

GAME OF THRONES : LA SÉRIE DU MOMENT EN RPG !

PC JEUX

JANVIER 2012 - www.jvn.com

REPORTAGE EXCLUSIF

MASS EFFECT 3

L'ACTION AU DÉTRIMENT DU RPG ?
LE COMMANDANT SHEPARD SE LIVRE
AVANT SA DERNIÈRE MISSION !

**TESTS
ET PREVIEWS**



GOTHAM CITY
IMPOSTORS
CRUSADER
KINGS II
FRAY
KING ARTHUR II
TRINE 2
SKYDRIFT
LEGO
HARRY POTTER
ANNÉES 5 À 7...

DOSSIER

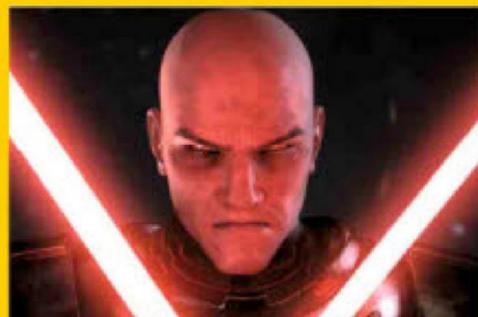
LES MEILLEURS JEUX
DE L'ANNÉE 2011

PREVIEW

THE DARKNESS II
Jackie sort de l'ombre...

MONDES PERSISTANTS

STAR WARS
THE OLD REPUBLIC
La totale pour tout savoir
sur les classes !

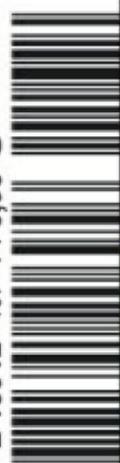


ZOOM

MAX PAYNE 3

Des Gunfights encore
plus intenses chez Rockstar !

L 13912 - 167 - F: 6,95 €



mer7

ALIENWARE

ALL POWERFUL
* Tout en puissance

METS TOI EN CHASSE

Compatibilité 3D. Ecran HD

Boosté par des processeurs Intel® Core™ i7 de 2e génération, le Alienware M17X te donnera l'avantage.

OPTE POUR LE SYSTÈME M17X.
DOMINE TES ADVERSAIRES.



Ce processeur peut gérer aussi bien la HD que la 3D[†]. Sa vitesse adaptative et sa réactivité de premier ordre font du processeur Intel® Core™ i7 de 2e génération le choix idéal pour des performances visiblement intelligentes au top.

Choisissez ce système maintenant sur www.Alienware.fr
ou appelez : 0 825 387 182

Appelez du lundi au vendredi de 9h à 19h.
Numéro Indigo : 0.15 €TTC /min.

intel inside™

CORE™ i7

Visuellement
Intelligent

† La compatibilité 3D nécessite un écran large LCD WLED Full HD 120 Hz en 3D, un système graphique NVIDIA® et une carte graphique NVIDIA. Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

PC JEUX

LE MAGAZINE PRÉFÉRÉ DES JOUEURS

PC JEUX n° 167 - Janvier 2012

Édité par M.E.R.7 SAS au capital de 40 000 Euros
RCS de Paris 499509836
Siège social : 4, rue de la Paix - 75002 Paris
Exploitant de la marque Yellow Media
Adresse du magazine : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 39
Etranger Tél : 01 44 84 05 50
www.mesmagazinesfavoris.fr

Président : Francis Jaluzot
Directeur général : Raymond De Bono
Principaux actionnaires : LMBO Finance FCPR, Fondation du Littoral
Directeur de la publication : Francis Jaluzot
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gaudier (jobs@yellowmedia.fr)
Directeur de magazine : Xavier Lévy
Prix au numéro : 6,95 €

ABONNEMENTS

18-24, quai de la Mame - 75164 Paris Cedex 19
Tél : 01 44 84 05 50
Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dpinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 €

RÉDACTION

Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Premières rédactrices graphistes : Erica Darzaf, Jennyfer Buzanac
Ont collaboré à ce numéro : Michel Beck, Emmanuel Bazy, Kevin Bitterlin, Christophe Brondy, Kevin Cicuni, Christophe Collet, Alexandre Cortona, Damien Coulob, Stéphanie Dubut, Cyril Dupont, José Gabi, Elise Laubier, Jean-Klauber Laurent, Mina Mammeri, Carole Renaudin, David Vandebauque.

PUBLICITÉ

Tél : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam (jerome.adam@yellowmedia.fr)
Directeur commercial publicité pôle jeu : Vincent Saurnier (vincent.saurnier@yellowmedia.fr)
Directeurs de publicité : Didier Pechon (didier.pechon@yellowmedia.fr), Sidonie Collet (sidonie.collet@yellowmedia.fr)
Responsable trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@yellowmedia.fr)
Assistante trafic : Nathalie Lopes-Joussein (Nathalie.lopes@yellowmedia.fr)

FABRICATION

Responsable de fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargé de fabrication : Antonio Sanchez (antonio.sanchez@yellowmedia.fr)

DIFFUSION

Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP

Impression : SIEP
ZA Les Marchais - 77590 Bois-le-Roi
Imprimé en France. Printed in France.

Dépôt légal : à parution.

Commission paritaire : 0913K9787

ISSN : 1284-8611

Copyright M.E.R.7 2012

Tous droits de reproduction réservés.

PC JEUX est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans PC Jeux est interdite sans accord écrit de la société M.E.R.7.

Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à PC Jeux, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

Ce numéro contient un calendrier LDLC jeté sous blister au dos de la 4e de couverture sur la totalité du tirage.

Couverture © 2011 EA International (Studio and Publishing) Ltd. All Rights Reserved.

Ce mois-ci...



16 MAX PAYNE 3

Rockstar roule des mécaniques et nous en met plein la vue !



22 GOTHAM CITY IMPOSTORS

Rencontre musclée et barrée.



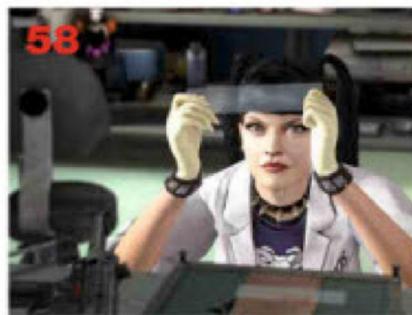
54 TRINE 2

Pontius le brave, Amadeus le magnifique, et Zoya la furtive nous content fleurette dans ce deuxième volet toujours aussi onirique.



30 FRAY

L'escouade tactique selon les Français de Brain Candy.



58 NCIS

Enquêtes vraiment spéciales pour Ziva et toute la bande !



Si ça tourne au vinaigre, je suis encore dans le coin !

L'apocalypse selon PC Jeux

Eh bien nous y voilà ! Après douze mois passés en 2011, l'année 2012 pointe très logiquement le bout de son nez apocalyptique. Enfin, tout est une question de point de vue... Et ne comptant aucune personne d'obédience Maya au sein de la rédaction, nous devons avouer n'être pas si inquiets à l'idée de se rapprocher du fameux 21/12/12. Mais soit, admettons que ce nouvel an soit le dernier. Cela nous empêche-t-il de prendre le temps de jeter un petit coup d'œil dans le rétroviseur, pour nous apercevoir que l'année 2011 fut un ne peut plus fertile en matière de jeu PC ? Cela nous empêche-t-il de nous réjouir du regain d'intérêt – de la part des joueurs comme des développeurs – que connaît enfin notre plateforme préférée après une trop longue période de vaches maigres ? Certainement pas. On en profitera donc pour dresser un bilan des incontournables de 2011 qui permettra aux retardataires de se mettre à jour sans mauvaise surprise. Mais pas question non plus de regarder en arrière sans prêter attention à ce qui se passe devant nous. 2012 s'annonce extrêmement riche en grosses sorties, et on salive d'avance à l'idée de se frotter à des titres comme *Diablo III*, *The Darkness II*, ou encore *Mass Effect 3*, bien sûr, à qui nous consacrons un dossier spécial. Enfin, on dénigre les prophéties mystiques, mais ce passage en 2012 a tout de même eu des allures d'apocalypse pour *PC Jeux*. Comme vous avez malheureusement pu le constater vous-même, le magazine a été victime ces derniers mois d'une diffusion chaotique dont nous vous prions de bien vouloir nous excuser. Le passage de Yellow Media à M.E.R. 7 ne s'est pas fait sans heurts ! La bonne nouvelle, c'est donc que *PC Jeux* n'est pas en danger, et que tout rentre dans l'ordre. Vous retrouverez donc bien votre magazine tous les mois, chez votre marchand de journaux comme dans votre boîte aux lettres, si vous êtes abonné(e). Il ne nous reste donc plus qu'à vous souhaiter une très bonne année 2012 sous le signe du PC, au nom de toute la rédaction !

LA RÉDACTION



Envoyez vos courriers à
PC JEUX 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

Adressez vos mails à
pcjeux2@yellowmedia.fr

Retrouvez-nous sur
www.jvn.com
www.pcjeux.fr

PC JEUX

SOMMAIRE

06 Actus

Annonces, déclarations, chiffres... Toute l'actu du jeu vidéo étalée sur 8 pages bien remplies!

22 Previews

The Darkness II, Gotham City Imposters, Fray...
Les premiers jeux de l'année 2012 sont sur les starting-blocks !

34 Dossiers

Notre compte rendu complet avant la sortie de *Mass Effect 3*, ainsi qu'un retour sur les jeux les plus marquants de l'année 2011 !

66 Mod News

C'est comme du DLC, mais eux aussi, ils sont gratuits. Pourquoi se priver ?



68 Mondes Persistants

Special *Star Wars : The Old Republic*.
Découvrez toutes les classes du EXTRA-LIFE MMORPG du moment !

84 Top Jeux

Le top du top des vedettes du PC, classé par genre, s'il vous plaît !

85 Flagrants Délires

Notre concours mensuel d'images délirantes. Faites-nous rêver !

86 Courrier

Ici vous avez la parole ! Tout du moins si vous n'êtes pas trop timide...

88 Votre DVD

Le contenu de votre DVD en détail.

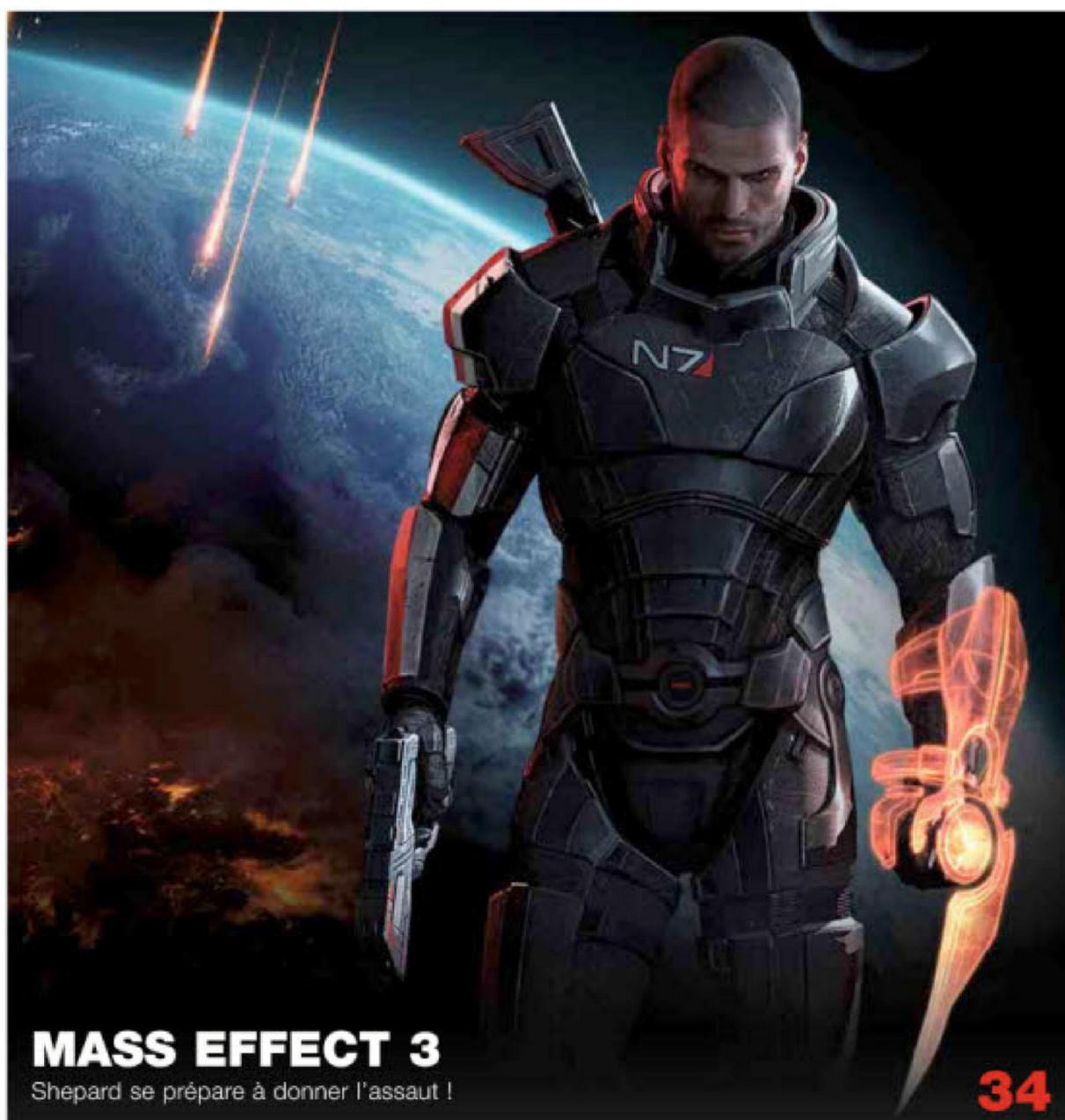
90 Prochainement dans PC Jeux

La curiosité est un vilain défaut mais nous vous dévoilons à quoi vous attendre le mois prochain ! (ou pas...)



53 Tests

Trine 2	54
NCIS	58
Les Nouvelles Enquêtes de Nancy Drew : Secrets Mortels	59
Skydrift	60
LEGO Harry Potter : Année 5 à 7	62



MASS EFFECT 3

Shepard se prépare à donner l'assaut !



GAME OF THRONES

L'hiver arrive, soyez prêt !



SKYDRIFT

Mario Kart dans les cieux !



LES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE 2011

Il est grand temps de se rattraper !



STAR WARS : THE OLD REPUBLIC

Si tu veux avoir la classe, c'est ici !



Vous voulez gagner ?

Alors, procurez-vous paysafecard !

Grâce à paysafecard, vous payez vos jeux en ligne en liquide – c'est rapide, simple et sûr. Sans compte ni carte de crédit. Découvrez dès à présent de super jeux, des jeux-concours, des offres spéciales sympas et de plus amples informations sur www.paysafecard.com !

Actualit

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Les dernières infos sur les jeux que vous attendez.

1 DIABLO III DOUCEMENT, MAIS SUREMENT!

Le légendaire cornu de Blizzard continue sa progression sans trop faire de bruit. Les développeurs ont tellement la tête dans le guidon qu'ils ne font plus d'effets d'annonce sur leur bébé. Ce qui est plutôt positif dans un sens, car la bêta ne cesse d'être patchée afin d'équilibrer les compétences des différents personnages. Sans parler des nombreux bugs corrigés dans chaque mise à jour. À l'heure actuelle, Blizzard n'a d'ailleurs toujours pas augmenté le contenu de sa bêta, les joueurs ont toujours accès au tout début de l'acte I : à peine le temps de faire couler quelques gouttes de sang et de se plonger dans l'histoire... Décidément, vivement que ce troisième volet voie le jour !

Date annoncée 2012

Notre avis Mars 2012

2 MASS EFFECT 3 NOËL EN MARS

Electronic Arts et BioWare ont été très occupés avec la sortie de *Star Wars : The Old Republic*. Notamment pour régler les problèmes de joueurs qui restaient bloqués dans leur vaisseau



Mass Effect 3 proposera des phases de jeu en coop. Pensez à rameuter vos amis.



Fidèle à elle-même, la Sorcière utilise d'innombrables pouvoirs magiques pour terrasser ses adversaires.

spatial pendant plusieurs heures, voire même plusieurs jours pour certains... Alors du côté de *Mass Effect 3*, autant dire que c'est le calme plat niveau annonce. Comme vous le savez déjà, EA a communiqué le contenu de la version collector nommée N7 qui sera disponible au mois de mars. Pour rappel, cette version alléchante comprend les brouilles habituelles comme un art book, la BO du jeu, des objets à utiliser en jeu et quelques autres petites choses.

Date annoncée 9 mars 2012

Notre avis 9 mars 2012

3 WOW : MISTS OF PANDARIA HIBERNATION

Calme plat également du côté du géant des MMO et de sa prochaine extension *Mists of Pandaria*. Les petits gars de chez Blizzard n'ont très certainement pas voulu noyer des annonces au milieu de la cohue engendrée par la sortie de *SWTOR*. Nous avons tout de même remarqué une baisse de prix de WoW au moment des fêtes et la mise en place du BattleTag : un pseudo que vous utiliserez pour vous identifier et communiquer sur Battle.net. Actuellement utilisé dans la bêta de *Diablo III*, votre BattleTag servira



L'ambiance très asiatique de Mists of Pandaria est naturellement inspirée de la Chine.

également pour *World of Warcraft* et *StarCraft II*. Tout ça, c'est bien joli, mais nos petits pandas alors, ils deviennent quoi ?

Date annoncée 2012

Notre avis Printemps 2012

4 GUILD WARS 2 ENVOÛTANT



L'Envoûteur aura le loisir de tourner ses adversaires en bourrique grâce à ses illusions.

ArenaNet a profité des fêtes de fin d'année pour annoncer la mise en place de la bêta fermée. C'est donc depuis le 16 décembre que certains rares privilégiés peuvent arpenter le monde très attendu de *Guild Wars 2*. Rien ne peut filtrer de cette bêta puisqu'elle est soumise à un NDA (accord de non-divulgence). Les

és

développeurs ont tout de même dévoilé quelques infos sur la classe d'Envoûteur. Cette dernière garde les bases de gameplay présentes dans le premier volet en y apportant une touche de nouveauté. Vous aurez désormais l'occasion de créer des illusions pour embrouiller l'esprit de vos adversaires. Ça promet !

Date annoncée **N.C.**

Notre avis **Printemps 2012**

5 BIOSHOCK INFINITE UN PEU D'EMOTION...

Décidément les éditeurs ne se bousculent pas pour mettre en valeur leurs produits ces derniers temps. Le troisième volet de *BioShock* reste, lui aussi, très discret. Pour preuve, 2K Games n'offre que deux malheureuses captures d'écran en guise de cadeau de Noël à sa communauté. On y voit notamment Elisabeth, celle-là même que doit protéger Booker DeWitt, le héros de ce nouvel épisode. Irrational Games a tout de même concocté une courte bande-annonce qui a été diffusée



BioShock Infinite vous plonge au cœur d'un FPS scénarisé à l'ambiance unique.

lors des Video Game Awards 2011 dans laquelle on voit des scènes d'action rythmées par une musique particulièrement calme. Mais rien de neuf ne semble faire surface concernant *BioShock Infinite* pour l'instant.

Date annoncée **2012**

Notre avis **Printemps 2012**

Préparez-vous à survivre face aux nombreux dangers présents dans l'univers désolé de *Borderlands*.



Des modèles incarneront Lilith dans des scènes live du jeu.

6 BORDERLANDS 2 GUEULE D'ANGE

Le prochain épisode de *Borderlands* devrait toujours voir le jour au printemps prochain. En tout cas, Gearbox fait tout pour maintenir les délais. À tel point que les développeurs ne communiquent toujours pas sur le contenu de leur bébé. Histoire d'être en charmante compagnie, sachez qu'une annonce d'offre d'emploi a été diffusée à la fin de l'année 2011 destinée à des modèles féminins qui auront le plaisir d'incarner le personnage Lilith dans des scènes live du jeu. Le casting aurait eu lieu à Dallas début décembre, mais

**LAETITIA DORiot
REMPORTE
LE JEU
TRINE 2**



GAGNEZ UN JEU

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Votez! Vous y gagnerez!

Le classement de Sous Haute Surveillance est réalisé grâce à vos votes. Éliez les jeux les plus attendus. Tous les mois, nous comptabilisons les bulletins. Après tirage au sort, l'heureux gagnant recevra un jeu.

MES 5 JEUX LES PLUS ATTENDUS

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____

Nom _____

Adresse _____

Envoyez votre bulletin à **PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE**, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret ou par e-mail pcjeux2@yellowmedia.fr

Rendez-vous le mois prochain pour découvrir le prochain gagnant de cette rubrique.

