de votre joueur star lorsqu'il se fera décapiter par un Minotaure à deux cases de la zone d'en-but. C'est parfois frustrant, mais c'est comme ça. Sur le long terme, durant une campagne de plusieurs dizaines de matchs, le hasard tend à devenir négligeable et ce sont les choix tactiques qui feront la différence.

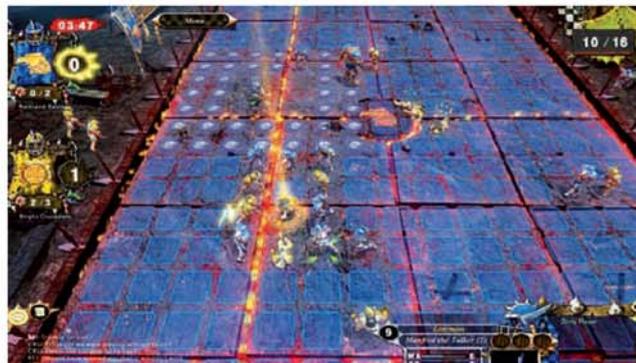


Un jour, Warhammer rencontra Joe Madden.

Rappelons d'abord, pour ceux qui ont passé leur adolescence à peloter des gonzesses plutôt qu'à jouer à des jeux de plateau, ce qu'est *Blood Bowl*. Vous voyez *Warhammer* et son univers heroïc-fantasy ? C'est un peu la même chose, mais transposé sur un match de football américain aux règles simplifiées. Deux équipes de onze brutes sanguinaires s'affrontent autour d'un ballon qu'ils vont essayer d'emmener dans la zone d'en-but ennemi. Le jeu a été créé il y a plus de 20 ans, alors autant vous dire que le "gameplay" est plutôt au point. C'est à la fois très simple (on pige les règles en une petite heure) et très riche, on y retrouve des principes des échecs, du wargame, on doit y gérer les caprices des jets de dés, on doit planifier plusieurs coups à l'avance car le jeu se joue au tour par



"– Vous voyez ce que je vois Bob !? – Je confirme, Jim, c'est bien l'Ogre Helmut Bradfer qui vient de mutiler Werner Von Schlasse pour protéger son receveur."



"– Ah, les pom-pom girls humaines... – Ah Bob, je vous comprends ! Quel dommage que six d'entre elles se soient fait dévorer par l'équipe des Orcs Noirs de Burzlog lors du précédent match."



Le mode Blitz, ou comment s'acheter de nouvelles épaulettes

Ne faites pas l'erreur, comme moi, de commencer votre première campagne en mode Blood Bowl classique. Même si vous êtes un puriste, sachez que le mode Blitz, quand il est utilisé au tour par tour, n'enlève rien à la richesse du jeu de plateau mais améliore largement les possibilités d'évolution de l'équipe en proposant un système de salaire à la saison (les joueurs ne sont plus achetés "une fois pour toutes"), la gestion du vieillissement de vos brutes, des contrats de sponsors avec objectifs chiffrés pour la saison et surtout la possibilité d'améliorer l'équipement. On pourra ainsi payer aux meilleurs scoreurs de nouvelles épaulettes, casques, gants et bottes qui ajouteront des points de mouvement,

de force, d'armure ou d'agilité. Cela permet de spécialiser encore plus chaque joueur, et surtout, de customiser leur apparence. Le mode Blitz offre aussi plus d'options pour la préparation d'avant-match, avec la possibilité d'entraîner un homme en particulier pour booster temporairement ses stats, d'acheter les arbitres, de se doper avec des potions de sorciers (ou de demander un contrôle anti-dopage sur un adversaire...) et même de payer des gardes du corps aux joueurs vedettes pour éviter qu'il ne se fassent corrompre par le coach adverse. Bref, même si ces règles ne sont pas officielles, il n'y a vraiment aucune raison de s'en priver sur une campagne solo ou une ligue multi-joueur.

peut choisir d'afficher la grille du terrain et d'améliorer le rendu des zones de tacles avec des raccourcis clavier. Les animations sont correctes et permettent de comprendre facilement si on vient de réussir un placage ou si le joueur a laissé échapper la balle. Si vous comptez avant tout profiter de *Blood Bowl* en solo, sachez que l'I.A. est plutôt correcte, même si les habitués ne manqueront pas de constater qu'elle peut, parfois, faire des erreurs idiotes. J'ai vu des adversaires I.A. se prendre un turnover sur une bête agression au sol repérée par l'arbitre, avant même d'avoir pensé à bouger ses défenseurs ou tenter un blitz sur le porteur de la balle. Cela dit, rien de grave, pas de quoi gâcher un match : l'I.A. est quand

même efficace en attaque, elle ne ratera pratiquement aucune occasion de touchdown et surtout agit de manière cohérente selon la race. Vous verrez par exemple les nains jouer comme des nains (c'est-à-dire en gros paquet compact qui avance lentement vers l'en-but) tandis que les Skavens seront plus dispersés sur le terrain, avec toujours un ou deux receveurs en embuscade près de la ligne de touchdown pour profiter d'une maladresse.

Deux jeux en un. Même avec des mécanismes de jeu déjà tout cuits, les développeurs n'ont pas pu s'empêcher de mettre leur petite patte personnelle dans le gameplay en proposant, en plus du mode "Clas-

sique", un mode "Blitz" qui permet de jouer avec des règles étendues. On peut choisir ce mode Blitz en tour par tour et bénéficier ainsi de quelques nouvelles options assez intéressantes – je les décris dans l'encadré correspondant – qui viennent agrémenter les règles de base de *Blood Bowl* et donnent surtout du piment à la campagne solo. Mais ce mode Blitz permet surtout de sélectionner l'option Temps Réel, et là, les matchs n'ont plus rien à voir. Pas de limitation de mouvements, pas de turnover à chaque action ratée, *Blood Bowl* devient un vrai petit jeu de tactique temps réel, exactement comme *Chaos League*. Il faut cliquer à toute vitesse pour gérer simultanément les joueurs, ça ressemblerait presque à une



"— On attend le jet de dés et... Oh là là ! Double six ! Griff Oberwald vient d'emporter Perceval le boiteux ! — Et bien sûr Bob, nos pensées vont à sa famille, mais le match continue !"



Pour ceux qui ne lisent jamais le manuel

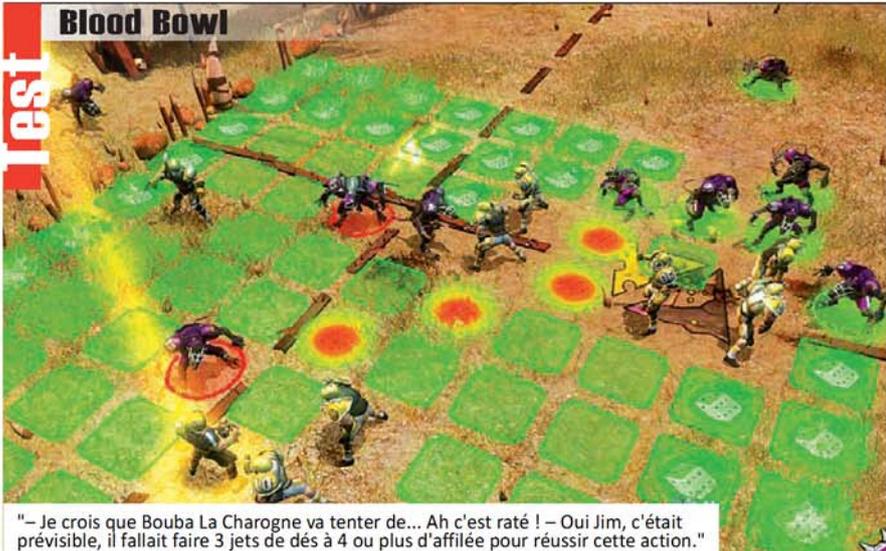
J'ai mis trois jours à trouver ces raccourcis clavier parce qu'ils sont inscrits au dos du manuel, alors voilà : G pour afficher les cases sur le terrain, T pour mettre en surbrillance les zones de tacles et surtout * (l'astérisque du pavé numérique) pour accélérer les tours de jeu de l'I.A.

sorte de *Warcraft III* dans lequel, on aurait onze unités héros à gérer en même temps. Personnellement, je n'ai pas fait énormément de matchs en temps réel. Non pas parce que le gameplay est mauvais ou que ce soit difficile à contrôler, mais parce que le mode Tour par Tour est simplement plus riche, plus stratégique, plus profond. En caricaturant, c'est un peu comme comparer une partie d'échecs à une partie d'Hippo-Gloutons (OK, j'exagère un poil). Notez que pour éviter d'avoir à jouer à 150 clics par minute, il est possible de faire une pause (ils appellent ça le mode "Concentration") pour souffler un peu et analyser le jeu, mais cette fonction est réservée au mode Solo. En multijoueur, pas de pause,

il faudra se mettre en mode poulpe dopé pendant toute la durée du match.

World of Blood Bowl. Le multijoueur justement, parlons-en, parce que c'est sûrement pour ça qu'un paquet de monde achètera le jeu. Je n'ai pas eu beaucoup de temps pour tester la version finale en réseau, reçue seulement quatre jours avant le bouclage, mais ça n'a fait que confirmer l'excellente expérience de jeu que j'ai connue sur la bêta multijoueur du mois dernier. Toutes les possibilités multijoueur sont évidemment au rendez-vous, ça va du Hot Seat sur le même PC au LAN en passant par des matchs via Internet avec un Lobby pour se trouver des adversaires et même gérer des ligues compétitives entières. Les stats des joueurs sont persistantes, on peut donc vraiment s'investir dans une équipe sur plusieurs mois et la faire évoluer sur le long terme, c'est un peu le rêve pour tous ceux qui ont connu les compétitions "à l'ancienne" où tout se notait sur des bouts de papier (que le responsable de la ligue perdait dans un démenagement). Il faut quand même signaler qu'en mode Tour par Tour avec les règles classiques de *Blood Bowl*, une partie dure généralement 1 h 30. Des fois, ça peut faire long, surtout quand on s'est mangé trois touchdowns à la première mi-temps et qu'on sait que le reste du match sera à sens unique. D'autant que par Internet, l'interaction avec l'adversaire est assez limitée et qu'il faut patiemment attendre deux minutes que le joueur d'en face bouge ses petits pions ; sans pouvoir l'insulter, le chamberer, ou jouer des bluffs du genre





"- Je crois que Bouba La Charogne va tenter de... Ah c'est raté ! - Oui Jim, c'était prévisible, il fallait faire 3 jets de dés à 4 ou plus d'affilée pour réussir cette action."



"- Et c'est parti pour le coup d'envoi du match retour ! - Et rappelons, cher Jim, que le match-aller s'était terminé par la mort de toute l'équipe Elfe au 12^e tour de jeu."



"- Quelle ambiance ! Regardez le bonheur dans ces visages ! - C'est vrai Bob, on ne se lasserait jamais de voir les supporters envahir le terrain pour tabasser des joueurs au hasard."



"Quoi ?! T'es sûr que tu veux vraiment blitzer mon receveur ? Non parce que je pense qu'il y a mieux à jouer pour toi, enfin je dis ça, je ne dis rien...". Vous tomberez certainement sur des totos qui quitteront le jeu au bout de trois ou quatre tours en voyant que vous les dominez complètement ; pas d'inquiétude, tous les bénéfices du match (points marqués, expériences de joueurs...) reviendront alors à celui qui est resté en jeu. En plus de ça, un indice de fiabilité vous permettra de filtrer les relous qui ont l'habitude de déconnecter en cours de partie. Là encore, le boulot fait par les développeurs est impeccable, les possibilités du jeu en réseau sont vraiment exploitées à fond. Même si rien ne vaut l'ambiance

Adapter un jeu de plateau sur ordinateur ne se fait pas forcément les doigts dans le nez. (...) Mais les gars de Cyanide ont réussi à maîtriser le sujet de bout en bout, en gardant tout ce qui fait l'esprit de Blood Bowl.

pizza-bière d'une soirée organisée dans le garage d'un pote autour du jeu de plateau, c'est un vrai plaisir que de pouvoir jouer à *Blood Bowl* contre un humain à n'importe quelle heure du jour et de la nuit avec son équipe favorite. Je me rappelle encore de ces dimanches après-midi que je passais au téléphone à faire le tour de mes camarades de classe pour trouver un adversaire de *Blood Bowl*, et le petit pincement au cœur que je ressentais lorsqu'ils me disaient que "Non désolé, je ne peux pas jouer aujourd'hui, j'ai un rendez-vous au McDo' avec Audrey, tu sais, la bonnasse de la 4^e B, celle qui embrasse avec la langue". Enfin bon, je ne devrais pas remuer ces souvenirs.

Le beau touchdown. Adapter un jeu de plateau sur ordinateur ne se fait pas forcément les doigts dans le nez, comme nous l'a récemment prouvé Paradox Interactive en charcutant le célèbre *Diplomacy*. Mais les gars de Cyanide ont réussi à maîtriser le sujet de bout en bout, en gardant tout ce qui fait l'esprit de *Blood Bowl* - humour bête et méchant, mécanismes de jeu plus subtils qu'il n'y paraît, jets de dés épouvantablement frustrants. Il y a quand même deux ou trois choses qui auraient pu être mieux pensées, surtout pour l'interface qui manque un peu de polish (je trouve le "grain" des graphismes 2D un peu grossier, comme si le jeu mettait à l'échelle des images en basse résolution) et le log des actions qui est pénible à lire. Un code couleur permettant de différencier les jets de chaque équipe ou encore des résultats apparaissant en gras auraient permis de



rendre le tout plus lisible. Si j'avais pu passer commande au père Noël, j'aurais aussi voulu des animations plus variées, des milliers de spectateurs dans les gradins ou encore un système pour mieux différencier les deux équipes lorsque leurs couleurs sont un peu trop proches. Mais rien de bien méchant. Dans l'ensemble, même si le produit peut encore être amélioré, ce *Blood Bowl* électronique est parti pour rester installé un bon moment sur ma machine. Les amateurs du jeu de plateau tout comme les amateurs de tour par tour intelligent y trouveront leur compte. Et je pense même que la version DS aura sa place dans mon petit sac de plage cet été, lors de mon séjour au Cap d'Agde avec El Gringo et toute sa famille.

ackboo

Notre AVIS

Il aura fallu attendre plusieurs décennies pour avoir droit à une bonne adaptation de *Blood Bowl* en jeu vidéo, mais voilà, c'est fait. On pourra toujours dire que l'interface aurait pu être meilleure, que l'I.A. n'est pas toujours parfaite, mais franchement, ce serait pinailler pour pas grand-chose, car l'essentiel est là : on retrouve l'esprit débile et violent du *Blood Bowl*, toute la richesse et le suspense du jeu de plateau, sans avoir besoin de passer des plombs à peindre les figurines. Sur ce, j'y retourne, j'ai une équipe entière d'elfes des bois à éventrer.

8/10

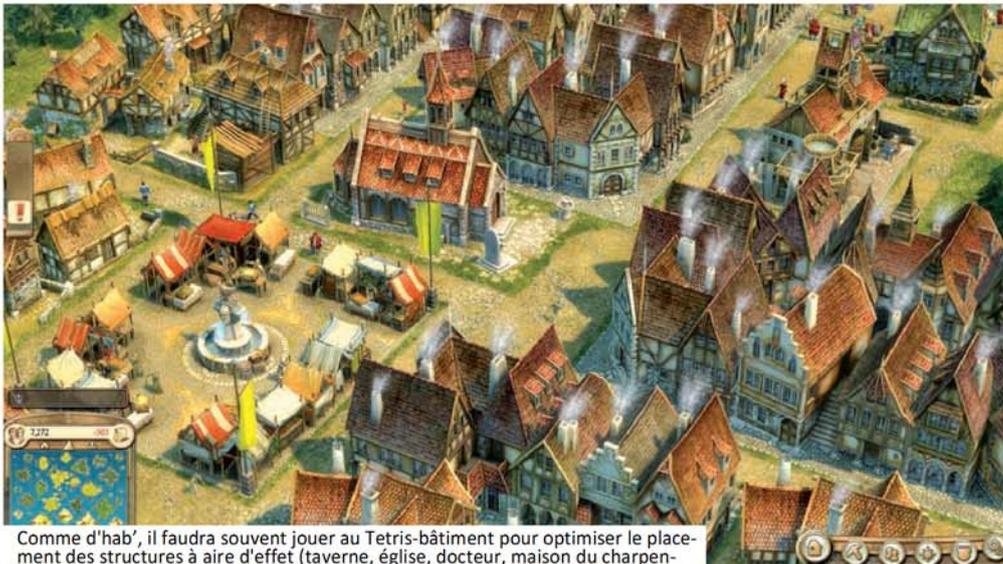
Anno 1404

Genre : City Builder / Gestion / Stratégie
Développeur : Related Designs (Allemagne)
Éditeur : Ubisoft
Sortie prévue : Disponible depuis le 25 juin

L'apogée du City Builder à l'allemande



Les ports sont beaucoup plus détaillés que dans Anno 1702, et on peut y installer de nombreuses structures annexes (tours de défense, entrepôt, dock supplémentaire...).



Comme d'hab', il faudra souvent jouer au Tetris-bâtiment pour optimiser le placement des structures à aire d'effet (taverne, église, docteur, maison du charpen-



Tout le monde connaît déjà la propension qu'ont les Allemands à produire des grosses berlines, danser en faisant claquer leurs mains sur leurs cuisses et passer par les Ardennes comme des gros fourbes alors qu'on avait tout prévu pour les accueillir en Alsace-Lorraine.

Mais on sait moins qu'une autre des caractéristiques marquantes de ce peuple est d'entretenir une sorte de fétichisme pour les jeux de gestion médiévaux. Sortez un pauvre clone de *The Settlers* en Allemagne et hop, vous en vendrez trois milliards. Garanti. Idem avec les *Anno* : chaque jeu de la série cartonne immanquablement outre-Rhin, rapportant des brouettes d'euros aux programmeurs locaux. Sur l'épisode précédent, les gars de Related Designs ont ainsi pu se permettre de claquer 10 millions d'euros sur le projet, ce qui en a fait le jeu made in Germany le plus coûteux jamais développé. Alors je n'ai pas les chiffres pour *Anno 1404*, mais vu la qualité du produit final, on voit vite qu'il n'a pas été développé avec des bouts de ficelle par des stagiaires hongrois. Comme c'est toujours le cas sur cette franchise, ça sent le propre, le jeu est parfaitement debugué, ça tourne bien, chaque texture est à sa place, c'est taillé au cordeau, bref, on a un peu la même impression de qualité que lorsqu'on s'assoit dans une Audi.

La victoire est dans la tête.

Je vous rappelle le concept de base d'un bon *Anno* : vous arrivez à bord de votre petit bateau au milieu d'un archipel d'îles fertiles, vous démissionnez de votre boulot, vous quittez femme et enfants et vous commencez à coloniser toute la carte en y installant des maisons pour les colons et des bâtiments de production pour subvenir à leurs besoins. La recette n'a pas changé depuis le premier épisode. Évidemment, avant de démarrer une

Quoi ?! Du multijoueur ?

Ne vous laissez pas abuser par le titre de cet encadré, c'est juste ce que j'ai crié en découvrant un bouton "Gateway to the World" (aucune idée de ce que ça donnera sur la version totalement francisée qui sera vendue chez nous). En fait d'un mode réseau, cette option du menu principal est juste un petit service en ligne qui permettra d'échanger des sauvegardes et des captures d'écran des cités. Comme ça, vous pourrez annoncer sur Twitter que vous avez mis votre profil Facebook à jour avec des photos de votre colonie ultime dont vos amis pourront télécharger la sauvegarde via ce service. Oh mais attendez, cela fait trois semaines que vous jouez à *Anno 1404* jour et nuit, alors vous n'avez plus un seul ami !



Au second plan, le chantier de la Mosquée du Sultan, qui, comme la Cathédrale impériale, met plus d'une heure à se construire en temps réel.



nouvelle partie, le jeu vous proposera plein de variantes : niveaux de ressources, taille des îles, conditions de victoire, adversaires I.A., agressivité des pirates... Mais je vais jouer les snobs en vous disant qu'une vraie partie d'*Anno*, ça se fait sans réfléchir sur la carte la plus grande possible et en mode "Libre", c'est-à-dire sans condition de victoire particulière. En fait, dans un *Anno*, il n'y a pas vraiment de "victoire", le joueur se rend vite compte que ce qu'il veut faire, c'est la plus belle et la plus grosse colonie possible, un peu comme on s'acharne à atteindre le million d'habitants dans un *Sim City*. Et qu'importe la destination, c'est le voyage qui compte. De même qu'un tiens vaut mieux que deux tu l'auras. Enfin vous m'avez compris.

Maire, nounou, habilleur et épicier en chef. À première vue, *Anno 1404* est très, très proche de l'épisode précédent. On se retrouve avec un moteur 3D un poil amélioré, agrémenté d'une palette de couleurs plus réaliste et douce qu'avant. La taille maximale des archipels et des îles est revue à la hausse, mais ce n'est pas non plus 10 fois plus impressionnant que sur *Anno 1702*. Et le début de partie est strictement identique, il va toujours falloir construire un marché, qui sert de place centrale à la colonie, puis à

Quelle connerie, la guerre

Les *Anno* n'ont jamais été des grands jeux de stratégie temps réel, et cet épisode ne faillit pas à la règle. Les développeurs ont tenté, une fois de plus, de trouver de nouveaux mécanismes de gameplay pour rendre les guerres entre colons intéressantes et, une fois de plus aussi, ils ont lamentablement échoué. Les combats se font par zone d'influence autour de camps militaires qu'on va déployer sur les îles depuis des châteaux forts. C'est lent, c'est artificiel, on ne peut jamais diriger directement les troupes, l'I.A. est comme d'habitude misérable et les "combats" sont à peu près aussi excitants que la lecture du code pénal roumain. Sur les mers, c'est pénible car l'adversaire, incapable d'aligner une vraie flotte de bateaux de guerre, préférera attaquer au hasard les navires de commerce le long des routes commerciales. Bref, évitez de commencer une partie contre quatre adversaires I.A. en espérant vous éclater à guerroyer, ce n'est vraiment pas comme ça qu'on apprécie *Anno*. Le mieux est de jouer avec une ou deux autres factions, et d'utiliser la diplomatie (tribut, compliments, organisation de tournoi de chevalerie dans la colonie) et le commerce pour rester en bons termes avec tout le monde. Perso, au bout de ma deuxième partie, je n'ai plus construit les bâtiments militaires – châteaux, murs de protection, tours de défense... – qu'à des fins cosmétiques, histoire de donner un petit air de forteresse à ma belle colonie.



Bien que toutes les maisonnettes de cette photo d'écran soient du même niveau social, vous ne constaterez aucun effet de répétition dans le graphisme.



Cette île produit du cidre, des vêtements en coton et des vestes en cuir. Vous voyez qu'il faut optimiser l'espace.





Comment bloquer la porte de l'ascenseur social

Dans *Anno 1702*, en fin de partie, on terminait souvent avec une colonie uniformément grise, remplie de maisons d'aristocrates qui finissaient par toutes se ressembler. Pour éviter ce problème et permettre aux joueurs de créer des colonies plus réalistes, il est désormais possible de bloquer l'amélioration automatique des maisonnettes et de faire ça à la main. Cela permettra à l'urbaniste de goût d'avoir, par exemple, un centre-ville bourgeois et coquet, avec rues pavées et petites fontaines, et des "banlieues" où seront installés les paysans et les citoyens, sans avoir le droit d'upgrader leur logis. Ça marche vraiment très bien et cela permet d'avoir des villes plus organiques, plus variées, avec des quartiers bien distincts, et au niveau du gameplay, de planifier les évolutions de la ville, pour empêcher par exemple qu'un morceau entier de la colonie ne se couvre de maisons d'aristocrates alors que les stocks de biens de luxe sont déjà en train de dégringoler.



Les repaires de pirates, présents sur chaque carte. Payez pour avoir la paix.



Les effets météo ne sont là que pour pourrir la vie du joueur ; une tempête de sable va par exemple rendre tous les habitants grognons.

l'entourer des traditionnelles petites cahutes boueuses qui accueilleront les premiers paysans. Comme d'habitude, ces culs-terreux auront quelques besoins vitaux à satisfaire, mais rien de bien compliqué. Leur fournir du poisson, une chapelle, des vêtements et du cidre les rendra simplement fous de joie. Ça se fait toujours de la même manière, en montant des chaînes de production qui vont de la matière première (une ferme produisant du chanvre) au produit fini (avec un tisserand qui transforme le chanvre en vêtement). Ça a l'air simple, hein ? Ouais, c'est toujours comme ça au début, avec seulement deux ou trois biens à gérer. Mais on constate vite que les chaînes de production s'empilent, s'entremêlent, et que tout ça devient très compliqué au fur et à mesure qu'on enquille les heures de jeu. C'était déjà le cas dans *Anno 1702*, mais avec *Anno 1404*, c'est encore pire – ou mieux, si vous êtes allemand.

Du potasse et des peaux de cochons.

Dès que les quatre besoins de base des petits paysans sont satisfaits, ils vont vouloir passer au niveau de production supérieur, et pour peu que les ressources soient là (outils, bois, verre), améliorer l'apparence de leur petit foyer. Il existe quatre niveaux sociaux dans *Anno 1404* : paysans, citoyens, patriciens et aristocrates. À chaque niveau social va correspondre des besoins supplémentaires. Les citoyens, en plus des biens demandés par les paysans, voudront aussi des épices et une taverne dans leur voisinage pour se bourrer la gueule. Les patriciens exigeront du pain, de la bière, des vestes en cuir, des beaux livres reliés, des chandeliers en étain. Et les aristocrates, ces

Attention, comme tous les Anno précédents, cet épisode est hautement addictif, c'est de la cocaïne version City Builder, un bouffe-temps épouvantable.