RÈGLEMENT

Édité par M.E.R.7 SAS au capital de 40 000 euros immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 498599836, ayant siège au 4, rue de la Paix, 75002 Paris, exploitant de la marque Yellow Media, sise au 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret, organise un jeu gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France métropolitaine, à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de M.E.R.7 et de leurs familles directes

(ascendants, descendants, conjoints). La détermination du gagnant s'effectuera par tirage au sort. Chaque participant devra renvoyer le bulletin (ci-dessus) par courrier à PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret ou son classement des 5 jeux les plus attendus par e-mail à pcjeux2@yellowmedia.fr avant le 20 de chaque mois à minuit. Le gagnant recevra un jeu d'une valeur d'environ 50 euros. Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants

disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société M.E.R.7 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement. Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 164, avenue Charles-de-Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à M.E.R.7.

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Gearbox n'a pas encore dévoilé le visage de l'heureuse élue !

Date annoncée 2012

Notre avis 2012

7 THE DARKNESS II JACKIE ET SES POTES !

Le protagoniste de *The Darkness II*, Jackie Estacado, ne sera pas seul à jouer les bouchers dans cet univers bien sombre tiré d'une bande dessinée. Effectivement, les développeurs ont mis en ligne en décembre une vidéo dévoilant les compagnons du héros. Il y en a quatre qui disposent de techniques propres et qui, visiblement, ne font pas franchement dans la finesse. Shoshanna appartient aux forces spéciales israéliennes et utilise deux flingues pour abattre ses ennemis. Le Molosse manie une épée maudite pour exécuter ses proies. Jimmy, un Écossais un peu bedonnant, donne des coups de hache en guise de bienvenue. Enfin le Dr J.P. Dumond, un witch doctor qu'il vaut mieux éviter de croiser. Voilà une jolie brochette de psychopathes !

Date annoncée 10 février 2012

Notre avis 10 février 2012

Quatre coéquipiers viendront rejoindre le héros pour flinguer, trancher et massacrer vos ennemis.



8 TOMB RAIDER PILLEUSE DE TOMBE

On ne va pas vous mentir, Crystal Dynamics refuse de communiquer quoi que ce soit sur son prochain *Tomb Raider*. Et ce, malgré l'envie d'une large communauté de fans espérant en savoir plus sur les prochaines aventures de la belle Lara Croft. Pour ceux qui seraient passés à côté, sachez que ce nouvel opus mettra en scène miss Croft à l'âge de 21 ans. Elle devra survivre sur une île après un naufrage. À vous les parties de chasse et autres occupations locales pour tenter de rester en vie. Bien plus sombre que les épisodes précédents, ce *Tomb Raider* s'annonce très prometteur et il devrait voir le jour d'ici la fin de l'année 2012.

Date annoncée 4^e trimestre 2012

Notre avis fin 2012

9 MAX PAYNE 3 PORTRAIT CRACHÉ

Outre l'aventure solo, *Max Payne 3* proposera des options de jeu scénarisé pour le multijoueur. Pour en savoir plus à ce sujet, rendez-vous quelques pages plus loin, puisque nous vous détaillons cela dans les news. Autrement, il faut savoir que les développeurs vont sélectionner des joueurs au hasard afin de modéliser leur visage en jeu. Ce choix s'est fait par Twitter si vous utilisiez le tag #maxpayne3 et les heureux élus devront envoyer une photo aux développeurs. Notez que ces personnages qui auront la « tronche » de vrais joueurs pourront être incarnés dans le mode multi.

Date annoncée 30 mars 2012

Notre avis 30 mars 2012

Préparez-vous à vivre l'aventure la plus sombre de Lara Croft.



Suite à un naufrage, Lara Croft devra survivre sur une île.



Aurez-vous la chance de voir votre visage sur l'un des personnages en jeu ?

10 DISHONORED IMMERSIF

On l'a vu avec *Rage* qui ne s'est pas très bien vendu, les FPS sur PC n'ont plus l'aura qu'ils avaient il y a 10 ans. Tout du moins, le public semble être un peu moins friand de ce genre de jeu, mis à part quand il se nomme *Battlefield 3* ou *Call of Duty*. Même le logo de idSoftware n'est plus gage de succès, c'est dire ! Même si l'ère du MOBA et du MMO semble avoir tout balayé, ça n'empêche pas Arkane Studios de développer un FPS orienté action qui se veut très immersif. Vous y incarnez Corvo, un jeune homme aux pouvoirs surnaturels, qui devra prouver son innocence, car il a été accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis. Tout un programme !

Date annoncée 2012

Notre avis 2012



Utilisez des pouvoirs spéciaux pour venir à bout de vos ennemis.

VOTRE TOP DES JEUX LES PLUS ATTENDUS

Bis repetita

On prend les mêmes et on recommence ! Peu de changement ou presque dans votre top des 10 jeux les plus attendus. Un peu d'originalité bon sang ! Adieu *Star Wars : The Old Republic*, bonjour *Dishonored*. Pour le reste, *Diablo III*, *Mass Effect 3* et *World of Warcraft : Mists of Pandaria* se tirent toujours la bourre. *BioShock : Infinite* en profite pour se hisser tranquillement à la cinquième position.

PLACE	NOM DU JEU	SCORE	DISPO
1 (+2)	<i>Diablo III</i>	19 %	2012
2 (-1)	<i>Mass Effect 3</i>	18 %	Mars 2011
3 (+1)	<i>World of Warcraft : Mists of Pandaria</i>	15 %	2012
4 (+1)	<i>Guild Wars 2</i>	12 %	2012
5 (+3)	<i>BioShock : Infinite</i>	9 %	2012
6 (-)	<i>Borderlands 2</i>	7 %	Mars 2012
7 (-)	<i>The Darkness II</i>	6 %	2012
8 (2)	<i>Tomb Raider</i>	5 %	2012
9 (-)	<i>Max Payne 3</i>	4 %	Mars 2012
10 (E)	<i>Dishonored</i>	3 %	Février 2012
	PRESQUE <i>Starcraft II : Heart of the Swarm</i>	2 %	2012



JEU
DE RÔLE
GRATUIT
EN LIGNE

LASTCHAOS

SURVIVEZ
À L'ÈRE
GLACIAIRE !



JEU DISPONIBLE SUR
LE DVD DU MAGAZINE

LASTCHAOS.GAMIGO.FR

BarunsOn
games

Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2003-2010 Barunson Games Corporation. All rights reserved.
"Last Chaos" is the copyright and trademark of Barunson Games Corporation. All rights reserved.

gamigo

La Légende du Comte de Paröw

Jeu de noobs !



Gardez en tête qu'étant réalisé par des amateurs, ce titre n'a donc pas prétention de rivaliser avec les ténors du genre.

NooB est une série réalisée par des amateurs de MMO parodiant les aventures d'une guilde. Certains n'y verront qu'une vaste resucée des *Bitoman* qui œuvraient avec un humour similaire de 1994 à 2005. Quoi qu'il en soit,

concernant *NooB*, la mayonnaise a pris et une vaste communauté suit depuis un moment les exploits de cette joyeuse bande de noobs. Avec le succès, les produits dérivés, romans, BD ou encore T-shirts, ont rapidement vu le jour. Aujourd'hui, le

concept *NooB* va encore plus loin puisqu'il va être adapté en jeu vidéo ! Un RPG nommé *La Légende du Comte de Paröw* qui vous permettra d'incarner les personnages de la série, tels que Sparadrap, Gaea et d'autres. Vous aurez alors l'occasion d'explorer

la région de Paröw en utilisant le personnage de votre choix. Il sera d'ailleurs possible de changer de héros selon vos envies. Derrière tout cela, l'idée est de proposer un jeu de rôle simulant un MMO de manière totalement décalée. Quêtes,

instances et dialogues humoristiques seront au rendez-vous ! Pour les curieux, sachez que ce titre est prévu pour voir le jour en 2013.

À RETENIR

Éditeur —
Développeur —
Sortie prévue 2013

BUSINESS

La licence *Call of Duty* est une véritable mine d'or pour l'éditeur américain Activision, qui se félicite du succès phénoménal de *Modern Warfare 3*, le dernier épisode en date. Si vous émetiez des doutes quant au fait que ce FPS se vende par cartons, sachez qu'il n'a fallu que seize jours à ce *Call of Duty* pour atteindre la coquette somme d'un milliard de dollars de recettes mondiales. À titre de comparaison, il a fallu dix-sept jours au film *Avatar* réalisé par James Cameron pour atteindre le même montant. Autant dire que les jeux vidéo rapportent un sacré paquet d'argent quand ils arrivent à trouver un large public.

Nexuiz

Fils spirituel de *Quake*

FPS essentiellement porté sur les combats d'arène façon *Quake 3*, *Nexuiz* est disponible en téléchargement gratuit depuis 2005. Ce titre va renaître de ses cendres dans une version flambant neuve, liftée au CryEngine 3. Ce dernier n'est autre qu'un moteur 3D, développé par Crytek, et utilisé dans *Crysis 2*. Exclusivement en ligne et basé sur des affrontements multijoueurs pouvant accueillir jusqu'à seize participants, ce *Nexuiz* nouvelle génération sera édité par THQ. Outre l'aspect visuel, on ne sait pas encore réellement si d'autres changements seront

apportés à ce remake. Notez tout de même qu'il ne devrait pas tarder à pointer le bout de son nez, puisqu'il est prévu sur Steam en ce début 2012. Voilà qui vous donnera peut-être envie de vous remettre à un FPS au gameplay ultra-nerveux !

À RETENIR

Éditeur TQH
Développeur Alientrap
Sortie prévue 2012



Quake 3 n'a jamais trouvé de véritable remplaçant. *Nexuiz* nouvelle génération le sera peut-être !

En vrac !

Metal Gear Rising : Revengeance

> Histoire de raviver l'envie des joueurs, Konami diffuse de toutes nouvelles images de *Metal Gear Rising : Revengeance*, développé par PlatinumGames. Un changement de développeurs et d'orientation qui risque de retarder l'arrivée de ce titre à l'action détonante sur nos PC. Sa date de sortie est d'ailleurs inconnue.



THE ROCCAT™
DREAM TEAM
WIN MORE WHEN YOUR GEAR TEAMS UP



FEATURING

**ROCCAT™
TALK®** 

ROCCAT™ ISKU
ILLUMINATED GAMING KEYBOARD

+

ROCCAT™ KONE[+]
MAX CUSTOMIZATION GAMING MOUSE



Emparez-vous des plus grandes stars du gaming et des plus puissantes armes : la souris de jeu personnalisable ROCCAT™ Kone[+] et le clavier de jeu rétro-éclairé ROCCAT™ Isku. Pourquoi sont-ils surpuissants ensemble ? Parce que le Isku

et la Kone[+] communiquent entre eux grâce à ROCCAT™ TALK®. Cette communication vous procure une synergie redoutable en jeu qui vous permet de donner vos ordres plus rapidement et facilement que jamais auparavant !

PLUS D'INFOS SUR WWW.ROCCAT.ORG/TALK

 **ROCCAT™**
SET THE RULES

DiRT Showdown



Cinquième roue du carrosse ?

Véritable carton dans le domaine de la course de rallye, la série *DiRT* s'enrichit d'un nouvel épisode intitulé *Showdown*. Annoncé récemment par Codemasters, cet opus n'est pas une suite directe de *DiRT 3* et ne doit en aucun cas être considéré comme un 4^e volet. Il s'agit en fait d'un spin-off qui sera nettement plus axé sur l'action. Vous aurez d'ailleurs un mode de jeu façon *Destruction Derby* dans lequel il faut piloter dans une arène en essayant de détruire les voitures adverses. Vous aurez aussi la possibilité d'exécuter des figures acrobatiques ou de participer à des courses classiques via les modes Eliminator, Domination et

Pilotez dans une arène pour détruire les adversaires.

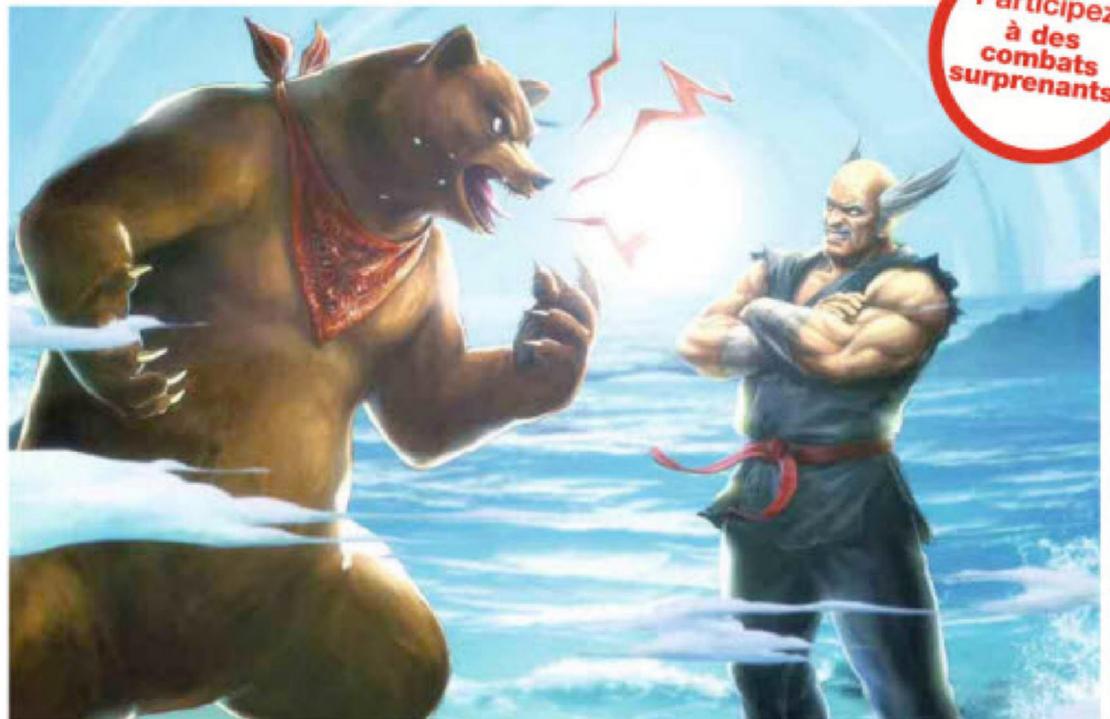
Lap Attack. Pour couronner le tout, les développeurs prévoient d'implémenter des fonctionnalités sociales afin d'aider la communauté à rester en contact durant le jeu. D'ailleurs, le mode multi devrait permettre à 8 participants de se tirer la bourre simultanément en

ligne. Et le fameux multi via écran splitté ne sera pas abandonné. Vivement le printemps !

À RETENIR

Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters
Sortie prévue Mai 2012

ligne. Et le fameux multi via écran splitté ne sera pas abandonné. Vivement le printemps !



Street Fighter X Tekken

Brillante idée ?

Ce crossover rassemblant les personnages de *Street Fighter* et de *Tekken* est toujours prévu pour mars. En plus de faire s'affronter les protagonistes phares de ces deux séries cultes, Capcom espère tout de même dépoussiérer le légendaire mode VS en implémentant un système de gemmes. Il en existe différentes reconnaissables par leur couleur, qui déterminent le type de bonus apporté à votre avatar. Par exemple, les gemmes rouges augmentent la

puissance d'attaque, les vertes améliorent la défense, et les jaunes apportent un gain de vitesse. Il devrait y en avoir d'autres, car à la sortie du jeu, Capcom prévoit 57 gemmes (52 boost gems et 5 assist gems). Ceux qui précommanderont la version spéciale devraient obtenir des gemmes supplémentaires. On imagine que ce système peut largement se vendre par pack via téléchargement après la sortie du jeu. Une mine d'or en perspective pour les développeurs ! Chaque gemme dispose d'un mode d'activation spécifique

en combat. Certaines déclenchent leur bonus quand vous attaquez, d'autres lorsque vous subissez une attaque ou que vous exécutez un mouvement spécial. Il n'est possible de s'équiper que de 3 gemmes par personnage avant le combat. Voilà qui devrait éviter les combats miroirs : désormais, quand un Ryu affronte un autre Ryu, le choix des gemmes viendra surprendre l'adversaire.

À RETENIR

Éditeur Namco Bandai
Développeur Capcom
Sortie prévue 9 mars 2012

Command & Conquer Tiberium Alliances

Guerre gratuite

Malgré l'annonce de la fin de *Command & Conquer* avec le très mauvais *C&C 4*, Electronic Arts a décidé de ressusciter la saga. Jamais une série culte ne s'est sentie aussi vivante, car après l'annonce de *C&C Generals 2*, voilà qu'on nous présente *C&C Tiberium Alliances*. Même si le fond reste de la

stratégie, cet épisode change sur la forme, car il sera jouable gratuitement via votre navigateur Internet. Un F2P qui ne renie en rien les origines de la série, car vous devrez vous battre pour cette précieuse ressource qu'est le Tiberium. Un conflit mondial qui prend des allures de MMO : vous pourrez conquérir des territoires

en affrontant des joueurs disséminés sur la planète. Alliance et trahison devraient donc se côtoyer au quotidien. Malgré un aspect visuel simplifié, on retrouve l'ambiance de *C&C* avec son lot d'unités et de bâtiments bien connus des fans. Reste à voir si cet épisode accrochera la communauté d'accros au jeu de stratégie.



Resident Evil

Operation Raccoon City

De l'action pure

La série *Resident Evil* tente déjà depuis quelques épisodes de se trouver une nouvelle orientation. Il est vrai qu'entre le premier et le cinquième volet, il y a un gouffre. Le gameplay et l'ambiance ont largement évolué, et pas forcément dans le bon sens, selon certains fans. Bref, Capcom remet le couvert avec la version *Operation Raccoon City*, annoncée il y a quelque temps déjà. De nouveaux visuels font leur apparition aujourd'hui. Notez que cet opus sera très orienté action et coopération. Vous aurez le loisir d'incarner différents personnages pour farcir de plombs des zombies et des

membres d'Umbrella Corp. Vous aurez même le plaisir d'effectuer des Team Deathmatch dans un mode nommé Heroes, qui propose à deux équipes de quatre joueurs de s'affronter au milieu de créatures hostiles. Le nom du mode n'est pas qu'un simple hasard, puisque vous pourrez y incarner des héros de la série, comme Jill Valentine ou encore Claire Redfield pour n'en citer que deux. Espérons tout de même que ce nouvel épisode réussisse à garder l'âme de la série !

À RETENIR

Éditeur Capcom
Développeur Slant Six Games
Sortie prévue 20 mars 2012

Différents modes multijoueurs seront disponibles pour vous amuser à dégommer du zombie à tout va.



BUSINESS

À l'instar de ce qui était arrivé à Sony il y a maintenant plusieurs mois, c'est au tour de Square Enix d'être victime d'une attaque pirate. Leurs serveurs de jeux ont effectivement été piratés à la mi-décembre, mais aucun intrus n'a encore pu être identifié à l'heure où ces lignes sont couchées. Selon Square Enix, les serveurs européens n'ont pas été touchés. Cependant, les données personnelles d'un million de Japonais et de pas moins de 800 000 joueurs nord-américains pourraient avoir été consultées. Suite à cet incident, les serveurs ont naturellement été coupés pour un temps indéterminé !

Stacking

Vodka orange

Disponible depuis une petite année sur console via le Xbox Live Arcade et le PlayStation Network, *Stacking* propose de vivre une aventure unique parsemée d'innombrables énigmes. Vous y incarnez Charlie, une poupée russe minuscule qui a la lourde tâche de surmonter toutes les épreuves dressées sur sa route. Le succès de *Stacking* sur console a poussé les développeurs à en créer une adaptation PC. Pour l'instant, aucune date de sortie n'a été annoncée et aucun commentaire officiel n'a été fait concernant le DLC *The Lost Hobo King* ! Sera-t-il oui ou non directement intégré à la

version PC ? L'avenir nous le dira. Pour l'heure, nous devons simplement patienter avant de découvrir un jeu qui s'annonce fort sympathique. Espérons que les développeurs ne tardent plus à annoncer une date de sortie officielle.

À RETENIR

Éditeur THQ
Développeur Double Fine Productions
Sortie prévue N.C.



Après avoir rencontré un succès considérable sur le XBLA et le PSN, *Stacking* s'apprête à conquérir le PC.

En vrac !

Super SFIV : Arcade

Edition > Capcom décide de bichonner la dernière

version de son jeu de baston culte via une mise à jour conséquente. L'ensemble des personnages subira quelques modifications notables afin d'équilibrer les combats. D'abord prévu sur console, ce patch débarquera aussi sur PC, mais à une date encore inconnue.



COMMAND & CONQUER GENERALS 2



Retour en force

Développée par les studios Westwood, aujourd'hui disparus, dans les années 1990, la série *Command & Conquer* reste pour grand nombre de joueurs une référence en matière de jeu de stratégie en temps réel. Avec de nombreux épisodes à son actif, C&C a su proposer d'autres têtes d'affiche que les éternels Nod et GDI. Notamment dans l'épisode baptisé *Generals* qui opposait les USA, la Chine et le GLA (organisation terroriste inventée de toutes pièces par les développeurs). Aussi surprenant que cela puisse paraître, un deuxième volet sobrement intitulé *Generals 2* est en cours de développement, comme vient de l'annoncer Electronic Arts. Et le développeur en charge du projet n'est autre que... BioWare ! Un choix étrange, car, malgré toutes ses qualités, ce studio est tout de même spécialisé dans les RPG. Lequel s'en défend en précisant qu'il développe des RPG, certes, mais qu'il touche à tout et sur tout type de support. En interne, ils sont d'ailleurs fans de jeu de stratégie. Le projet les excite donc grandement, et ils comptent bien faire remonter la série *Command & Conquer* vers les sommets. La tâche n'est pas simple, car malgré la sympathie du public pour cette licence, le dernier épisode en date (*C&C 4*) avait été totalement bâclé, au point de ternir l'image de la série. Côté contenu, on ne sait malheureusement rien, car les développeurs restent toujours discrets à ce sujet. Ils annoncent simplement que concernant le multijoueur, *Generals 2* offrira bien plus que les modes classiques. On devrait donc avoir le plaisir de découvrir des parties à la fois coopératives et compétitives. Le tout sera développé avec le moteur Frostbite 2 créé par DICE, qui a servi notamment pour *Battlefield 3* et *Need for Speed : The Run*. Visuellement, ce *Generals 2* devrait donc nous en mettre plein les yeux. Pour le reste, on verra ça en temps voulu !

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur BioWare
Sortie prévue 2013



Max Payne 3 compte bien proposer des modes multi à son image : truffés d'action et scénarisés.

Max Payne 3

Invitez vos potes

Le multijoueur de *Max Payne 3* fait décidément couler beaucoup d'encre. Il faut dire que cette série est tout de même connue pour être un jeu d'action exclusivement solo. Tout le monde se demande donc quel sera le contenu multi de ce troisième volet. On savait que les développeurs prévoyaient un multi très scénarisé et lié à l'aventure solo... Et nous en savons enfin plus à ce sujet. L'idée serait donc de proposer aux joueurs des parties multi étalées sur plusieurs manches, mais qui ne se dérouleraient

pas systématiquement de la même manière. Par exemple, la deuxième manche serait dictée par des événements réalisés durant la première manche : la tête du meilleur joueur serait mise à prix, les bombes laissées par l'équipe adverse devront être neutralisées... Tous les objectifs devraient être annoncés par la voix de Max Payne en personne. Et histoire de pimenter davantage ces parties, des bonus seront mis en place. Naturellement, on retrouvera le célèbre effet bullet time, mais il n'affectera que le joueur qui

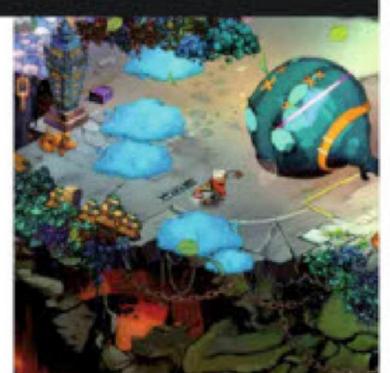
s'en empare et les ennemis qui sont proches de lui. D'autres bonus nettement plus fourbes seront également présents, comme la possibilité de modifier votre gamertag en vous faisant passer pour un allié auprès de vos ennemis... Et inversement, un autre bonus que l'on pourrait plutôt considérer comme un malus, vous fait passer pour un ennemi aux yeux de vos alliés. Bref, ça promet !

À RETENIR

Éditeur Rockstar Games
Développeur Rockstar Studios
Sortie prévue mars 2012

En vrac !

Stranger's Dream > *Stranger's Dream* est le premier DLC disponible pour le « petit » jeu, mais non moins sympathique, *Bastion*. Vous y trouverez de nouveaux challenges, ainsi que des modes de jeu inédits. Pour les intéressés, notez qu'il est disponible gratuitement via Steam !



AION



Renaissance

Décidément, tous les MMO ont l'air de se passer le mot, ces derniers temps ! Après *Lineage II* et *EverQuest II*, tous deux passés en Free 2 Play (fin novembre pour l'un et début décembre pour l'autre), c'est au tour d'*Aion* de s'y mettre. Rappelez-vous, le MMO de NCsoft, au succès notable lors de sa sortie en septembre 2009, a dû ouvrir de nouveaux serveurs pour accueillir l'arrivée en masse des joueurs attirés par cet univers paradisiaque. Malheureusement, l'euphorie n'a duré qu'un temps puisque les joueurs ont rapidement remballé leur matos pour aller voir ailleurs. S'en est suivi une longue traversée du désert pour *Aion*, malgré la tentative des développeurs d'attirer le

Ceux qui jouent actuellement auront le statut de Vétéran.

chaland avec diverses mises à jour. C'est donc début février que vous pourrez accéder au jeu gratuitement. Ceux qui y jouent actuellement auront le statut de Vétéran, ce qui leur donnera accès à l'ensemble du contenu du jeu gratuitement, à l'exception des bonus permettant de recharger plus rapidement les instances, et des récompenses de meilleure qualité en PvP. Les nouveaux venus auront, quant à eux, le statut de Néophyte. Ce dernier aura certaines limitations, mais uniquement fonctionnelles, comme sur l'hôtel des ventes ou sur les canaux de discussions. Pour le reste, il faudra évidemment passer par la boutique en ligne afin d'y acheter, contre de l'argent réel, de l'équipement ou autre pour votre personnage. Pour continuer à jouer, vous devrez naturellement accepter, via votre compte PlayNC, ces nouvelles conditions qui prendront donc effet en février. Sachez également que c'est Gamelorge (*Cabal Online*, *Metin2...*) qui reprend le bébé en main en le proposant dans son catalogue déjà bien fourni de jeux gratuits. Il faut dire qu'entre *World of Warcraft* et la récente sortie de *Star Wars : The Old Republic*,

À RETENIR

Éditeur NCsoft/Gamelorge
Développeur NCsoft
Sortie prévue Février 2012

il ne reste vraiment pas beaucoup de place pour les MMO à abonnement mensuel.

Avec l'arrivée de *Diablo III*, Battle.net proposera aux joueurs d'avoir leur propre porte-monnaie virtuel.



Battle.net

Argent sale ?

Comme chacun sait, Blizzard prépare l'arrivée d'un système de vente d'objets virtuels contre de l'argent réel avec *Diablo III*. Un hôtel des ventes un peu particulier, donc, puisqu'il est actuellement en phase de test dans la bêta du jeu. Le développeur californien vient également d'annoncer la mise en place prochaine du porte-monnaie Battle.net. Vous aurez alors la possibilité d'y stocker une monnaie virtuelle avec laquelle vous pourrez acheter des produits Blizzard. Il s'agira de montures ou de mascottes

pour *World of Warcraft*, mais également des fameux objets mis en vente dans *Diablo III* par les joueurs, ainsi que de pièces d'or. Il sera également possible de convertir des montants virtuels en argent bien réel afin de les transférer sur un compte Paypal, par exemple. Des limitations seront mises en place pour éviter les abus et pour tenter de baliser un peu ce système. Notez que Blizzard prendra une commission sur certains types de transaction. Naturellement, certains joueurs n'accueillent pas très bien ce système, bien

qu'il ne soit pas nouveau. Que ce soit via les boutiques en ligne des Free 2 Play ou via des sites illégaux pour y acheter de la monnaie virtuelle dans divers MMO, ce système est déjà bel et bien en place depuis plusieurs années. Blizzard ne fait ainsi que l'officialiser pour ses propres jeux, afin de garder un maximum de contrôle dessus. Reste à voir ce que tout cela donnera concrètement lors de la sortie de *Diablo III*.

À RETENIR

Éditeur Activision Blizzard
Développeur Blizzard
Sortie prévue Printemps 2012

En vrac !

Assassin's Creed : Revelations

> *Mediterranean Traveler*

Map Pack serait le prochain DLC disponible pour le dernier épisode d'*Assassin's Creed*. Il devrait être disponible dès le 24 janvier en téléchargement pour environ 7 euros. Espérons qu'à ce prix, ce pack ne contiendra pas que quelques maps qui se battent en duel.



MAX PAYNE 3

Changement de décor

Huit ans d'absence et pas une seule ride, ou presque. *Max Payne* est l'une de ces séries dont on se souvient avec une douce nostalgie... Son gameplay de shoot à la troisième personne n'avait en soi rien de très original, mais grâce à deux coups de génie, le Bullet Time et son atmosphère noire saisissante, *Max Payne* garde une place spéciale dans les petits cœurs émus de nombreux joueurs. Raison suffisante pour que Rockstar récupère la licence auprès de Remedy (occupé sur *Alan Wake*) et s'attèle à un troisième épisode empreint de modernité. Non, non, ne rêvez pas, il n'y aura pas d'univers ouvert à la *GTA* ! Cet opus gardera la voie tracée par ses prédécesseurs, faite de fusillades musclées dans des décors linéaires, de ralentis classieux et d'interludes narratifs envoûtants. Le fait que Max abandonne sa nocturne et pluvieuse Grosse Pomme pour les horizons plus ensoleillés de São Paulo ne devrait pas atténuer la mélancolie funèbre de notre héros... Pire, ce changement de décor engendra aussi une évolution progressive de son apparence. Ainsi, de flic morose au grand trench-coat sombre, il se transformera en un garde du corps au crâne rasé, à la barbe touffue et au marcel blanc. Son goût pour l'alcool et les antidépresseurs est loin d'avoir disparu. Pas de régénération automatique de la santé, donc, mais un système à l'ancienne où il faut avaler des comprimés pour regagner un semblant d'énergie. D'autant plus important que Max supporte beaucoup moins bien la douleur qu'auparavant. Il vacille, boite, se tient les côtes et gémit salement quand une blessure le fait souffrir. Ses animations sont de toute beauté et contribuent

largement à décharger le titre du côté arcade et irréaliste qui pesait sur l'action des précédents opus. Ici, le spectaculaire mène la danse, à l'instar de tout bon film de John Woo, mais le mot d'ordre reste la crédibilité. Max évite les balles comme John McClane, mais pris dans un Bullet Time matrixien, il va retomber avec fracas, rouler sur lui-même ou s'aider de son bras libre pour reprendre son équilibre. *Max Payne 3* possède une réalisation de grande envergure : le jeu bénéficie des moteurs physiques et graphiques déjà à l'œuvre sur *GTA IV* et *Red Dead Redemption*. De plus, le jeu présentera toutes les caractéristiques d'un shoot moderne... Il y aura des séquences de Bullet Time imposées très stylées, des passages en rail shooting détonants, des boss à dérouiller et une grande variété de décors. Le tout enrobé d'une narration et d'une ambiance inspirées des précédents épisodes.

ALEXANDRE CORTONA

À RETENIR

Éditeur Rockstar
 Développeur Rockstar
 Sortie prévue Mars 2012



Pour le multi, les développeurs prévoient une sorte de TDM scénarisé où les événements de la première manche imposeraient les postulats de la seconde. Et le Bullet Time n'affecterait que les personnages visibles.



Pour la première fois,
Max Payne pourra se mettre
à couvert derrière un mur !

redDev3



Notre héros pourra à nouveau
utiliser deux armes à la fois
(Beretta de préférence).

Alan Wake

Exhumation

Disponible sur Xbox 360 depuis mai 2010, *Alan Wake* avait été également annoncé pour sortir sur PC. Au grand dam des joueurs, le projet d'une version PC de ce survival horror a finalement été abandonné,

mais le bébé de Remedy revient depuis peu sur le devant de la scène. Les développeurs ont effectivement enfin décidé de réaliser un portage du titre sur PC pour le début 2012. Une version qui comprendra, de base, les

deux DLC (Le Signal et L'Écrivain) déjà disponibles sur console. Quant au récent *Alan Wake's : American Nightmare*, il n'est pour l'instant prévu que pour console... On le verra peut-être débarquer dans deux ans sur nos disques durs, qui

sait ! Quoi qu'il en soit, pour ceux qui ne connaissent pas *Alan Wake*, sachez que vous y incarnez ce protagoniste qui recherche désespérément sa femme portée disparue. Il s'agit là d'un thriller très axé sur la psychologie des personnages. L'ambiance est

d'ailleurs un des points forts de ce jeu d'action-aventure que nous allons enfin pouvoir apprécier sur nos machines.

À RETENIR

Éditeur Microsoft Game Studios
Développeur Remedy
Sortie prévue 2012

BUSINESS

Certains ne voient que le côté en ligne des jeux vidéo et pensent qu'un produit uniquement solo ne peut attirer les foules. Grand bien leur fasse, mais voilà une info qui va ébranler leur croyance, puisque le fabuleux RPG solo *Skyrim* vient d'encaisser la coquette somme de 650 millions de dollars via ses ventes. Bethesda a d'ailleurs annoncé que 10 millions de copies du jeu ont été distribuées à travers le monde. Un franc succès qui prouve que les joueurs de 2012 sont aussi friands de MMO (le lancement de *Star Wars : The Old Republic* le prouve) que de RPG solo !



Les Chevaliers de Baphomet

Idée cadeau

Le jeu *Les Chevaliers de Baphomet* (auss connu sous le nom original *Broken Sword*) ne date pas d'hier ! Quelques nostalgiques se souviennent sûrement avoir passé des heures sur le premier volet sorti en 1996. Si vous êtes fans de cette série de jeux d'aventure, vous devez attendre avec impatience le prochain épisode, actuellement entre les mains de Revolution Software. Un cinquième volet qui marquera le retour de la série en 2D. Pour patienter, vous pouvez toujours vous procurer la collection *Broken Sword* qui propose une version complète comprenant les quatre volets de la série ainsi que les deux

remakes (celui du premier et deuxième épisode). Disponible outre-Manche, ce coffret n'est pour l'instant pas annoncé dans notre beau pays. Mais si la langue de Shakespeare ne vous effraie pas, vous pouvez toujours vous procurer ce coffret.

À RETENIR

Éditeur Revolution Software
Développeur Revolution Software
Sortie prévue N.C.



Revivez les premières aventures des *Chevaliers de Baphomet* via une édition complète.

En vrac !

Syndicate

Avec une sortie prévue le 24 février prochain, *Syndicate* se dévoile un peu plus via une nouvelle série de captures d'écran diffusée par les développeurs. Notez que ce titre, qui est un remake du *Syndicate* des années 1990, sera désormais un FPS et non plus un jeu de stratégie.





Test Drive Unlimited 2

Port du casque obligatoire

Disponible depuis février 2011, *Test Drive Unlimited 2* a déjà proposé un DLC intitulé *Explorer* à ses fans. Vous y trouviez de nouvelles missions, des voitures et biens d'autres choses, comme l'apparition de

concessionnaires de moto, sans avoir pour autant la possibilité le piloter de deux roues. Ceci avait en fait pour but de préparer le terrain pour le nouveau pack qui, lui, propose un nouveau concessionnaire, mais surtout trois motos à

enfourcher (Ducati Desmosedici RR, Ducati Diavel Carbon et Harley Davidson Fatboy Lo). En dehors de ces grosses cylindrées, vous pouvez profiter de six nouvelles voitures de luxe de type Ferrari F40, Corvette ZR1

ou encore Dodge Viper SRT10 ACR, ainsi que de vêtements pour votre avatar et d'éléments de déco pour vos maisons. Avec tout ça, vous aurez de quoi flamber auprès de vos potes virtuels. Sachez également que d'autres améliorations

au niveau du gameplay viennent étoffer le contenu de ce pack, actuellement prévu pour voir le jour au mois de février.

À RETENIR

Éditeur Atari
Développeur Eden Games
Sortie prévue Février 2012

BUSINESS

L'année 2011 a été riche en termes d'actualité. On pense notamment à l'affaire Strauss-Kahn au Sofitel de New York. Pourtant, quand Google fait un bilan des 10 mots clés les plus utilisés en 2011, DSK n'arrive qu'en deuxième position. Il se fait voler la vedette par... *Minecraft* ! Eh oui, le jeu de Mojang est décidément la star du moment. Pour le reste, on y trouve des choses plus ou moins surprenantes comme l'iPhone5 ou même www.amendes.gouv.fr. Si vous vous êtes pris une prune en jouant à *Minecraft* sur votre iPhone, vous avez tout gagné !



Half-Life : Episode 3

La rumeur fait rage

Décidément, cet *Episode 3* fait le buzz depuis quelques semaines, alors que Valve n'a rien annoncé de concret. Tout a commencé avec l'apparition d'un développeur qui déambulait avec un T-shirt affichant un logo suffisamment suggestif pour laisser croire qu'un troisième épisode était effectivement en cours de développement. Maintenant, c'est au tour d'un acteur américain d'attiser la rumeur en prétendant avoir enregistré des voix pour *Half-Life : Episode 3*. Malheureusement, Valve reste muet comme une carpe concernant ce projet. Même si aucune annonce

officielle n'est venue mettre un terme aux rumeurs, ce n'est visiblement qu'une question de temps avant que les développeurs viennent dévoiler ce secret de polichinelle. Vous pouvez compter sur nous pour rester aux aguets !

À RETENIR

Éditeur Valve
Développeur Valve
Sortie prévue N.C.

Espérons que le célèbre *Half-Life* revienne sur le devant de la scène cette année.



En vrac !

GTR 3

> Les développeurs de *SimBin* ont décidé de faire monter la température en dévoilant peu à peu leur prochain jeu de course. Sur le site officiel (<http://gtr3.com/>), vous aurez l'occasion de voir un très court teaser permettant également d'entendre le doux bruit d'un moteur de bolide.



GAME OF THRONES

L'hiver n'a jamais été aussi attendu

On appelle ça avoir le nez creux. Sept années durant, le studio Cyanide s'est battu pour obtenir les droits d'exploitation du *Trône de Fer*, la colossale série de fantasy signée George R. R. Martin. Et l'acharnement des développeurs français a payé puisque l'auteur a fini par céder, mais à condition de pouvoir conserver un droit de regard très pointu sur le scénario. C'est donc tout naturellement du côté de l'écriture que le RPG *Game of Thrones* se révèle déjà le plus abouti. En parallèle des péripéties du premier tome (et donc de la première saison de la série TV de HBO), on suivra deux destins croisés. Celui de Mors, tout d'abord, un

membre de la Garde de Nuit qui a revêtu la tunique noire depuis une vingtaine d'années. Et celui d'Alester, un prêtre rouge de retour au pays qui l'a vu naître. Autant le dire tout de suite, si le Mur, Port-Réal ou Winterfell ne signifient rien pour vous, comprendre tous les rouages d'un tel jeu risque d'être bien compliqué. Les développeurs se sont en effet évertués à retranscrire à la lettre l'univers des romans, ce qui est très appréciable pour n'importe quel fan, mais forcément rédhibitoire pour tous les autres. Toujours est-il que Cyanide nous a promis des tonnes et des tonnes de dialogues interactifs où chaque réponse revêtira une importance capitale pour

la suite de l'aventure. Cela dit, le verbiage et la diatribe étant des composantes fondamentales du *Trône de Fer*, il n'y a rien d'étonnant à ce que le jeu vidéo du même nom suive cette même voie bavarde. Mais entre deux discussions animées, le jeu proposera aussi des combats en semi-temps réel. Pour cet aspect, Cyanide s'est plus ou moins inspiré de *KotOR*,

avec un système de « pause active » durant lequel on choisit une série d'actions que le personnage se charge d'effectuer tout seul par la suite. Les affrontements reposent donc sur une véritable dimension tactique, à contre-courant de tous les RPG contemporains qui suivent davantage la voie du temps réel et de l'action à outrance. Et c'est tant

mieux ! Car même si *Game of Thrones* ne boxe pas dans la même catégorie technique que des *Skyrim* ou des *The Witcher 2*, il témoigne d'une marginalité et d'une identité qui contribue à en faire un titre prometteur.

KEVIN BITTERLIN

À RETENIR

Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Cyanide
Sortie prévue Mars 2012

Si la plupart des lieux sont inspirés des livres, certains ont été inventés de toutes pièces.

Si Alester peut utiliser la magie, Mors peut compter sur son chien pour l'aider au combat.

Le *Trône de Fer* en tant que tel a dû être redesigné pour ressembler à celui de la série.



En combat, on peut donner des ordres à son héros, mais aussi à ses partenaires du moment.