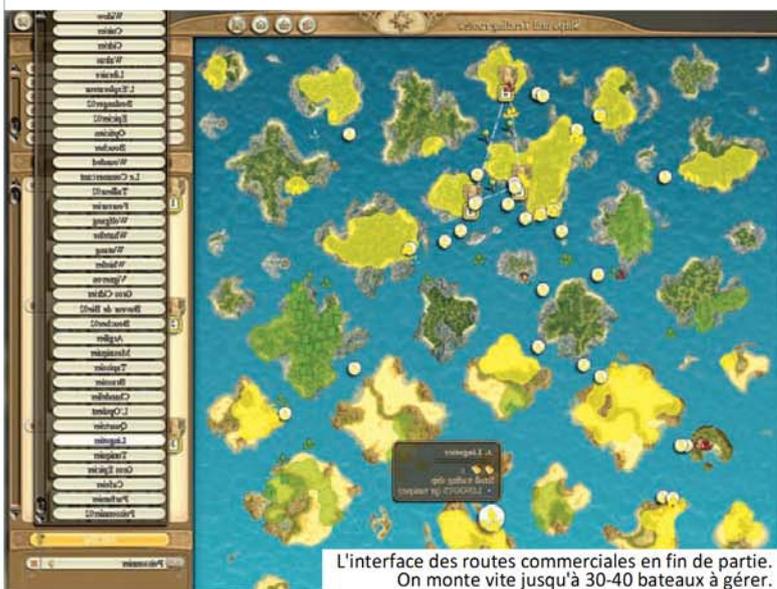
petits salopiaux, désertent leurs splendides hôtels particuliers s'ils ne peuvent pas acheter des lunettes, du vin, de la viande de bœuf et tout un tas d'autres produits qui demandent plusieurs matières premières et plusieurs biens intermédiaires pour être produits. Tenez, de mémoire, je vous cite ce que vous devrez obtenir à un moment ou un autre dans une partie d'*Anno 1404* : du charbon, du verre, des fourrures d'animaux, des peaux de cochons, des tonneaux, du blé, des cordages, du raisin, des lingots d'or, du sel, du potasse, des herbes aromatiques, de la farine, de la cire d'abeille... Et le pire, c'est qu'*Anno 1404*, comme ses prédécesseurs, développe cette étrange addiction qui consiste à vouloir à tout prix faire plaisir aux petits habitants 3D qu'on voit déambuler dans la colonie. Il est difficile de se concentrer sur autre chose lorsque vos citoyens manquent de cidre ou



Un système de "Gem" (sorte de mini-"achievement") permet de débloquer certains buildings décoratifs comme cette statue.



Les adversaires I.A. ne sont pas des flèches et ont tendance à développer des colonies plutôt moches.



L'interface des routes commerciales en fin de partie. On monte vite jusqu'à 30-40 bateaux à gérer.

Les 10 conseils essentiels pour jouer à Anno 1404

- Vous allez manquer d'outils au bout d'une heure de jeu. Montez une chaîne de production permettant d'en fabriquer dès que possible et réglez les options de votre port pour en acheter à chaque passage de bateaux.
- Au niveau Citoyen, délocalisez votre production de vêtements et de cidre sur une autre île afin de récupérer l'espace disponible pour augmenter votre population. N'oubliez pas de construire un petit chantier naval pour produire le bateau de commerce qui fera la navette.
- Par la suite, réservez l'île principale aux maisons, ne gardez comme production "locale" que les biens de constructions essentiels : outils, bois, pierre.
- Dès le départ, renommez clairement vos routes commerciales et vos bateaux, par exemple "CIDRE" et "Cidrier01". Pour éviter les prises de tête, ne gérez qu'un seul bien par route commerciale. Deux petits bateaux de commerce suffisent, même pour une grosse route commerciale, inutile de systématiquement produire des navires commerciaux plus gros (et plus coûteux).
- Quand vous n'avez pas besoin d'augmenter votre population, mettez le taquet des impôts dans la zone jaune et augmentez votre réserve de cash.
- Si votre budget est temporairement dans le rouge (par exemple parce que vous surproduisez tel ou tel bien par erreur), comblez les trous en revendant votre production au marchand du centre de la carte. Il achètera toujours tous vos biens.
- Payez les pirates pour avoir la paix. C'est moins coûteux que de devoir escorter chaque navire de commerce avec un navire de guerre. Sachez qu'en fin de partie, vous aurez probablement autour de 50 navires commerciaux et autant de routes maritimes.
- Dans l'idéal, chaque île doit héberger une et une seule chaîne de production. Sinon, vérifiez que vous avez bien l'espace pour augmenter votre production.
- Mettez deux voiles améliorées (+20% de vitesse) à votre navire principal. Ça fait vraiment gagner du temps.
- Activez la sauvegarde automatique toutes les 15 minutes. On n'imagine pas à quel point un incendie ou une épidémie de peste peut se propager rapidement.

que vos aristocrates réclament des tuniques brodées. Il y a toujours un problème d'approvisionnement à régler ou une nouvelle chaîne de production à monter avant d'avoir la force de quitter le jeu, et je me suis retrouvé plus d'une fois à trois heures de l'après-midi, ni douché, ni habillé, affamé en caleçon devant mon PC parce que j'avais juste voulu jouer "une petite demi-heure" en me levant six heures plus tôt.

Embouteillage au port. Tous ces produits, évidemment, ne pourront pas être obtenus sur l'île de départ, qu'on préférera

d'ailleurs consacrer uniquement à la construction de bâtiments pour la population, histoire d'avoir la plus grosse colonie possible. Alors il faudra fureter dans l'archipel pour trouver des terres capables de faire pousser certaines plantes ou abritant les minéraux nécessaires. Et construire des tas de bateaux puis chorégraphier leurs mouvements entre les îles pour que l'usine de chandeliers au nord reçoive bien sa cire d'abeille produite à l'ouest et son cuivre tout au sud de la carte. Dans *Anno 1702*, en fin de partie, ça pouvait devenir prise de tête et gâcher un peu le plaisir. J'avais peur de ce que ça

donne avec un plus grand nombre de produits à trimballer sur les mers. Heureusement, *Anno 1404* s'en tire parfaitement grâce à une interface de gestion des routes commerciales impeccable. Sur une grande carte lisible, on sélectionne les ports, les marchandises à embarquer ou à débarquer, les bateaux assignés à chaque trajet, et ça marche exactement comme on l'espérait. Il faut faire preuve d'organisation (prévoyez un petit cahier ou une pile de post-it sur lesquels vous griffonnerez "augmenter production vin" ou "régler problème appro fourrure pour tannerie au nord") et si possible être équipé en



L'écran de diplomatie, simple et efficace.

standard d'un cerveau germanique. Mais c'est un vrai bonheur de voir tout les petits bateaux naviguer en ordre, les usines qui fonctionnent à 100 % et les habitants transformer leur petite maison moche en belle résidence bourgeoise.

Un Vizir mais pas de Vizirette.

Anno 1404, c'est donc grosso modo *Anno 1702* avec encore plus de machins/bidules/trucs à produire, encore plus de bâtiments différents et donc encore plus de prise de tête organisationnelle à résoudre. Mais attendez, ce n'est pas tout. Comme si cela ne suffisait

pas, les développeurs introduisent dans cet épisode un nouveau type de colonie, les colonies orientales, qui possèdent leur propre style architectural, leur propre palette de couleurs. On doit obligatoirement en créer une dès qu'on atteint le niveau de Citoyen dans la colonie principale, car il faut alors trouver de l'épice. Je vous passe les détails, mais en gros, pour en obtenir, on va devoir draguer le Grand Vizir en lui filant des cadeaux et installer un nombre minimal de Nomades (l'équivalent du paysan) dans des îles désertiques au sud de la carte pour déverrouiller le bâtiment "Ferme à Épice". Par la suite, il faudra, en parallèle aux 12 travaux d'Hercule à effectuer sur la colonie principale, développer la colonie orientale en répondant aux besoins des nomades – ils aiment les dattes et le lait de chèvre – pour qu'ils deviennent des Ambassadeurs, transformant leurs tentes de bédouins en jolies maisonnettes arabisantes et donnant ainsi accès à de nouveaux types de fabriques ou de mines. Évidemment, ces Ambassadeurs auront eux aussi leur petite liste de courses et exigeront par exemple des tapis, du café ou encore des perles, autant de babioles dont il faudra organiser la production. Le gameplay de la partie orientale est moins riche que la colonie principale (il n'y a que deux niveaux sociaux, il y a moins de biens à produire), mais ça fait une sorte de mini-*Anno* sur lequel on peut s'amuser lorsqu'on en a marre d'attendre les patriciens ou les aristocrates geindre comme des enfants trop gâtés.

L'Anno des méduses. Alors oui, pour atteindre la "fin" du jeu, il y a du boulot. Sur *Anno 1702*, j'arrivais tranquillement à la colonie ultime – c'est-à-dire remplie d'aristocrates ayant tous leurs besoins parfaitement satisfaits – en une douzaine d'heures. Alors qu'après plus de 20 heures passées sur *Anno 1404*, je n'ai pas encore tout vu. J'ai bien construit la Cathédrale Impériale, un bâtiment énorme et magnifique qui constitue le joyau d'une colonie occidentale, mais il me reste encore à trouver du parfum de rose à mes bourgeois orientaux et à construire la Mosquée du Sultan pour pouvoir enfin m'acheter un T-shirt "J'ai fini Anno 1404" et parader avec dans le centre-ville de Berlin. Ensuite, je pense que je passerai quelques nuits à tenter de voir jusqu'où la population peut grimper (25 000 ? 50 000 habitants ?). Attention, comme tous les *Anno* précédents, cet épisode est hautement addictif, c'est de la cocaïne version *City Builder* : on n'en a jamais assez, on veut toujours faire un truc en plus, construire un bâtiment par-ci, atteindre un nouveau palier de population, terminer le mur de fortification pour faire des beaux screenshots, délocaliser toute la production de cidre pour créer un nouveau quartier résidentiel... C'est un bouffe-temps épouvantable. Je ne sais pas quel mécanisme neurologique est à l'œuvre, mais ce jeu est clairement dangereux si vous avez des examens à passer dans un futur proche. On peut

vraiment tomber dans un trou noir et passer une nuit entière à développer la colonie sans voir le temps passer. Parfois, j'aurais aimé que le jeu plante, qu'un vieux bug vienne tout ruiner, mais rien du tout. À part des temps de chargement et de sauvegarde que j'ai trouvés longuets (parfois plus d'une minute), rien n'empêche le joueur de se transformer en zombie dont le seul et unique but sera de satisfaire les besoins de petits pixels colonisant



une île imaginaire. Le vétéran de la série, voyant la fin du test arriver, me demandera ce qu'il en est de la partie militaire. J'y réponds dans l'encadré page 22 car, franchement, c'est anecdotique. Le plaisir d'*Anno*, ce n'est pas de détruire les pauvres adversaires I.A. qui n'ont rien de flamboyant, c'est de construire, de bâtir patiemment, d'organiser, de gérer, puis de passer en vue "Carte Postale" avec la touche F1 et d'admirer la bave aux lèvres le résultat de plusieurs nuits d'effort. Tenez, regardez mon port là, avec ses entrepôts qui m'ont coûté les yeux de la tête et son chantier naval. À côté, j'ai fait un petit quartier de paysans et de citoyens, pour donner un peu de mixité sociale à ma colonie. Et là, j'ai fait une petite placette avec des arbres et une statue. Si vous prenez la rue à gauche, vous passez à côté du vieux marché et de ses ruelles bordées d'hôtels particuliers pour aristocrates, puis vous débouchez sur la Place de la Cathédrale avec ses haies décoratives et sa fontaine majestueuse. Oui, je sais, c'est... c'est splendide. Je suis très fier de ma colonie. Je crois que je vais pleurer tellement je suis ému.

ackboo

Notre AVIS

Un *Anno* de plus, et c'est de loin le plus riche et le plus abouti de la série. L'interface ne souffre plus des petites défauts d'avant (même la gestion des routes commerciales se fait sans se prendre la tête) et c'est un vrai plaisir esthétique que d'admirer les îles sauvages, les bâtiments splendides, les petits habitants 3D qui déambulent dans les ruelles. Le jeu est beaucoup plus touffu que la version *1702*, avec deux types de colonies, encore plus de biens à produire, encore plus de bâtiments à déverrouiller et des villes qui peuvent devenir énormes. Si vous avez la moindre sensibilité pour les jeux de construction et de gestion intelligents, vous ne risquez pas de finir l'été très bronzé.

9/10



Si je suis devenu un monstre, c'est pour une seule raison. Pour que vous, vous héritiez d'un ange.

Les Sims 3

Looking for Mr Gringo

L'amitié, c'est comme une moustache, ça s'entretient. Ça doit être pour ça qu'entre Gringo et moi, les choses ont lentement périclité, jusqu'à ce que notre relation se dissolve dans le quotidien...

J'avoue, j'ai toujours passionnément aimé mon travail, je lui ai quasiment tout sacrifié. Mais j'espérais que l'argent, le succès et la terreur parcourant la ville à la mention de mon nom compenseraient mes absences. Après tout, si j'ai accepté de bosser comme un damné, si j'ai saisi toutes les opportunités de casse ou de racket m'étant offertes, si j'ai lu tous les livres sur l'art du crime, si je me suis forgé ce corps monstrueux sur un banc de musculation, c'est uniquement pour gagner davantage d'argent, de pouvoir, et de lui donner, à lui, une chance d'accomplir ses rêves. Beaucoup de Sims me reprochent d'avoir détruit le

Genre : Pandemonium émotionnel
 Développeur : Maxis (États-Unis)
 Editeur : Electronic Arts
 Config. recommandée : CPU 2 GHz,
 2 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo
 Prix : Environ 60 euros
 DRM : Aucun

tissu social de la ville à force de violence, de pillage, de prise d'otage ou de vol de matériel militaire. Mais, me pardonneraient-ils si je leur expliquais que c'était par amitié ? Oui, je me suis damné pour fournir à l'être le plus pur, le plus doux qu'il m'ait été donné de connaître les moyens de devenir un

artiste d'envergure, le chanteur emblème d'une génération. Parce que vous pensez que c'est gratuit les cours de guitare, qu'il allait se les offrir avec sa misérable paye de machiniste ? Vous pensez vraiment, aussi gentil soit-il, aussi amical puisse-t-il se montrer, que son charisme est inné chez lui ? Il est pétri de qualités. Il est compréhensif et plein d'entrain. Mais j'ai quand même payé pour tout : avec ma thune, avec mon sang, avec ma sueur, et avec mon temps chaque fois que la police m'arrêtait. Si je suis devenu un monstre, c'est pour une seule raison. Pour que vous, vous héritiez d'un ange. Et puis je l'ai perdu.

Nuits Blanches à Seattle. Je ne sais pas comment tout ça a commencé. Nos horaires étaient décalés : je travaillais la nuit, il se rendait au théâtre dans l'après-midi et je rentrais alors qu'il était déjà, depuis longtemps, endormi. Nous nous croisions quelquefois, le temps de discuter de la journée et d'entretenir un peu l'amitié. Mais au fur et à mesure des responsabilités, des exigences de la vie criminelle, je l'ai perdu de vue. Au début, je n'ai pas compris que ça avait de l'importance : je disparaissais de la maison en laissant traîner mes assiettes, en oubliant la salle de bain dégueulasse et mon banc de muscu dégueulant de sueur mais, en

Je ne sais pas comment tout ça a commencé. Nos horaires étaient décalés : je travaillais la nuit, il se rendait au théâtre dans l'après-midi et je rentrais alors qu'il était déjà, depuis longtemps, endormi.



Après des mois de séparations virtuelles, Gringo m'avait tout simplement chassé de sa vie et me considérait comme son pire ennemi. (...) Malgré son bon fond, j'étais devenu sa bête noire.

échange, je bossais dur. Quand je revenais, il dormait et j'accrochais deux-trois œuvres d'art volées aux murs en espérant que ça l'aiderait dans sa quête de la transcendance. Par délicatesse, je suivais au téléphone ses progrès, en interrogeant ses amis plutôt qu'en le pressant, lui, de questions. Je me renseignais sur ses besoins et entre deux séances de torture, j'imaginai son sourire et sa reconnaissance au moment où il tomberait sur la guitare flambant neuve, la cuisine high-tech ou la giga télé HD que je lui offrirais grâce à mon travail. Et puis, j'ai quitté la voie traditionnelle du crime pour m'orienter vers la carrière de maître du Mal.

10 bonnes raisons de te larguer.

Je voyageais désormais en limousine noire, je gagnais plus en une nuit que lui en une semaine et je prenais toujours plus de distance : je trouvais plaisir et fierté dans l'effort et rien n'aurait pu me laisser croire qu'il en prenait ombrage. Jusqu'à ce que viennent les vacances. J'avais eu tort de croire que je pouvais ériger une barrière entre ma vie professionnelle monstrueuse et mon histoire avec Gringo. Si j'avais toujours pris soin de ne pas me montrer impitoyable et cruel devant lui, le récit de ma prise d'otages de l'Humanité à l'aide d'un rayon de la mort, les témoignages évoquant les énormes quantités d'argent que

je manipulais pour nuire aux œuvres caritatives ou mes expéditions punitives nocturnes contre les décorations de jardin des voisins avaient fini par arriver jusqu'à ses chastes oreilles. Ça plus la bouffe pourrie dans le salon et la cuvette des toilettes jamais essuyée. Alors, l'accueil qui m'attendait à la maison était forcément très loin de celui que j'imaginai. Après des mois de séparations virtuelles, Gringo m'avait tout simplement chassé de sa vie et me considérait



Mais si je m'étais corrompu à ce point, c'était uniquement pour qu'il puisse profiter de l'amour et de l'attention qu'on ne m'avait jamais donnés.

Sim SDF

Les Sims 3 ne permet pas seulement créer de somptueuses histoires d'amour morbides et tourmentées à vocation homo-érotique. Certains joueurs ont créé des trames beaucoup plus ambitieuses et nettement plus dramatiques, à commencer par l'histoire d'un sans domicile fixe dingue et de sa pauvre petite fille traumatisée. Et d'un point de vue sociologique largement arrosé au Dickens, la sauce a vraiment bien pris. Le créateur d'Alice et de Kev a commencé par transformer la maison des deux protagonistes en terrain vague uniquement agrémenté de quelques arbres et de deux bancs publics. Il a fait le nécessaire pour les priver de toute rentrée d'argent et a affligé le père du trait indécrot, méchant, colérique tout en lui rajoutant une haine certaine des enfants. La gamine est gentille mais maladroite. Privé de tout, le duo doit se débrouiller pour se laver, manger ou passer une bonne nuit chez les autres. Généralement, juste avant de se faire chasser brutalement. Du côté des interactions sociales, Kev se permet tout depuis l'insulte jusqu'au quasi-viol. La petite malheureusement a conscience de sa condition et en souffre, échouant par la faute de son odeur corporelle à nouer des liens solides... Même avec son papa. Conforme à sa personnalité, le paternel passe son temps à hurler sur la petite qui ne trouve le réconfort qu'en serrant son ours en peluche. Manque de bol, dès l'adolescence, celui-ci ne lui sera plus d'aucune utilité, la laissant lentement tomber vers la folie. L'histoire est horrible, ponctuée d'heureux retournements grâce à certains voisins, extrêmement bien racontée et illustrée, et pourra se trouver sur le aliceandkev.wordpress.com. Il y a vraiment de quoi expérimenter dans ce jeu à la con...





... Au moment le plus ardu de la partie, Gringo finit par se tourner vers moi pour m'offrir un sourire. Et il en fut ainsi. Chaque jour après ses horaires de travail, je l'attendais, fidèle comme un chien devant la console. (...) Et un jour, nous redevînmes amis.



... Il se hissa au statut de star absolue du rock. Il avait accompli le but de sa vie : répandre l'amour et l'espérance dans le cœur des gens par la force de l'art.

comme son pire ennemi. Ma simple présence le lançait dans des crises de rage, ruinant sa concentration ou ses efforts au travail. Malgré son bon fond, j'étais devenu sa bête noire.

Ma vie n'est pas une comédie romantique. Face à tout autre Sim, j'aurais réagi promptement, le rudoyant, le brisant, le réduisant à l'état de larve grâce aux répliques cinglantes et à la violence physique auxquelles me prédisposaient mes

traits de caractère méchant et mesquin. J'y rêvais souvent et je savais que dans cette fuite en avant, j'avais une chance de trouver le bonheur et l'épanouissement. Mais si je m'étais corrompu à ce point, c'était uniquement pour qu'il puisse profiter de l'amour et de l'attention qu'on ne m'avait jamais

donnés. Ainsi, plutôt que de répondre coup pour coup, je tentais de reconquérir son cœur. Oui, même lorsqu'il débarquait au milieu de la nuit dans ma chambre pour me briser les oreilles d'un solo de guitare. Je commençais par parcourir la ville afin de lui trouver des cadeaux, par exemple des livrets musicaux hors de prix et des brochures sur le charisme pouvant le précipiter vers les sommets. Mais, s'il en profitait allégrement, il se moquait de la provenance de cette pape-rasse comme il méprisait tous les biens matériels dont j'avais pu le couvrir. Je ne pouvais donc que tenter la voie diplomatique. Malheureusement, chacune de mes phrases le poussait davantage à la haine. Il avait le sens de l'humour et moi aussi ; seulement, aucune blague ou grimace ne le touchait. Je l'irritais, je l'ennuyais, je l'horrifiais et en échange, il me couvrait d'insultes et de remarques blessantes, détruisant la fragile estime de soi que je m'étais construite à force de kidnappings.

Sept ans de séduction. C'est en désespoir de cause que je me vautrai sur le canapé à ses côtés, prêt à essayer une autre salve d'horreurs qui écorneraient mon âme. Il jouait à la console et semblait ne pas percevoir ma présence. Encouragé par l'absence d'insultes, je m'enhardissais et finissais par saisir l'autre joypad. Toujours rien. Pas de mouvement de recul, pas de rebuffade. Nous jouâmes ensemble pendant des heures, sans échanger un mot. Communiant en silence face au dieu Jeu vidéo. Et celui-ci finit par intercéder en ma faveur... Au moment le plus ardu de la partie, Gringo finit par se tourner vers moi pour m'offrir un sourire. Et il en fut ainsi. Chaque jour après ses horaires de travail, je l'attendais, fidèle comme un chien devant la console. Nous commençons une partie, échangeons un jour un sourire, un jour une parole d'encouragement. Il fallut des semaines de ce traitement pour qu'il oublie sa rancœur. Et un jour, nous redevînmes amis. Timide et encore blessé par les événements, je limitais autant que possible les échanges classiques. Je me contentais de nettoyer mes affaires, de ne rien laisser traîner et d'être au

Technique

D'un point de vue technique, *Les Sims 3* ne semble pas, à première vue, faire preuve de beaucoup d'innovation. Ce n'est pas plus joli que *Les Sims 2*, voire quelquefois un peu plus laid. Ça ne tourne pas vraiment super vite, le clipping se fait souvent sentir. Mais rendons à César ce qui lui appartient : les possibilités de modélisation des visages et des corps, si elles sont légèrement flemmardes niveau poils et cheveux, permettent de se rapprocher terriblement de la réalité. Et puis, c'est quand même une jolie prouesse cette ville et la possibilité de changer le look et l'emplacement de tout ce qui bouge en temps réel. Mais bon, c'est la richesse des scripts et de leurs interactions, souvent terriblement originales et crédibles, qui font la vraie réussite du titre.



C'est là qu'apparut Ginette...



Le sort en était jeté : Ginette ne pouvait que m'attirer sur la couche, rendue folle de désir. Je luttai, tentant de quitter le nid douillet quand Gringo entra dans la pièce. La tragédie était imminente.

El Gringo – sous le choc – se perdit dans une flaque d'urine. L'angoisse de cette humiliation aggrava son état de fatigue, le plongeant dans une catalepsie instantanée à l'endroit même où il s'était oublié. (...) Nous éclatâmes de rire. (...) Jusqu'à ce que nous nous rendions compte qu'il était mort de faim pendant son court sommeil. La faucheuse apparaissait déjà.



© Ce document est la propriété de Gamard P.c. Tout droits réservés.

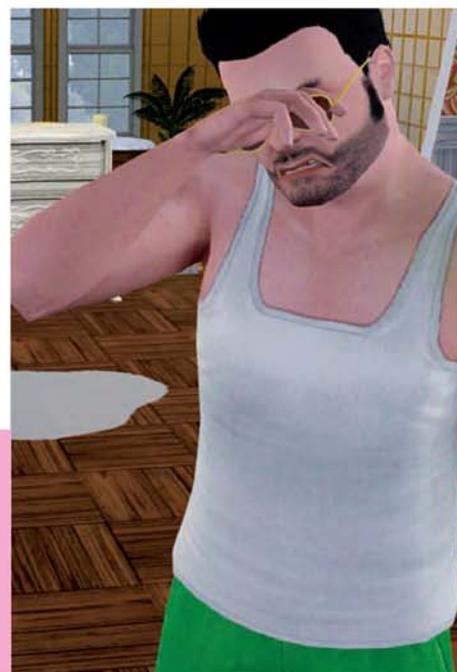
rendez-vous pour la session gaming. Puis, une belle après-midi, c'est lui qui entama la conversation. Et tout redevint magique. Il jouait de la guitare, j'exécutais mes petites danses démoniaques. Je piétinais les nains de jardin, il les redressait. Il appelait le réparateur, je le chassais par la violence avant qu'il ne réclame la note. Tout était parfait. Sa carrière était au beau fixe, tout lui souriait, les opportunités se multipliaient : il jouait à l'école pour enfants surdoués (la ville n'était pas bien dotée question Q.I.), il était invité à classer la section musique de la bibliothèque, on lui proposait toujours plus d'avancement. Je refuse de croire que mon OPA hostile et le rachat total du théâtre municipal aient pu avoir une quelconque influence là-dessus. Non, c'est à force de charisme, d'effort et de créativité qu'il se hissa au statut de star absolue du rock. Il avait accompli le but de sa vie : répandre l'amour et l'espérance dans le

cœur des gens par la force de l'art. Et pour fêter ça, nous décorâmes notre vieille bicoque avec une dizaine de spotlights perçant le ciel jour et nuit.

Intolérable cruauté. C'est là qu'apparut Ginette. Ginette Magreb était la bonne que nous avions engagée dès que mes paies nous l'avaient permis. Elle était belle, elle était bronzée, charismatique et flirteuse. Gringo l'adorait. Car cet être si pur, malgré son succès, le nombre de ses fans, de ses admiratrices et de ses amis, n'avait jamais connu l'amour. Tout à son travail, tout à son art, il avait délaissé les choses du cœur. Mais ces dernières semblaient vouloir reprendre leur juste place. De mon côté, je voyais ces nouveautés d'un bon œil. J'avais pour ma part connu mon lot de romances, multipliant la tromperie, la

souffrance et les familles recomposées décomposées dans mon sillage. Gringo courtisait, Gringo câlinait, Gringo draguait, Gringo complimentait, mais Gringo n'avancait pas beaucoup. Pourtant, un jour, Ginette décida de prendre les choses en main en lui offrant son premier baiser. Le bonheur et l'épanouissement empestaient dans toute la maison. Et, très pressée, Ginette s'étendit sur le lit de l'artiste alors que celui-ci, mû par sa bonne éducation, se précipitait pour faire un brin de toilette. Malheureusement, je revenais tout juste de ma séance quotidienne d'haltérophilie, torse nu, chaussé de mes Ray Ban Aviator dorées et nimbées du musc si particulier pour la femme de celui ayant tout accompli. Pour accéder à ma chambre, il fallait que je passe par celle d'El Gringo. Le sort en était jeté : Ginette ne pouvait que m'attirer sur la couche, rendue folle de désir. Je luttai, tentant de quitter le nid douillet quand Gringo entra dans la pièce. La tragédie était imminente, bien qu'elle ne fut pas celle qu'on attendait. El Gringo, affligé d'une étourderie qui le poussait à trop souvent s'oublier en public, avait totalement dédaigné dormir, s'alimenter et se rendre aux WC depuis que l'amour était rentré dans sa vie. Sous le choc de voir son meilleur ami et sa dulcinée partageant la même couette, la star se perdit dans une flaque d'urine. L'angoisse de cette humiliation aggrava son état de fatigue, le plongeant dans une catalepsie instantanée à l'endroit même où il s'était oublié. La cocasserie de la chose ne pouvait échapper ni à moi, ni à mon assaillante. Nous éclatâmes de rire et nous moquèrent du pauvre garçon. Jusqu'à ce que nous nous rendions compte qu'il était mort de faim pendant son court sommeil. La faucheuse apparaissait déjà. Je tentais de l'occuper, l'assommant de paroles, la menaçant, lui proposant une suite de cours sur la logique, le bricolage, la musique, le

J'avais perdu mon ami une seconde fois, ce coup-ci non pas par le triste jeu de la vie, mais uniquement à cause du magnétisme animal qui émanait de mon être brut de forge. Je l'avais perdu et rien ne pourrait le faire revenir.





Pas de pitié alors : la ville allait connaître mon courroux, ma rage vengeresse et absolue.



charisme, les échecs grâce à mon intelligence d'élite. Mais, on n'était pas chez Bergman, cette mauvaise joueuse finit tout de même par enlever mon ami. Je chassai Ginette, cause de tous nos malheurs, et m'installa sur mon banc de muscu pour pleurer.

Enfin Veuve. Je me vidais de mes larmes pendant des jours. Oubliant de manger, de dormir, de me laver ou d'uriner. Je restais prostré près de ma fonte, dernier refuge de mon identité, souillé et suintant. Tout était de ma faute. J'avais perdu mon ami une seconde fois, ce coup-ci non pas par le triste jeu de la vie, mais uniquement à cause du magnétisme animal qui émanait de mon être brut de forge. Je l'avais perdu et rien ne pourrait le faire revenir. Malgré mon vœu de mort, l'appel incessant de Thanatos, mon incroyable vitalité refusait d'abdiquer et c'est en haillons que je me mis à errer dans la ville. Je revenais sur tous les lieux de la vie de Gringo : le théâtre municipal et le stade où il donnait ses spectacles, la bibliothèque où il volait des livres de solfège, le petit restaurant où il aimait tant se saouler à la piquette, le jardin municipal où il épiait les petits enfants, le club de gym qu'il évitait soigneusement.

Il me fallait réussir à faire partager toute ma douleur aux habitants. Et un seul moyen pouvait me le permettre : les priver de tout ce à quoi ils tenaient. (...) L'argent achète tout, même la vie des gens.



Le cimetière. Mes pas m'avaient conduit là-bas, là où je refusais de mener ses cendres. Si je devais faire le deuil de mon amitié, de mon compagnon, ce serait à la maison. D'ailleurs, comme il l'avait exigé, à la manière des Johnny Hallyday, j'avais déjà placé ses restes près de son lit entre sa chaîne hi-fi, sa console et sa guitare. Par faute de temps, je n'avais pas encore pu emmurer cette pute de Jacqueline près de son urne afin qu'elle l'accompagne dans l'Au-delà comme le Pharaon du Rock'n'Roll qu'il était. Mais cela se ferait.

Qui plus est, cette proximité me donnait l'impression qu'il était toujours là, comme si son fantôme affamé se précipitait dans la cuisine autour de minuit pour piller le frigo et faire la vaisselle dans l'évier de la salle de bain.

Docteur Folamour. C'est au cours d'une de mes mornes marches dans la ville que l'un des citoyens me parla de la possibilité de faire revenir d'entre-les-morts un Sim décédé. Les laboratoires scientifiques de la ville expérimentaient une machine permettant de ressusciter les disparus et contactaient régulièrement leurs familles. Désireux de forcer le sort, je fis ce qu'il fallait faire : nanti d'une incroyable fortune dépassant largement le million de simflouzes, j'avais le pouvoir de m'offrir tout ce que je désirais. Y compris la ressuscitation de Gringo et le salut de mon âme. Doté d'une nouvelle force, je me précipitais chez moi, me lavais, me nourrissais, revêtais mon plus beau costume de maître du mal, le violet avec le liseré vert fluo, et demandais à ma limousine de me déposer aux labos de Gunther Goth. Mais le pitoyable



J'arpentais le cimetière nuit et jour, dormant sur place et ne rentrant chez moi que pour satisfaire mes besoins primaires.



... me demandant de me présenter avec les restes de Gringo. (...) L'expérience rata à moitié, empêchant mon ami de récupérer son corps, mais convoquant son âme immortelle sur notre plan de conscience.



germain n'avait rien à me proposer et restait désespérément muet quant à ses Lazares de la science. Qu'à cela ne tienne, je rachetai le labo et vira l'imbécile avant de le passer à tabac pendant de longues heures, jusqu'à ce qu'il s'écroule de fatigue. Toujours rien. Pas de coups de téléphone, pas d'opportunité de ramener Gringo à la vie. Pas de pitié alors : la ville allait connaître mon courroux, ma rage vengeresse et absolue. Cette foutue cité deviendrait un gigantesque mémorial urbain à la gloire d'El Gringo où les Sims seraient aussi malheureux que moi je l'étais.

Z. Méthodiquement et impitoyablement, je rachèterais et renommerrais ce qui pouvait l'être. Sillonnant Sunset Valley dans ma limousine noire, j'allais du théâtre au restaurant, du SPA à la tour de bureaux, de l'entrepôt au bistrot, du stade au supermarché. La carte se couvrait de "Petit Resto El Gringo", "Entrepôt du Gringo Modèle", "Théâtre Memorial du petit Gringo du Peuple". Mais ce n'était pas assez. Devenu propriétaire de toutes les entreprises de la ville, il me fallait réussir à faire partager toute ma douleur aux habitants. Et un seul moyen pouvait me le permettre : les priver de tout ce à quoi ils tenaient. Les virer, supprimer leurs moyens de subsistance, racheter leur maison et les laisser errer dans les rues. L'argent achète tout, même la vie des gens. Pourtant, rien de tout cela n'était suffisant et je me sentais de plus en plus attiré par les versants les plus sombres de notre univers.

Certains penseraient que j'étais fou, je préfère dire que j'étais à la recherche de quelque chose les dépassant totalement. J'arpentais le cimetière nuit et jour, dormant sur place et ne rentrant chez moi que pour satisfaire mes besoins primaires. J'insultais les fantômes, rageant de ne croiser dans leurs rangs mon Gringo, et ne liant amitié qu'avec une défunte enceinte aussi mesquine et perverse que moi m'ayant avoué être tombé net morte à l'annonce de sa grossesse, la faute à son allergie des enfants. Je m'aventurais toujours plus loin dans les abysses, explorant les catacombes, me faisant agresser par des colonies d'ours zombies, de spectres tourmentés mais ramenant à chaque fois des choses de plus en plus intéressantes. D'abord, des nains de jardin hantés, puis des "graines de vies". Après quelques recherches, il s'avère que ces dernières entraînent dans la composition d'une ambrosie capable de prolonger la vie et de ressusciter les morts. Si la décoction ne relevait pas Gringo, elle m'accorderait sans doute assez de temps pour que les labos de science me contactent...

Frankenstein. Mais avant de pouvoir concevoir la substance philosophale, il me fallait devenir expert en pêche, en jardinage et en cuisine. Je m'enfermai dans mon antre et mis à profit la capacité d'apprentissage surpuissante qu'une vie entière de réussite m'avait permis de développer. Petit à petit les choses avançaient, je pêchai l'autre composante de ma tambouille, un poisson légal,

La petite boutique des Arnaques

Nouvelle crise de rage concernant le modèle économique du jeu : la boutique In-Game. Surfant sur la mode des micro-transactions et autres magasins bourrés d'accessoires ayant fait leurs preuves avec les MMORPG free-to-play, Electronic Arts a choisi de mettre en place dès la sortie du titre un système permettant d'acheter des meubles, des objets, des fringues, des coupes de cheveux et autres machins à la pièce ou en pack. Et, au vu des tarifs, c'est juste une purée de sacré scandale. Bon, OK, le fait d'enregistrer votre jeu sur le site internet vous permet de bénéficier de l'équivalent en simfouze de 12 euros, c'est très gentil. Mais, notez tout de même que pour désincarner encore plus la dépense et inciter les plus jeunes à ne pas faire attention à ce qu'ils claquent, on gomme le vrai prix en euros au profit d'un truc plus anodin. Et, on s'aperçoit que 10 euros équivalent à 1 000 simpoints, soit 10 fenêtres en bois, 10 coupes de cheveux ou 13 vêtements. Pire encore, des packs de meubles existent pour une somme allant de 4,50 à 5,75 euros. Le calcul est vite fait : là où un add-on des Sims 2 offrait une grosse soixantaine de trucs pour 20 euros, dans cet épisode, 45 bidules vous seront facturés 25 euros. C'est beau l'inflation.

qu'on ne pouvait capturer qu'entre minuit et quatre heures du matin dans le cimetière à l'aide d'un appât basé sur l'ange de mer uniquement attiré en utilisant un poisson-chat de gouttière au bout de la ligne. Ma plante mystérieuse poussait et se rapprochait de la maturité... C'est le moment où le labo choisit de m'appeler, me demandant de me présenter avec les restes de Gringo. Là bas, l'expérience rata à moitié, empêchant mon ami de récupérer son corps, mais convoquant son âme immortelle sur notre plan de conscience. Depuis, nous avons repris notre cohabitation. Mais il fait la vaisselle dans le lavabo de la cuisine. Il m'énervé. Je me demande si ça crève un fantôme. Et si jamais, ça marche, je pourrais toujours le faire revenir avec l'ambrosie.

Omar Boulon

Depuis, nous avons repris notre cohabitation...



Notre AVIS

Je ne sais pas s'il est juste d'appliquer le terme de jeu aux Sims 3. En tout cas, il s'agit d'une expérience largement supérieure à celle des deux premiers épisodes. Les interactions sociales, l'introduction de la ville, des objectifs de vie et des traits permettent de dépasser le simple stade de maison de poupée pour s'offrir son propre petit théâtre personnel. Évidemment, si vous êtes dénué d'imagination, vous risquez de vous ennuyer. Mais ce n'est pas le plus grave. La politique commerciale d'EA, traitée dans les différents encadrés, me contraint à sévèrement baisser la note.

7/10

ArMA 2

La vraie suite d'Operation Flashpoint

Genre : Simulateur d'infanterie et d'autres trucs
 Développeur : Bohemia Interactive (République Tchèque)
 Editeur : Digital Bros
 Config. recommandée : Dual Core, 2 Go de RAM,
 Carte graphique 512 Mo
 Prix : Environ 40 euros
 DRM : Aucun

À cette heure, je devrais être en train de me farcir *Point Lookout*, le nouveau DLC de *Fallout 3*. Mais franchement, entre perdre mon temps à jouer à une des ces soupes Bethesdaesques et rêvasser devant une page Word blanche aux innombrables heures passées à ramper dans les hautes herbes, à me faire renifler le postérieur par des sangliers et à loger du 5,56 dans des Skodä, y'a pas photo.

On a eu tant de bons moments... Des instants poétiques tellement délicats que j'ai peur de les souiller en les couchant sur le clavier. Genre la fois où Billy-Bob a mal calculé la hauteur de la grande cheminée du complexe pétro-chimique et a planté l'hélicoptère transport de troupes plein à craquer de soldats... C'était chouette. Et celle où Brian s'est redressé dans la ligne de tir de Randy, pile quand ce dernier venait de tenter le carton sur une sentinelle à la .308. Et puis, les grosses bavures à chaque fois qu'on confondait un berger et son troupeau avec une bande de rouges en train de ramper dans les blés. Non, vraiment, on s'est bien marré.

Terrain miné. Alors, il y a bien eu des instants pénibles, des petites difficultés, des pécadilles. Rien d'important. Bon, j'arrête, je ne suis pas crédible. Pour un grand nombre de joueurs, *ArMA 2*, c'est la bérézina. Mais quand on met les pieds dans du Bohemia Software, faut pas faire la finade, surtout immédiatement après la sortie du titre. Alors, j'en connais qui ont défoncé leur moniteur à coups de tête, d'autres qui ont mis leur disque dur sur orbite ou péti leur clavier. Mais passée la crise de rage, et la case Montgallet pour remplacer le matos détruit, tous ont repris là où ils en étaient... Jusqu'au moment où la densité d'erreur a fini par rendre toute tentative absolument impossible. Je suis sûr que c'est pour ça que Dieu a inventé *ArMA 2* en réseau : pour qu'on puisse continuer à profiter des bugs quand ces derniers ont foutu en l'air la partie solo. Mais trêve de mystique, en l'état, avec le patch 1.02, jouer à *ArMA 2* tient du quitte ou double. Ma première partie sur une première installation s'est déroulée absolument sans accroc, même après la funeste Mission Manhattan : j'ai pu enchaîner les objectifs et

accomplir le gros du boulot sans souffrir d'un seul blocage ou d'une seule aberration grave. Ma seconde partie, au contraire, sur un autre PC bien plus puissant, a été un véritable calvaire. Événements indispensables à la poursuite du scénario ne se déclenchant pas, mort quasi automatique et absolument inévitable, arrêt pur et simple du fonctionnement de l'I.A. alliée, j'ai eu droit à tout. Au point de devoir annuler sept ou huit heures de jeu pour recommencer à partir du moment où ça commençait à clocher. Mais honnêtement, je m'en fiche : je ne regrette pas un seul de ces instants.

Comme un arrière-goût de Serbie.

Car *ArMA 2*, c'est tout bêtement le véritable héritier d'*Operation Flashpoint*, le meilleur simulateur d'infanterie jamais conçu. Et pour longtemps. En comparaison, *Armed Assault 1* n'était qu'un brouillon griffonné vite fait, entre deux dessins cochons, sur une nappe en papier à la brasserie principale de Mníšek pod Brdy. D'ailleurs, même dans le pire des cas, celui où le pétage de plombs général vous empêche de suivre vos ordres de missions, le titre reste extraordinaire. Car on n'a jamais vu FPS si ouvert, si pointu, si vaste, si dense et si bien pensé. Oui, je sais que ça fait beaucoup. Mais je m'emballe, laissez-moi reprendre depuis le début : *ArMA 2* vous place dans les Corcoran d'un marine venu prêter main-forte à la résistance d'une petite ex-république soviétique, le Tchernarus. Vous et votre unité avez pour mission de mettre à l'amende le nouveau pouvoir nationaliste soutenu par la Russie, tout en cherchant quelques cochonneries qui pourraient permettre de justifier votre intervention devant l'opinion internationale. Il y sera question de manipulation politique, d'épuration ethnique, de charniers, de trahison, d'alliance contre-nature et j'en passe.

Un bon pain de campagne. À la lecture de ces lignes, les vieux briscards s'aperçoivent que Bohemia a abandonné la sale direction qui avait été prise sur *Armed Assault*, un solo sans saveur et sans véritable enjeu mais disposant de légers embranchements, pour retrouver le souffle épique d'un *Flashpoint* et de ses multiples extensions. Eh bien oui, c'est exactement ça... En mieux encore. *ArMA 2* propose une trame scénaristique générale avec des rebondissements inévitables, comme la mort de votre supérieur



Car ArMA 2, c'est tout bêtement le véritable héritier d'Operation Flashpoint, le meilleur simulateur d'infanterie jamais conçu. Et pour longtemps. En comparaison, Armed Assault 1 n'était qu'un brouillon griffonné vite fait.

vous précipitant en première ligne et transformant un simple job en quelque chose de plus personnel, tout en intégrant des intrigues à tiroir, des missions secondaires et des variations sur le déroulement des événements. À terme, en fonction des missions que vous aurez accomplies, des choix que vous aurez faits, du degré de réussite de vos opérations mais aussi de votre influence "politique" face aux différentes factions, vous pourrez tomber sur sept fins bien distinctes. Et pour une fois, même sans mourir ou perdre de membre du squad, arrivé à la fin du jeu, on peut vraiment rater. Et ça, c'est hardcore.

Aux chiottes Oblivion ! Mais ce qui est mieux que hardcore, c'est se montrer distrayant et immersif. Sur ce point, on assiste à une réussite complète. Là où *Armed Assault* paraissait extrêmement artificiel avec une géographie, une intégration des bâtiments, objets et civils plutôt mal foutue et nuisant terriblement à la projection du joueur dans le jeu, on se retrouve ici avec un monde mettant totalement à l'amende les titres censés reposer sur l'immersion comme les derniers RPG à la mode. En face d'un *Oblivion*, d'un *Fallout 3* ou d'un *Gothic 3* aux mondes ouverts qui compensaient en compressant les distances, Bohemia Interactive a choisi d'offrir un univers cohérent doté d'un urbanisme et d'un peuplement logique suivant la géographie, de camps planqués où l'on chercherait à se retrancher si on était des résistants, le tout nappé d'une sociologie plutôt sympa. Il y a des putes, des vieux, des curetons, des trafiquants d'armes, des pro-Russes, des anti-Russes, des balances et tout ce petit monde interagit dans la joie et la bonne humeur. Attention tout de même, on se trouve encore loin d'un titre pleinement réaliste : sur tous les PNJ, seule une poignée disposent de dialogues interactifs. Mais c'est déjà fantastique car c'est auprès de ces gens-là, qui souvent pourront passer inaperçus, que se jouent toutes les variations et les finesses de la campagne.

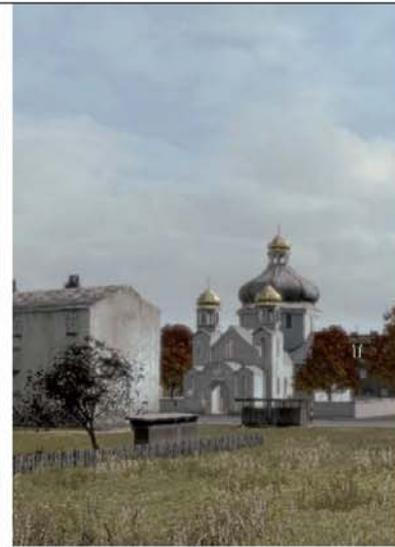
Les choix des armes. Alors, je vous ai déjà rebattu les oreilles avec ces infos au cours des previews, mais si de grands objectifs principaux vous sont fixés, vous serez aussi amené à prendre vos propres décisions stratégiques, tactiques voire diplomatiques. Il s'agit d'abord évidemment de la manière dont vous accomplissez vos missions, en ayant ou non recours aux véhicules blindés,



aux soutiens logistiques. Dur de ne pas spoiler et hors de question de recycler le coup de la première mission et de ses otages à sauver vous orientant vers des charniers. Alors, je me lance sur autre chose : la fameuse Manhattan. Cette mission maudite propose une douzaine de sous-missions allant de l'escorte en passant par la défense de position, la capture de VIP ou les conquêtes de bases ennemies. Mais, au départ, il s'agit juste d'enquêter sur deux figures pro-soviétiques et d'essayer de les mettre hors d'état de nuire. Vous êtes libre de choisir vos moyens, de hiérarchiser vos tâches et vous aurez même l'occasion de participer ou non à la mise en place d'une rébellion populaire armée par le biais d'un prêtre bien remonté. Ce sont vos rencontres et votre comportement qui tireront le déroulement du jeu d'un côté ou de l'autre. Sans compter que certaines décisions a priori insignifiantes – ne pas fouiller un cadavre par exemple – pourront engendrer d'énormes conséquences. Voilà un modèle pour tous les développeurs : il faut oser créer des situations complexes, touffues, même au risque de nous laisser passer à côté de quelque chose. C'est ça qui donne la sensation du vivant.

Move your bodybag. Bon, tout ça c'est bien cool, mais les virils, les tatoués, les chiens de guerre se demandent sans doute ce qu'il en est du gameplay proprement militaire. Sur ce point, je vais faire simple : c'est vachement mieux. Premier point, les sensations se sont grandement améliorées. On n'a plus l'impression de piloter un vieillard ravagé par l'arthrose et tellement rongé par la sénilité qu'il est incapable de recharger et de se déplacer en même temps. Les mouvements sont fluides, le passage d'une stance à une autre n'est pas contraignant, le body awareness est extrêmement bien foutu, permettant de savoir constamment si on est à couvert ou pas (sauf le haut du casque) et on se sent enfin maître de l'avatar. Vous pourrez courir ou recharger en tirant. Un bouton vous permettra de franchir les obstacles, à défaut de sauter. Par contre, impossible de lancer une grenade en mouvement. Mais vu comme j'ai dû mal, c'est certainement plus prudent. On notera aussi que les développeurs ont intelligemment pillé le mod ACE en intégrant leur propre vision des premiers soins et du transport de blessés ainsi qu'un inventaire un peu plus crédible que le précédent. Les contrôles sont identiques à *Arma* tout court et le "double-tap", permettant d'accéder à une fuite en avant si on l'effectue sur la touche "Avancer" ou au blocage du lean droit ou gauche avec e ou a, s'annonce toujours aussi pratique. Évidemment, tout cela se dégrade un peu quand on se penche sur les véhicules, mais bon, il s'agit d'abord d'un simulateur d'infanterie et pas d'un *GTA*.

Omnichiant ? Côté Intelligence Artificielle, on touche à un grand débat. Avec la version commerciale allemande modée en



anglais, je n'ai pas souffert du syndrome "I.A. ennemie désamorcée" qui ponctuait mon temps de jeu sur la bêta. Pour peu qu'on dépasse le niveau de difficulté Regular pour se fixer sur un petit Veteran, on obtient même des adversaires joliment vicieux et réactifs. Ce qui implique des salopiaux vous faisant baisser la tête d'un tir de barrage pendant que leurs copains vous flankent, des durs retenant votre dernière position connue et la pilonnant à la grenade ou au RPG-7 au cas où, et autres sagouins se plaquant dans un bâtiment derrière une fenêtre sale pour

planquer leur muzzle flash et décimer tout le monde, y compris ceux qui se portent à votre secours. En face d'un blindé doté d'un canon lourd, cela se complique encore puisque le canonier n'hésitera pas à tirer à travers les bâtiments ou les couverts pour vous avoir. Hum... Je parlais d'un grand débat plus haut non ? Eh bien le voilà : deux écoles s'affrontent. D'un côté ceux qui considèrent que l'I.A. continue de tricher comme dans *Arma* et qu'elle vous headshote à trois-cents mètres. Allez les enfants, tendez le doigt vers eux et moquez-vous. De l'autre, ceux qui ont



compris l'intérêt de ramper à la moindre suspicion de présences OPFOR. À force de jeu et d'expérience, en particulier celle menée par Datter du bloc Caveofdistraction, on a fini par mieux comprendre comment les ennemis vous localisaient. En plein jour, si vous vous fondez dans le décor, et plus particulièrement en vous couchant dans les hautes herbes, à partir de 25 mètres, les ennemis ne vous localiseront que par le bruit de vos tirs, votre muzzle

flash. Plus près, le bruit de votre ramping sera suffisant pour attirer leur attention et les faire passer en mode combat. Plus loin, ils auront davantage de mal à vous localiser, allant jusqu'à se diriger dans la mauvaise direction en cas de tirs ne révélant pas votre position. Dans tous les cas, si vous dépassez de l'herbe, si vous évoluez à couvert, vous multipliez les chances d'être repéré. À noter tout de même que votre équipement influe sur le bruit que vous faites et que le degré de luminosité jouera aussi. Les bolchos n'ont pas forcément de lunettes de vision nocturne. Vous si. Attention toutefois, les fumigènes et le brouillard ne constituent toujours pas des moyens de vous planquer. Dommage.