Guerre des gangs

Gotham City Impostors

SORTIE
10 janvier 2012

Depuis l'excellent *F.E.A.R. 2* en 2009, nous n'avions plus vraiment de nouvelles du talentueux studio Monolith Productions. Avec à son actif quelques perles comme *Blood*, *No One Lives Forever* ou *Alien vs Predator 2*, les spécialistes du FPS « à ambiance » sont passés maîtres dans l'art de la campagne solo. Il est donc d'autant plus surprenant de voir débarquer *Gotham City Impostors*, une toute nouvelle production 100 % orientée multijoueur. Pas de solo ici, si ce n'est un mode Challenge assez anecdotique, qui vous demande de récupérer des drapeaux disséminés sur la carte en un temps limité. Non, définitivement, *Gotham City Impostors* paraît avant tout calibré pour les amateurs de frags en ligne, ayant trainé leurs guêtres sur des références comme *Team Fortress 2* ou *Modern Warfare*. On retrouve en effet le design coloré et caricatural propre au FPS de Valve, ainsi que le rythme nerveux et les affrontements rapides du shoot d'Infinity Ward. Un mélange intéressant et qui semble particulièrement efficace,

notamment grâce à l'ajout de nombreux gadgets à utiliser en cours de partie. En effet, selon la classe choisie – ou créée – (au choix : scout, striker, sniper, medic, ou un mélange de tout ça), notre avatar disposera de tout un tas d'accessoires, conférant différents bonus : ailes pour planer, potion d'invisibilité, pistolet soignant, etc.

Des armes et gadgets très sympas à utiliser

La variété nous a clairement semblé au rendez-vous, sans toutefois virer au n'importe quoi, puisque chaque gadget trouve son utilité durant les combats. Le scout se fera par exemple un

plaisir d'utiliser un flacon pour se fondre dans le décor et se faufiler en douce derrière sa victime, alors que le striker préférera utiliser ses ailes pour survoler les toits et foncer tête baissée afin de renverser son adversaire. Tous ces petits ajouts, assez originaux, offrent en tout cas au titre de bonnes possibilités et tactiques de jeu. Du côté des modes disponibles, la qualité semble au rendez-vous, même si l'on est assez loin d'une quelconque prise de risque. Quatre choix sont proposés

(Team Deathmatch, Gasblaster, Psywarfare et Challenge) qui sont, en gros, des variantes de ce que l'on connaît déjà. Psywarfare reprend par exemple les règles du Capture du drapeau, alors que Gasblaster rappelle le Contrôle de point cher à *Battlefield* ou *Call of Duty*. Bref, *Gotham City Impostors* semble disposer de sérieux atouts : un rythme de jeu maîtrisé, des armes et gadgets très sympas à utiliser, une customisation poussée de l'avatar (tête, costume, voix, etc.), ainsi que, cerise sur le gâteau, un prix de vente intéressant : aux alentours de 15 euros en téléchargement. Bien sûr, on peut regretter l'absence de campagne solo, mais à ce tarif, difficile de faire la fine bouche. Reste à savoir si Monolith parviendra à séduire suffisamment de joueurs pour que la communauté reste active plus de quelques mois. Une potentielle excellente surprise, en tout cas.

JEAN-KLEBER LAURET

À RETENIR

Éditeur Warner Bros. Interactive Entertainment
Développeur Monolith Productions
Site www.gothamcityimpostors.com
Un FPS multijoueur (jusqu'à huit joueurs)
à l'univers original et au rythme bien maîtrisé.

EN BREF

Ne vous fiez pas aux apparences : les Bats et les Jokers ne sont pas des fans de cosplay.

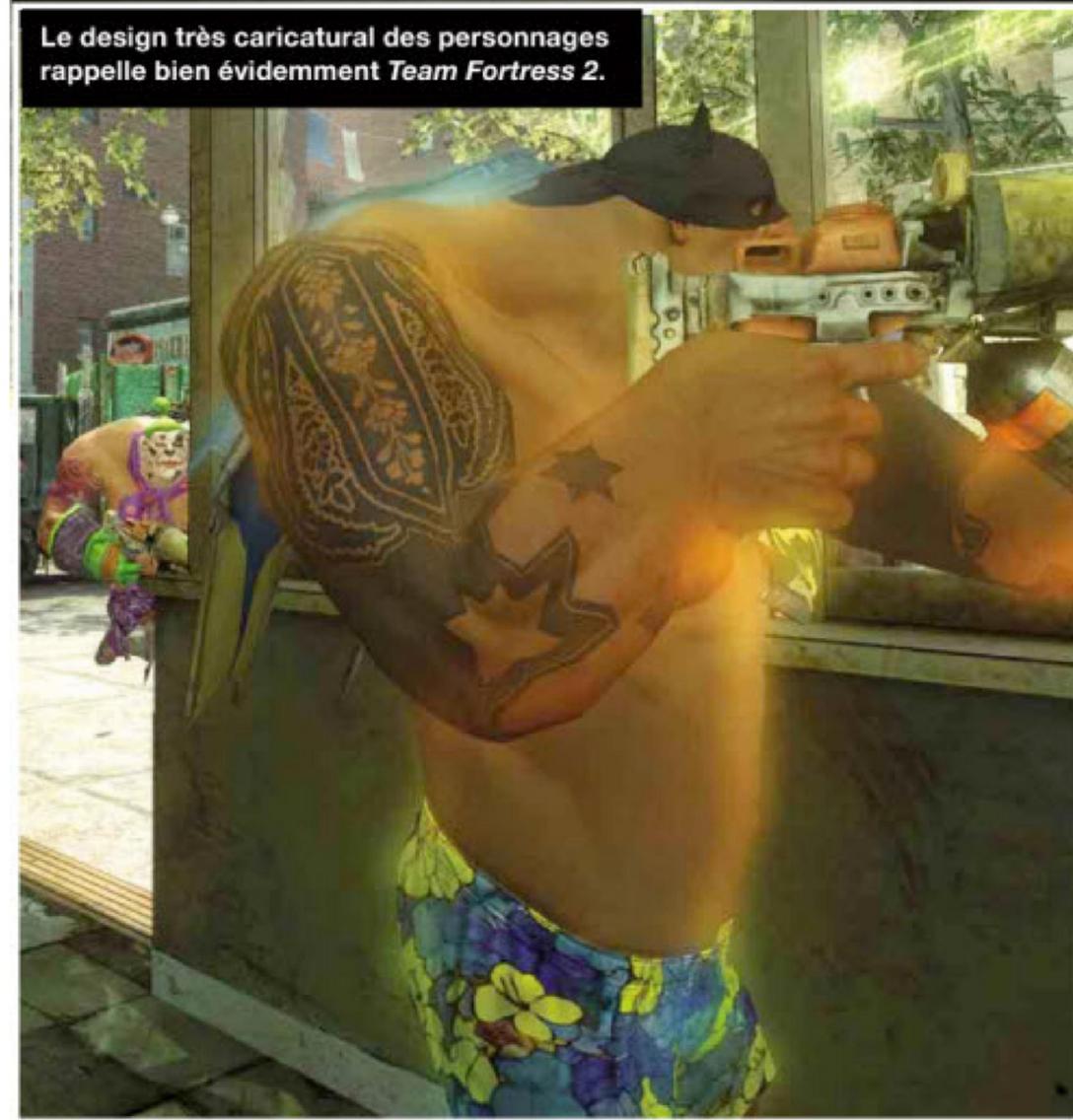


Les affrontements peuvent être très verticaux, notamment grâce à l'utilisation du grappin.





Le design très caricatural des personnages rappelle bien évidemment *Team Fortress 2*.



On s'est pas déjà croisés ?

Crusader Kings II

SORTIE
janvier 2012

On ne va pas se mentir, *Crusader Kings II* reprend les mêmes ficelles que *Sengoku*, *Crusader Kings* et autre *Europa Universalis* (la liste est longue). Il s'agit d'un nouveau wargame en temps réel reproduisant très fidèlement les multiples enjeux de la période considérée. Le dernier-né de chez Paradox Interactive s'adresse donc à la même communauté de fans de simulations pointues et exigeantes, qui connaissent déjà le gameplay sur le bout des doigts : de la diplomatie à foison, des royaumes subdivisés en une multitude de baronnies, duchés et comtés dont chaque dirigeant a des liens familiaux ou des alliances avec les autres. Et vous, dans tout ça ? Vous essayez de maintenir votre royaume en un seul morceau malgré les rivalités et ces serpents qui sifflent sur vos têtes. Nous ne nous étendrons pas plus sur le cœur du jeu, étant entendu que les acquéreurs potentiels de *Crusader Kings II* le connaissent déjà. Nous nous bornerons donc à énumérer ce qui va différer, dans un esprit pratique de synthèse. Parmi les plus gros changements, on peut évoquer des ajustements dans les relations entre dirigeants. Auparavant, c'était l'avis du pays qui importait, et

Et vous, dans tout ça ? Vous essayez de maintenir votre royaume en un seul morceau

désormais, ce sont les relations d'homme à homme qui comptent. Ce qui fait que les bonnes grâces que vous avez patiemment acquises auprès du roi voisin vont s'effondrer dès que le rejeton va monter sur le trône à sa place. Le rôle des religions connaît de son côté un fort coup d'accélérateur. On trouve plusieurs courants religieux différents : catholicisme, islam,

orthodoxie et paganisme. Dans certains cas, il vous faudra rendre des comptes à un chef (le pape, le patriarche de

Constantinople, le calife de Bagdad), dans d'autres, vous serez un peu plus libre. Ces chefs spirituels sont capables de dresser les croyants contre vous, et constituent un contre-pouvoir à l'intérieur même de vos frontières puisqu'ils nomment vos prélats. Comme aucune règle n'existe sans une manière de la contourner, le pouvoir de ces enqueteurs peut être battu en brèche, à condition d'avoir suffisamment de prestige, ou de voter les lois adéquates qui vous autorisent à nommer vous-même vos évêques. Rappelons qu'à cette époque, un évêque pouvait très bien diriger un territoire. Toujours au chapitre de la religion, les ordres de chevalerie font leur apparition. Il s'agit de mercenaires

d'un genre un peu particulier, puisqu'il faut les payer en piété, et non en or. Ils refuseront en outre de se battre contre un ennemi de la même religion qu'eux, et demanderont des terres à la fin de leur engagement. Leur présence devrait considérablement enrichir les parties de ceux qui comptent beaucoup sur les soldats de fortune pour remporter les conflits. La rédaction de lois est également revue. Ces dernières sont divisées en deux catégories, les lois royales auxquelles vous n'avez accès que si vous incarnez... un roi (bon d'accord, c'était facile) et qui définissent les droits et devoirs de tous vos sujets, du premier des ducs au dernier des touilleurs de purin. L'autre catégorie regroupe les lois domaniales, plus intéressantes encore puisqu'elles déterminent les ordres de succession. Or, il est très important de bien préparer ses obsèques dans *Crusader Kings II*. Si, parmi vos descendants, vos décisions favorisent un dirigeant qui ne fait pas l'unanimité de votre cour, la sédition peut éclater. Le pire des cas étant bien sûr celui où votre territoire se retrouve sans personne à sa tête. Dans ce cas, c'est game over et vous êtes bon pour recommencer votre partie.

DAMIEN COULOMB

À RETENIR

Éditeur Paradox Interactive
Développeur Paradox Interactive
Site <http://www.paradoxplaza.com/games/crusader-kings-ii>
Les nouveautés sont timides, mais tellement nombreuses que les mordus devraient y trouver leur compte.



EN BREF
Un wargame en temps réel dans la lignée des productions Paradox.



Comme d'habitude, les batailles se déroulent en temps réel au gré des effectifs et des avantages du terrain.

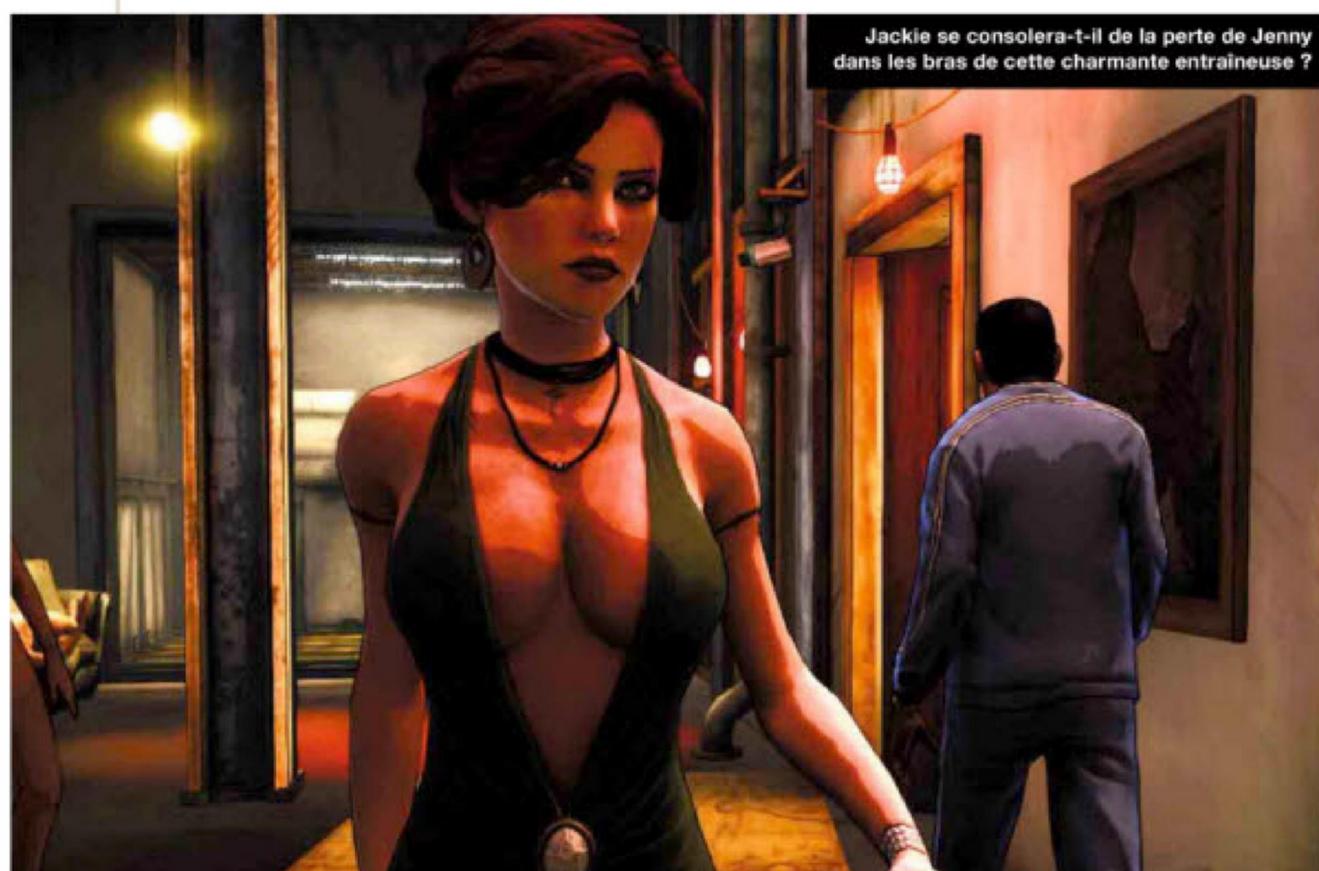


Pas la peine de tenter une attaque surprise, aucune bataille ne commence sans déclaration de guerre.



Des événements, souvent historiques, viendront ponctuer le déroulement de votre campagne.

Jackie se consolera-t-il de la perte de Jenny dans les bras de cette charmante entraîneuse ?

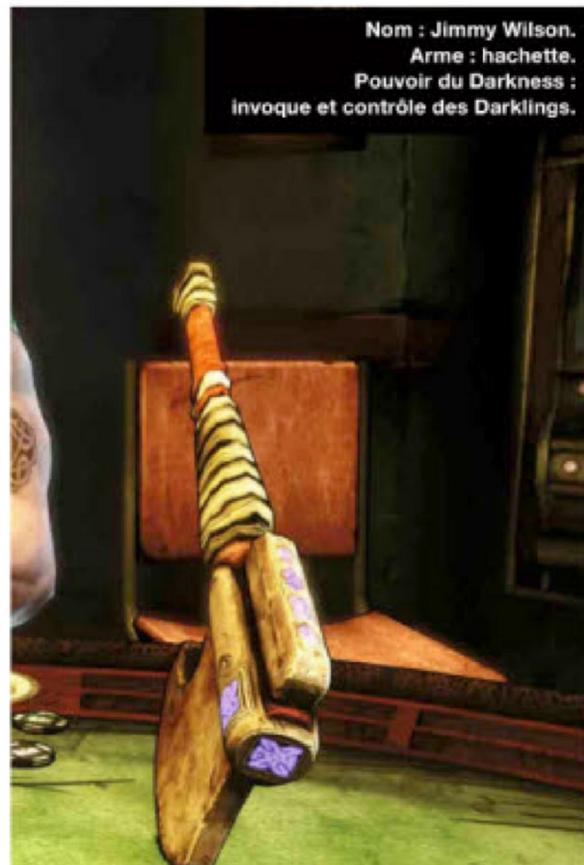


Voilà ce qui arrive quand on ne se brosse pas régulièrement les dents.

Qui a éteint la lumière ?

The Darkness II

Nom : Jimmy Wilson.
Arme : hachette.
Pouvoir du Darkness :
invoque et contrôle des Darklings.



SORTIE
10 février 2012



Souvenez-vous, c'était en 2007. Les possesseurs de console (et eux seuls, malheureusement pour nous) découvraient avec crainte et délectation l'existence du Darkness, une sorte d'entité maléfique censée offrir à son hôte humain puissance et fertilité. Bien évidemment, le mal ne fait jamais rien gratuitement, et Jackie Estacado, le héros de cette première aventure, aurait dû le savoir, et lire les petites lignes écrites en lettres de sang au bas du contrat avant d'accepter d'héberger dans son corps un esprit aussi perfide. Certes, cette association a effectivement permis à notre ami de gagner quelques pouvoirs bien pratiques, comme la régénération de son corps en absorbant l'âme de ses victimes, ou ces deux tentacules qu'il peut maintenant faire apparaître dans son dos, comme deux armes supplémentaires capables de déchirer et trancher ses adversaires. Certes, ce sont bien ces pouvoirs qui ont permis à Jackie d'exterminer le gang de son oncle Paulie, et de devenir l'un des caïds les plus respectés de New York. Toutefois, une question se pose : les bienfaits accordés valaient-ils réellement le tribut à payer ? Car, ne l'oublions pas, Jackie a perdu sa

EN BREF
The Darkness II repose sur une ambiance plus prenante et une identité graphique plus forte que celle de son prédécesseur.

petite amie dans cette bataille. De plus, cette symbiose lui occasionne quelques effets secondaires, comme une allergie chronique à la lumière. Mais surtout, l'entité semble vouloir occuper de plus en plus de place dans sa vie, réclamant toujours davantage de violence, et prenant le contrôle de son corps de plus en plus fréquemment. Jackie va-t-il chercher à se débarrasser de son encombrant invité ? Et qui se cache derrière cette secte appelée « La Confrérie » ? Pourquoi lui en veulent-ils autant ? Et surtout, quel intérêt d'insister aussi longuement sur une histoire qui aura finalement pour seul objet de nous faire étripier le maximum de gens en un minimum de temps ? La réponse est assez simple : si nous nous permettons de faire un point aussi large sur les tribulations de notre ami gangster, et sur l'histoire qui entoure le fameux Darkness, c'est bien pour marquer l'un des objectifs principaux de la nouvelle équipe de développement vis-à-vis de

ce second opus. En effet, Digital Extremes, qui a participé à quelques projets sympathiques, tels que

Objectif de la nouvelle équipe de développement : imprimer à son FPS une vraie identité

Homefront ou *Dark Sector*, compte bien donner à son FPS une vraie identité, plus axée sur l'ambiance et la trame scénaristique et, par voie de conséquence, beaucoup plus proche du comic book dont il est issu. Ainsi, lors de la session de jeu à laquelle nous avons participé, nous avons pu constater qu'un

énorme travail avait été réalisé sur l'atmosphère et la mise en scène. Par exemple, alors que *The Darkness* premier du nom arborait un rendu graphique plutôt classique, ce nouvel opus nous offre une sorte de mélange très agréable, entre réalisme et cel-shading, qui donne un cachet proche de la bande dessinée, sans pour autant tomber dans le superficiel. Toujours sur un plan visuel, les couleurs semblent sans cesse tirer sur le rouge ou le noir, produisant un effet assez oppressant. Enfin, nos péripéties sont régulièrement ponctuées soit par des visions morbides impliquant Jenny, la défunte petite amie, soit par des interjections de notre symbiote, qui réclame toujours plus de sang,

Nom : JP Dumond.
Arme : bâton de minuit.
Pouvoir du Darkness :
soulève ses adversaires par télékinésie.