Band of posers. L'Intelligence Artificielle alliée, de son côté, fait du sacré boulot : il s'annonce assez dur de prendre vos proches en défaut tant qu'on reste à terre. Les bidasses suivent bien le système d'ordre, particulièrement utile puisqu'il vous permet de désigner des cibles ou de changer le profil de votre approche en moins de cinq clics. En général, vos frères d'armes vous sauveront souvent la mise en signalant ou éliminant des menaces qui étaient totalement inaperçues. D'ailleurs, si jamais ils mangent du plomb, c'est en vous portant secours parce que vous vous êtes fait descendre à découvert. En temps normal, ces messieurs gèrent assez bien les couverts et ne peinent vraiment que pour sortir et rentrer des divers véhicules. Si vous vous sentez quand même empêtré avec ces lourdauds, pourquoi ne pas en choisir d'autres qui vous répondront quand vous les insulterez ? On dénombre déjà un bon gros nombre de joueurs d'Arma 2 et quasiment autant de scripteurs et créateurs de missions ravis de vous voir mourir sous les coups de boutoir de leurs vices. Au pire, la campagne est jouable en coop, même si les deux premières missions buguent. Je vous incite en revanche à tester les missions custom Joueurs VS I.A. ne manquant pas de naître tous les soirs sur les divers serveurs francophones : c'est très rigolo, même s'il faut faire preuve de retenue, d'un peu de discipline et ne pas se la jouer *Battlefield 2*. Tous les mods d'*Armed Assault* étant facilement portables vers *Arma 2*, on ne devrait pas tarder à voir débarquer le successeur du ACE et un paquet de trucs enthousiasmants qui ne manqueront pas d'améliorer l'expérience de jeu. En attendant, on peut jouer des bergers allemands, des sangliers artilleurs et tout ce que l'éditeur, super efficace et ouvert, peut vous permettre d'imaginer. Dur de s'avancer davantage à l'heure où j'écris ces lignes : s'il est à peine possible d'héberger une partie convenable avec une ligne ADSL classique, les serveurs dédiés commencent à se multiplier. Mais, je crois sincèrement qu'on devrait profiter d'une vague populaire *Arma 2*.

Beau comme un Soukhoï. Dernier point, le volet technique. *Arma 2* est tout simplement superbe : qu'il s'agisse des

textures, de la modélisation, de la colorimétrie, du ciel, de la distance de vue, des effets de profondeur de champ ou de flou, c'est l'extase. D'ailleurs, je soupçonne une bonne partie de ceux qui découvriront le jeu dans les prochaines semaines de ne le faire que pour son côté esthétique. Manque de bol, même s'il est plus joli que son prédécesseur à fluidité égale, il faudra une grosse machine pour vraiment en profiter. Avantage au dual-core et aux ATI. Un bon Core 2 Duo et une 4870 constituent une config idéale pour jouer en high aux alentours du 1400 par 900. Par contre, côté SLI et Quadcore, c'est un peu la déception : sur un i7 Extreme avec un TriSLI de 295, j'ai pu constater qu'une seule carte était réellement utilisée ainsi qu'à peine



50 % des processeurs. Mais bon, ça tournait tout à fond en 1980 par 1200. Donc je vais arrêter de pleurnicher. Reste les reproches traditionnels des produits propres à Bohémia : le son des armes et des véhicules laisse encore à désirer, mais il y a du progrès. Une grande partie des dialogues sont en synthèse vocale, même s'ils sont largement plus agréables que ceux d'*Arma*. Et surtout, l'interface des menus, en particulier de celui de sauvegarde, est minable. De quoi perdre ses données deux-trois fois avant de s'y faire. Mais, bon, s'il faut endurer ce genre de chose pour profiter d'un vrai grand jeu, je pense qu'on serrera tous les dents avec plaisir.

Omar Boulon

Notre AVIS *Arma 2* est plus qu'une bonne surprise : c'est une super nouvelle. Le jeu est suffisamment passionnant et beau pour attirer toute une nouvelle clientèle vers ce type de jeu, comme *Flashpoint* l'avait fait en son temps. On peut donc espérer que la complexité et l'intelligence reviennent à la mode. En attendant, si vous aimez les FPS vraiment tactiques et exigeants ou si vous cherchez tout simplement un nouveau truc à découvrir, n'hésitez pas à vous lancer sur *Arma 2*. Surtout qu'une grosse communauté sympathique est là pour vous accueillir sur nos forums.

8/10



Call of Juarez : Bound in Blood

Rio pas Bravo

Genre : FPS

Développeur : Techland (Pologne)

Éditeur : Ubisoft

Config. recommandée : CPU dual-core, 2 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo supportant le Shader Model 3.0

Prix : Environ 50 euros

DRM : SecuROM

Rôle de stratégie que celle des développeurs du premier *Call of Juarez*. À défaut de marquer les esprits par ses qualités intrinsèques, le titre restera dans les mémoires comme la première tentative pseudo-légale de contraindre les utilisateurs l'ayant supposément piraté à un paiement de 400 euros après une collecte d'adresses IP non autorisée par la CNIL. Débouté par le Tribunal de Grande Instance de Paris, Techland a depuis fait profil bas, profitant de l'agitation pour changer l'éditeur de *Call of Juarez* durant la gestation du second opus. C'est donc Ubisoft qui a récupéré le FPS western désormais étendu au passage à la Xbox 360 et à la PS3. Une ouverture qui n'est pas sans conséquence sur l'évolution du gameplay, comme on le verra par la suite. Mais avant de trop m'emballer et de pulvériser mon plan initial, je me vois contraint de revenir au point crucial du test, le scénario. Les suites chronologiques étant devenues définitivement ringardes, *CoJ Bound in Blood* s'inscrit dans la tradition moderne des antépisodes/prequel (suivant votre degré d'attachement à la francophonie). On y suivra donc la "jeunesse" tumultueuse de Ray, antihéros du premier opus et de son frère Thomas (voir l'encadré "Les frères pétards"). Un périple qui com-

mencera pendant la Guerre de Sécession côté sudiste avant de s'enfoncer dans le Far West à la recherche de l'or de Juarez sur fond de rivalités masculines et de bondieuseries.

Nickel Chrome. Malgré des dialogues plutôt réussis – quand on aime la vulgarité – soutenus par un doublage français très honorable, j'ai eu bien du mal à me passionner pour l'histoire et à ne pas zapper les cinématiques. Le scénario est en effet ultra prévisible, son seul mérite étant de nous faire profiter d'une bonne diversité de paysages. Et s'il y a bien un point sur lequel *CoJ BiB* assure, c'est celui de la réalisation visuelle. Que ce soit au niveau des textures, de la végétation ou du design des bâtiments, tous les environnements sont extrêmement soignés. Sans atteindre le rendu d'un *Crysis*, l'illusion est saisissante au point de rouler sous mon bureau à chaque passage dans une prairie. Bon, j'avoue que je suis aussi totalement subjugué par leur gestion de la profondeur de champ parce que je suis myope comme une taupe. Le rendu obtenu quand on passe en mode visée (qui n'est pas un iron sight) donne tout son sens à la notion de flou artistique. Et pour une fois, la version PC n'est pas une adaptation du code console, réalisée quinze jours avant la sortie par un stagiaire

webmaster. Sur une vieille 8800 GTS 320 Mo de première génération, avec tous les détails à fond en 1440x900 le jeu s'est montré parfaitement fluide en toutes circonstances tombant très rarement en dessous des 60 images/sec.

Land of the deadwood. Partant des films de cow-boys comme principale inspiration, on pouvait s'attendre à retrouver dans *CoJ BiB* des activités aussi divertissantes que les concours de crachats, le poker menteur et les déguisements à l'amiable à base de goudron et de plumes. Techland n'a finalement gardé que le culte du colt sous toutes ses formes. Passons rapidement sur les duels concluant les chapitres : longuets, simples et répétitifs, ils n'ont pas beaucoup d'intérêt une fois passé l'effet de surprise. Le reste du temps, *BiB* est bien un FPS dont le feeling des armes est réussi (dans le genre brutal plutôt que réaliste) et l'I.A. correcte sans atteindre des sommets. Je suis plus mitigé sur l'ajout du système de couvertures dynamique. Même si l'idée est bonne, on ne peut pas en dire autant de l'implémentation : le système est automatique quand vous vous collez à une paroi et pas des plus maniable à la souris. De toute façon, j'ai surtout joué avec Ray dont la stratégie est plutôt de foncer dans le tas et d'agir en alchimiste transformant



les os en plomb. Avec ma version de test, je ne peux malheureusement pas vous dire si le multijoueur compensera la

Les frères pétards

Contrairement à son prédécesseur qui alternait les deux protagonistes en fonction des niveaux, *Call of Juarez: Bound in Blood* vous laisse le choix entre les deux frères au début de chaque chapitre. Ray est le bourrin du groupe, sa force physique lui permettant de défoncer les portes, de trimballer une gatling et de résister aux dommages mieux qu'une vache. Ses armes de prédilection sont le colt – il peut en utiliser deux simultanément – et la dynamite, en faisant un tueur efficace à courte portée. Par opposition, Thomas est surtout à l'aise à distance au fusil comme à l'arc. Sa faible composition est compensée par son agilité – c'est un grand amateur de cordes et de lasso – et sa discrétion, appuyée par les couteaux de lancer marque de l'assassin silencieux. Attention, si le butin est commun, l'arsenal ne s'échange pas par peur des maladies dermatologiques. Dans un souci d'optimisation fort compréhensible, vous seriez bien avisé de déterminer rapidement votre personnage préféré et de lui laisser carte blanche pour les achats.

relative courte durée de vie (comptez entre 6 et 7 heures) du mode solo. Je n'ai rien vu de particulièrement excitant dans les différents modes en équipes avec classes. Évidemment, si ça s'avère génial à l'usage, on ne manquera pas de vous en reparler mais je doute fort que cela puisse approcher les ténors du genre.

Le nouveau western ? La fin approchant, il me faut revenir sur le principal reproche formulé rapidement en début de test : l'adaptation (je devrais dire la simplification) du gameplay pour le transformer en FPS jouable sur consoles. Plus que la vie qui se régénère toute seule en restant planqué quelques instants, l'exemple le plus flagrant de la "consolidation" réside dans les capacités spéciales des deux frérots. Avec Thomas, le maintien du mode visée sur un fusil ou un arc déclenche une sorte de bullet-time qui aide à shooter les ennemis sans que ce soit particulièrement scandaleux par ailleurs. C'est une autre histoire pour Ray dont l'habileté aux pistolets est responsable d'une visée totalement automatique de ses adversaires à courte portée. Je veux bien croire que ce genre d'artifices soient nécessaires lorsqu'on a une manette en mains mais à la souris, c'est totalement frustrant et parfois même handicapant. Ce n'est pas la seule modification puisque les

niveaux, bien que vastes au premier abord, sont exploités de façon très linéaire et vous passerez une bonne partie de votre temps à courir après votre I.A. de frère, à quelques exceptions près (les deux chapitres ouverts contenant des missions annexes). Alors que le moteur permettait de faire un FPS ouvert aux gunfights furieux, on se retrouve finalement avec un shoot sympathique mais beaucoup moins ambitieux, trop simplifié et un brin répétitif. Bon, vous voulez bien vous remettre au travail sur *Dead Island* maintenant s'il vous plaît ?

Potoman Poujade

Notre AVIS

Call of Juarez: Bound in Blood a bien progressé depuis le premier épisode, notamment du point de vue de la technique et de la réalisation. Il aurait presque pu être un bon jeu si sa sortie simultanée sur consoles n'avait pas opéré de sévères amputations dans le gameplay. Visée automatique, vie qui se régénère, level-design beaucoup plus linéaire, l'expérience a perdu pas mal de piquant et d'intensité. Un comble pour un jeu dont l'ambiance *Far West* violente et vulgaire le destinait principalement aux cow-boys sévèrement burnés.

6/10



Overlord 2

Et tu tapes, tapes, tapes...

Genre : Action
 Développeur : Triumph Studios (Pays-Bas)
 Editeur : Codemasters
 Config. recommandée : CPU double cœur,
 2 Go de RAM, Carte 3D 7900 GTX
 Prix : Environ 50 euros
 DRM : N.C.

Dungeon Keeper, Evil Genius, Overlord... j'en oublie sûrement beaucoup mais les jeux qui nous foutent dans la peau du grand méchant sont relativement rares. Si les gens n'étaient pas naturellement vils et mesquins, peut-être que cette situation les amuserait un peu plus... Quand une journée suffit pour que Zoulou envoie une photo de moi déguisé en femme à des inconnus, que Boulon me tue en série dans *Les Sims 3* et qu'un gars en camionnette tente de me cracher dessus, je comprends que pour beaucoup ça change de jouer aux gentils héros. Pour un être foncièrement bon et équilibré en revanche, un peu de fantaisie cruelle est appréciable, même si parfois c'est un peu dur, le massacre de bébés phoques par exemple. D'un autre côté, ils font de beaux bonnets pour nos larbins... Dans *Overlord 2*, le joueur incarne le fils du précédent tyran avec un agenda chargé : il faut conquérir à nouveau le monde, l'empire de son daron étant passé sous la domination romaine. Foncièrement anti-magie, les Romains s'en prennent à toutes les créatures non-conformes telles que les elfes ou les lutins, qui se sont donc unis pour résister à l'opresseur. Pas de chance pour eux, l'Overlord n'en a rien à carrer et n'hésite pas à se mettre tout le monde à dos. Encore une fois, c'est Rhianna Pratchett – fille de Terry – qui est l'auteur du scénario, et si ce dernier ne casse pas des briques à coups de boules, l'ambiance est très plaisante dans l'ensemble.

Les chœurs pour commencer.

Le joueur débute dans la peau d'un Overlord encore très jeune. Mis au banc de

son village, il doit tout d'abord prouver aux larbins qu'il est leur maître avant de se congeler pour revenir à un âge plus avancé. Les larbins sont des Gremlins obéissant aveuglement à l'Overlord, quitte à se sacrifier si nécessaire. Comme dans le premier opus, il en existe de quatre sortes : les bruns, les résistants et doués au corps à corps ; les rouges, lanceurs des boules de feu ; les verts, tuant rapidement quand ils attaquent par derrière ; et enfin les bleus, capables de nager et de ressusciter leurs confrères sur le champ de bataille. Le joueur les débloque progressivement, et au fur et à mesure de l'aventure, on en

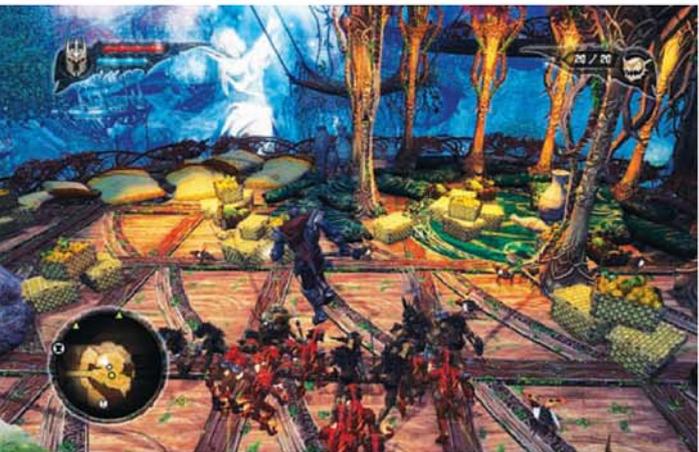
contrôle de plus en plus simultanément. Les larbins s'avèrent indispensables à tous les niveaux du gameplay. Ils peuvent attaquer les ennemis, ravager l'environnement, récolter les différents bonus (l'argent, les divers artefacts ou les orbes augmentant les réserves de larbins), et on peut les envoyer fouiner dans des zones inaccessibles pour nous. Ils peuvent également servir de composant pour la fabrication de nouvelles armes et armures pour leur maître, voire à l'amélioration des nombreuses pièces du château. Bref, ils sont incontournables, mais ils ne font pas tout le boulot pour autant.

Allez, tous ensemble. L'Overlord se doit de participer aux combats. Ce n'est pas qu'une question de fierté, c'est aussi qu'on n'a pas trop envie de s'emmerder en regardant les autres se tabasser entre eux. Face aux boss ou à un grand nombre d'ennemis, sa puissance de frappe est de plus indispensable. C'est pour cela que l'on se forge de meilleurs équipements, et que l'on doit trouver de quoi augmenter les jauges de mana et de santé. Mais s'il n'y avait pas les larbins à gérer, les combats seraient aussi ennuyeux qu'avoir des couilles au lieu des dents : avec une seule attaque et trois pouvoirs, on ne va pas loin... C'est sans doute pour cette raison que les développeurs ont pensé à diversifier un peu l'action. On doit ainsi parfois prendre possession d'un de ses minions pour débloquer une situation, quand l'Overlord ne peut le faire lui-même ni contrôler ses sous-fifres à distance (chemin trop étroit et sinueux, nuage toxique que seuls les larbins verts peuvent traverser...). Mais ce n'est pas la seule nouveauté de cet épisode.

Il te plaît le refrain ? Si l'Overlord est par nature mauvais, on dispose cette fois d'un baromètre indiquant son niveau de méchanceté. Il est en effet possible de ne pas



Les larbins, la meilleure diversion pour "mater" en toute impunité.



être démoniaque, et même de finir plutôt gentil, et ce grâce à la non-linéarité du jeu, qui permet de choisir sa prochaine mission et d'en refuser quelques-unes : certaines personnes plus ou moins bien intentionnées viennent en effet nous en soumettre dans notre château, et rien ne nous empêche de les envoyer bouler. En fait, même quand on les accepte on les envoie bouler... Mais la plupart des nouveautés de cet opus concernent les larbins. On trouve maintenant des montures pour eux, montures dont l'intérêt principal est de rendre accessibles certaines zones a priori impraticables. Il est de plus possible d'équiper ses petits monstres avec le matériel trouvé sur les restes de leurs ennemis, les armes et armures les rendant plus efficaces. On a enfin tout le loisir de ressusciter les larbins déçus un fois rentré à son château. Cela a toutefois un coût : plus le lardin est équipé et puissant, plus il faudra sacrifier de jeunes larbins innocents. En fin de compte, ce n'est ni vraiment rentable ni intéressant, puisque les équipements sont vite récupérés sur le terrain et qu'il existe d'autres affectations possibles pour les larbins en réserve.

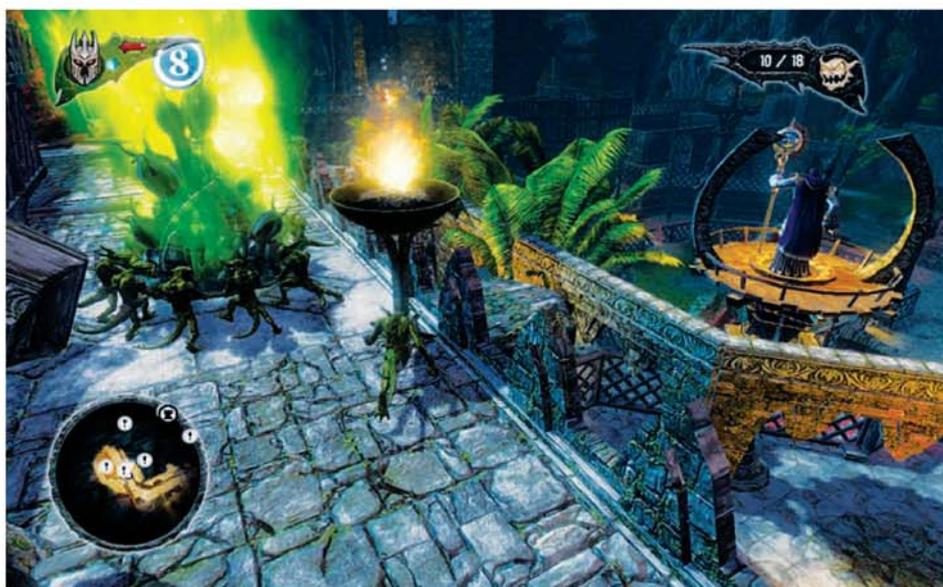
Alors tape, tape, tape encore !

C'est malheureusement le problème avec la plupart des nouveautés : elles nous permettent d'essayer de nouvelles choses, mais elles ne cassent pas la répétitivité des tâches dont souffrait déjà le premier *Overlord*. Les missions sont certes variées, mais la façon de les accomplir s'annonce toujours identique : envoyer ses larbins au fourneau et se jeter dans la mêlée. On trouve de temps en temps des passages qui changent un peu la donne, lorsqu'on contrôle une baliste ou un bateau par exemple, mais on revient vite aux élémentaires. C'est d'autant plus frustrant à cause du système de checkpoint : si le jeu se montre assez facile dans l'ensemble, on tombe parfois sur un os et en cas de mort, il faut se retaper quelques minutes de jeu sans grand intérêt. C'est dommage, vraiment, parce qu'il s'avère plaisant sur d'autres aspects. Le graphisme par exemple ne s'annonce pas fantastique, mais il reste tout à fait correct et le jeu peut tourner sans problème sur des PC moyens. Les environnements sont de plus très variés, on n'a pas l'impression de tourner en rond quand on



passé des montagnes enneigées aux forêts de bambou en passant par un palace romain ou des grottes elfiques. *Overlord 2* a en plus l'avantage d'une bonne durée de vie (plus d'une dizaine d'heures rien que pour le solo), argument non négligeable par les temps qui courent. Quant à la VF, elle bénéficie d'un bon doublage ; les voix des larbins sont ainsi très bonnes mais leurs expressions bien trop redondantes cependant. Il y a du déchet aussi, les elfes rastas n'étant ni drôles ni convaincants, mais ça reste très anecdotique face à la répétitivité abusive du titre.

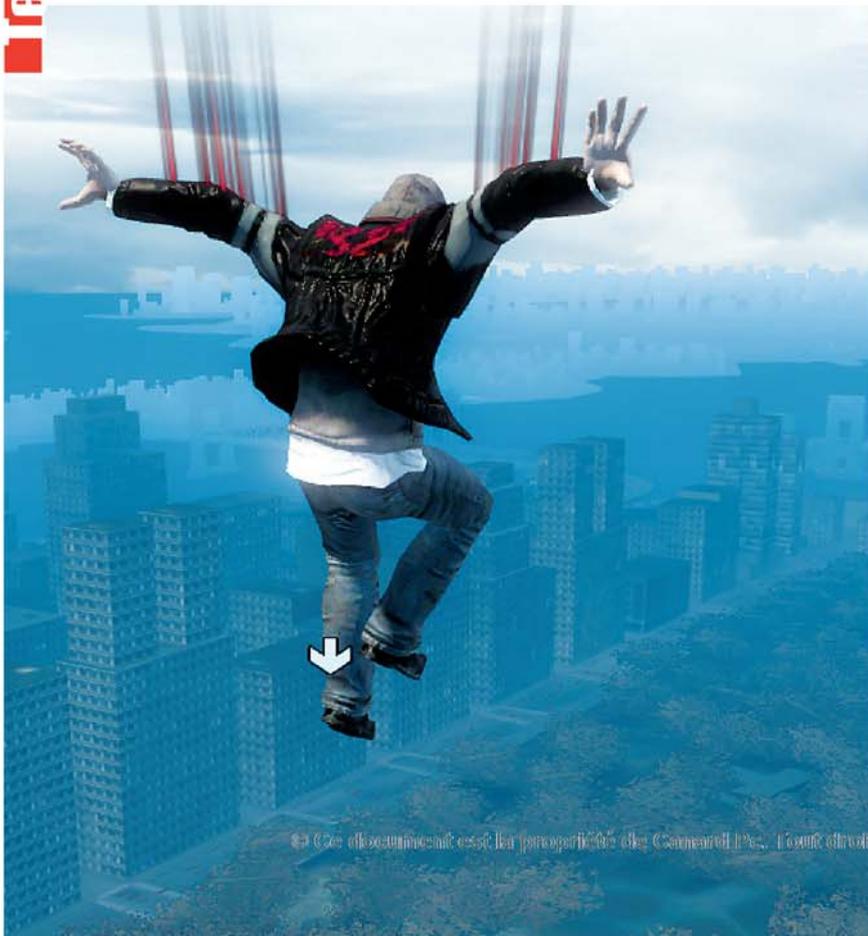
El Gringo



Notre AVIS

Overlord 2 est plutôt sympathique quand on n'y joue pas longtemps ou qu'on se contente des cinématiques. Comme son prédécesseur, il pêche par une extrême répétitivité de l'action couplée à un système de checkpoints mal foutu. C'est con, le jeu est plutôt bon esprit et fourni, mais les nouveautés ne suffisent pas à éviter de répéter les erreurs du passé. Notez qu'une démo est disponible pour se faire une idée, mais considérez qu'il n'y a rien de plus que d'autres larbins et environnements dans le jeu complet.

6/10



Ce document est la propriété de Canard PC. Tous droits réservés



Et comme si ça ne suffisait pas, Prototype contient de la pub in-game.

Voilà un bail que je n'ai pas été aussi déçu par un jeu. Pour tout dire, au bout de cinq minutes de tripotage, j'ai même eu l'impression d'être clairement insulté par *Prototype*. Une sorte de petite voix aigrette qui me balançait des "Tiens gros beau, régale-toi avec mes explosions à deux balles, mon gameplay pour assistés et mes scènes d'action à la Michael Bay... T'aimes ça, hein, ducon ? Tu kiffes de laisser ton cerveau à la porte et de voir des gens coupés en tranches, des capucheux courir le long des buildings et des hélicos défoncés à grands coups de mawashi giri ? Je vais t'en donner moi, petite..." Manque de bol, non, je kiffe pas et tu ne me tutoies pas, vieille galette pourrie. Je sais que je suis un peu bourrin et bas de plafond, mais qu'on mise toute la réussite d'un titre sur mes instincts les plus bas, j'appelle ça du racolage actif et, honnêtement, ça mérite une mise à l'amende. Rien d'étonnant, remarquez, Radical Entertainment, studio papa de *Prototype*, est à l'origine de l'affligeant *Scarface* et d'un *Hulk* de sinistre mémoire en 2003 : question bourrinage et opportunisme, bon sang ne saurait mentir.

Le Mercier sans merci. Vous incarnez Alex Mercer, un tektonik cagoulard ayant apparemment de grosses difficultés à vivre sa puberté : Monsieur a ses vapeurs, ses poussées de colères, des excroissances glaireuses lui colonisant le corps dans tous les sens, sans compter un très gros problème avec l'autorité ; en l'occurrence l'armée américaine. Pour ne rien arranger, autour de lui un virus transforme les pauvres habitants de New York en zombies classiques mais toujours pressés et malpolis, voire en infectés nudistes un peu plus irritants. Mais bon, Alex, lui il s'en fout : du moment qu'il a son survêt Gap résistant aux obus antichars et aux rayons laser, il va bien. On suivra le pénible individu dans sa quête d'identité et de vérité. À noter que cette dernière s'accomplira de manière vaguement originale : il faudra absorber l'ADN de différentes cibles pour avoir accès à leur mémoire et comprendre comment on a pu passer de beau gosse amateur de Mokaccino menthe chez Starbucks à la glaire ambulante et multifonction foncièrement va-t-en-guerre. Je ne veux pas briser le suspense, mais j'ai connu exactement la même chose après l'absorption d'une pizza aux huîtres pas fraîches lors de vacances à Port-Barcarès. On en guérit très bien.

"Bourrin flirt avec toi" Côté gameplay, *Prototype* joue dans la cour du jeu d'action à la troisième personne avec terrain de

Prototype

Et pas la peine de le produire en série

Genre : Action décérébrée
 Développeur : Radical Entertainment (États-Unis)
 Éditeur : Electronic Arts
 Config. recommandée : CPU 2 GHz,
 2 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo
 Prix : Environ 60 euros
 DRM : Vérifie la présence du DVD

jeu apparemment vaste et libre. Bizarrement, ça me rappelle le *Hulk* de Sega (et de triste mémoire, encore, tiens), mais je divague. Alex peut se déplacer dans une ville de New York pas très marquante et franchement cubique afin de résoudre des missions principales, faisant avancer le scénario. Étonnamment, il s'agira de tuer des gens ou de les absorber et puis c'est tout. Il peut aussi se balader de quête secondaire en quête secondaire pour choper des points d'expérience permettant d'acheter de nouveaux pouvoirs. Ou juste tout casser dans tous les sens. Mais pour être honnête, tout ça, on s'en branle un peu. Le but avoué de *Prototype* est d'offrir au joueur une sensation de puissance immense, gigantesque et intoxicante. Un peu comme lorsqu'on se retrouve au-dessus d'une petite fourmière avec six litres d'enduits à la chaux et un chalumeau, ou face à Gringo avec une date de bouclage à faire respecter. Alors, est-ce une réussite ? Là-dessus, je suis positif : le jeu en l'état voudrait se poser à une petite dizaine de tons au-dessus du X-Men moyen. Mais, pour vous donner une idée de la volonté affichée par les concepteurs, on doit bien traîner au 8 ou 9 de l'échelle Super-Sayan qui en compte 6. On vole, on court le long des buildings, on défonce des tanks en les piétinant rageusement, on lance des voitures, on découpe/poinçonne/tronçonne/éviscère/démembre/éventre des dizaines de personnes d'un coup et d'un clic, on se déguise en tout ce qui bouge et j'en passe. C'est un festival d'Hénaurme et je comprends que certains puissent apprécier ce jeu pour son côté défoulant.





Vulgos pecum. Manque de bol, je suis sûr que même ces derniers rougissent toutes les trois minutes devant l'incroyable vulgarité de *Prototype* et qu'ils peinent à y jouer plus d'une heure d'affilée. Évidemment, je ne parle pas de vulgarité avec des gros mots, des Rolex, la retraite à 67 ans, Bigard ou des meufs à poil, mais plutôt des grosses ficelles et des coups de coude dans les côtes offerts en continu par les développeurs. *Prototype* se dédie tout entier au fanservice, à la satisfaction des pulsions panpan-boumboum du joueur et cela sans jamais chercher à élever un peu le débat. Bon, OK, ce n'est pas forcément répréhensible en soi mais ça pose un vrai problème quand la volonté de faire le truc le plus aberrant possible le plus de fois par seconde finit par occulter le gameplay en lui-même. Permettez-moi d'illustrer le propos : *Prototype* est une coquille vide. Hors coups d'éclat à la con, le jeu est dénué de tout intérêt. Oui, je sais, c'est brutal. Premier point, la plupart des actions ne demandent aucun effort de la part du joueur : qu'il s'agisse de maraver un gros machin mutant, de courir sur le toit des immeubles ou d'éliminer trois hélicos et quatre tanks, tout se fait sans effort. Typique du syndrome *Assassin's Creed* : un bouton pressé en continu = une action nécessitant traditionnellement du skill. Oui messieurs, c'est ça, la mort du jeu vidéo et le retour à un truc cinématique à la con. Ajoutez à cela que vous pouvez regagner de la vie en bouffant un passant n'importe quand et sans limite de nombre. Second point, aussi puissant soit-il, le personnage n'a aucune

influence sur l'univers : on pourra raser une place, tout défoncer, expédier les voitures sur la lune et génocider tous les militaires du coin, passés dix mètres, tout respawnera comme si rien ne s'était passé. Ça fait tache. Surtout quand on met cela en relation avec l'absolu inintéressant des missions secondaires juste présentes (et mal intégrées) pour offrir de l'XP sans vertu ludique intrinsèque.

L'I.A. Y a pas. On passera sur la narration vraiment décousue et fausement déconstruite, sauce grand flash-back bordélique, ça reviendrait à tirer sur une ambulance : *Prototype* est quand même le seul et unique jeu au monde nécessitant le "guide officiel" payant pour comprendre vraiment l'histoire. Votre copine vous a-t-elle trahi, l'avez-vous tuée, votre sœur est-elle vivante, quel âge a le fameux baby ? C'est juste le bordel. Mais bon, on s'en fiche : ce n'est pas *The Crossing*, ce n'est pas *Silent Hill*, après tout, on est là pour taper des trucs. Et dans ce cas, ce qui est beaucoup plus grave, c'est la catastrophique Intelligence Artificielle du jeu. OK, Alex machin peut ingérer tous les piétons et se faire passer pour eux. Mais pourquoi un régiment de soldats ne se pose pas de question quand il voit un des siens récemment disparu faire le tour de la base en volant, des tentacules plein les bras ? On se demande. Voilà qui est absolument impardonnable, malgré l'ambition du studio ou la sensation de puissance véritablement au rendez-vous. Sur le versant technique, c'est exactement la même chose : on est

impressionné par un facteur, en l'occurrence le nombre de personnages affichés à l'écran en simultané sans trop de ralentissements, mais le reste est un peu aigre en bouche : les effets sont quelconques, les textures et les modélisations datent d'un ou deux ans, sans parler d'un design vraiment au ras des pâquerettes hors avatar. Mais bon c'est pas grave hein ? Après tout, c'est un jeu vidéo juste fait pour se défouler, non ? Bah non. Activision est connu pour décliner ad nauseam ses licences et en faisant le succès commercial de *Prototype*, vous encouragerez la prolifération de ce genre de jeu, sans vrai gameplay ni âme. Et faudra pas venir râler quand y aura plus rien d'autre. Vive le nivellement par le bas.

Omar Boulon

Notre AVIS Malgré un amusement passable à condition d'y jouer par session de vingt minutes, *Prototype* est l'archétype du jeu dangereux pour notre loisir préféré : bas de plafond, trop facilement digérable, oubliant totalement le gameplay, l'I.A. et même la technique ou le scénario au profit d'une surenchère d'action décérébrée et terriblement vulgos. Vous ne vous en souciez sans doute pas, mais en achetant *Prototype*, vous forgez le visage des jeux vidéo de demain, et franchement, il n'est pas joli à voir. Lutte contre vos bas instincts et exigez de la surpuissance de qualité : achetez *inFamous*.

5/10



Point Lookout

Point de loukoum mais beaucoup de mélasse

Genre : Trekking Redneck
Développeur : Bethesda Softworks (Suède)
Éditeur : Microsoft
Config. recommandée : CPU dual-core 2 GHz, 2 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo supportant le Shader Model 3.0
Prix : Environ 15 euros
DRM : Games for Windows live !

Rendez-les armes ! Cessez le combat. Je crois qu'on est foutu... Il va falloir se résigner et se laisser assimiler. On vient d'apprendre aujourd'hui que Zenimax Media Incorporated, la maison mère de Bethesda, venait de se payer id Software. Alors, à ce rythme-là, je préfère laisser tomber. Dans trois semaines, c'est Todd Howard qui signera mon chèque de licenciement, un quart d'heure après s'être payé la sécurité sociale française et EDF-GDF. C'est donc dans un état d'esprit tout à fait neuf et relaxé que je peux enfin profiter de l'excellente nouvelle extension à *Fallout 3*, le meilleur RPG de la décennie. Par un astucieux artifice scénaristique, une pub tombe du ciel et vous indique qu'un bateau à aube peut vous emmener dans un nouveau coin du Wasteland, sentant bon le deep south, *Deliverance*, la consanguinité et le marais. S'il est d'abord question de retrouver une gamine pour le compte de sa mère, on se retrouve très rapidement à protéger un goule propriétaire terrien et son gigantesque manoir contre une bande de hippies primitifs et belliqueux. De fil en aiguille, on sera amené à infiltrer la secte, à se payer un bon petit trip et à avoir le fin mot de l'histoire. Comme d'hab', la quête principale est fantastique et pleine de moments de gloire, en particulier le voyage initiatique et ses hallucinations proprement époustouflantes : une aiguille géante recusant le sol, des Pipboys factices vous insultant, des bouteilles de Nuka Cola explosives et autres références à votre passé douloureux. Du grand, du beau, de l'inspiré.

© Ce document est la propriété de Canard PC. Tous droits réservés.

Le changement dans la continuité. Sur le versant des quêtes secondaires, on aura aussi droit à de nouveaux mécanismes de gameplay enthousiasmants et profonds comme "ramène-moi 20 fruits, 10 piles et 6 presse-purée pour créer une super eau-de-vie et toucher 300 capsules". On pourra même explorer, paraît-il, un camp de redressement au milieu des marais, une fête foraine désaffectée et affronter des mutants consanguins à six doigts et deux banjos. Et croyez-moi, c'est vrai, ce nouveau terrain de jeu mesure à peu près, selon les déclarations des concepteurs, un cinquième du jeu original ! Que d'excitation,

que d'innovation. Je ne suis pas certain que l'univers soit prêt pour cela. Surtout qu'on bénéficiera de quelques nouveaux traits, ainsi que d'armes comme le fusil à canons juxtaposés, la carabine à levier. D'un point de vue design, l'adjonction de têtes de poupée un peu partout et le recours à la brume permettent de mettre en place une ambiance proprement terrifiante, un peu comme dans *The Rocky Horror Picture Show* ou *Madame est servie*. Une fois encore, je tiens à saluer l'à-propos de Bethesda qui a su dépasser des clivages rabougriés, réactionnaires, conservateurs, passésistes et d'un autre temps tels que les conventions rôlistiques imposant fascitement d'avoir besoin de discuter ou de fouiller pour progresser dans l'aventure. Et bravo encore pour la possibilité de tuer le vrai méchant, le faux gentil, les deux et puis de toute façon, les deux parce qu'il n'y a qu'un vrai gentil c'est vous, c'est vrai d'abord.

Omar Boulon



Notre AVIS Dur dur de patienter jusqu'au prochain add-on de *Fallout 3*. Après avoir arpenté les rivages séducteurs et intrigants de *Point Lookout*, je meurs d'envie de visiter le vaisseau extraterrestre qui nous a été promis pour le prochain DLC. On devrait retrouver une fois de plus tout ce qui fait le sel scénaristique et ludique de cette licence d'exception. Parce que *Point Lookout*, c'est génial : il y a un phare comme sur le pont d'Alexandrie, il y a un manoir comme dans *La Famille Adams*. Maintenant, laissez-moi mourir.

5/10

Wallace & Gromit's Grand Adventures : Muzzled !

Grand Adventure, petit profit



Genre : Aventure
Développeur :
Telltale (É.-U.)
Editeur : Telltale
Config. recommandée : CPU 3 GHz,
1 Go de RAM,
Carte 3D 128 Mo
Prix : Environ
9 dollars
DRM : Non

Ça commence à être un peu le bordel chez Telltale. Les *Sam & Max* étaient vendus à l'unité et par séries complètes. Avec *Strongbad*, même chose (à l'exception du dernier épisode qui n'était jusqu'à maintenant pas disponible à l'unité). Avec *Wallace & Gromit*, c'est l'inverse : la série vient seulement de se faire déloter pour la commercialisation du troisième épisode. Il serait peut-être temps qu'ils choisissent une méthode de vente et qu'ils s'y tiennent... Quoi qu'il en soit, j'ai un peu plus de mal avec *Wallace & Gromit* qu'avec les autres séries Telltale. Et j'ai un peu plus de mal avec cet épisode qu'avec les précédents. Une raison à cela : l'esprit n'est pas vraiment là. *Muzzled !* débute avec une nouvelle invention problématique de Wallace, une camionnette fabriquant des glaces de n'importe quelle saveur. Pour une fois, ce n'est pas l'invention en elle-même qui pose problème, mais

les chiens dont le refuge vient d'être détruit. Les cabots ont en effet piqué des pièces de l'invention, qu'il s'agira de récupérer. Une fois la mission accomplie, le mystérieux Monty Muzzle viendra nous débarrasser de cette racaille canine et nous rappellera qu'il organise une fête foraine à leur profit, ou plutôt celui du refuge détruit. Nos deux héros et leurs voisins vont donc y participer, mais le joueur risque, lui, de s'ennuyer un peu.

Museau ! Le scénario ne s'annonce pas profond, mais ce n'est pas vraiment embêtant. En revanche, le jeu s'avère extrêmement prévisible et très peu amusant. On était habitué avec Telltale à partir dans des grands délires ; pour une fois j'avais deviné tous les événements à venir et je n'ai même pas esquissé un sourire. Plutôt frustrant... D'autant plus que le gameplay, lui, ne change pas, et présente donc les

mêmes défauts que les épisodes précédents. Les énigmes souvent faciles et vite torchées, ça va, on connaît, mais ça passe beaucoup mieux quand on s'amuse. Avec *Muzzled !*, ça fait juste très léger, surtout en comptant les problèmes de déplacement récurrents dans cette série. Vous n'êtes pas sans savoir que *Wallace & Gromit* abandonne le point & click pur pour un contrôle des personnages au clavier, la souris restant indispensable pour interagir avec l'environnement. A priori pas de problème, sauf que pour passer d'une fenêtre à une autre, parfois, on bloque contre un mur invisible qui nous oblige à chercher le couloir de sortie. C'est con, pas incroyablement gênant, mais ça donne un petit côté inachevé. Et je ne pense pas que ce soit dû à la version presse du jeu, pas tout à fait finalisée, puisque ça se vérifie depuis le premier épisode de la série. Le point positif, parce qu'il y en a un, c'est que la localisation s'améliore encore. On avait droit aux sous-titres français fort pratiques pour les nombreux cancrs qui nous lisent ; on a maintenant des traductions incrustées dans le décor pour les affiches, enseignes et autres détails susceptibles d'être lus. C'est cool, mais pour tout le reste c'est moins bien.

El Gringo



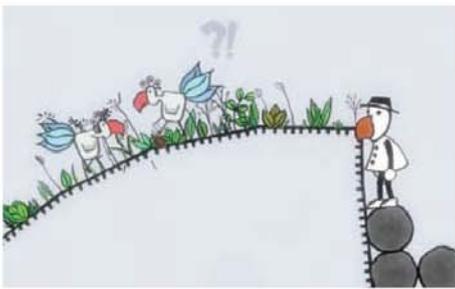
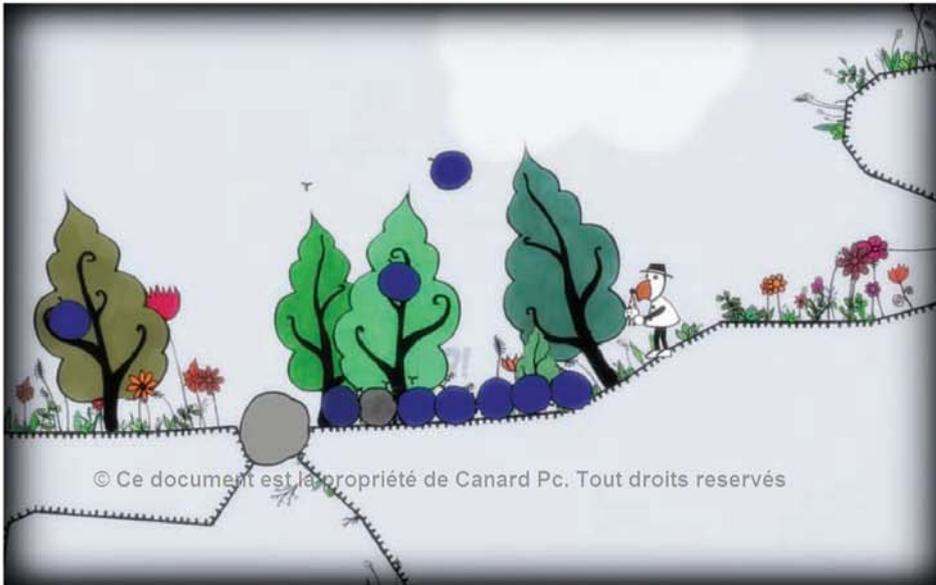
Notre AVIS Il y a quelques épisodes moins bons que d'autres dans les précédentes séries de Telltale ; pour *Wallace & Gromit* c'est celui-là. Malheureusement, la série dans son ensemble s'avère déjà moins bonne que certaines, et cet épisode ternit encore plus son image. Pas drôle, pas vraiment intéressant non plus, classique dans les énigmes et un peu bugué... ça fait beaucoup. D'un autre côté, c'est pas cher, la traduction s'améliore et ça reste vraiment agréable à jouer, alors bon...

5/10

Blueberry Garden

Le jardin d'Eden

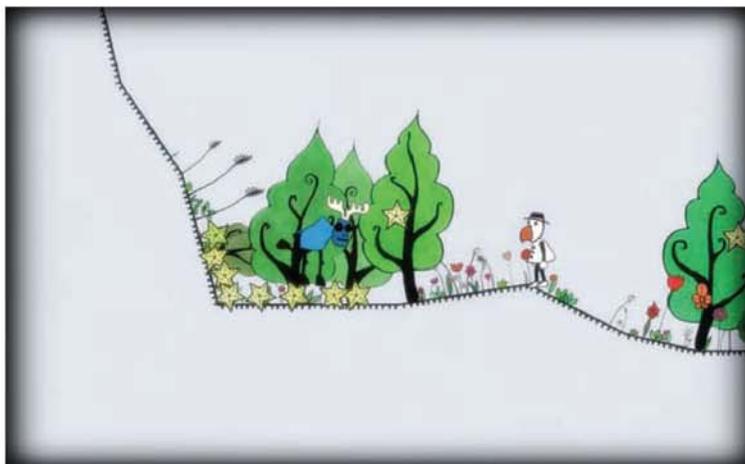
Genre : Plateforme / Réflexion
 Développeur : Erik Svedäng (Suède)
 Editeur : Steam
 Config. recommandée : CPU dual-core 2 GHz,
 2 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo supportant le Shader Model 3.0
 Prix : Environ 5 euros
 DRM : Steam



Le plus sûr indicateur de vieillissement, ce n'est pas le corps qui rouille ou la mémoire qui flanche, c'est de constater que la majorité des sportifs/musiciens/célébrités sont plus jeunes que vous. Et si vous pensiez que la maturité vous permettait de conserver l'avantage dans les domaines plus intellectuels, vous pouvez déchanter. À seulement 23 ans, Erik Svedäng est professeur de game design, et *Blueberry Garden*, son dernier titre, a remporté le Grand Prix du "Meilleur Jeu Indépendant" à l'Independent Games Festival de 2009. Heureusement qu'il n'a pas encore compris que le port de la coiffure afro n'était pas recommandé quand on est une asperge à cheveux bruns, ma supériorité dans ce domaine lui valant la vie sauve. Je peux donc tester

son bébé en toute objectivité. Malheureusement pour moi, *Blueberry Garden* est présenté par son auteur comme un "court jeu expérimental à propos de la curiosité et de l'exploration". Une description très exacte qui m'oblige à en dire le moins possible pour ne pas gâcher son potentiel au lecteur fébrile qui attend notre verdict avant de se lancer. Je peux déjà vous dire que les captures d'écran ne rendent pas justice à sa réalisation. Oui, la 2D aux couleurs pastel y est minimaliste et volontairement enfantine. Mais une fois animée, couplée à la mélancolique mélodie du piano, elle installe l'ambiance douce-amère de l'enfance perdue qui, à mon avis, participe énormément au succès du titre.

Birdy Num Num. Bon d'accord, je ne vais pas continuer à camoufler ma fainéantise derrière le spectre du spoiler et je vais vous en dire un peu plus sur le jeu en tant



que tel. Après un menu d'options réduit au choix de la résolution - j'espère que contrairement à moi, votre touche Home/Orig fonctionne - et une introduction des plus succinctes, *BG* vous largue au sein de son jardin dans la peau d'un perroquet bipède et humanoïde. Bien que vous puissiez sauter, voler (en ligne droite) et manger des fruits, la majeure partie du gameplay consiste à explorer l'environnement et expérimenter. Le jardin fonctionne en effet comme un écosystème rudimentaire dont la physique est gérée et il faudra quelques tentatives afin de comprendre comment tout ce petit monde fonctionne et comment atteindre la fin du jeu. Car oui, sous ses airs de simulation expérimentale, *BG* a bien une fin comme n'importe quel jeu de plateforme. Une conclusion qui arrivera plus ou moins vite selon votre degré de curiosité, de sensibilité à la poésie de l'expérience et de tolérance à l'absence de sauvegardes. Il m'aura fallu deux bonnes heures pour y arriver, sans avoir visité l'intégralité de l'univers champêtre. Évidemment, on en voudrait plus mais à cinq euros, cette brièveté n'est pas scandaleuse et constitue même un bon rapport qualité/prix. Les grincheux pourront toujours peser contre les imprécisions de la physique ou de la maniabilité, voire contre les exigences matérielles élevées pour un jeu en 2D. Il n'empêche, je n'échangerai pas ces deux heures d'évasion contre six heures de la majorité des blockbusters récents.

Potoman Poujade



Notre AVIS Même si je ne suis pas sûr que *Blueberry Garden* ait vraiment mérité le Grand Prix de l'IGF, c'est une bouffée d'air frais au sein de tous ces jeux à thématique virilo-guerrière. À condition que vous ayez une machine récente et un peu de patience, je vous recommande donc fortement l'expérience qui, sous ses atours de plateforme/réflexion, est avant tout un hymne à la curiosité, l'écologie et l'exploration. À 2,50 euros de l'heure, ça vous reviendra de toute façon moins cher qu'aller à la campagne et au moins, vous serez sûr de ne pas attraper de vilaines maladies. **7/10**



Je vois ma maison.

Light of Altair Vraiment très light

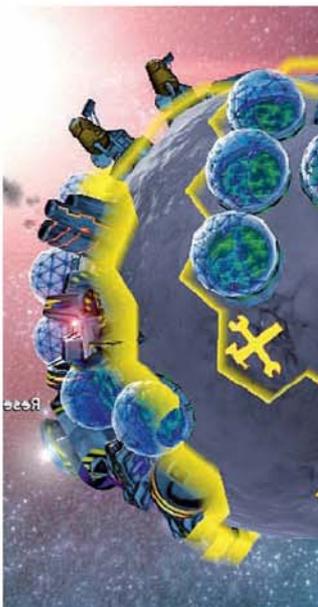
Genre : 4X
Développeur : SaintXi
Langue : Exclusivement anglais
Editeur : N/A
Config recommandée : CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, Carte 3D DirectX 9, Win XP/Vista
DRM : Dépend de la plateforme d'achat

Les rédac' chef sont des pourritures. Prenons Boulon, qui sait parfaitement que je suis à deux doigts de craquer avec les poussées dentaires de mon fils. Or, c'est le moment qu'il choisit pour me refiler un test à faire en deux jours. Deux jours. Pas un bête FPS se bouclant en 2 heures avec ça, noon. Un putain de jeu de gestion, de ceux demandant des journées pour en saisir le

fonctionnement. Moi qui me réjouissais de ne pas encore avoir vu la DASS cette semaine pour négligence, ça devrait m'aider. Merci patron. Peut-être pas en fait, parce que, pour un 4X, *Light of Altair* est simple, voire simpliste. La partie économique du titre se limite ainsi à organiser vos colonies en vous contentant de poser le bon bâtiment au bon moment. Des fermes hydroponiques pour grossir votre population, des quartiers coloniaux pour la joie, une usine pour produire des marchandises... La problématique financière se borne à trouver un équilibre entre places disponibles et constructions nécessaires. Pas question de mettre les mains dans le cambouis : pas de gestion des taxes, pas de routes commerciales, pas de gestion poussée du budget... Pas de diplomatie non plus, les échanges se limitant aux seuls messages, scriptés, que vous enverront les autres factions pour vous déclarer la guerre ou réclamer de l'aide, selon les besoins du scénario.

Frustration. De nombreuses échardes viendront chatouiller les habitués des 4X. Entre autres, l'impossibilité de scinder ou fusionner ses flottes à la volée est énerveante, mais moins que la gestion des combats. Grossièrement, c'est du chi-fu-mi automatisé : celui se pointant avec les plus gros engins, adaptés un iota selon l'ennemi, gagne. Pas d'intervention directe, les affrontements prenant la forme de cinématiques que l'on ne peut influencer, chose rageante face à la médiocrité et l'illogisme de l'I.A. En plus de son manque de profondeur et de la superficialité de son approche économique, *Light of Altair* pêche par des absences difficilement justifiables pour le genre. Ainsi, on ne trouve qu'une campagne, aucun mode libre ou multijoueur n'étant inclus. Celle-ci est cependant consistante, avec ses dizaines d'objectifs par mission (tous n'étant pas indispensables à la victoire), et sa vingtaine d'heures de durée de vie. N'empêche que le manque d'un bac à sable se fait cruellement ressentir, surtout qu'il s'y prêtait à merveille, notamment grâce au zoom permettant de passer immédiatement d'une seule planète à plusieurs systèmes solaires en deux coups de cuillère à pot. Semblerait que les dev' bossaient dessus, à suivre donc. Vilain. Je n'ai pas été tendre. Pourtant, *Light of Altair* est loin, très loin d'être mauvais. Au contraire. Il est amusant, facile à prendre en main, permettant de piger rapidement le truc et de devenir efficace en un rien de temps, le tout pour un prix défiant toute concurrence. Un bon petit jeu "casual". Mais si sa facilité séduira les débutants, les vétérans du domaine, eux, en auront vite assez d'être en permanence tenus par la main, et chercheront des choses plus profondes et variées, comme n'importe quel adolescent venant de découvrir le sexe opposé, ou Gringo.