THE DARKNESS II

BRAVE PETITE BÊTE

Dans le premier épisode, Jackie était sans cesse accompagné d'une bande de petits démons connus sous le nom de Darkling. En théorie, ces derniers étaient censés lui apporter une aide substantielle, en détruisant pour lui les sources lumineuses ou en détournant l'attention de l'adversaire. En pratique, ils agissaient plutôt comme un paquet de poules lobotomisées. Cette fois, le groupe a été remplacé par un seul individu, contrôlé par l'IA, et visiblement doté de quelques points de Q.I. supplémentaires par rapport à ses aïeux. Il sera même possible de l'incarner lors de séquences spécifiques, pour aller jouer les éclaireurs.

et toujours plus d'âmes à dévorer. Assez surprenant au début, tout cela se révèle très efficace en termes d'immersion. Un bonus d'autant plus apprécié que la partie action ne semble pas en retrait par rapport à la réalisation. Ainsi, les développeurs ont conservé les principes de base qui accompagnaient le joueur dans le premier épisode. À ce titre, Jackie va pouvoir utiliser, selon les besoins, toute une panoplie d'armes à feu, allant du magnum 357 au fusil à pompe, en passant par le fameux Uzi. Ces armes verront par ailleurs leur potentiel de destruction amplifié par le pouvoir du Darkness. Quant à ses deux protubérances dorsales, elles sont toujours de la partie et proposent plus de variété dans leur utilisation. Ainsi, au corps à corps, elles flagellent l'ennemi sans pitié, mais elles peuvent aussi se saisir de différents objets,



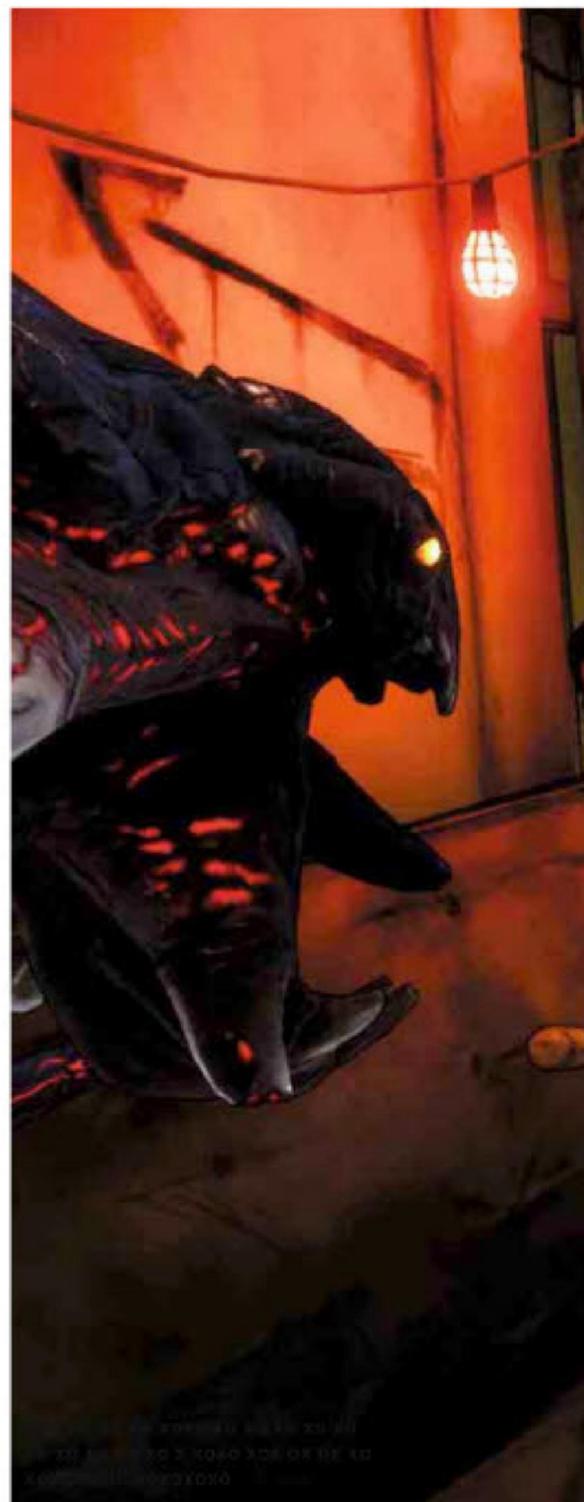
soit pour frapper (batte de baseball), soit pour les projeter ensuite sur l'adversaire (pieux et autres barres métalliques), soit pour les utiliser comme bouclier (portes de voiture). Et bien sûr, c'est par leur intermédiaire que vous aurez accès aux différents pouvoirs du Darkness, et notamment à cette capacité qui consiste à dévorer les âmes des morts pour vous régénérer. Clairement, vous ne manquerez pas d'options pour progresser, et c'est d'autant plus appréciable que ni vos adversaires ni le level design ne vous feront de cadeaux. Les premiers semblent ainsi disposer d'une intelligence retrouvée par rapport à l'épisode précédent, et n'hésitent plus à se cacher, à fuir pour revenir

en nombre, ou à vous contourner. Certains d'entre eux s'équiperont même de boucliers pour couvrir leurs camarades. Par ailleurs,

Le titre semble taillé pour nous offrir un excellent début d'année côté FPS

il faudra tenir compte de votre aversion pour la lumière, chaque zone éclairée vous handicapant au point de vous rendre quasi aveugle. Un aspect qui ne sera pas toujours facile à négocier, surtout lorsque l'on se trouve sous le feu nourri du camp adverse. Vous l'aurez compris, ces deux heures passées sur la

campagne solo nous ont laissé une impression des plus positives, tout comme ce qui nous attendait par la suite, à savoir deux heures sur la partie multijoueur en coopération, une des grandes nouveautés de ce *The Darkness II*. Cet aspect du jeu proposera deux types de gameplay. En premier lieu, le mode Vendettas, qui regroupera quatre aventures. La durée de vie de chacune d'entre elles est estimée à environ deux heures, et elles développeront des scénarios parallèles



à la campagne solo. Le joueur choisira alors son avatar parmi les quatre disponibles : Inugami, profil asiatique et sabre en main, Shoshanna, qui préférera la distance rassurante qu'offre le fusil à canon scié, Jimmy Wilson, l'Irlandais hirsute, et JP Dumond, sorte de sorcier vaudou. Bien entendu, chacun sera en mesure d'utiliser le Darkness au travers de son arme, et disposera de pouvoirs différents



L'ajout du cel-shading donne au jeu une réelle plus-value visuelle.

Jackie pourra se servir de ses tentacules pour saisir certains éléments du décor.



et complémentaires. Globalement, les deux niveaux explorés ont semblé beaucoup plus ouverts que sur la campagne solo, et utilisent toujours intelligemment cette problématique liée à la luminosité.

Foncer tête baissée s'avère ainsi rapidement être une impasse.

Il faut se positionner, et couvrir son camarade qui va tenter de supprimer les éclairages, et donc augmenter les possibilités de mouvement de l'équipe. Et puis, il faut l'avouer, les pouvoirs du Darkness restent, en multi comme en solo, très agréables à utiliser. Le sorcier vaudou peut notamment faire léviter ses adversaires pendant quelques

secondes, les rendant totalement vulnérables au tir des autres joueurs. Le second mode, quant à lui, proposera de revivre à plusieurs les moments forts de la campagne solo. Au final, et même si nous sommes loin d'en avoir exploré tous les recoins, le titre de Digital Extremes semble taillé pour nous offrir un excellent début d'année côté FPS, pour peu que le rythme et l'intérêt réussissent à tenir sur la longueur, et que la durée de vie n'ait pas été sous-estimée.

DAVID VANDEBEUQUE

À RETENIR

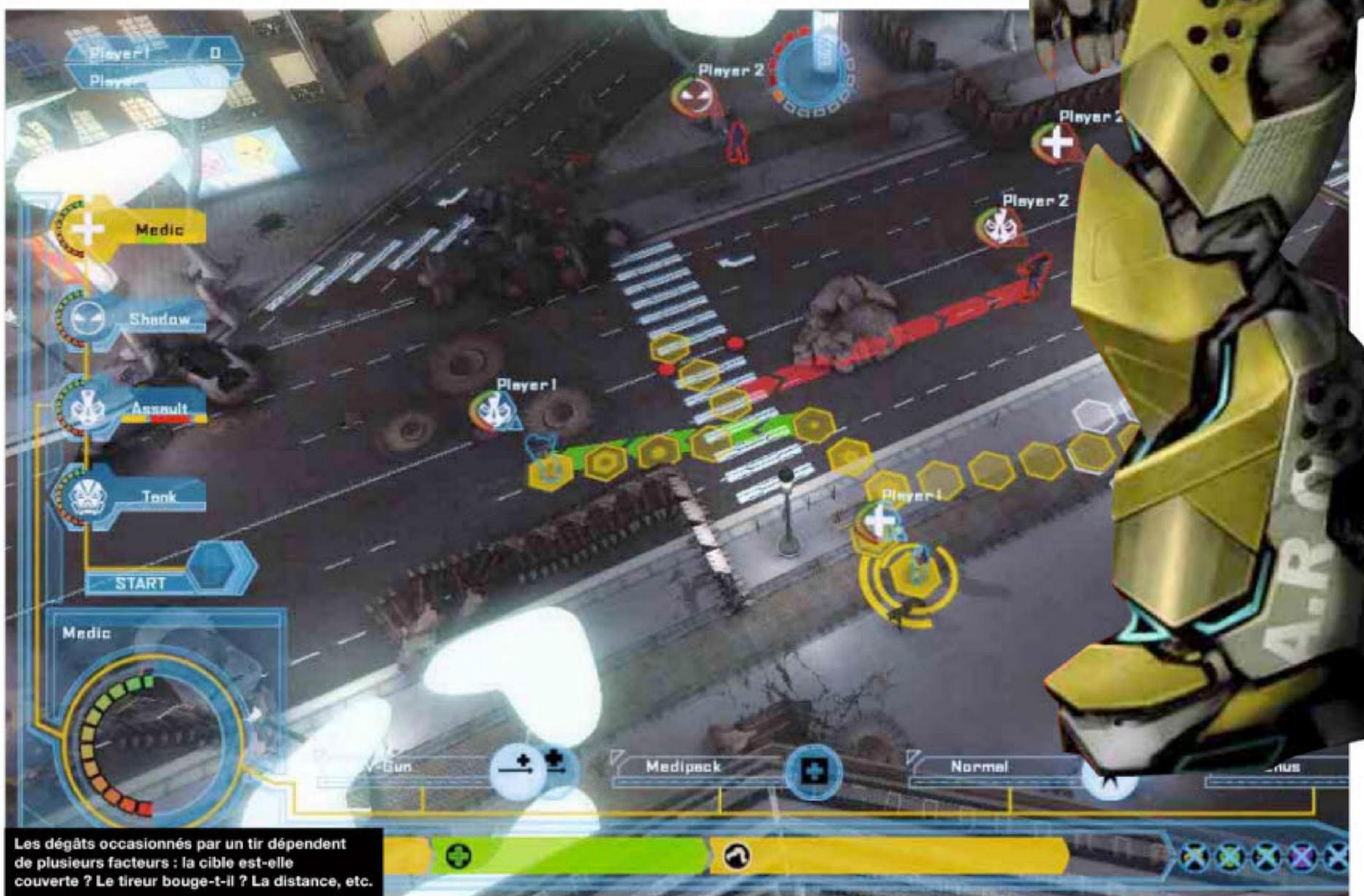
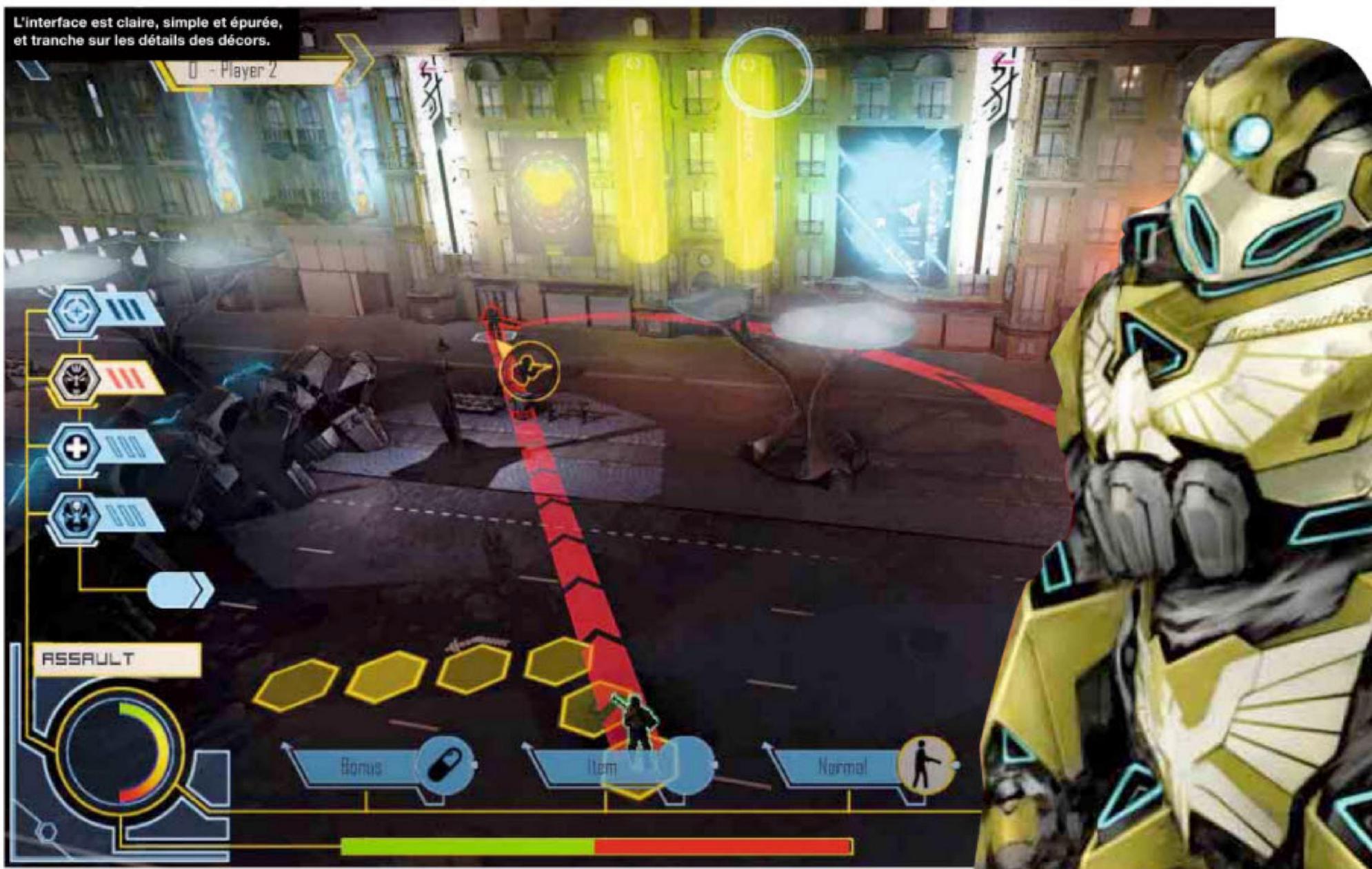
Éditeur 2K Games

Développeur Digital Extremes

Site www.embracethedarkness.com

Sans forcément révolutionner le genre FPS, *The Darkness II* propose un gameplay agréable, et pour ce que l'on a pu en voir, prometteur.

L'interface est claire, simple et épurée, et tranche sur les détails des décors.



Les dégâts occasionnés par un tir dépendent de plusieurs facteurs : la cible est-elle couverte ? Le tireur bouge-t-il ? La distance, etc.

Le futur s'annonce Fray

Fray

SORTIE
Mars 2012

En anglais, "to fray" est une expression argotique signifiant grosso modo « se bastonner ». Son titre n'est pas ce que *Fray* a de plus surprenant. Là où il étonne le plus, c'est dans sa façon de dépoussiérer le jeu d'escouade tactique multijoueur en mélangeant au concasseur tour par tour et actions simultanées. Pour réaliser ce ravalement de façade, les Français de Brain Candy ont appliqué la formule suivante : l'action est divisée en tours, mais à chacun d'entre eux, les séquences d'attribution d'ordres et leur résolution s'effectuent simultanément. Chaque joueur

EN BREF
Un jeu indépendant et français qui ne manque pas d'ambition.

dispose ainsi d'une minute trente pour attribuer à chacun des membres de son escouade une série d'actions à réaliser dans la limite des 30 secondes que durera le tour proprement dit. Ces ordres peuvent être de se déplacer, de tirer, de soigner un allié ou d'utiliser un pouvoir spécial. Tout le sel de la situation sera de tenter de deviner ce que les soldats adverses vont faire, et où ils se trouveront au moment où on leur tirera dessus. Le risque de gaspiller des munitions en pure perte sera d'autant plus grand qu'un obstacle pourra très bien se trouver entre l'ennemi et nos troupes au moment d'appuyer sur la détente. Les quelques parties jouées au siège de

Brain Candy avaient un petit air de "work in progress" : manque de textures, peu d'animations et des équilibrages à faire dans tous les coins. Elles donnaient cependant une bonne idée du produit final. Le temps limité pour donner l'ensemble des ordres fournit indéniablement sa dose de stress, et si l'on comprend très vite les mécanismes généraux,

Fray étonne dans sa façon de dépoussiérer le jeu d'escouade tactique

le petit jeu de devinettes face au joueur adverse peut rapidement tourner en purée de meringe. On comprend par exemple assez vite l'intérêt de disposer d'un éclaireur furtif (Shadow) pour signaler la position de l'escouade adverse et ainsi assigner des cibles aux soldats pas encore sur place, mais susceptibles de faire de la pulpe de bidasse au prochain tour (Tank et Assault). En outre, le vainqueur est déterminé au bout d'un certain nombre de frags, et les morts réapparaissent dans une zone de respawn, ce qui fait que les retournements de situation sont toujours possibles.

Fray sera à 100 % multijoueur, et donnera à chacun le choix entre trois factions s'affrontant dans un futur qui allie le cyberpunk au postmoderne. Les militaires d'Aros constituent le choix le plus « classique », si on le compare aux androïdes cybernétiques de CronaCorp, et aux entreprises de construction MagTyde Industries reconverties dans la démolition

systematique de ceux qui s'opposent à leurs concessions minières. Choisir l'un ou l'autre de ces clans donne accès aux six mêmes classes pour constituer votre équipe de choc (Tank, Assault, Shadow, Support, Medic et Sniper) et une grosse partie du matériel sera commun. Les armes propres à chaque camp seront débloquées en remportant des points de loyauté. En clair, plus vous gagnerez de batailles pour une faction, plus vous gagnerez de points d'expérience (pour l'équipement standard) et des points de loyauté (pour l'équipement spécifique). À noter que lorsque l'on choisira sa faction, les serveurs nous informeront de la faction la plus puissante du moment (selon les résultats des matchs en ligne). Se ranger à ses côtés accorde des bonus pendant la partie (plus de mouvement, de puissance ou de résistance) tandis que se battre et gagner pour le compte d'une des deux autres octroie un bonus d'expérience et de points de loyauté. Les développeurs parisiens du jeu prévoient une sortie en mars prochain. Les curieux peuvent d'ici-là participer à l'alpha puis à la bêta du jeu. Elles sont payantes mais garantissent une copie du jeu day one pour un prix finalement inférieur à celui prévu. Un pari sur l'avenir donc, mais vu ce que l'on nous a montré, c'est un pari bien peu risqué.

DANIEL COULOMB

À RETENIR

Éditeur Brain Candy
Développeur Brain Candy
Site <http://www.fray-game.com/>
Jeu multijoueur d'escouade au tour par tour, où les ordres et leur application sont simultanés.



Lors de la constitution de votre escouade de quatre, vous ne pourrez prendre qu'un seul représentant de chaque classe.



Le jeu n'a pas de verticalité : tout se passe sur un seul plan.



Le retour du roi

SORTIE
JANVIER 2012

King Arthur II

The Role-Playing Wargame

Petite production hongroise, *King Arthur* était parvenu à faire parler de lui lors de sa sortie et ce, malgré l'absence d'éditeur. Ce *Role-Playing Wargame*, comme l'ont baptisé ses créateurs, mélangeait habilement les composantes d'un *Total War*, d'un wargame et d'un jeu de rôle, le tout porté par l'univers et la légende du roi Arthur. Pour sa suite, Neocore ne compte pas trop changer sa recette, mais juste la perfectionner. Ainsi, le premier élément marquant concerne le moteur graphique. Que cela soit sur la carte générale ou lors des batailles, l'amélioration esthétique est flagrante, et même si le titre n'atteint pas l'incroyable qualité visuelle des productions de The Creative Assembly, *King Arthur II* s'avère plutôt agréable à l'œil. Revers de la médaille, le jeu demande désormais une configuration solide pour s'afficher avec toutes les options graphiques au maximum. Un petit sacrifice, toutefois, au regard du spectacle offert par les impressionnants champs de bataille. En effet, près de 4 000 unités peuvent dorénavant s'affronter en simultané ! Et ce, sur deux niveaux, terrestre et aérien, puisque le jeu

met à profit son background fantastique pour inclure toutes sortes de créatures mythologiques dans les affrontements.

Évidemment, l'infanterie et la cavalerie resteront impuissantes face aux dangers venus du ciel, et seuls les archers et les sorciers pourront attaquer les monstres volants. Et pour équilibrer justement les enjeux tactiques entre magie et troupes armées, les développeurs ont adopté un tout nouveau système de Bouclier Magique

à quatre échelons de puissance... Pour qu'un sort offensif atteigne les unités ennemies, il faut que son niveau dépasse ce dernier. Plus

le temps passe, plus la protection diminue, mais il est possible en contrôlant certains bâtiments ou en utilisant certains sorts de le

renforcer ou, au contraire, de le briser. Bref, la magie est un élément qu'il faudra toujours surveiller de près. Côté gestion stratégique, le jeu proposera plusieurs campagnes, et s'inscrira dans la suite scénaristique du premier épisode. Et le temps est

visiblement à la tragédie : en effet, le Saint Graal a été détruit et une tentative d'assassinat sur le fils de Pendragon a failli réussir. Mal en point, Arthur devra donc restaurer l'ordre et affronter des menaces venant notamment du nord du royaume. Pour l'occasion, la carte du monde a doublé de taille. Il y aura nettement plus de choses à faire (surtout en termes de quêtes) et pas mal de nouveautés viendront enrichir l'expérience de jeu. Ainsi, le système de morale, permettant de pencher pour le bien ou le mal, a été renforcé. Plus les choix du joueur seront tranchés, plus ce dernier aura accès à des bonus, des unités ou des sorts puissants. Mais en revanche, il verra s'allonger la liste de ses ennemis. De fait, mieux vaut bien gérer les nouvelles composantes diplomatiques afin d'éviter de se retrouver isolé et acculé dans ses terres sans aucun soutien... Même avec des unités aguerries – puisqu'elles gagnent en expérience à chaque combat – l'infériorité numérique s'avèrera souvent fatale dans *King Arthur II* !

ALEXANDRE CORTONA

EN BREF
King Arthur II ressemble à beaucoup de jeux, mais est unique en son genre. Une vraie réussite.



Les options pour contrôler la caméra sont bien plus nombreuses et ergonomiques que dans le précédent épisode. Ouf.

À RETENIR

Éditeur Paradox Interactive

Développeur Neocore

Site <http://www.kingarthurthewargame.com/>Un mélange de genres riche et intéressant qui peut sans doute concurrencer *Total War*.

De véritables batailles contre des boss gigantesques sont prévues : de quoi ajouter un peu de piment aux combats.



Les cinématiques sont constituées d'images fixes dans un style médiéval assez marquant et commentées par une voix gutturale envoûtante.

MASS EFFECT 3

C'est donc le 12 février prochain que l'humanité assistera à la conclusion d'une trilogie qui tient son public en haleine depuis maintenant presque cinq ans. *Mass Effect* a tout eu, tout gagné, et à l'évidence, BioWare a voulu assurer une fin digne de ce nom à son héros emblématique, le bon Shepard. La preuve avec ce dossier qui sent bon l'extraterrestre et le caribou.

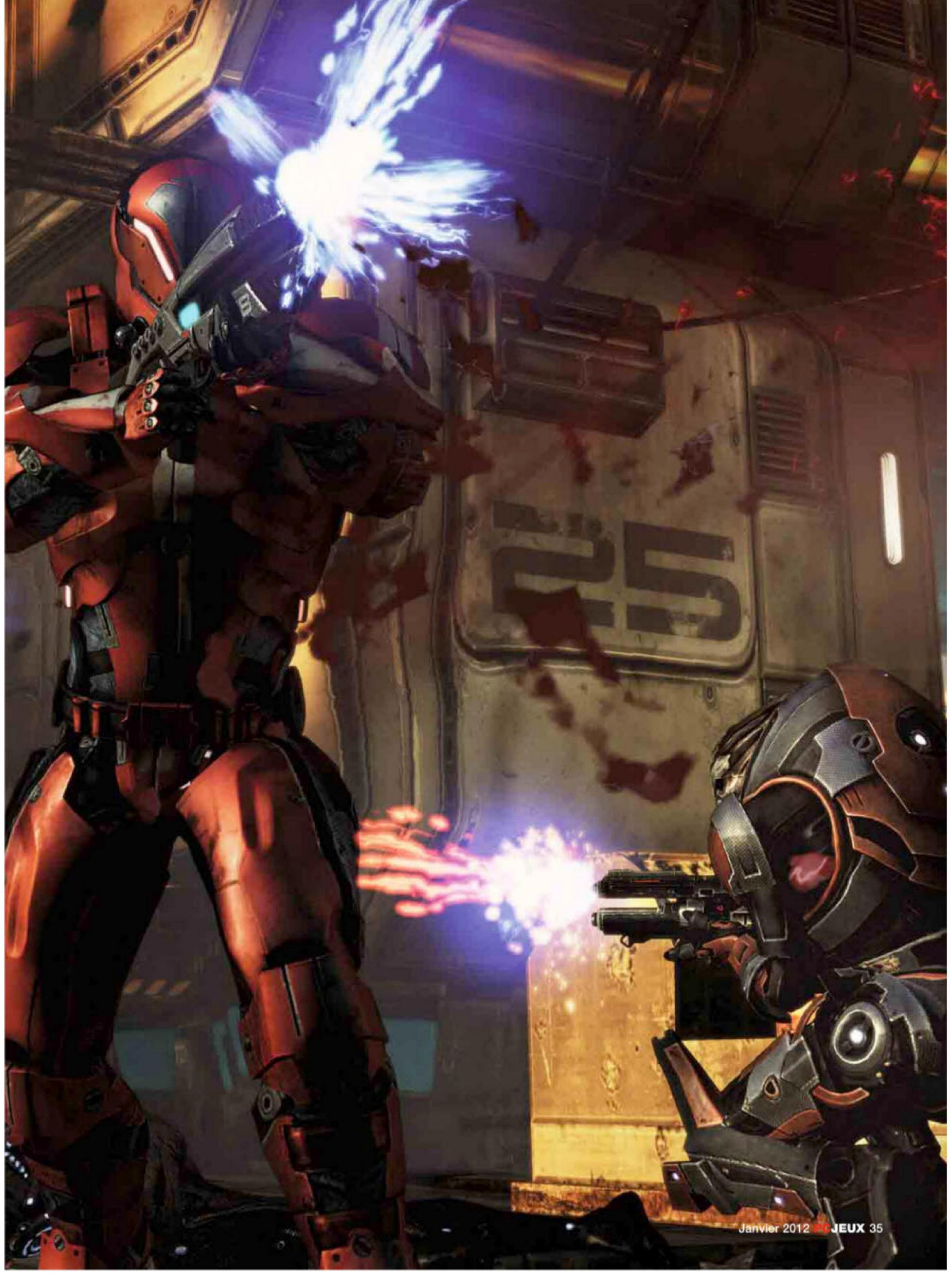
DAVID VANDEBEUQUE

Edmonton... Pour beaucoup d'entre vous, un voyage dans cette sympathique bourgade de l'Alberta représenterait le summum de l'exil punitif : un froid polaire (-16°C en cette mi-décembre), un centre-ville réduit à peau de chagrin, et un petit million d'âmes qui sont en général couchées à 18 heures faute d'activités nocturnes potables. En dehors de son centre commercial, qui se targue d'être le plus grand d'Amérique du Nord, avec une reproduction de bateau pirate en son centre, un spectacle d'otaries, et une piscine à vagues de la taille d'un terrain de foot, soyons honnête, on s'y ennue au moins autant que dans la Creuse un dimanche pluvieux de janvier. Et pourtant, c'est sans aucune hésitation, et avec une relative bonne humeur, que la rédaction a accepté de faire le déplacement dans cette contrée lointaine et inhospitalière, car voyez-vous, pour nous, Edmonton dispose d'une tout autre aura : en effet, depuis une quinzaine d'années, cet endroit est en quelque sorte le berceau du RPG sur PC. C'est là, au 4440 Gateway Boulevard, que sont nés bon nombre des tous meilleurs jeux du genre, des titres aussi prestigieux que *Baldur's Gate* premier du nom et *Baldur's Gate II*, *Star Wars : Knights of the Old Republic*, *Neverwinter Nights*, *Jade Empire*, et j'en passe. Oui, Edmonton est le fief historique de BioWare, et aujourd'hui en particulier, c'est the place to be si l'on voulait avoir quelques nouvelles de l'un des principaux blockbusters attendu pour ce début d'année 2012, *Mass Effect 3*. Signalons au passage que le troisième opus de cette mythique série arrive dans une période que l'on qualifiera de troublée pour le studio canadien. Depuis quelque temps en effet,

BioWare semble de plus en plus enclin à mettre l'accent sur une réalisation et une mise en scène très forte dans ses titres, au mépris d'une certaine profondeur de jeu. Nous pourrions bien sûr citer l'évolution observée entre le premier *Mass Effect* et sa suite, qui a vu certains éléments

**Sur la forme,
cette mouture PC
envoie du petit bois
bien tassé**

typiques de RPG disparaître, mais l'exemple le plus marquant reste les changements opérés sur une autre licence de renom, *Dragon Age*, qui a perdu entre deux épisodes toute sa finesse stratégique et une grande partie de la cohérence de son univers. La question principale que nous nous posons donc au moment de pénétrer dans ces bureaux emplis d'histoire était la suivante : avec *Mass Effect 3*, le studio allait-il renouer avec l'esprit qui a fait sa légende, ou rester sur la voie de l'uniformisation en privilégiant l'action et la mise en scène devant toute autre considération ? Avant de répondre, penchons-nous quelques instants sur le devenir du héros du jour, le beau, le grand, l'indéboulonnable Shepard. Souvenez-vous... Après avoir connu une fin tragique au sortir du premier épisode, l'ami Shepard était ramené d'entre les morts par une organisation à l'organigramme aussi trouble que douteux, Cerberus. À peine remis, et conscient de l'existence des Moissonneurs, une race supérieure qui s'éveille tous les 10 000 ou 15 000 ans pour faire le ménage dans l'univers, notre héros partait enquêter sur la disparition d'un



DISPARITION OU RECONVERSION ?

Et après, il se passe quoi ?

Projet autour de la licence, et pourquoi pas un MMO ?

Nous avons bien essayé de tirer les vers du nez de l'ami Casey Hudson, concernant le futur de la licence. Et si le bonhomme a bien voulu nous confier qu'après six ans de vie commune, Shepard allait lui manquer, il n'a en revanche rien lâché sur son avenir. Pour l'instant, la trilogie fait ou a fait l'objet de plusieurs adaptations : trois romans, reprenant des périodes non traitées par les jeux, un comic book, et un film toujours

en préparation (Warner en a récupéré les droits début 2010). Toutefois, à la rédaction, on a du mal à imaginer que l'univers d'une série aussi riche ne puisse pas un jour resservir dans le cadre d'un projet vidéoludique ambitieux, en utilisant, par exemple, le retour d'expérience que le studio aura acquis après quelques années d'exploitation de *Star Wars : the Old Republic*. Comment ? Que nous arrêtons de divaguer ?



On voit quand même mal Shepard partir en maison de retraite.

nombre croissant de colons aux confins de la galaxie. Sans entrer dans les détails d'un scénario aux multiples rebondissements, disons simplement que cette mission fut loin d'être de tout repos. Shepard dut se construire une équipe parmi les plus dangereux renégats connus, affronter une nouvelle race ennemie, et tenter d'en découvrir un peu plus sur ces fameux Moissonneurs qui menaçaient l'humanité. Des efforts louables, et qui malheureusement, se sont avérés bien inutiles, puisque dès les premiers moments de ce nouvel opus, la messe est dite : les méchants extraterrestres débarquent sur Terre en force, et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils n'y vont pas avec le dos de la cuillère spatiale pour nous soumettre. On assiste ainsi au travers de quelques cinématiques bien senties à la défaite cuisante de nos forces terriennes, et à la fuite d'un Shepard qui doit se résoudre à rejoindre le SSV Normandie pour échauffer un plan de contre-attaque. À ce stade, on ne sait toujours pas à quoi va ressembler *Mass Effect* sur le fond, mais sur la forme, croyez-en un expert, cette mouture PC

envoi du petit bois bien tassé ! Évidemment, version non définitive oblige, l'ensemble présente encore pas mal de défauts de finition, tels des textures disjointes, des problèmes de clipping ou des séquences incomplètes. Toutefois, on ne peut nier que cette planète Terre en ruine s'affiche déjà avec force de détails et d'animations, et la mise en scène se montre d'une indéniable efficacité, calibrée pour plonger le joueur expérimenté comme le novice de la série dans une intrigue dont on soupçonne qu'elle va nous mettre face à des enjeux aussi touchants que bibliques. La preuve avec ce moment fort qui aura tiré une larmichette à toute l'assemblée, lorsque Shepard doit se résoudre à abandonner à une mort certaine ce jeune garçon perdu sur le champ de bataille : prompt renfort d'effets pyrotechniques, musique à la Platoon, tout y est. Dans le même esprit, Parish Ley, responsable des animations sur le jeu, nous a dévoilé quelques scènes de batailles galactiques assez sidérantes. Pas seulement en termes purement techniques, mais aussi dans la manière dont chaque détail a été



La forme des vaisseaux aliens est inspirée d'un insecte bien réel, épinglé sur le bureau de Derek Watts, le directeur artistique du jeu.



pensé. Ainsi, selon les choix que John sera amené à faire, et la manière dont il conduira sa guerre contre les Moissonneurs, les différentes cinématiques feront intervenir tels types de vaisseaux, ou marqueront la victoire d'un camp en particulier sur un autre. Ce sens de la précision se retrouve également au travers de séquences plus anodines, comme la manière qu'aura Shepard de transporter la belle Miranda blessée après une confrontation un peu chaude. Selon le degré d'affection qu'il aura développé pour elle, notre héros pourra la transporter délicatement dans ses bras, ou façon sac à patates, sur l'épaule.

Pour autant, si ce *Mass Effect 3* s'annonce d'ores et déjà épique dans sa réalisation, il brille

beaucoup moins par son originalité. En effet, un peu plus loin dans l'aventure, alors que la guerre galactique fait rage, on apprend que Shepard va devoir rassembler différentes civilisations autour de son nom pour bouter l'ennemi hors de la galaxie.

Ça ne vous rappelle rien ? Eh oui, on remplace civilisation par dangereux renégats, et on y est : le même pitch que pour *Mass Effect 2*. Ce ne sera d'ailleurs pas la seule similitude avec le précédent opus. Prenons le système de combat, par exemple. Il est largement calqué sur des mécaniques de gameplay déjà éprouvées. Les phases d'action se déroulent donc toujours en vue à la troisième personne, et le joueur aura à gérer, en plus de Shepard, un ou plusieurs compagnons d'armes (une équipe de trois

Si ME3 s'annonce épique dans sa réalisation, il brille beaucoup moins par son originalité

personnes au maximum). Concernant vos objectifs, la plupart du temps, on vous demandera de traverser une suite de salles et de couloirs, soit pour aller activer une quelconque console de commande, soit pour aller expliquer la vie à quelques PNJ récalcitrants. Quant aux arbres de compétences, ils reprennent peu ou prou le principe du précédent opus, en l'étouffant cependant légèrement. Shepard aura donc droit aux six classes déjà connues, qui donneront

accès chacune à six compétences spécifiques. Seule légère nouveauté : au-delà du rang deux, chaque branche se séparera en deux voies, offrant au joueur une possibilité de spécialisation supplémentaire. Le soldat peut ainsi améliorer sa défense et ses points de vie jusqu'au rang deux, après quoi il devra choisir une orientation plus pointue, en privilégiant sa résistance à certains types de dégâts, par exemple. À noter également côté nouveautés que des ateliers de modifications d'armes seront accessibles durant nos explorations, avec à la clé un grand nombre d'extensions possibles pour rendre ces dernières plus précises et efficaces. Enfin, il est toujours possible de découvrir des détails sur les différents personnages du jeu (courriers, note de recherche, etc.) et enrichir son codex.

Finalement, vous en conviendrez, on dénombre pour l'instant assez peu de nouveautés dans ce *Mass Effect 3*, et en parallèle, certains défauts du jeu continuent de nous pourrir la vie de manière assez inexplicable. Par exemple, les mouvements de notre héros restent désespérément limités, et ce malgré l'ajout d'une fonction d'esquive latérale. Il nous est donc toujours impossible de sauter à notre guise, et pour passer un obstacle, il faudra d'abord se placer derrière en couverture, pour l'enjamber ensuite. Le level design paraît également bien fade : couloir, couloir, couloir, pour déboucher sur une pièce relativement étriquée, où les options tactiques se résument à avancer de couverture en couverture en

Période de guerre oblige, les personnages arboreront un style moins lisse, et quelques stigmates, tels des cicatrices ou des marques sur leurs armures.



Contrairement à ce que cette image pleine de virilité suggère, Shepard pourra aussi être une femme.



Le jeu intègre une localisation de dégâts, et chaque ennemi présente ses propres points de vulnérabilité.

balançant sur l'ennemi le maximum de notre puissance de feu. Même les environnements extérieurs restreignent considérablement notre espace par des murs invisibles ou des barrières

La partie multijoueur ne représentera pas réellement une fin en soi

naturelles infranchissables. Et c'est d'autant plus dommageable que ce défaut faisait déjà partie des griefs liés au second opus, et qu'on ne profite du coup pas assez de cette interface bien pensée qui nous permet de positionner les membres de notre groupe, ou de leur donner des ordres d'attaque, de manière très naturelle, que ce soit au pad ou à l'aide d'un combo clavier souris. Une simple touche suffit pour mettre l'action en pause, et faire apparaître au bas de l'écran un menu à plusieurs niveaux, qui permet d'atteindre les différents pouvoirs disponibles pour chacun, les armes, et les munitions. Cela dit, gardons-nous bien (pour le moment) d'être par trop critique car, si ces quelques problèmes étaient connus, et s'il est regrettable qu'ils n'aient pas été corrigés, il faut reconnaître que les sensations en combat restent excellentes. La cadence des armes et leur recul donnent une réelle impression de puissance, et les échanges avec l'ennemi ne manquent pas de dynamisme. D'autre part, il est important de noter que cette session de jeu nous aura privés de visibilité sur une grosse partie du gameplay, à savoir l'exploration de la galaxie et le rassemblement de différentes civilisations en vue de l'affrontement

final avec les Moissonneurs. Tout au plus pouvons-nous confirmer que notre progression vers ce grand objectif sera symbolisée par une barre d'avancement. Plus cette barre se remplira, plus Shepard aura réussi à cumuler des alliés à force de diplomatie et de missions réussies. Des missions qui ne seront d'ailleurs plus seulement solo, mais pourront également se jouer en mode coopération. Par ailleurs, cette expérience sera l'occasion de sortir pendant quelque temps de la peau de John Shepard, pour incarner l'une des cinq races disponibles comme un Krogan ou un Asari, chacun disposant de spécificités en termes de capacité de combat. Attention toutefois : cette partie du gameplay ne représentera pas réellement une fin en soi. En effet, à l'image de ce que l'on avait déjà évoqué plus haut, les niveaux proposés dans ce mode manquent clairement d'inspiration, de punch, sans compter cette satanée liberté de mouvement qui continue à nous faire défaut. De fait, l'exercice est plus à prendre comme une possibilité supplémentaire pour marquer des points ou obtenir un bonus, de la même manière que certaines missions permettront d'utiliser le Mako du premier *Mass Effect*. Et nous allons conclure en répondant à la question que nous posions en début de dossier : BioWare a-t-il finalement renoué avec une sensibilité RPG qu'il semblait abandonner depuis quelque temps ? Pas vraiment... Un peu comme si le studio, échaudé par le succès mitigé de son *Dragon Age II*, avait voulu assurer le coup, et offrir à son héros une fin sans accroc. *Mass Effect 3* se présente donc comme le digne successeur du second opus, et s'il ne surprend guère sur le fond (même recette, même moteur graphique, mêmes personnages), il n'en sera probablement pas moins un excellent divertissement.



Sauvez-vous !

Sisyphes Effect

Une fois encore, le joueur assidu qui aura eu le courage de terminer les deux premiers épisodes de la série, pourra, au démarrage de cette nouvelle aventure, assurer la continuité de son expérience en utilisant ses vieilles sauvegardes.

Toutefois, BioWare a aussi pensé au pauvre malheureux qui aura vu ses précieuses données disparaître dans un accident impliquant un chat un peu trop taquin et une bouteille de lait laissée ouverte par inadvertance. Ainsi, lors de la création de son personnage, puis lors du prologue, le joueur devra participer à différents dialogues, qui, subtilement, vont indiquer au jeu son niveau de connaissance par rapport à l'univers, et une partie de son historique.