Raphi Le Sobre



Notre AVIS À défaut de concurrencer véritablement des titres comme *Galactic Civilizations II* ou *Anno*, dont il est d'ailleurs plus proche, il constituera une bonne entrée en matière pour qui découvre le monde de la gestion. Il décevra cependant les habitués par ses lacunes, son manque de liberté et de diversité, mais pourrait servir pour décompresser entre deux parties de *Sins of a Solar Empire* et ce, pour à peine plus que le prix d'une place de ciné.

6/10

SBK09

Ça roule maboule

Genre : Course moto
 Développeur : Milestone (Italie)
 Editeur : Black Bean
 Config. recommandée : Dual Core, 2 Go de RAM,
 Carte graphique DX9 256 Mo
 Prix : Environ 30 euros
 DRM : Aucun



Eh non, toujours pas de test de *Fuel*, le jeu de caisses que l'on attend avec impatience, la version PC fournie par Codemasters n'ayant fonctionné sur aucune de nos machines, prétextant un problème de compatibilité hardware. Eh bien tant mieux en fait, cela m'aura laissé le temps de me remettre à *SuperBike* et de profiter des nouveaux circuits du championnat. D'ailleurs, saviez-vous que la série fête quasiment ses 10 années d'existence ? Eh oui, déjà. On peut dire que Milestone aura su rentabiliser son produit dont, reconnaissons-le, la toute première version nous avait laissés sur l'anagramme de Luc. La version 2009 n'a rien de révolutionnaire comparée à la version 2008 si ce n'est un mode multijoueur autorisant la création d'écuries de plusieurs pilotes. C'est largement plus marquant que le simple affrontement individuel mais cela demande plus d'organisation,

et surtout suffisamment de joueurs intéressés. Par exemple, à la rédaction, nous sommes un. Enfin, je suis tout seul, Captain Ta Race et Fishbone étant cruellement absents. Les développeurs ont également revu l'interface graphique, plus agréable mais dont les temps de chargement sont étonnamment longs et, bien entendu, la licence *SuperBike* a été mise à jour avec tous les sponsors nécessaires et l'arrivée de deux nouveaux circuits au Portugal et en Afrique du Sud. Pour le reste, c'est kif-kif bourricot, Milestone conservant le même moteur graphique et physique.

De l'arcade à la simulation. La grande force du jeu est, depuis toujours, la présence de nombreuses options de conduite permettant une prise en main très facile pour le joueur débutant et un pilotage très

rigoureux pour le pro. Une excellente chose car la maîtrise d'une moto requiert une bonne dose d'entraînement avant de négocier correctement les virages. Mais lorsqu'on maîtrise le bestiau, le retrait de toutes les aides décuple les sensations comme un rapport sans capote. Celles-ci sont renforcées par les nombreuses vues possibles, allant de la caméra poursuite à la vue cockpit où vous faites corps avec la machine, le paysage s'inclinant à chaque mouvement. D'un point de vue pratique, le pilotage au clavier est parfaitement géré même si l'usage d'un volant à retour de force s'avère très sympathique après un certain temps d'adaptation. On sent bien la roue arrière chasser et l'effet de "guidonage". Contrairement aux jeux de voitures, vous pouvez ici contrôler le frein avant et arrière qui influera beaucoup sur la stabilité de la machine. Il n'y a donc rien à dire côté pilotage, Milestone maîtrisant parfaitement la chose.

Classique mais bien fait. Concernant le reste du jeu, cette version 09 reste tout ce qu'il y a de plus classique : un mode entraînement, course libre, championnat, et des scénarii défi assez sommaires vous invitent à battre tel ou tel pilote aux prises avec un autre, ou de battre le chrono. Toutes les phases d'un championnat sont respectées (entraînement, jours de qualif...) et la plupart des réglages mécaniques disponibles vont de la tension de la chaîne à l'étalonnage de la boîte en passant par les butées de suspensions et autre répartition du freinage. Le choix des pneus se révélera très important en fonction de la météo et vous pourrez obtenir une conversation avec vos ingénieurs qui vous conseilleront sur la stratégie et les choix à effectuer, et même consulter la télémétrie. L'I.A. se montre assez performante, avec des tempéraments de pilote marqués et la gestion des dégâts bien faite, quoiqu'un peu sommaire à mon goût. Pas de grosse originalité, donc, mais pas d'oubli flagrant non plus.

Lord Casque Noir



Notre AVIS Je n'avais pas eu l'occasion de jouer très longtemps à la version 2008, aussi ce *SBK09* m'a enchanté. À la fois pointu et accessible, classique mais exhaustif, il offre un graphisme agréable, une I.A. bien réglée, un mode multi complet et réactif, et de bonnes sensations de conduite. Seuls deux points noirs viennent gâcher la fête : une bonne grosse musique de merde, c'est le mot, et des temps de chargement anormalement longs pour un jeu PC. Je conseillerais aux joueurs possédant l'édition 2008 d'attendre que *SBK09* passe en version budget.

8/10



© Ce document est la propriété de Canard Pc. Tous droits réservés

inFamous

Le premier vrai jeu Comics

Genre : GTA super-héroïque sans caisse
 Développeur : Sucker Punch (Suède)
 Editeur : Sony
 Config. recommandée : PS3, Écran HD Ready, 5.1
 Prix : Environ 65 euros

En testant *Prototype*, je n'arrêtais pas de me dire qu'il était impensable, pour notre intégrité journalistique comme pour l'enrichissement personnel du lecteur moyen-mais-vachement-sexy-quand-même que vous êtes, de passer sous silence son contre-exemple absolu : *inFamous*. Il est vrai que sur PS3, le jeu est sorti depuis plus d'un mois, mais je m'en fous. Laissez-moi déclarer mon amour absolu et pour toujours aux gars de Sucker Punch. Car *inFamous* est, d'abord, un des seuls jeux PS3 méritant un coup d'œil attentif mais, surtout, une putain de déclaration d'amour aux comics de super-héros, à leur construction, leur narration. Ah oui et puis surtout, le seul jeu n'ayant jamais

réussi à retranscrire la fibre humaniste et super-héroïque d'un Marvel de la grande époque. Vous incarnez Cole, un pauvre gars, un messenger constamment humilié et payé pour acheminer un paquet à l'autre bout de la ville fictive d'Empire City. Manque de bol, le pli que vous devez transmettre est une bombe sale d'un nouveau genre. Boom. La ville a été ravagée, les gens sont morts, les loubirds ont muté et pourchassent les rares survivants. Vous, à l'épicentre du cataclysme, vous vous êtes contenté de recevoir d'incroyables pouvoirs en lui avec l'électricité. Et la haine de tous ceux qui vous surnomment "le Terroriste".

On est bien seul quand on est surpuissant. *InFamous*, contrairement à *Prototype* qui vous plonge dans le bourrage immédiat, c'est un roman d'apprentissage. Le roman d'apprentissage d'un gars qui commence par s'émerveiller de ses pouvoirs avant de réaliser "les grandes responsabilités" allant avec et surtout la terrible solitude qui s'y attache. Cole a bien une meuf, mais elle refuse de lui parler

depuis que sa sœur est morte dans l'attaque, il a bien un meilleur pote, mais ce dernier ne se sert de lui que comme moyen d'attirer les gonzesses. Et les grandes responsabilités de toute façon, on peut aussi les rejeter : le jeu s'enorgueillit de vous offrir, à la *Fable*, le choix entre Super Héros et Méga Vilain. S'il a vraiment un impact sur le scénario, le mécanisme choisi pour faire ressortir cette quête d'identité s'annonce un peu balourd : de temps en temps, on vous proposera d'agir gentiment ou méchamment puis de gérer les conséquences avec terreur ou amour des habitants ou pouvoirs de la "force" ou du "côté obscur". Mais, on s'en fout : tout cela a bien peu d'importance face au gameplay en général et à l'univers dans lequel on évolue. Car la ville d'Empire est magnifique, dotée d'une véritable âme, et l'arpenter à la *Yamakasi* (et non pas à la *Assassin's Creed*, il faut un minimum de skills pour se balader), en surfant sur les lignes électriques ou en volant, est un plaisir gigantesque. Surtout quand on s'aperçoit que notre implication dans la vie quotidienne des civils, les sauvant, les damnant, ressuscitant les blessés ou multipliant les victimes, possède un réel impact urbain. Au passage, on notera de nombreuses références discrètes mais bien envoyées à la tragédie de Katrina et aux méthodes de communication "créatives" des États-Unis à cette occasion. Après, je pourrais vous parler de la jouabilité jouissive, du vrai enjeu des combats ne se laissant pas aller à l'autolock et au ciblage automatique facile. Je pourrais chanter les louanges des grenades électriques, des multiples pouvoirs à débloquer, de la lente mais maîtrisée montée en force du héros. Mais bon, j'aurais besoin de quatre à six pages pour être à l'aise. C'est pour cela que je me contenterai de cette dernière ligne : *inFamous* a une âme, une vraie et c'est trop rare pour ne pas en récompenser ses créateurs.

Omar Boulon



Notre AVIS *inFamous* n'est sans doute pas graphiquement surpuissant, sa gestion du Bien et du Mal se montre sans doute un peu artificielle, mais dites-moi combien de jeux vidéo réussissent à vous offrir une aventure digne de la genèse de Peter Parker sans taper dans le vulgaire ou le caricatural ? Bah aucun, c'est bien simple. En plus de cela, on bénéficie d'un vrai jeu, avec des mécanismes ardue et parfaitement étudiés pour peu qu'on pousse un peu la difficulté. Après *Little Big Planet*, voilà la seconde bonne raison de s'offrir une

9/10



Un Tera sans les boules

Bluehole est un studio sud-coréen assez intéressant. Les développeurs planchent en effet sur *Tera*, un MMO de gros calibre exploitant l'Unreal Engine 3. Leur projet est ambitieux, il rappelle un peu *Aion*, mais les jeux devraient être très différents : *Tera* mise en effet sur un système de combat dynamique autrement plus intéressant. Cette fois en effet, il ne suffira plus de cibler un ennemi avant d'enchaîner les compétences, il faudra bien viser son adversaire pour le toucher. Ou ses adversaires, puisqu'il devient possible d'en blesser plusieurs sur un même mouvement dorénavant. On connaît peu d'autres infos mais cela suffit déjà pour espérer un MMO moins chiant que la moyenne, on verra ce qu'il en est quand il sortira début 2010 en Asie. Notez que celui-là au moins a bien une sortie prévue chez nous, aux alentours de l'été suivant normalement, mais ce n'est pas une raison suffisante pour interrompre le sacrifice de roux.

Tant que ça a du poil, c'est légal



Alors que certains développeurs se cassent le cul à trouver des solstices d'été, journée des enfants et autres Halloween pour donner de la vie à leur MMO, les gars de *Second Life* font très fort : ils organisent en effet une fête des cheveux, tout bêtement. Parce que les cheveux et les poils en général c'est génial, il est plutôt normal de vouloir leur accorder une journée pour les célébrer. Notons cependant que cette journée est organisée pour des malades qui ont perdu leur velu virilité, et je ne préfère pas savoir ce qu'ils ont fait au bon dieu pour qu'il les punisse ainsi (à mon avis ils étaient mendiants dans une autre vie).

Fail ou win, on attendra de voir

Warrior Epic, le nouveau MMO en free-to-play de Goa, accueillera une nouvelle extension au cours du mois de juillet. True Games n'a pas pensé à lui donner un nom mais les développeurs n'ont pas oublié de la garnir, au moins : la nouvelle région des Marais trogken contient des quêtes, monstres et équipements inédits pour les persos de niveau moyen ou élevé. La mise à jour introduit également le PvP à partir du niveau 10, et le directeur de produit de True Games espère ainsi que "les fans de *Warrior Epic* trouvent des choses nouvelles et passionnantes à faire à chaque fois qu'ils se connectent". Si ce n'est que ça qui le préoccupe, il suffit de cacher le bouton "Quitter" du jeu dans un nouvel endroit à chaque fois...

NEED FOR MORE

On savait qu'Electronic Arts bossait sur un *Need For Speed Online* (principalement pour le marché asiatique a priori), ça n'était, semble-t-il, pas suffisant puisqu'une autre déclinaison serait en travaux. *G4tv.com* rapporte en effet une conversation avec un chef de projet qui explique brièvement comment relancer le concept : "Nous avons combiné l'équipe de *Burnout* avec la franchise *Need For Speed*. C'est un avantage pour nous car les développeurs de *Criterion* sont probablement l'une des équipes les plus reconnues et centrées sur le online que nous ayons." Voilà c'est tout, vous pouvez remonter votre bragouette.

Too unlimited...

"Historiquement, les participants aux jeux en ligne gratuits étaient forcés de sacrifier la qualité de leur expérience."

"Ces jours sont finis. Le nouveau DDO Unlimited est le MMO le plus innovant, excitant et riche graphiquement à pénétrer le marché du free-to-play et cela change la nature même de ce que signifie être free-to-play." Bon, en pratique ça ne change pas grand-chose, c'est le remplacement de l'abonnement par la vente d'objets en micro-transaction, mais les gars de chez Turbine veulent marquer le coup. D'autant plus qu'une formule VIP sert un peu d'équivalent à l'abonnement vieux-jeu. Malheureusement pour les joueurs européens, cette offre ne leur est pas destinée, "pour le moment" en tout cas. Peut-être qu'il sera possible d'en profiter en jouant sur les serveurs US mais ça commence à bien faire : pas de DDO gratuit chez nous, pas de *NFS Online* (a priori), pas de *Coca Zero* dans notre *Aion*... On nous en veut, c'est sûr, je pense qu'il serait temps de sacrifier un roux - bassiste de préférence.



Shazam, je veux une courge !



Le livre 8 du *Seigneur des Anneaux Online* a vu le jour avec les habituelles corrections, améliorations et ajouts de rigueur. Sauf que cette fois, ils lui ont trouvé un nom béton : Scourge of K h a z a d u m . Scourge, c'est un fléau en anglais, mais en français c'est beaucoup moins impressionnant. En dehors

Scourge, c'est un fléau en anglais, mais en français c'est beaucoup moins impressionnant.

de cela, *LOTRO* voit son artisanat modifié, les joueurs ne peuvent plus participer qu'à cinq raids instanciés par heure et en parlant de ça, quatre raids font partie des nouveautés : deux pour trois personnes, un pour six et un dernier pour douze. Ça change, c'est bien, mais scourge quand même...

Six mois, ça se fête...

Atlantica Online chope une mise à jour de "mi-année". La principale innovation réside dans l'introduction d'un système de Jackpot qui permet au joueur de "choisir un objet trouvé dans une bataille et de parier dessus pour

avoir une chance d'en obtenir plus". On peut aussi évoquer la présence d'un nouveau donjon ("L'Auberge Mystérieuse") ou l'ajout d'emoticons mais honnêtement, je ne me sens pas trop de développer là-dessus.

PGA pas PGM

La semaine dernière, je vous parlais d'un MMO dont j'avais oublié de vous parler depuis un mois. Je ne suis pas fier de mon incompetence et pourtant, j'ai recommencé. Cette fois c'était avec *Tiger Woods PGA Tour Online*, un jeu dont on ne sait pas grand-chose si ce n'est qu'il faudra taper dans une balle avec un ustensile. Le titre sera accessible directement depuis un navigateur internet, "que vous ayez dix minutes sur votre PC du bureau ou des heures sur votre Mac à la maison". Ce que le producteur exécutif essaye de dire par là, c'est qu'on peut interrompre une partie à tout moment et la reprendre plus tard, là où on l'avait laissée. Moi je m'en fous, j'espère juste qu'on pourra jouer au caddie.

Un Aion, sans sucre

C'est en Chine que ça se passe, mais c'est intéressant quand même : *Aion* s'apprête à recevoir une nouvelle forme de publicité.



NCsoft a en effet passé un accord avec Coca-Cola pour sortir une nouvelle version du MMO comprenant de nouvelles compétences, cartes, donjons et objets virtuels. Le colateur assure une belle promo sur ses bouteilles mais en échange, un PNJ estampillé Coca-Cola Zero fera son apparition dans le jeu. On n'est pas près de voir ça chez nous puisqu'il est toujours attendu pour novembre, mais ça finira bien par arriver un jour ou l'autre. En attendant pour les

impatiens, il est toujours possible de jouer sur les serveurs chinois, ou de chercher les retours de bêta puisque le NDA vient d'être levé. Et si vous êtes du genre à craquer votre slip et sans les mains, la précommande est déjà possible sur *Canardpc.com* avec dlgame, notamment. Contre 10 euros (à ôter du prix final) vous obtenez un accès aux futures étapes de la bêta et quatre objets en jeu, avec un Papy Brossard pour deux euros de plus si vous bougez votre cul jusqu'à la superette.

ARCHLORD OF WAR

Pour le quatrième épisode d'*Archlord*, NHN introduit une neuvième classe, la troisième appartenant à la race Moon Elf : les Swashbuckler. Le développeur en profite également

pour relifter les combats, "offrant davantage d'options associées au système de siège déjà disponible". Cinq types de combats peuvent désormais avoir lieu : match de points, match

éliminatoire, match éliminatoire du chef, match de survie et match de survie à 1 contre 1. C'est con il n'y a pas mon préféré, le match de survie à dix contre un petit roux.





Warrior Epic

Et colégramme

Genre : Hack & Slash Médiéval Fantastique
 Développeur : Possibility Space
 Editeur : True Games Interactive
 Config. minimale : CPU 1,3 GHz, 512 Mo de RAM,
 Carte graphique 32 Mo (oui, 32 comme dans 32)

Saviez-vous que la rédaction de *Canard PC* pouvait faire un formidable synopsis pour un jeu médiéval fantastique ? Ici, la paix est invariablement ruinée par un élément perturbateur. En ce moment par exemple, je tente vaillamment d'écrire mon texte avec un groupe juste en bas de la fenêtre qui nous improvise un air sur des tam-tam et autres machins. Ainsi prend fin l'insouciance et la guerre commence. Bon, où j'ai mis mes boules de pétanque moi ?

Pour *Warrior Epic*, c'est à peu près la même chose. Le bonheur total mis à sac par des seigneurs cupides et forcément méchants. C'est la guerre, mon colonel. Mais une petite bande d'hippies altermondialistes se sont planqués dans un coin pendant que tout le monde s'est mis sur la couenne et ont créé le Royaume de Providence. 300 ans après la guerre, le mal rôde à nouveau et des héros sont appelés afin de diriger des bastions pour défendre le royaume. Forcément, vous n'êtes pas le garçon d'écuries mais le patron d'un de ces

bastions. On commence alors avec une création de personnages ultra limitée puisque il vous est demandé de choisir votre premier avatar directement depuis le lanceur du jeu sans autre choix que sa classe, à savoir un barbare, une magicienne ou une sorte de chaman Homme-Lézard-Chien sûrement cousin de l'Homme-Ours-Porc. Un choix qui vient cependant s'étoffer par la suite dans le jeu. On passe un petit tutorial apprenant les bases du jeu dans un petit niveau, puis direction l'interface du bastion.

Et Ratatam. Une interface particulièrement imbuvable puisque les icônes sont souvent peu parlants, donnant une impression de bordel vaguement organisé. Quand on se dépêtré enfin de tout ça, on finit par comprendre le mode de fonctionnement du jeu. Dans *Warrior Epic*, l'originalité réside dans la possibilité d'avoir plusieurs personnages différents interchangeables à volonté entre les parties ; le but étant de jouer avec une classe adaptée au mieux au niveau, voire à vos envies. Sorti de ça, le bastion permet surtout de gérer vos personnages

Pour du Hack & Slash, Warrior Epic manque cruellement de punch dans les combats puisqu'il ne suffit que d'un clic pour que le personnage s'acharne tout seul sur un monstre.

au niveau équipement et arbre de compétences. Ou encore d'enchanter du matériel avec un esprit gagné lors d'une partie, ou carrément en utilisant l'esprit d'un de vos personnages morts plutôt que de le ressusciter telle une Jeanne Moreau. En un mot comme en cent, le bastion sert de centre d'organisation pour lancer vos parties solo ou en groupe avant de descendre dans les donjons. Et c'est précisément une fois dans les donjons que le drame arrive. Pour du Hack & Slash, *Warrior Epic* manque cruellement de punch dans les combats puisqu'il ne suffit que d'un clic pour que le personnage s'acharne tout seul sur un monstre. Tout au plus doit-on cliquer sur une compétence de temps à autre. Côté gestion de l'équipement, rien ne pousse au génocide de vilains puisque vous n'obtenez de l'expérience qu'en jouant avant de vous faire récompenser d'un objet tiré au sort en fin de partie. C'est d'ailleurs à ce moment que votre personnage se voit attribuer les points d'expérience ainsi qu'une autre récompense sous la forme de points de prestige, permettant d'obtenir divers services comme recruter un nouveau personnage ou encore ramener à la vie un de vos héros qui aurait succombé en mission. On pourra toujours se rabattre sur la boutique pour "enrichir son expérience de jeu" et appauvrir son compte en banque. En effet, certains tarifs tombent parfois dans le douteux avec une pièce d'équipement pour un prix allant grosso modo de 1,50 à 3 euros ou certains détails cométiques comme la coiffure pour une fourchette comprise entre 50 centimes et 3 euros. Au final, comparé à *Dungeon Runners*, son grand concurrent dans le domaine, *Warrior Epic* peine à s'imposer. Tout au plus réussira-t-il à vous sauver d'une soirée pluvieuse.

Kahn Lusth

Notre sélection

Lecteurs vidéo

- Media Player Classic 6.4.9.1
- GOM Player 2.1.18.4762
- VLC 1.0.0 RC4

Lecteurs audio

- Foobar2000 0.9.6.78
- Winamp 5.552
- iTunes 8.2.0

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

Messagerie instantanée

- Trillian 3.1.12.0
- Digsby 1
- Pidgin 2.5.7

Antilourds

- SpamPal 1.594
- SuperAntispyware Free 4.26.1006
- Windows Defender

Navigateurs

- Avant Browser 11.7
- Firefox 3.5 RC3
- Opera 10.0 Alpha

Browsers d'images

- FastStone Viewer 3.9
- XnView 1.96.1
- Picasa 3.1

Clients FTP

- FlashFXP 3.8 beta
- FileZilla 3.2.6 RC1
- SmartFTP 3.0.1026.7

Drivers vidéo

- ATI Catalyst 9.6
- ForceWare 186.18



- ◆ Trial
- Shareware
- Freeware

En rouge, les nouvelles versions du mi-mois.



Jeu Volvo - The Game

Développeur : SimBin
 Editeur : SimBin
 Taille : 590 Mo
 URL : tinyurl.com/vulvo

Quoi de plus classe qu'une Volvo ? Paint, un chien, une fumeuse de pipe, Jeanne Moreau (la couille à poils longs), une chaussette pas trop trouée... Mais question voiture, quoi de plus classe qu'une Volvo ? Rien. A part les Saab évidemment. SimBin l'a bien compris et réalise pour cela un jeu en l'honneur de la S60 Concept. Comme *BMW M3 Challenge* de Blimey!, ce titre est gratuit, son unique but étant de promouvoir le nouveau modèle suédois. Mais si ma mémoire ne me fait pas défaut, Volvo The Game est un peu plus complet que son prédécesseur. Avec le S60, cinq autres voitures sont en effet disponibles. On trouve des modèles plutôt récents, la C30 ou la S40, mais aussi des plus anciens comme la

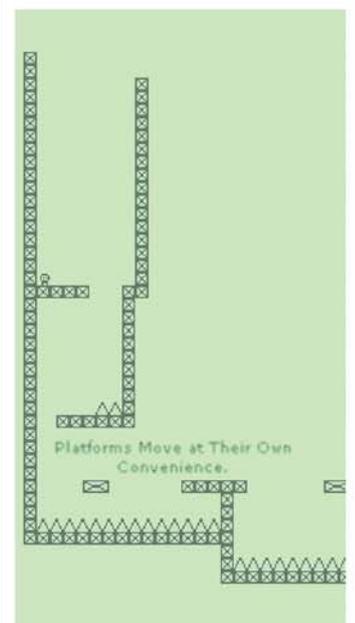
240 Turbo et surtout le bon vieux break 850 tout carré. Quelle classe celui-là... En revanche, deux pistes seulement sont disponibles, Göteborg et Chayaka, mais on ne se plaindra pas puisque c'est gratuit. Comme d'habitude avec SimBin, la conduite s'annonce rigoureuse, même au plus bas niveau de réalisme, mais sans doute pas autant qu'avant : à moins que je ne me sois mystérieusement amélioré, je trouve suspecte mon arrivée dans la première moitié du classement en mode normal alors que d'habitude, je me contente de patiner et de foncer sur les concurrents. Le graphisme quant à lui est relativement correct, mais pas fantastique. Par contre, les voitures sont incassables mais ça, c'est super réaliste.



Jeu Being Struck By Lightning is Probably the Best Way That You Could Die On Account of All of Its Awesomeness

Développeur : Lokijki (États-Unis)
 Taille : 13,6 Mo
 URL : tinyurl.com/surpuissant

"Être frappé par la foudre est probablement la meilleure façon de mourir compte tenu de toute sa surpuissance"... Je ne suis pas sûr que la traduction soit parfaite mais mon dieu, quel titre ! Presque aussi bon que *Space Phallus*... Comme quoi, il suffit de peu de choses pour faire parler de ses jeux quand on n'a pas les moyens de faire de la pub. Par contre, ça laisse moins de place pour parler du jeu en lui-même, c'est bête. Enfin, ce n'est mon opinion, vous avez le droit de penser autrement. Et c'est plutôt heureux, notez-le. Bon, alors pour faire vite, *Being Struck By Lightning is Probably the Best Way That You Could Die On Account of All of Its Awesomeness* est un jeu de plateforme minimaliste et plutôt hardcore avec une super B.O. En gros c'est sympa.