Cela dit, nous savons que certains considéreront cet artifice comme une honteuse tromperie, et s'emploieront à refaire malgré tout les deux premières aventures de bout en bout. À ceux là, nous disons : bon courage !

Grâce au mode multijoueur, vous pourrez incarner l'une des cinq races dominantes du jeu.



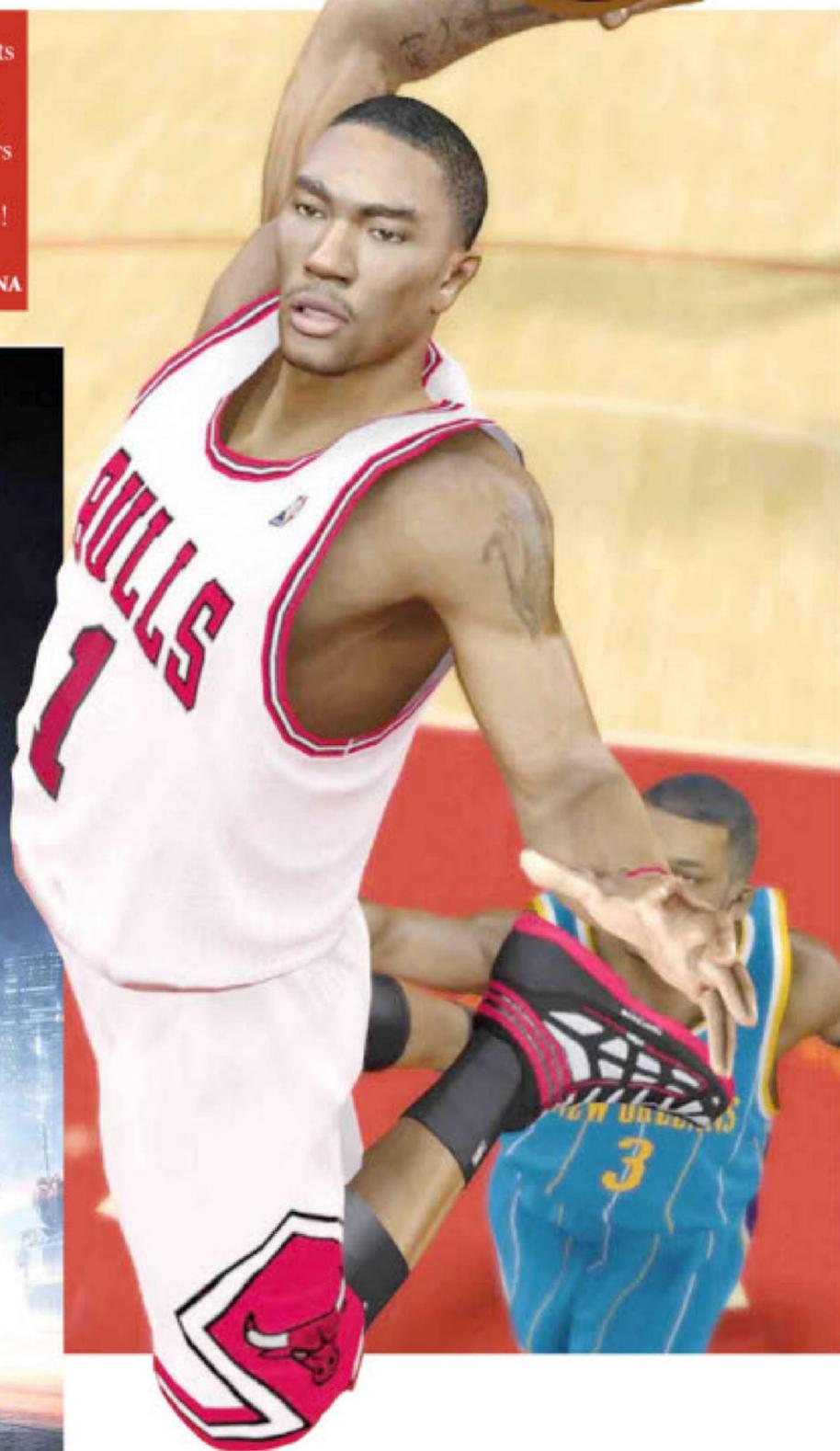


LES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE 2011



L'année 2011 fut riche en sorties. Blockbusters ou titres indépendants sortant du lot, chaque mois fut marqué par un jeu digne d'intérêt. Qu'ils soient amateurs de FPS rageurs, de RPG épiques ou d'ovnis vidéoludiques, les joueurs ont pu découvrir une véritable pépite dans leurs catégories favorites. Un petit récapitulatif s'impose en cette fin d'année avant de se plonger dans un 2012 tout aussi riche en promesses pixelisées !

STÉPHANIE DUBUT et ALEXANDRE CORTONA





TRACKMANIA² : CANYON

Tantôt jeu de course, tantôt bac à sable géant, *Trackmania² : Canyon* est en tout cas une expérience multijoueur extrêmement fun et addictive. D'un côté, on peut savourer des épreuves aussi accessibles que techniques. De l'autre, on peut se plonger dans les méandres d'un éditeur de carte aussi riche que

facile d'accès. Bref, le dernier rejeton de Nadéo n'apporte pas de grandes nouveautés, mais grâce à son moteur graphique tout neuf, il assure l'essentiel !

À RETENIR

Éditeur Ubisoft
Développeur Nadéo
Sortie prévue Disponible

F1 2011

Une seconde vitesse qui a du mordant

De retour en jeu vidéo avec *F1 2010*, la formule 1 semble avoir trouvé une place de choix dans la ludothèque des joueurs. Il faut dire que la série était partie sur des chapeaux de roues l'an dernier et confirme, avec *F1 2011*, sa bonne tenue en multipliant les améliorations de taille. Ainsi, en plus de l'inévitable mise à jour des écuries, pilotes, circuits de la discipline, le jeu tient compte des nouvelles règles imposées en 2011 pour modifier légèrement le gameplay. Les systèmes KERS et DRS notamment, permettent comme dans la réalité de faire la différence et de gagner quelques kilomètres-heure lors de leur utilisation. Attention cependant à ne pas partir à la faute durant ces phases plus risquées, puisque le titre se révèle beaucoup plus sévère qu'auparavant. Les pénalités sont plus nombreuses et les commissaires de course bien plus pointilleux. Il faut conduire plus proprement pour aller au bout des épreuves, ce qu'apprécieront sans aucun doute les pilotes chevronnés. De même, les fans de Formule 1 noteront une évolution de la gestion des suspensions des monoplaces qui octroient, en vue interne, un surplus de dynamisme aux courses. D'autres nouveautés importantes sont à l'ordre du jour de cet opus, telles que l'apparition des voitures de sécurité, la possibilité de faire un championnat entier en écran splitté et l'existence d'un mode Carrière jouable en coopération en ligne... Des évolutions importantes qui font de ce *F1 2011* un jeu de course sans véritable faiblesse.

À RETENIR

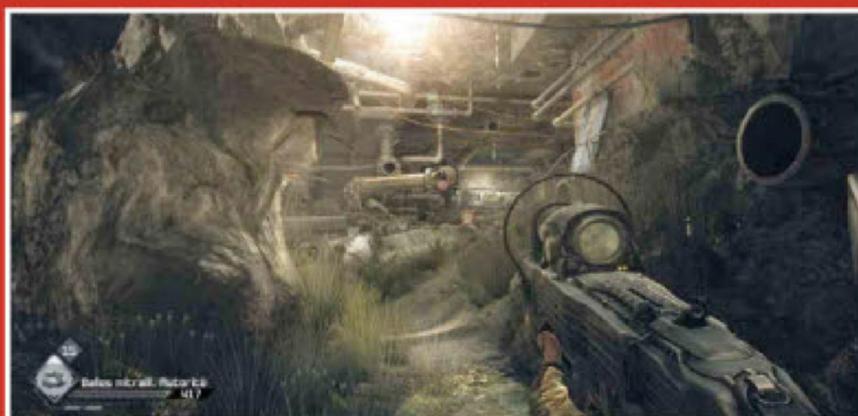
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters
Sortie prévue Disponible

Que l'on soit adepte de la conduite arcade ou de la simulation, 2011 a comblé tous les pilotes.

Les courses à New Delhi et au Nürburgring sont, bien entendu, de la partie.



CHALLENGER



RAGE

Rage aurait pu être un concurrent très sérieux dans le flot de shooters de cette fin d'année. Se parant de belles promesses lors de son développement, le FPS postapocalyptique est finalement sorti teinté d'une semi-déception. Trop court, trop étriqué. L'emballage, certes sublime, est au service d'une liberté toute relative.

Il n'en demeure pas moins un excellent FPS offrant un terrain de jeu original, agrémenté de courses endiablées à bord d'un buggy paramétrable, histoire de se relaxer entre deux quêtes.

À RETENIR

Éditeur Bethesda Softworks
Développeur idSoftware
Sortie prévue Disponible

Entre casse-tête et casse-bras, les deux univers proposés sont originaux et exceptionnels.

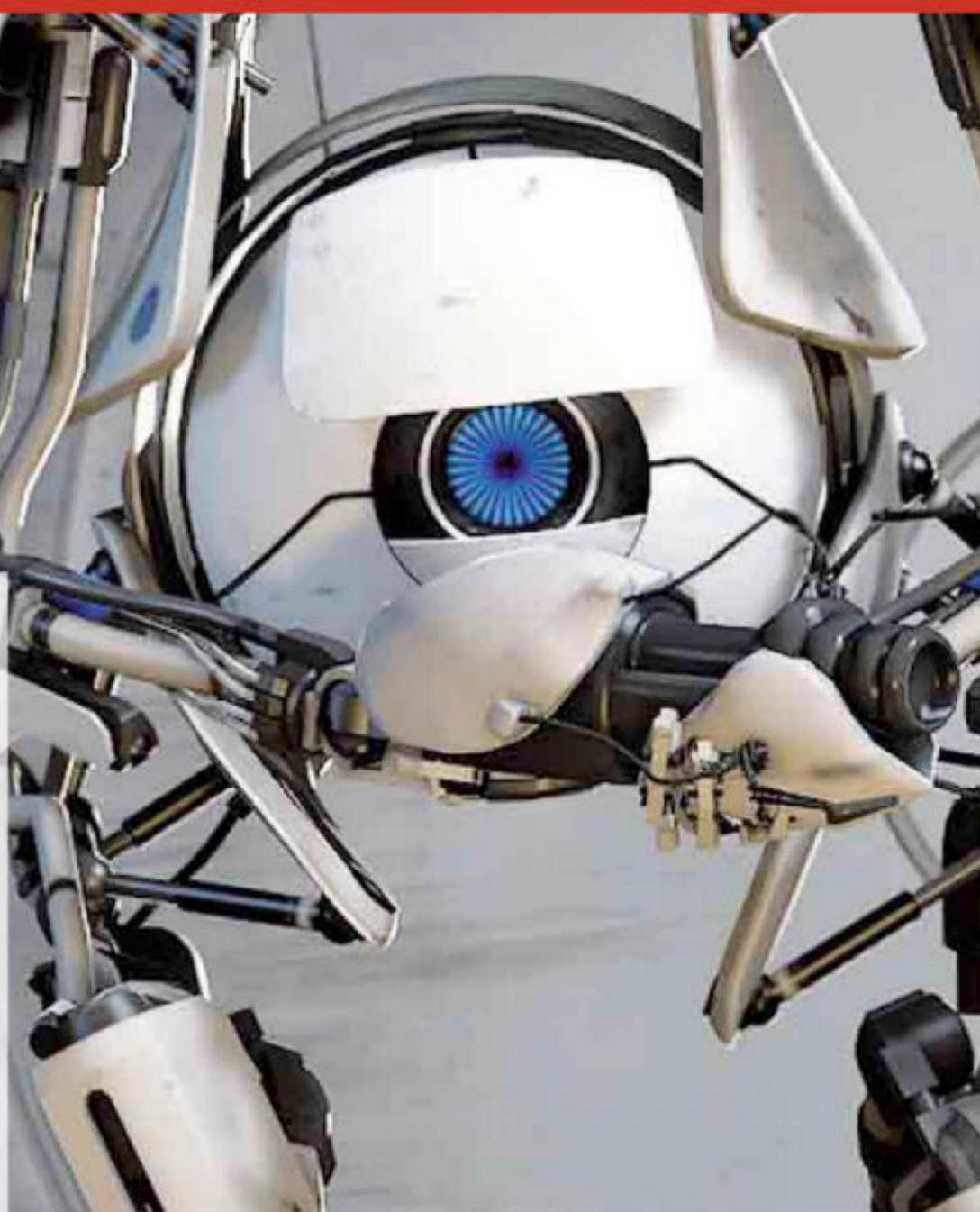
PORTAL 2

Le retour des portails capillotractés

Portal premier du nom avait su marquer les esprits en proposant un jeu d'énigmes en vue subjective, de prime abord simple mais bougrement efficace. Paré d'un habillage classique, l'intérêt du jeu se situait dans l'exploration de salles successives en résolvant divers casse-têtes qui permettaient de progresser au gré des niveaux. Puisant dans ce concept fort, Valve décida d'offrir aux fans une suite toute logique situant son action une centaine d'années après le premier volet. Une bonne occasion d'explorer les entrailles en ruines du centre Aperture Science. Qui dit deuxième épisode dit, bien entendu, nouveaux gadgets. Ainsi, Portal 2 propose des challenges encore plus élevés sur une dizaine de chapitres qui peuvent mettre à mal les méninges. Le portal Gun est toujours de mise pour créer des passages entre deux points, mais il faudra désormais composer avec des gels influant sur l'environnement et des mécanismes à activer au moment idoine. La difficulté est croissante et ne laisse aucun temps mort dans l'aventure. Une fois encore, le game design tient du génie et parsème ses niveaux d'énigmes furieusement complexes et paradoxalement tellement évidentes. Si le mode solo exige quelques efforts intellectuels, le plaisir est décuplé en mode coopération. S'articulant sur les mêmes mécanismes, chaque joueur devra épauler son compère pour progresser de concert dans un environnement qui force l'émerveillement tellement il est ingénieux.

À RETENIR

Éditeur Valve
Développeur Valve
Sortie prévue Disponible



Les nouveautés du gameplay enrichissent les énigmes.



Neuf cartes, cinq modes de jeu, des dizaines de véhicules différents, 64 joueurs par partie, c'est ça, *Battlefield 3* !



En matière de FPS multi, cette année, il faut savoir faire parler la poudre pour prendre son pied !

BATTLEFIELD 3

Le plus beau champ de bataille du monde

Si l'on met de côté une partie solo sans intérêt (ou presque), *Battlefield 3* est sans aucun doute l'un des FPS les plus marquants de ces dernières années. Son moteur graphique n'a pas d'égal et il propose également une expérience militaire sans pareille. Il suffit de se plonger dans l'une des grandes batailles à 64 joueurs foisonnantes sur les serveurs pour se rendre compte à quel point l'immersion est incroyable. Cela explose de partout dans un vacarme assourdissant, les nuages de poussière diminuent la visibilité, les buildings s'effondrent... bref, c'est la guerre, et jamais aucun jeu n'était parvenu à en retranscrire l'intensité avec autant de panache. Le fait que l'on puisse prendre en main nombre de véhicules (Jeep, tanks, hélicoptères, jets...), que chaque arme, parmi la centaine qui

compose l'arsenal du titre, possède ses propres caractéristiques et que le jeu en équipe soit au centre du gameplay, contribue largement à la réussite de *BF 3*. Car, comme sur tout vrai champ de bataille, on se bat non seulement pour sauver sa peau, mais aussi et surtout pour faire gagner son camp. Tout est donc mis en œuvre pour que le joueur fasse du zèle. L'utilisation des compétences des quatre classes, la capture ou la protection des objectifs et la protection de ses alliés sont autant d'actions qui font gagner des points d'expérience en rafale. Et Dieu sait que c'est important et jouissif de prendre du galon dans *Battlefield 3* !

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur DICE
Sortie prévue Disponible



CHALLENGER

RED ORCHESTRA 2 : HEROES OF STALINGRAD

Jeu de niche par excellence, *Red Orchestra 2* se destine aux acharnés de la gâchette. FPS multijoueur hardcore, les parties en ligne du jeu sont des champs de bataille impitoyables. Une balle et c'est la mort (presque) assurée. Impossible de se ruer à l'attaquer pour capturer les objectifs. Non, ici, il faut suivre

les ordres de chef d'équipe, ramper, prier, et être extrêmement efficace. *Red Orchestra 2* est élitiste certes, mais terriblement jouissif une fois maîtrisé !

À RETENIR

Éditeur IC
Développeur Tripwire Interactive
Sortie prévue Disponible



ANNO 2070

Un saut dans le futur

La série *Anno* s'est forgée une solide réputation au fil des ans, proposant des jeux historiques de stratégie plus séduisants les uns que les autres. Cette fois-ci, elle a décidé d'ébranler les habitudes et certitudes de ses fans avec un épisode pour le moins atypique. *Anno 2070* plonge en effet le joueur dans un contexte futuriste où un monde ravagé subsiste péniblement. Au joueur de construire un réceptacle pour la vie et de bâtir une terre riche et prospère. Pour ce faire, il devra choisir entre deux factions (une troisième arrivant en cours de jeu) les bâtisseurs sans vergogne de la Global Trust et les écolos d'Eden Initiative. Pour ce qui est du gameplay, il s'articule autour des mécanismes habituels de la saga. Il s'agit toujours d'amasser des matières

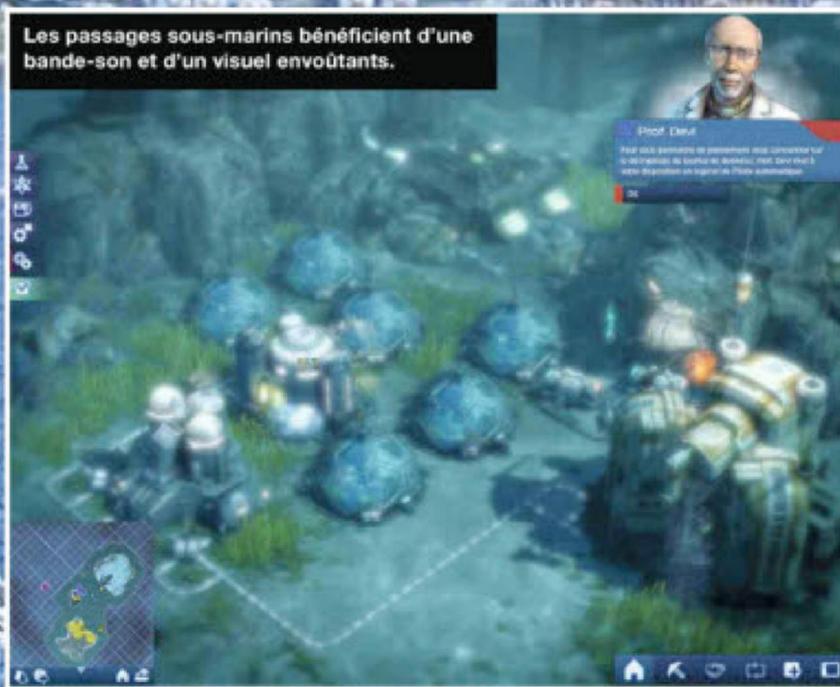
premières, de construire et faire prospérer sa cité. Là où *Anno 2070* apporte son lot d'originalités, c'est dans son écran futuriste ébréché aux ressources rares. Chaque décision aura alors un impact sur l'environnement : trop de constructions engendreront épuisement des ressources, pollution, dégradation, pluies acides et désertion de la population. Le jeu se veut délibérément complexe et ardu. Autre nouveauté de la série, il est désormais possible de construire des bâtiments sous la mer. Le multijoueur renforcera également l'implication du joueur dans l'écosystème de sa planète au moyen d'élections entraînant des décisions qui influenceront l'environnement de tout le monde.

À RETENIR

Éditeur Ubisoft
Développeur Related Designs
Sortie prévue Disponible

Suivre une trame scénaristique c'est bien, mais gérer son propre monde, c'est encore mieux.

Les passages sous-marins bénéficient d'une bande-son et d'un visuel envoûtants.



CHALLENGER



FOOTBALL MANAGER 2012

Si le match de foot reste un grand classique du jeu de simulation, les fans du ballon rond apprécient encore plus d'incarner un gestionnaire de club et de passer en coulisses. Chaque année, une nouvelle mouture de *Football Manager* voit le jour, charriant son lot d'améliorations et d'ajouts. Pour

cette édition 2012, à l'interface revisitée viendront se greffer de nouvelles interactions avec les équipes et la presse ainsi qu'un moteur 3D refait à neuf.

À RETENIR

Éditeur SEGA
Développeur Sports Interactive
Sortie prévue Disponible

Les jeux de stratégie se veulent plus accessibles cette année, mais aussi plus communautaires.