Freeware PicPick

Version : 1.8.1.0
Développeur : Daewoong Moon (Coréen)
Taille : 1 Mo
URL : picpick.wiziple.net

C'est sympa comme nom Pic-Pick, pas autant que *Being Struck By Lightning is Probably the Best Way That You Could Die On Account of All of Its Awesomeness*, mais c'est bien vu quand même. Le programme en lui-même est plus que sympa par contre : il permet de prendre des captures d'écran de la façon la plus simple qui soit, avec la touche Impr. Ecran donc. Sauf qu'il ajoute à cela des tas et des tas de fonctionnalités basiques et indispensables qui rendent le tout aussi simple que pratique. Capturer juste une fenêtre, une zone à définir ou même à détourner soi-même, c'est possible. Enregistrer automatiquement la capture dans un dossier ou l'envoyer dans l'éditeur d'image, ça se fait. Retravailler les images en ajoutant quelques effets, c'est pas compliqué. Le logiciel est simple, léger, paramétrable et disponible en français, mais pas parfait : pas moyen de capturer l'éditeur d'image, c'est con.



Freeware DriverBackup

Version : 2.0
Développeur : Giuseppe Greco (Médiant)
Taille : 1 Mo
URL : sourceforge.net/projects/drivback

Je ne chercherai pas à vous faire croire le contraire : je n'ai pas testé DriverBackup, manquant un peu d'enthousiasme

pour jouer avec mes drivers. Mais *Being Struck By Lightning is Probably the Best Way That You Could Die On Account of All of Its Awesomeness* et les autres programmes, je les ai bien testés, eux. DriverBackup est très bien sur le papier, et il m'a été conseillé par des gens de confiance alors je vous le soumetts. Comme son nom l'indique, il permet de sauvegarder ses drivers pour pouvoir les restaurer en cas de problème avec les nouveaux, ou lors d'une réinstallation du système. C'est pratique, efficace, avec une interface claire, cool donc. Il faut en revanche posséder le .NET Framework, et le développeur fait la manche la première fois que l'on quitte son programme, mais ça reste encore supportable.



Freeware Double Vision

Version : 1.0
Développeur : Sincell
Taille : 2 Mo
URL : godoublevision.com

Vous préférez travailler avec une musique de fond, voire une vidéo ? Double Vision peut vous aider. Ce navigateur internet a été conçu pour lire les vidéos en streaming de façon une peu particulière. Après avoir lancé un clip par exemple, vous pouvez passer en "double vision", ce qui supprime tous les éléments inutiles autour de la vidéo. Mieux, cette dernière devient transparente et vous pouvez travailler à travers. Une jauge est là pour ajuster le niveau de transparence, et des raccourcis vous permettent de faire disparaître instantanément la vidéo ou de revenir rapidement à celle-ci

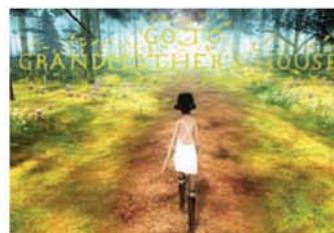
pour en changer. C'est le genre de programme qui ne séduit pas tout le monde mais qui peut en enthousiasmer certains, comme *Being Struck By Lightning is Probably the Best Way That You Could Die On Account of All of Its Awesomeness* par exemple.



Démo The Path Prologue

Développeur : Tale of Tales (Belgeek)
Taille : 53 Mo
URL : tinyurl.com/zepasse

Ils sont classe les développeurs de Tales of Tale. Complètement tarés, mais classe. Après avoir sorti *The Path*, leur ovni artistico-tordu, ils reviennent maintenant avec une démo de leur jeu. Rien d'exceptionnel en soi, sauf qu'elle ne constitue qu'un prologue au jeu : même route, même forêt, mais on incarne cette fois la petite fille que l'on croise dans la version complète comme un fantôme. On retrouve la même ambiance très réussie, certains lieux déjà visités, un peu modifiés par rapport au jeu original, certes. Impossible en revanche d'accéder à la maison de mère-grand mais ce prologue s'annonce déjà largement suffisant pour voir si l'on accroche au trip ou pas. En tout cas, ça devrait vous occuper plus de temps qu'il n'en faut pour dire deux fois *Being Struck By Lightning is Probably the Best Way That You Could Die On Account of All of Its Awesomeness*.



A voir aussi

Benchmark Street Fighter IV

Capcom a sorti un benchmark pour voir si son PC faisait tourner *SF IV*. C'est cool, mais on s'en fout. L'important c'est la disparition de cette rubrique dans le dernier numéro.
Taille : 397 Mo

URL : tinyurl.com/qualitystreet

Patch World in Conflict

C'est un monstrueux. C'est une véritable sandale. On m'a sucré mon Download. Je crois que certaines personnes ici ont peur de mes vérités.

Version : 1.011
Taille : 173 Mo

URL : tinyurl.com/wickiwickiwick

Patch GTA IV

Mais personne ici ne me fera taire. Personne ! Sauf si on me resucre la rubrique bien entendu.

Version : 1.0.4.0
Taille : 55 Mo

URL : tinyurl.com/jetaislacat

Patch Light of Altair

En attendant je compte bien en profiter pour tout vous dire. Willy par exemple. Vous connaissez Willy ?

Version : 1.01
Taille : 650 Ko

URL : tinyurl.com/altairophile

Patch F.E.A.R. 2

Willy, c'est une peluche qu'on vient de me filer, elle vient d'Écosse. Et ça tombe bien, c'est une peluche d'Écossais.

Version : 1.04
Taille : 900 Mo

URL : tinyurl.com/fearofzeback

Patch Men of War

Willy a une barbe rousse mais pas de moustache, un kilt et rien en dessous. C'est classe. En plus il adore les troncs. Il est cool Willy.

Version : 1.13.1
Taille : 81 Mo

URL : tinyurl.com/hommetronc

INTEL ET NOKIA, ÇA COUCHE



Les deux fabricants de slips ont estimé astucieux de partager ouvertement leur savoir-faire, via la création d'une alliance tout en muscles. Outre le plaisir pour Intel de crotter sur les pompes de Nvidia et de sa plateforme Tegra, l'objectif consiste à développer une nouvelle plateforme vouée aux appareils mobiles et profitable aux deux compères. Ainsi, Intel se trouve à bénéficier de la licence HSPA/3G de Nokia, ce qui autorisera des chipsets intégrant directement le 3G pour le plus grand bonheur des bohémiens. De son côté, Nokia ne crachera pas sur des puces performantes

récupérées pour pas trop cher – on imagine des Atom suffisamment miniaturisés pour rentrer dans maman – afin d'équiper ses smartphones. Mais la coucherie ne s'arrête pas aux préliminaires, puisqu'il est fait mention d'une collaboration concernant de nouveaux périphériques et services mobiles, hors netbooks et téléphones. Il est également prévu de coder solidaire sur Moblin et Maemo, les distributions Linux exploitées par l'un et l'autre des protagonistes, toujours dans l'optique d'équiper les mystérieux périphériques évoqués. Si tant est que l'aventure ne capote pas, bien entendu.

1 million de voix. Le prochain service phare de Google, Google Voice, prépare son arrivée auprès du grand public avec la récente réservation d'un million de numéros de téléphone par la firme. De quoi assurer le lancement aux États-Unis uniquement, puisqu'il faudra patienter avant que le service ne soit éventuellement proposé en Europe. Pour rappel, Google Voice a pour fonction de

rassembler tous les numéros de l'utilisateur – professionnel, privé, mobile, etc. – en un seul compte, ce dernier faisant office de boîte vocale et de convertisseur automatique des messages audio en emails.

Disney-moi un portable. Asus va proposer outre-Atlantique un netbook estampillé Disney, destiné aux gosses ou aux adultes aimant s'habiller en Peter Pan. Le netbook rose

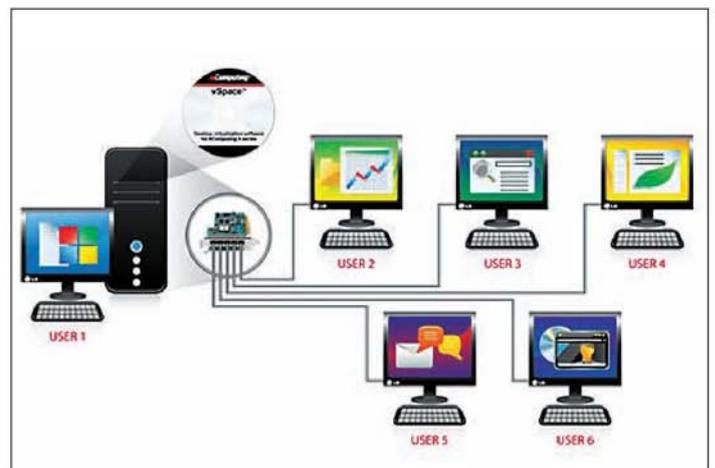
© Ce domaine est protégé par un droit de 3000 dollars. Soit 272 dollars par gusse, c'est correct.

Virtuel moniteur

Une initiative intéressante de LG, qui proposera ces jours prochains aux États-Unis des terminaux réduits à leur strict minimum ; à savoir le moniteur, point barre Raymond.

Comprenez braves gens que la famille des Smart-Vine N – 199 dollars l'unité – intègre une technologie de virtualisation, permettant de faire tourner un système d'exploitation Windows ou Linux sans autre ajout qu'une souris et un clavier. La machine hébergeant le serveur maître alimentera ainsi jusqu'à dix moniteurs, dix postes quoi, grâce à l'exploitation d'une carte PCI dédiée et fournie par NComputing. Ah, au passage et en parlant de postes, je tiens à vous faire partager la

des employés lisent le courrier à haute voix ; un sacré dégueulis de mièvreries mélangées à de bons sentiments bidon, genre La Poste nous aime, et qui se paye cash au guichet puisqu'il faut bien financer la diffusion de cette bouse à un moment où à un autre. Voilà, merci pour votre écoute, je me sens mieux docteur. Pour en revenir à LG, ce dernier explique que son système rendra de fieffés services aux institutions et sociétés, puisqu'il fournit un poste à 11 personnes pour environ



ou bleu selon les préférences bénéficie d'un écran 8,9 pouces, d'un Atom N270, d'1 Go de RAM, de 16 Go en SSD / 160 Go en HD, d'une webcam et de trois ports USB. Fort logiquement, Windows XP sera truffé d'applications enfantines et de logiciels de contrôle parental, empêchant peut-être de voir les multiples images subliminales de cul colportées par les dessins animés Disney. 350 dollars le bousin.

Sans surprise. La fameuse PRAM, cette mémoire à changement de phase si prometteuse – jusqu'à 30 fois plus rapide que de la Flash traditionnelle – ne sortira pas ce mois-ci, comme prévu. Samsung en est encore à définir ses spécifications ; en collaboration avec la toute jeune société Numonyx, fruit des amours d'Intel et de ST Micro. Du coup, n'attendez rien avant l'année prochaine.

iTunes met les Palm

Apple n'a pas franchement apprécié que le Palm Pre, concurrent direct de l'iPhone, squatte iTunes pour profiter de ses fonctions de synchronisation. Il faut dire que le Pre à tout n'hésite pas à se faire passer pour un iPod aux yeux du programme, pour mieux le berner à l'insu de son plein gré. Dans ce sens, la Pomme s'est fendue d'un communiqué expliquant que les prochaines versions du logiciel "pourraient ne plus apporter les fonctions de synchronisation avec des baladeurs d'autres marques".

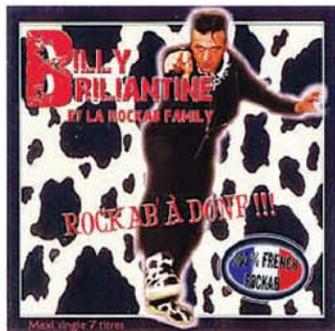
J'aime bien l'emploi du conditionnel, comme si l'affaire n'était pas déjà pliée. Un protectionnisme qui laisse Palm et son PDG transfuge d'Apple Jon Rubinstein plutôt sereins, expliquant qu'iTunes n'est pas la seule solution de synchronisation existante, genre on va rouler de grosses pelles à Microsoft via Windows Media Player. Et pour les utilisateurs de Pre fortement attachés à iTunes, rien ne les empêchera de continuer à utiliser les versions antérieures compatibles, tout va pour le mieux, donc.



def iz everyouaire

Il devient de plus en plus illusoire de conserver un semblant d'optimisme dès lors qu'il s'agit d'évoquer les problèmes de santé liés à notre environnement, au sens large du terme. Passons sur les questions de pollution atmosphérique et autres pesticides présents massivement dans les aliments, pour s'attarder sur le matériel informatique, régulièrement accusé de tous les maux. La dernière remontrance scientifique concerne un sujet que personne n'a vu venir, accrochez-vous à la barre, celui des... écrans aux dalles brillantes. Ouaip, comme on vous le dit. Enfin, pas vraiment nous, plutôt les (brillants ?) chercheurs du département technologique de l'Université de Queensland en

Australie. Selon eux, les écrans des MacBook ne seraient pas sans conséquences pour les utilisateurs, en raison de l'éclat et du reflet générés par lesdites dalles. Plus clairement, ces gens estiment que ces facteurs, associés à une mauvaise orientation de l'écran, poussent les victimes à s'installer de manière "inconfortable", voire "dangereuse". Et de conseiller de veiller au positionnement judicieux de l'appareil en faisant un repérage préalable des lieux où le moniteur doit être installé, afin d'éviter les reflets inappropriés et les kangourous ninja-tueurs cachés dans l'armoire. OK, bravo les gars, joli boulot, mais j'ai trois questions : pourquoi cibler uniquement Apple dans votre communiqué foireux ? Quid des collègues qui ont les cheveux tellement gras que le soleil se reflète dessus en fin de journée et nous éblouit ? Pourquoi certains représentants de l'espèce humaine donnent-ils à ce point envie de se transformer en rhododendron, afin d'échapper à jamais à la vacuité de leurs propos ? (www.hrd.qut.edu.au/healthsafety/worksafely/highGloss.jsp).



Au cœur des marques

Après les supputations et les rumeurs de ces dernières semaines, place à de l'officiel. Intel a dévoilé quelle sera la nouvelle déclinaison commerciale de ses modèles de processeurs Core ix, répartis en trois catégories. Pour commencer avec les mous du ventre, nous aurons du Core i3, dominé par un Core i5 qui s'entretient quotidiennement

et enfin un Core i7 qui, comme nous pouvions le supposer, continuera d'incarner le body-builder stéroïdé. Notez bien qu'il ne s'agit pas de trois marques différentes, mais bien de trois déclinaisons de la marque "Core". Dans cette logique, l'utilisateur trouvera les futurs processeurs "Core" Lynnfield - attendus pour le troisième trimestre - aussi bien dans la branche Core i5 que Core i7, suivant leurs fonctionnalités. Les marques "Celeron", "Pentium" et "Atom" se trouvent par ailleurs reconduites dans leurs fonctions, ce qui n'est pas le cas de tout le monde en ce moment. Un joyeux bordel en perspective pour les acheteurs de matériel informatique, puisque de fait, rien n'empêchera des processeurs Core de même fréquence de se retrouver dans plusieurs catégories.



© Ce document est la propriété de Cesam. Tous droits réservés de la chose informatique, puisque de fait, rien n'empêchera des processeurs Core de même fréquence de se retrouver dans plusieurs catégories.

LA MINUTE INFORMATIQUE

Avec Maxence Jayot
diffusée 9 fois par jour

0:30 3:30 6:30 9:30 12:30 15:30 17:30 19:30 22:30

A GAGNER :

un abonnement à **CANARD PC** chaque mercredi et dimanche

La minute informatique, une chronique sur l'actualité informatique, jeux, astuces, virus, utilitaires et bons plans.

ENJOY

www.enjoystation.net

Net accélération en perspective

Google veut accélérer le Web, rien que ça. Et pas en mettant un proxy par-ci ou par-là, hein, mais bien en demandant à l'ensemble de l'industrie de se retroucher les manches pour travailler les protocoles HTTP et TCP/IP.

À moins que l'on parle de protocoles, allez savoir avec tous ces mots compliqués de plus de cinq lettres. D'ailleurs, c'est décidé, la fin de cette news ne comportera pas de mots de plus de trois lettres, et ce n'est pas que de la gueule. OK c'est parti. Dans un billet posté sur le blog de Google Cod e, Urs Hölzle et Bill Courtright expliquent que nombre de ces codes manquent cruellement

d'optimisation pour le développement des applications bas-niveau ADSL. Cependant, l'objectif majeur à surmonter pour procéder à cette optimisation concerne le nombre de paquets ADSL. Le nombre de paquets envoyés en raison des fréquences commerciales pas toujours adaptées avec le niveau de vie habituels. Et là, Son importance du sang, tout comme vous.

Ça va Jaster grave

À chaque nouvelle découverte en matière robotique, mes instincts paranoïaques reprennent systématiquement le dessus, n'ayant par conviction strictement aucune confiance dans les androïdes qui partageront un jour prochain notre quotidien. Sauf ceux à forte poitrine, bien entendu. Mais bon, quelque chose me dit que nos potes du futur tiendront plus de ce psychopathe d'HAL 9000 que de R2-D2. La dernière innovation en date porte donc le nom de JAST, pour Joint-Action Science and Technology, fruit d'un programme européen portant sur la période 2007-2013 et financé à hauteur de neuf milliards d'euros. Derrière ce nom consensuel se cache une technologie d'anticipation des réactions humaines, calquée sur le fonctionnement des "neurones miroirs". Je vais faire semblant de savoir de quoi je parle, et vous expliquer qu'il s'agit d'un groupe de neurones stimulés par la réalisation d'une action, la sienne ou la vue de celle

d'un autre. De ce processus découlent notamment les notions d'empathie, d'apprentissage par la reproduction des actions, bref, de tout ce qui concerne les interactions sociales. L'équipe de chercheurs – particulièrement hétéroclite-curieux – entend par ce biais humaniser les réactions des robots en les dotant de fortes capacités de prédictions cognitives, délaissant le statut de boîte de conserve servile pour celui de boîte de conserve serviable. (www.euprojects-jast.net/project.htm)



1 200 euros le Mars.

Nous vous parlions récemment de la Mars 295 Limited Edition d'Asus, une carte graphique branlette-friendly réunissant deux GTX 285 pour 4 Go de mémoire GDDR3 et ayant nécessité six mois de développement. Confirmant que cette chose n'a d'autre but que de faire parler d'elle, Asus

vient d'expliquer que même à 1 200 euros l'unité, il ne fait quasiment aucun bénéfice sur ses ventes.

AMD MAJ. Deux nouveaux processeurs chez AMD, le Phenom II X3 740 (3 GHz, 6 Mo de mémoire cache L3, TDP 95 watts) et le Phenom II X4 820 (2,8 GHz, 6 Mo de

mémoire cache L3, TDP 95 watts). Les deux bénéficient d'une gravure en 45 nm et du socket AM3, le tarif se situant au-dessous de la barre à mine des 200 dollars.

Le miyon. Apple pavoise en revendiquant 1 million d'iPhone 3GS vendus en trois jours de commercialisation,

soit presque le même score que l'iPhone 3G avec 1 million d'appareils vendus en un week-end. Quant à la version 3 du firmware, plus de six millions d'utilisateurs l'ont téléchargée en cinq jours. Steve Jobs est tout content, paraît-il, normal, il a toujours eu la foi. Enfin, un peu moins ces derniers temps quand même.

ÇA BAISSÉ

Selon iSuppli, les ventes de PC se sont tassées de 8,1 % au niveau mondial durant le premier trimestre 2009, ce comparé à 2008. Ce chiffre constitue la plus forte baisse constatée par l'institut depuis qu'il supervise l'industrie, avec 66,5 millions d'unités vendues début 2009 contre 72,3 début 2008. Une mauvaise surprise pour les forts en tableurs, qui prévoient un recul non pas de 8 %, mais seulement de 4 %. Les ordinateurs de bureau sont les plus touchés, avec un plongeon de 23 % en moyenne, surtout ressenti par Dell avec -18,7 % de livraisons, encore second constructeur au niveau mondial. Hewlett-Packard conserve la tête du peloton en augmentant ses ventes de 0,4 %, à l'instar

d'Acer, troisième sur le podium avec une croissance de 9,5 %. Toshiba, cinquième, tire également son épingle du jeu avec 13,2 % de croissance. Le quatrième, Lenovo, n'a pas cette chance, et accuse une baisse de 7,7 %. Les autres constructeurs souffrent quant à eux d'une baisse cumulée de 13,5 %. Les uns du malheur fait les autres du bonheur. Et inversement.



Phénomène de foire Afin de lutter contre le déficit d'image dont il souffre, AMD a indirectement dévoilé l'existence d'une série spéciale de Phenom II, dévoués cores et RAM aux overclockings extrêmes.

Le Phenom II 42 TWKR pour Tweaker arborerait un TDP de 200 watts, permettant d'atteindre jusqu'à 8 GHz de fréquence via un refroidissement par azote liquide. La pseudo-fuite provient d'un responsable de Maingear PC, un assembleur américain dont les contacts chez AMD lui ont permis d'obtenir le mutant. Comme le montre la photo, le modèle reçu porte la mention Black Edition, parce qu'à l'instar d'un poireau présenté dans un écrin de satin noir, ça rend tout de suite le bousin plus respectable. Par contre, dommage que

Maingear se contente de se faire de la pub à peu de frais, ne livrant aucun détail technique sur le processeur. Reste maintenant à savoir dans quelle mesure et sous quelle forme les Phenom II TWKR pourraient être finalement proposés au public avide de yakasurcadencages extrêmes.



AMD AU CONGO

Le fondateur a présenté une nouvelle plateforme au nom provisoire de Congo - "Vision" serait le nom commercial - devant équiper des ordinateurs ultra fins de 12 pouces d'ici la rentrée. Ces machines plus puissantes que des netbooks devraient permettre le lancement de jeux, grâce à la présence au minimum d'un dual-core Neo, d'un chipset M780G et d'une ATI Radeon HD 3200/4200. Compatible DirectX 10 et Hybrid Graphics - solution consistant à exploiter conjointement une solution graphique intégrée et dédiée, pour profiter selon l'utilisation du moment de l'autonomie de la première et de la puissance de la

seconde -, la plateforme décodera le HD et intégrera des ports HDMI, DisplayPort et eSATA. Répartie en trois déclinaisons - AMD Vision (Neo X2, Radeon HD 3200/4200), AMD Vision Premium (Processeur AMD, Radeon HD 4330) et AMD Vision Ultimate (Turion X2, Radeon HD 4870) -, la marque se positionne directement en face de la solution Intel à base de CPU CULV (Consumer Ultra Low Voltage) et de Nvidia 9400M, dont l'arrivée de modèles CULV dual-core (Celeron 740 d'1,3 GHz et Celeron SU 2300 d'1,2 GHz, FSB de 800 MHz et TDP de 10 watts) ne va pas faciliter la tâche d'AMD pour viser dans le Milou.

© Ce document est la propriété de Canard PC. Tous droits réservés.



C'est Tesla qu'on ressuscite

L'un des esprits les plus brillants du siècle dernier doit doucement ricaner de son nuage, en voyant les ingénieurs modernes fanfaronner sur les technologies de récupération d'énergie sans fil.



Car Tesla, instigateur du courant alternatif parmi d'autres prouesses, aurait également travaillé avec succès sur "l'énergie du vide", permettant de capter de l'énergie gratuitement à l'aide d'une simple antenne. Que cela soit véridique ou non, toujours est-il que les travaux du M.I.T., d'Intel et aujourd'hui de Nokia vont dans le même sens. Après les récentes expériences d'Intel relatées ici-même, c'est au tour de son nouveau pote Nokia de présenter un prototype prometteur, capable de gratter 5 milliwatts en convertissant en énergie les ondes radio ambiantes : télévision, Wi-Fi, antennes relais, etc. L'objectif consiste à atteindre

les 50 milliwatts pour permettre à un téléphone de se recharger tout seul, en élargissant la plage de fréquence servant à la captation (de 500 MHz à 10 GHz) tout en combinant la technologie avec des capteurs photovoltaïques. Arrivée dans les bacs d'ici trois à quatre ans, dans pas si longtemps finalement.

LA NOUVELLE RÉFÉRENCE SSD !

OCZ Summit Series S-ATA II



OCZ

Technology

Mémoire cache de 128 Mo
Jusqu'à 220 Mo/sec en lecture
Jusqu'à 120 Mo/sec en écriture
Temps d'accès de 0,1 ms

À partir de
227,99€



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.

Logitech G35

Un casque pratique mais perfectible

Pour faire suite à la récente évolution des périphériques de Logitech destinés aux joueurs, voici le test du G35, un casque évolué au design sympa et dont la plupart des fonctionnalités conviendront parfaitement à un usage ludique. Mais est-ce pour autant le Saint Graal de nos oreilles ?

Emballé dans une belle boîte comme savent si bien le faire les pompes funèbres et les p'tits gars du marketing de chez Logitech, le G35 arbore le look de la souris G9 avec des formes anguleuses et une couleur gris anthracite. Premier point très positif, le câble USB tressé (pour une plus grande solidité) fait 3 mètres et l'ensemble paraît plutôt solide avec des coques en plastique très dur et des articulations renforcées. Notez que je n'essaierais pas de m'asseoir dessus pour autant. La tige du micro peut se tordre dans tous les sens sans risque de rupture et conserve la position que l'on souhaite lui donner. Second point intéressant : Logitech fournit deux mousses supplémentaires pour la partie intérieure de l'arceau afin d'adapter au mieux la forme de ce dernier à la morphologie de votre tête. De quoi améliorer le confort bien que dans l'absolu, ce ne soit pas le casque le plus confortable du monde. Très lourd, voire trop, son port devient désagréable sur une longue période d'utilisation et les boudins des écouteurs en plastique mou imitation cuir s'avèrent un poil irritants, d'autant qu'ils favorisent la transpiration. Enfin, l'écouteur gauche comporte 4 boutons et une molette de réglage ce qui, à l'usage, s'avère tout aussi pratique qu'une télécommande placée sur le fil.

Ça manque de patate. Entièrement programmables via le soft fourni (qui installe au passage la messagerie Logitech sans vous demander votre avis), les boutons G1, G2 et G3 peuvent être utilisés pour lancer votre player ou votre messagerie vocale, changer de piste ou s'y déplacer rapidement, mais il n'est pas possible d'y assigner plusieurs fonctions ; on aurait par exemple aimé pouvoir appuyer deux fois rapidement sur un même bouton pour accéder à une seconde fonction. En revanche, plusieurs profils peuvent être définis mais il faut alors passer par le soft pour en changer. Ce même logiciel offre également un réglage des aigus et des basses ainsi qu'un truqueur de voix mais là encore, c'est un peu limité. Fort heureusement, la qualité audio est au rendez-vous avec un son de bonne qualité. Le convertisseur numérique fait bien son



travail avec un souffle quasi inaudible (le casque ne fonctionne qu'en USB), les aigus et les médiums sont clairs et le son ne sature pas du tout. La qualité est donc en adéquation avec le prix compte tenu des fonctionnalités supplémentaires, bien que les HP manquent assurément de réactivité dans les basses. Pour un casque Dolby II 7.1, c'est un peu dommage car il s'agit bien de son atout principal selon son constructeur : sa faculté à pouvoir situer les sons dans l'espace. Alors qu'on se le dise, ça s'annonce assez décevant. Autant il existe effectivement une faible sensation de profondeur pour les voix arrière lors de l'écoute du fichier de démo, autant celle-ci paraît quasi imperceptible dans les jeux ou les films DVD en Dolby. Tout juste ressent-on un écho propre à la spatialisation sonore, mais de là à situer un son précisément dans l'espace... il y a un gouffre. Le micro est quant à lui d'excellente facture et vos auditeurs vous entendront fort et clair sans aucun bruit parasite.

Lord Casque Noir

Prix : Environ 120 euros
 Ecouteurs : Fermés, circumaural
 Réponse en fréquence : 20 à 20 000 Hz

Poids : 370 gr
 Longueur câble : 3 m
 Connecteurs : USB
 Micro : Cardioid unidirectionnel (100 à 10 000 Hz)
 Site : www.logitech.fr

Notre AVIS De type circumaural, c'est-à-dire englobant entièrement l'oreille, le G35 isole assez bien des bruits extérieurs sans pour autant exercer une trop grande pression de serrage. Son poids important laisse cependant une sensation désagréable lors d'une session de jeu prolongée. La qualité sonore est bonne mais il ne faut pas être trop exigeant pour les basses trop peu présentes à notre goût. Reste une finition très correcte et quelques atouts pour les joueurs, comme les boutons programmables, mais pour 120 euros, on aurait aimé davantage de confort.

6/10

Materiel.net Nightmare Nvidia

Le cauchemar du pauvre

Bosser avec un mec comme Boulon, c'est l'enfer sur terre. Pour le test d'ArmA 2, il nous a tous pris la tête jusqu'à ce que monsieur ait la machine digne de ce nom pour faire tourner correctement son jeu. "J'te jure, les autres journalistes disent que ça rame, même sur un Quad Core gniagnania... je pourrais jamais le tester avec mon PC, il n'a qu'une 8800 GTS gniagnania... bouh je suis tout triste." Vous voyez le genre de lourd, hein ? Coup de bol, le Nightmare était là.

Nightmare est le nom donné par Materiel.net à ses configurations pour joueurs très haut de gamme. Notez que ce sont les configurations qui sont haut de gamme, rarement les joueurs. Mis à jour assez fréquemment et existant avec des cartes graphiques ATI ou NVIDIA, ce monstre s'architecture autour d'une carte mère Asus Rampage II Extreme compatible Core i7 grâce à son fameux chipset X58 d'Intel, le premier de la marque à être compatible SLI (le Crossfire étant géré depuis longtemps chez Intel). Elle est aussi équipée d'une carte fille SoundBlaster Supreme X-Fi et possède la technologie APU d'Asus favorisant les économies d'énergie. Une carte mère quasi parfaite dont les possibilités d'overclocking sont remarquables, surtout couplée au Core i7 extreme 965. D'ailleurs, Materiel.net vient de le remplacer, dans une nouvelle évolution du Nightmare, par un i975. Mais un CPU à 3,3 GHz ne serait rien sans trois cartes graphiques, soit trois GeForce GTX 285. Pour alimenter le bestiau, une alim' Corsair HX 1000 watts



dont les câbles soigneusement chés par l'assembleur.

Ajoutez à cela 6 Go de RAM, deux disques SSD de 64 Go pour le système et un téra en RAID 1 pour les données, un graveur Blu-Ray compatible HD DVD, un Vista à 64 bits, un clavier G15 et une souris Logitech G5... mais pas d'écran. Nan, y a pas d'écran.

Et les perfs dans tout ça. Alors le premier point important, c'est que Boulon était content. *Les Sims 3* tournait à 400 images/seconde et *ArmA 2* paraissait fluide bien que sa version semblait ne pas gérer le SLI. D'ailleurs, le gain de performances entre deux et trois cartes n'est pas super flagrant mais ça reste la solution ultime pour jouer à la fois en SLI, tout en profitant de l'accélération PhysX, sans pour autant pomper sur les performances graphiques. Pour les curieux, nous avons testé *Crysis*, *COD 4*, *SBK09*, *Anno 1404*, *TF2*, *World in Conflict*, *UT*, *Mirror's Edge*, *Cryostasis*, *Flight Sim*, et à peu près tous les benches disponibles, de 3DMark Vantage à FurMark pour l'OpenGL. Deux constats s'imposent : c'est la machine la plus rapide que nous connaissons, c'est un fait, et même *Crysis* affiche 34 images/seconde en 2560x1600 contre 17 en mono GPU et 24 en SLI de 2 cartes. 3DMark Vantage pète un score de 17 000 en mode Xtreme. Mais tous les jeux ne sont pas logés à la même enseigne. Le gain dans *World in Conflict* n'est pas proportionnel au nombre de cartes graphiques et il existe des jeux, notamment *TF2* ou *Left 4 Dead* dans lesquels le Tri-SLI fait moins bien que le SLI. Mais en moyenne, il faut reconnaître que le couple X58 / Tri-SLI



Prix : Environ 3 900 euros sans écran
Site : www.materiel.net

fonctionne très bien et si la troisième carte graphique n'apporte en moyenne que 20 % de frame rate en plus, ce gain est bien utile avec un moniteur très haute résolution et pourquoi pas, de futurs jeux massivement PhysX. Reste à savoir qui peut se payer un tel monstre de 5 000 euros avec un écran de 30 pouces. Franchement, au-dessous de cette taille, on ne voit pas trop l'intérêt.

Lord Casque Noir



Notre AVIS

Un monstre de puissance, très bien assemblé, qui n'a pour défaut qu'un prix exorbitant. Après, tout n'est qu'une question de raison. Dépenser une telle somme pour quelques images de plus par seconde, est-ce bien raisonnable, d'autant que le Core i7 couplé à une ou deux cartes graphiques haut de gamme fait tourner tous les jeux de manière fluide en 1920x120 ? Mais bon, quand on a l'argent, pourquoi pas. En tout cas, Boulon lui, il en veut une... oh le boulet.

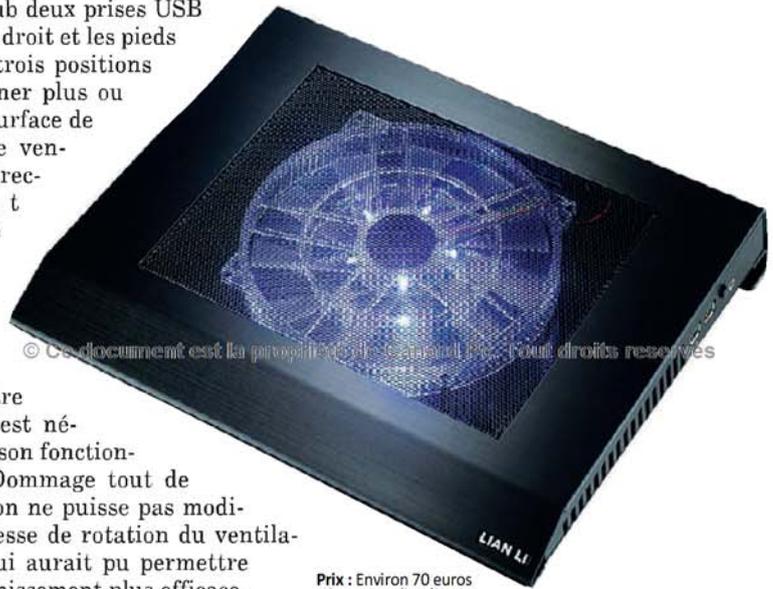
7/10

Lian-Li Notebook Cooler NC-09

L'été arrive et avec lui, les problèmes de chaleur. Comme les vieux, les ordinateurs portables supportent mal les montées en température qui se traduisent souvent par un gel du CPU ou du processeur de la carte graphique et un énervement prématuré de son utilisateur.

Il faut dire que perdre une partie de TF2 ou Grand-Père sur un plantage machine, ce n'est jamais très plaisant. Après Antec, Cooler Master et autre Asaka, Lian-Li y va de son modèle tout en aluminium brossé équipé d'un gros ventilateur de 22 cm de diamètre capable de refroidir l'intégralité d'un notebook de 14 pouces et une grande partie d'un 17 pouces. Attention, refroidir c'est un grand mot. Les portables étant particulièrement difficiles à aérer, l'efficacité d'une telle plaque diffère beaucoup selon le modèle. Mais elle limitera quoi qu'il arrive les dégâts en abaissant d'une dizaine de degrés la surface inférieure du portable. Comme de coutume chez Lian-Li, le look est sympa et le produit bien pensé

avec un hub deux prises USB sur le côté droit et les pieds arrière à trois positions pour incliner plus ou moins la surface de travail. Le ventilateur est directement alimenté par un port USB de votre PC et aucun autre transformateur n'est nécessaire à son fonctionnement. dommage tout de même qu'on ne puisse pas modifier la vitesse de rotation du ventilateur, ce qui aurait pu permettre un rafraîchissement plus efficace.



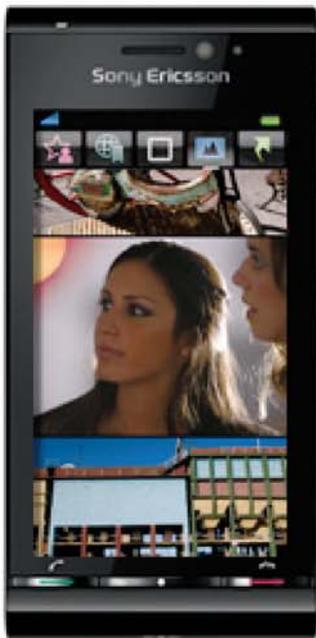
© Ce document est la propriété de Canard PC. Tous droits réservés

Prix : Environ 70 euros
Site : www.lian-li.com



Sony Ericsson Satio

On ne vous parle pas très souvent de téléphones mais lorsque l'un d'entre eux mérite que l'on s'y attarde, on s'y attarde.



Prix : N.C.
Site : www.sonyericsson.com

Il s'agit là du futur Sony Ericsson Satio, un produit concurrent de l'iPhone, mais aussi de la PlayStation avec lequel il devrait être compatible. Impossible de vous dire cependant avec quel modèle de la console mais ce ne sera évidemment pas la 3, et peut-être la 2, bien que nous penchions pour la PSone. Ça c'est du journalisme couillu. Entièrement tactile, il sera équipé d'un appareil photo de 12 mégapixels avec reconnaissance faciale, autofocus, géo tagging, stabilisateur et flash à lampe Xenon. Mais aussi d'un enregistreur vidéo, d'un OS multitâche (le Symbian), d'un navigateur web soi-disant super efficace,

d'un A-GPS, d'un tuner radio, d'un gestionnaire de mail compatible Exchange ActiveSync, d'un détecteur de mouvements et de la reconnaissance d'écriture. Il ne lui manque qu'un détecteur de fumée et un vidéoprojecteur. Le Satio intégrera la plateforme d'achat en ligne Playnow Arena de Sony comportant des millions de ziks, une centaine de films et une pléthore de jeux. Vous pourrez ajouter dans le désordre la compatibilité YouTube et Google Maps, le WiFi, le Bluetooth, la norme PictBridge, un dictaphone, une puce graphique 3D et un prix totalement exorbitant, quoique ça reste à démontrer. Reste à savoir à quel point il sera compatible avec la PSun, ou la PSdeux. En tout cas, il est bien attirant ce petit téléphone.



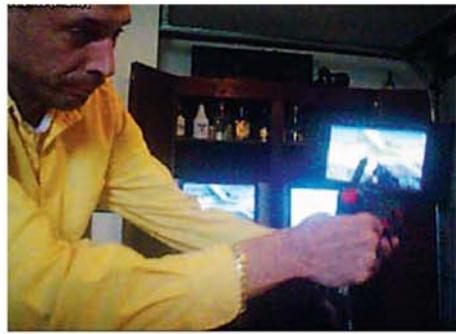
PC VR Game Gun

Prix : N.C.
Site : www.blackhall.net/VR.htm

Mais pourquoi n'est-ce jamais moi qui ai les bonnes idées ?
Pourquoi n'ai-je pas pensé à inventer le CDI ? ou le slip kangourou ?

En tout cas, le gars de Blackhall n'en manque pas lui et on espère que sa dernière invention attirera l'attention d'un constructeur. Le principe est tout con puisqu'il consiste à bouger l'écran en même temps que la souris. Dans un FPS par exemple, vous déplacez le décor devant l'arme et non l'arme devant le décor... ou plutôt le décor bouge sur l'écran mais l'écran ne bouge pas alors que la souris bouge, mais pas vous... Vous n'avez rien

compris, et c'est normal. Je reprends. Dans un FPS, vous êtes un personnage fixe tenant une arme dans sa main. La souris sert alors à bouger le décor pour simuler votre propre mouvement. Eh bien imaginez maintenant que l'écran soit solidaire de la souris. Dans ce cas, vous êtes bien d'accord que ce n'est plus le décor qui va bouger dans l'écran mais que c'est l'écran qui va bouger sur le décor.... Oh putain, c'est compliqué. Bon en gros, ce monsieur mal coiffé et en short, la honte, vous propose de voir le paysage du jeu depuis le viseur de l'arme. Pour y parvenir, il a collé une souris Air Mouse Gyration équipée d'accéléromètres et un écran de 12 pouces sur la reproduction d'une arme de taille réelle. L'écran et la souris étant solidaires, bouger l'arme revient à bouger l'écran sur le décor et non l'inverse. Ainsi vous êtes intégralement plongé dans l'action et surtout actif, comme avec la Wii mais en mieux. Mais je crois que le plus simple reste quand même de mater les vidéos présentes sur son site...
Oui, faites plutôt ça.



OCZ Sabre & Alchemy Illuminati

Prix : Sabre : 179 euros, Illuminati : 40 euros
Site : www.ocztechnology.com

Annoncés en janvier mais disponibles depuis peu, voici les deux nouveaux claviers filaires gamers de chez OCZ.



Ah ça, on peut dire que les gars d'Art Lebedev nous ont bien fait courir derrière leur Optimus, clavier guirlande de Noël hors de prix et maintes fois repoussé, équipé de touches OLED programmables. Mais puisque c'est le marasme et que certaines priorités vont injustement à des dépenses futiles comme la nourriture ou les médicaments, le gamer pauvre pourra néanmoins goûter à une partie du rêve avec le Sabre. Ce clavier, non pas développé par Art Lebedev mais par OCZ, dispose

effectivement de neuf touches OLED situées sur son côté gauche. Le pavé numérique permet – cela bas de soie – de personnaliser l'affichage des touches en fonction

de l'application lancée (128 Mo de mémoire Flash sont destinés au stockage des configurations). Ce qui, au-delà de la dimension totalement branlatoire de la fonctionnalité, ne présente un quelconque intérêt que pour une faible minorité d'utilisateurs. Je ne dénigre pas, je constate, parce que mine de rien, il faudra lâcher dans les 180 euros pour bénéficier de ces Post-it digitaux. OK, d'un autre côté, il est vrai que le Sabre dispose d'un éclairage latéral bleu trop trop classe, d'un repose-poignet qui rend beau et de touches

plus silencieuses que votre copine. Et le top du top, on peut écrire avec. Le second clavier, lui, est bien plus abordable et s'adresse aux amateurs de tuning cherchant un clavier rétro-éclairé à intensité variable. Doté cette fois d'un toucher rect... euh, portable, l'Alchemy dispose de 14 touches multimédias et d'un look agréable ; notez que l'on peut basculer sur un rétro-éclairage rouge. Apparemment solide et bon marché, l'Alchemy Illuminati est un excellent choix bien qu'on ne voie pas trop rapport avec un clavier de type 'Gamer' comme le G15, aucune touche n'étant dédiée à notre sport favori.



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 700 euros, grimpera à 1 200 euros pour la déclinaison "haut de gamme", avant d'atteindre les 2 500 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 (~695€)

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 DC E6300 (2,8 GHz)	70
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 (~1100€)

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 moutoute, 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 E7600 (3,06 GHz)	130
Ventirad	d'origine	
Carte mère	Gigabyte GA-EP45C-DS3R	120
RAM	Kingston KHX8500D2K2/4G (4 Go)	50
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 (~2375€)

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 plus audacieux y ajouteront un SSD, voire un Core i7 950, lorsque ceux-ci seront disponibles vers la fin juin...



Processeur	Core i7 920 (2,66 GHz)	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. À 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

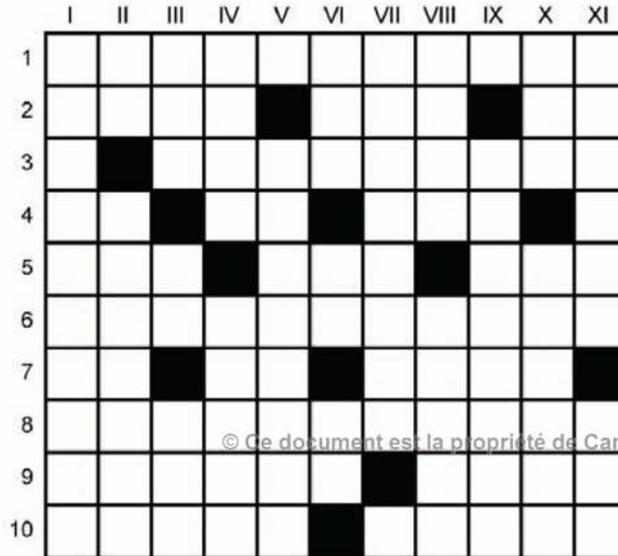
Retrouvez en kiosque le livre de Maîtresse Paule Cul, De la présence de messages subliminaux dans les définitions de mots croisés, 20,99 € (aux éditions DTC).

Horizontalement.

1. Extension Falloutienne. 2. Va jusqu'à 1404, et au-delà. Cœur de sucre. Petit nom de OpenArena. 3. Point & Click à lutins. 4. Abréviation de centime. Déterminant. Assure un Max. 5. Unité de résistance. Unité de stockage. Assistant personnel. 6. Point & Click of the Centauri. 7. Professeur abrégé. Pouffé. Louvoya. 8. Dépôt sur l'eau. 9. Étape de jeu vidéo. Sous-titré The Tower of Eternity. 10. Années d'outre-Manche. Département du Nord.

Verticalement.

I. Sous-titre de Battlefield. II. Voie gratuite. Unité d'énergie. III. Humanitaire ou caritative. 200 romain. A pris Parker. IV. Avec The Gang ou Joey Starr. Déambuler. V. Sortiras du forum. VI. Sans vainqueur. Arobase. Au milieu de la plière. VII. Running with... pour les développeurs de Postal. VIII. Classa au centre. Flâna. IX. Taxais. X. Travesti. Va avec le donjon. XI. Perdis mon intérêt. Finit d'appeler Hélène.



Solution de la grille du numéro 194

CANARD PC

Bimensuel, paraît le 1^{er} et le 15 de chaque mois. Est édité par Presse Non-Stop SAS au capital de 86 400 euros Immatriculée au RCS de Bobigny 450 482 872
Président : Jérôme Darnaudet
Associés : Jérôme Darnaudet, Domisy, Gandi, Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx, Olivier Peron et Michael Sarfati
Siège social : 199 avenue Jean Lolive 93500 Pantin
Tél : 09 63 60 36 50

Rédaction

Directeur de la publication : Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro : Fabien Deleval, Samuel Demeulemeester, Olivier Fulpin, Julien Giraudier, Freddy Maubert, Fabien Rigault et Étienne Rouzet.

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

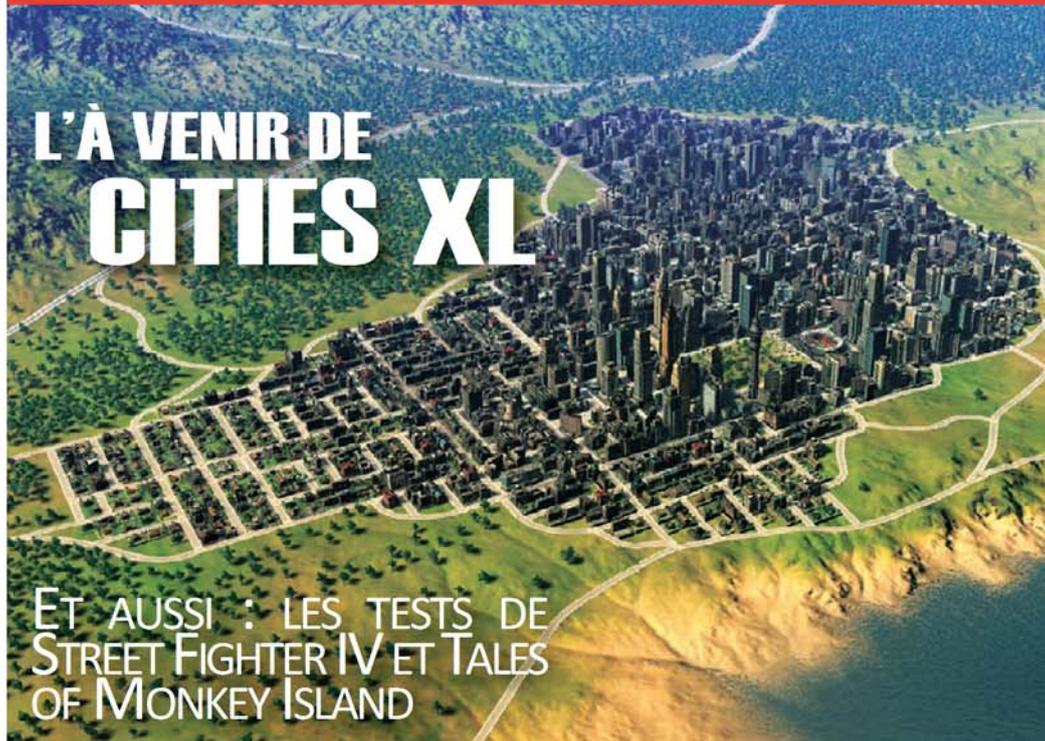
Imprimé en France par : SIB Imprimerie, ZI de la Liane, BP 343 62205 Boulogne-sur-Mer cedex
Diffusion : NMPP

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

Numéro 195, prix unitaire : 3,90 €
Date de parution : 2 juillet 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. Et gniagnagnia... Les Français parlent aux Français. Rien ne sert de courir, il faut aller droit aux putes. On a toujours besoin d'un nain. Un veau mieux que tu Lara Fabian. Tant va l'eau, y a quelqu'un ?... moi aussi je peux en écrire des tonnes de conneries inutiles.

Le 20 juillet dans Canard PC n° 196



L'À VENIR DE
CITIES XL

ET AUSSI : LES TESTS DE
STREET FIGHTER IV ET TALES
OF MONKEY ISLAND

HARDWARE

CANARD PC

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

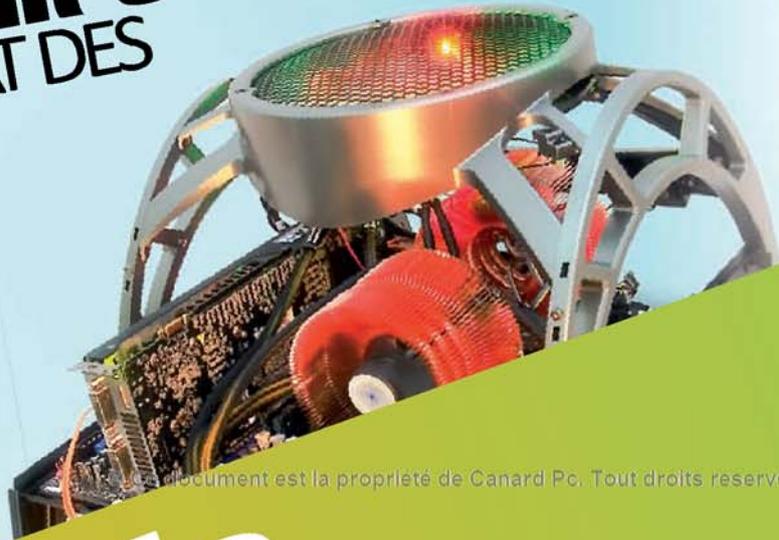
5€⁵⁰



Tout savoir pour BIEN CHOISIR SON PC

LE GUIDE D'ACHAT DES COMPOSANTS

CARTES MÈRES
CARTES GRAPHIQUES
PROCESSEURS
MÉMOIRES DDR
DISQUES DURS
MONITEURS
ALIMENTATIONS
BOITIERS ATX
CLAVIERS - SOURIS



Document est la propriété de Canard Pc. Tout droits réservés

Disponible en kiosque

ON FAIT LE POINT

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

,M 06406-1H-F: 5,50 € - RD

LES MONITEURS 3D

LE FUTUR EST EN ROUTE, DU FUN EN PERSPECTIVE