TOTAL WAR : SHOGUN 2

Depuis près de dix ans maintenant, la série des *Total War* domine son sujet avec brio. Son mélange de gestion d'empire et de stratégie en temps réel est non seulement unique, mais aussi particulièrement bien équilibré. Et ce n'est pas *Shogun 2* qui fera honte à la série tant cet

épisode est réussi. Mais la grosse nouveauté ce coup-ci, c'est un mode multijoueur extrêmement innovant et ambitieux, qui permet aux stratèges en herbe de poursuivre leurs conquêtes en ligne !

À RETENIR

Éditeur SEGA
Développeur The Creative Assembly
Sortie prévue Disponible



MIGHT & MAGIC HEROES VI

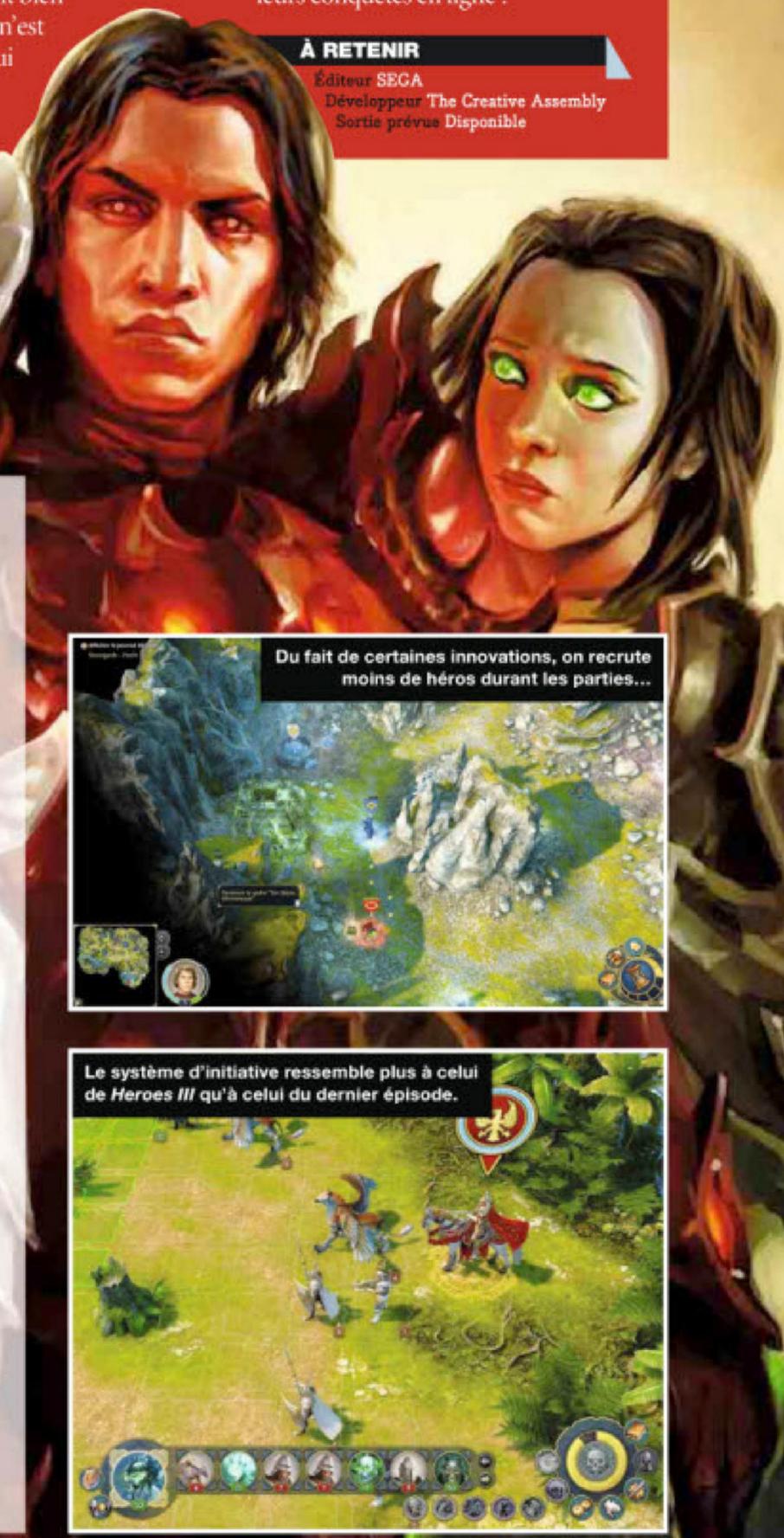
Un héros au goût du jour

Heroes of *Might & Magic* change de nom, comme pour symboliser un nouveau départ. Après cinq épisodes très proches les uns des autres mais toujours passionnants, la franchise de jeu de stratégie au tour par tour la plus populaire de sa catégorie revient, bien déterminée à s'ouvrir à un plus large public. Résultat, nombre de modifications ont été appliquées à la recette originale par le nouveau développeur Black Hole pour en moderniser les grands axes. Cela va d'un moteur graphique certes très agréable mais plus sérieux, à une réduction du nombre de ressources (de sept à quatre) en passant par l'ajout d'un système de zones de contrôle tout à fait inédit. *Heroes* change un peu de peau, c'est évident. Les fans de la série crieront au scandale, regretteront une certaine simplification, tandis que les autres

apprécieront tous les efforts qui ont été effectués en matière de social gaming, de scénario et d'ergonomie. Ainsi, bien que l'on puisse regretter que la gestion des villes ait été réduite à une vue fenêtrée sans grand charme, on ne peut nier son efficacité. Le titre prend des raccourcis, ajoute certains éléments novateurs, comme des champs de bataille plus variés, des objectifs de combat évolutifs, des arènes dynamiques, des sièges ou encore des combats de boss, mais garde en substance ce qui a fait le succès de la série... En dépit de tous ces changements, *Heroes VI* reste donc un *Heroes of Might & Magic* prenant, contre lequel on aura bien du mal à résister.

À RETENIR

Éditeur Ubisoft
Développeur Black Hole Entertainment
Sortie prévue Disponible



Du fait de certaines innovations, on recrute moins de héros durant les parties...



Le système d'initiative ressemble plus à celui de *Heroes III* qu'à celui du dernier épisode.

Le monde du MMO prouve qu'il sait se renouveler en proposant des expériences de jeu inédites.

Les failles sont variées et dispensent des flots d'ennemis atypiques.



RIFT

Faille que faille, pour ne jamais faillir

Les MMO se succèdent, se ressemblent et finissent généralement en Free 2 Play, faute d'avoir su séduire un large public. *RIFT* sait jouer la carte de la différence et apporte une nouvelle façon d'appréhender le monde persistant qui entoure le joueur en lui permettant d'y trouver une réelle implication. De prime abord très classique, le MMO de Trion Worlds saupoudre son gameplay d'un système de faille, qui s'ouvre dans le monde à divers endroits. Les monstres belliqueux, qui appartiennent à divers éléments (feu, eau, terre, obscurité, etc.), se répandent alors dans le royaume et dévastent tout. Libre au joueur de les ignorer pour compléter ses quêtes. Mais bien vite, le flot d'invasion se veut irréprensible, allant jusqu'à occire les PNJ et autres vendeurs. Chaque joueur se sent alors investi de la sauvegarde de son environnement. À tout

moment, les groupes peuvent se former spontanément sans avoir à chercher de partenaire. Le raid engrangera les objectifs pour sceller les failles et rendre une paix précaire au royaume. Avec de fortes récompenses à la clé, chaque affrontement devient épique, proposant de terrasser des hordes d'ennemis de plus en plus gros et puissants. Relativement basique dans sa présentation, *RIFT* regorge pourtant de petites subtilités de jeu à découvrir au fil de la progression. De plus, Trion Worlds est toujours à l'écoute de ses joueurs et propose de nombreux add-ons, au gré des mois, pour renouveler les challenges et pallier l'éventuel ennui des avatars de haut niveau.

À RETENIR

Éditeur Trion Worlds
Développeur Trion Worlds
Sortie prévue Disponible

CHALLENGER



SWTOR

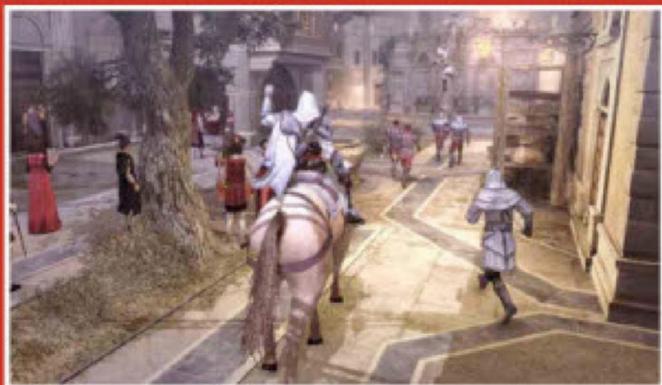
Après *RIFT* et juste avant *Guild Wars 2*, *SWTOR* s'est niché sur une petite place bien douillette dans le monde du MMO. Le RPG multijoueur de BioWare affiche des mécanismes classiques mais les arrose d'un système narratif à la *Mass Effect*. En résulte une aventure inimitable qui peut très bien s'appréhender en solo, même si l'aspect

social a été largement travaillé. Offrant des quêtes scénarisées, *SWTOR* réussit un prodige pour un MMO, celui de permettre au joueur de se sentir unique et réellement spécial.

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur BioWare
Sortie prévue Disponible

CHALLENGER



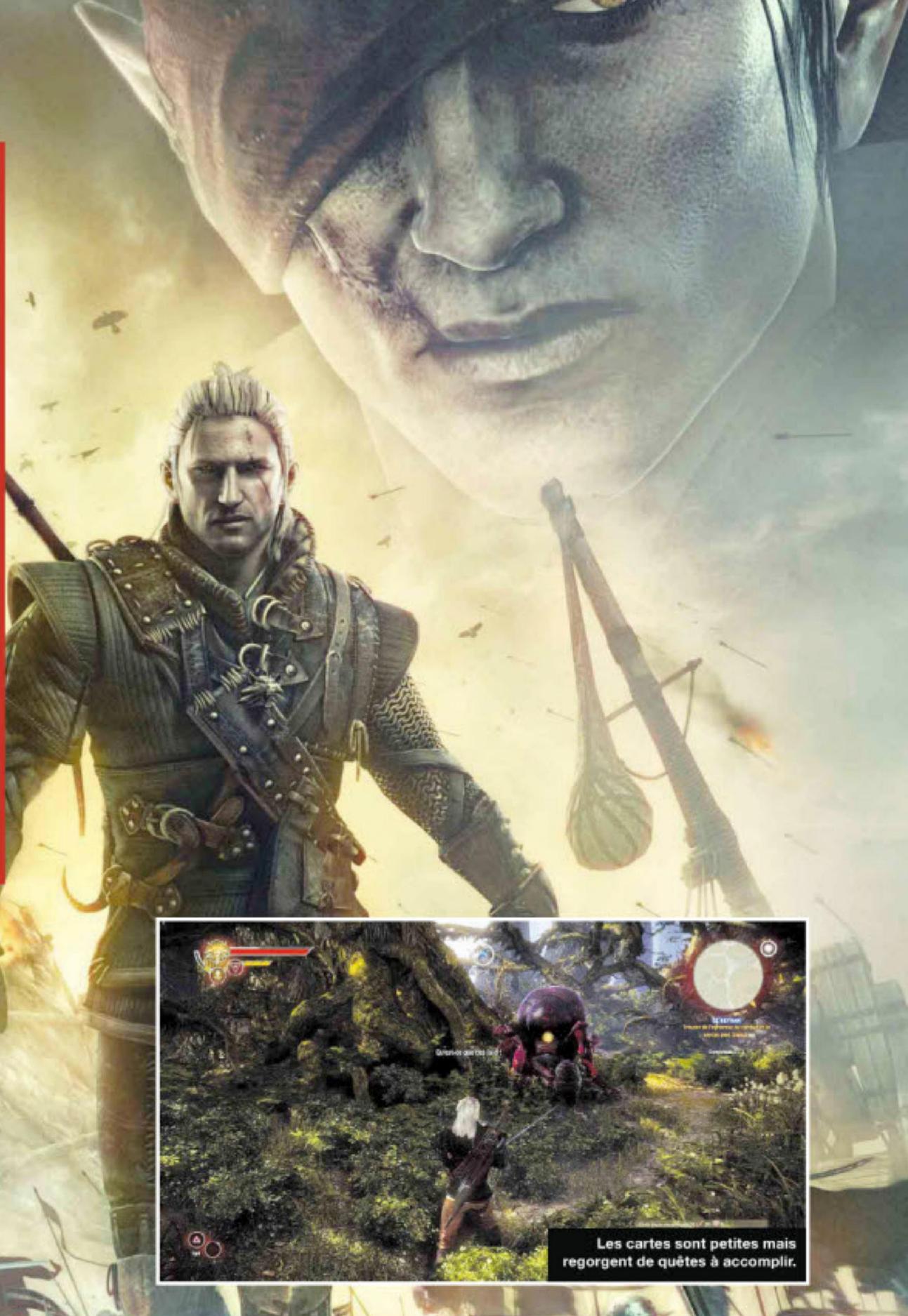
THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM

Attendu comme le messie, réceptionné comme le trésor de cette fin d'année, *Skyrim* aura fait couler beaucoup d'encre dans la presse. Tamriel dévoile une nouvelle partie de sa carte avec les montagnes enneigées de Bordeciel. Vous êtes le Dovahkiin, être élu capable d'affronter les terribles

dragons dans les cieux. Les mécanismes sont fidèles à la saga, Bethesda magnifiant son savoir-faire en termes d'immersion et de narration dans un RPG resplendissant.

À RETENIR

Éditeur Bethesda Softworks
Développeur Bethesda Softworks
Sortie prévue Disponible



Deux pépites du RPG ont éclos en 2011, plaçant toujours un peu plus haut la barre de la perfection.



Les cartes sont petites mais regorgent de quêtes à accomplir.

THE WITCHER 2 : ASSASSINS OF KINGS

Le Loup-Blanc est de retour

Après avoir touché le cœur d'un grand nombre de joueurs avec son atmosphère si particulière, le Sorceleur est de retour. Reprenant pile à la suite du premier jeu, le RPG de CDProjekt se pare une nouvelle fois d'une narration envoûtante. Geralt de Riv, le héros créé par Andrzej Sapkowski, s'entoure de personnalités hautes en couleur pour l'accompagner

dans une aventure épique menée tambour battant. *The Witcher 2* se présente comme le plus beau jeu de 2011, avec des graphismes fourmillant de détails et d'impressionnants jeux de lumière. Le gameplay a été revisité, axé davantage sur l'action et délaissant le fastidieux timing des combos du précédent épisode. Chaque action de Geralt se répercute dans l'univers qui l'entoure et les

dialogues proposent de diriger l'histoire suivant sa propre moralité. Le seul reproche qui pourrait pendre au cou de *The Witcher 2* serait peut-être sa durée de vie bancale et bien trop courte. Si les premiers actes semblent présager une aventure longue et haletante, le dernier est quant à lui bien vite expédié. Il laisse réellement le joueur sur sa faim, sans possibilité de demi-tour pour

farfouiller dans le royaume. L'épilogue laisse toutefois présager d'un troisième épisode, inévitable et attendu avec impatience. Il faudra toutefois que CDProjekt veille à corriger les petits défauts inhérents à la série, qui pourraient, à la longue, entacher l'immersion.

À RETENIR

Éditeur Namco Bandai
Développeur CDProjekt
Sortie prévue Disponible



L'aspect graphique pourra en rebuter quelques-uns.



Les jeux atypiques ont toujours la côte, proposant une fraîcheur bienvenue.

MINECRAFT

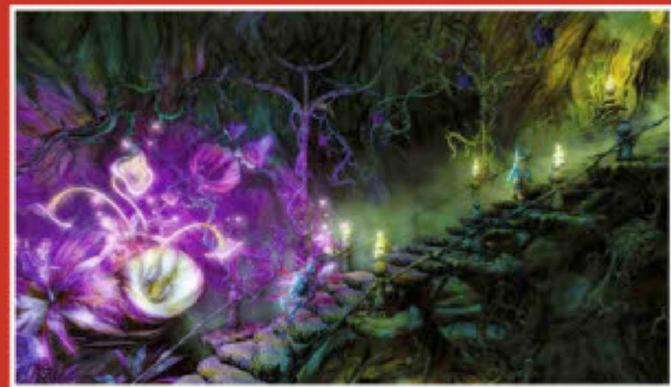
Un condensé de fun en cubes

La presse a tendance à mettre de côté, bien involontairement souvent, les productions indépendantes. Espérons que le succès de *Minecraft* ouvre la voie à d'autres studios qui prouvent qu'avec de petits moyens, on est capable de faire de grands jeux. Difficile d'être passé à côté du soft de Markus Alekej Persson, alias, Notch, tant il a fait le buzz sur la Toile : preuve en est le nom même du jeu qui fut le mot le plus employé sur les moteurs de recherche en 2011. *Minecraft* est un jeu simple qui stimule la créativité du joueur. Propulsé dans un monde gigantesque composé d'environnements variés, celui-ci doit tout mettre en œuvre pour survivre. Si dans la journée la sérénité des lieux attise l'envie de promenades bucoliques, la nuit déverse son flot de créatures belliqueuses synonymes de game over. Chaque cube de l'environnement peut être transformé. Deux actions appelées dig & drop sont possibles : creuser et poser. Le joueur devra donc faire appel à son ingéniosité pour amasser des matières premières et bâtir des constructions nécessaires à sa survie. Tout élément de *Minecraft* peut alors être utilisé. Les arbres peuvent être coupés pour faire des planches, qui elles-mêmes serviront à construire un meuble. Idem pour la pierre, la nourriture, l'eau, etc. La durée de vie de *Minecraft* est supportée par des possibilités de craft infinies et une carte immense. L'imagination du joueur est sa seule limite. On peut d'ailleurs voir fleurir sur le Net de nombreux niveaux amateurs rendant hommage à d'autres, à des jeux, films ou séries.

À RETENIR

Éditeur -
Développeur Mojang Specifications
Sortie prévue Disponible

CHALLENGER



TRINE 2

Largement inspiré de *Lost Vikings*, le jeu de plateforme de Frozenbyte s'habille d'une suite tout en finesse. Le principe reste inchangé et demande au joueur de zapper entre ses trois héros aux caractéristiques distinctes pour évoluer dans les niveaux et se frayer un chemin dans

le royaume. *Trine 2* se dégage surtout du lot par la beauté poétique de ses tableaux au-delà du sublime et sa musique envoûtante. Son intérêt sera bien entendu relevé en multijoueur online ou local.

À RETENIR

Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Frozenbyte
Sortie prévue Disponible

CHALLENGER



FIFA 12

Pour la première fois sur PC, on a le droit à une version de *FIFA* digne de ce nom ! En termes de réalisation et de contenu, cette édition 2012 n'a rien à envier aux éditions consoles. Bien sûr, il faudra jouer avec une manette pour goûter à toutes les subtilités de ce *FIFA 12*, mais quel plaisir

d'enfin pouvoir savourer les toutes dernières nouveautés de la série telle que la défense manuelle ou la gestion des contacts. C'est tout simplement le meilleur jeu de foot jamais réalisé !

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur EA Sports
Sortie prévue Disponible

Le sport est à l'honneur cette année. Nous avons là les deux meilleurs jeux du genre jamais créés !

NBA 2K12

Des trois points qui s'enchaînent

Dernier jeu de basket sur le marché, *NBA 2K12* n'avait pas trop de pression. Néanmoins, ses développeurs ne se sont pas reposés sur leurs lauriers et ont apporté nombre d'innovations à leur série, pourtant déjà d'excellente facture. Ainsi, au niveau purement technique, le jeu évolue une fois encore en termes d'animations et de graphismes. On reconnaît de plus en plus les mouvements marquants des stars, et le soin apporté à l'apparence des joueurs (tatouages, chaussures, équipements, visages, coupes de cheveux) est tout simplement bluffant. L'impression de regarder un match à la télé n'a jamais été aussi forte ! De même, pour renforcer l'immersion, pas mal d'améliorations ont été apportées au gameplay et notamment à la gestion des contacts dans la raquette. Le jeu dos au panier est plus crédible, les

feintes plus nombreuses et plus faciles à exécuter, et la simplification des contrôles permet une meilleure gestion de ces phases de jeu habituellement délicates. De plus, l'IA a également reçu un petit coup de pouce, puisqu'elle s'adapte désormais mieux et plus rapidement au style du joueur. Bref, le plaisir de jeu touche des sommets encore jamais atteints. Et ce n'est là que la partie immergée de l'iceberg, puisque le jeu recèle des petites surprises comme un tout nouveau camp d'entraînement, un mode Légende enrichi et un mode Mon Joueur complètement revisité. En d'autres termes, *NBA 2K12* mérite sans aucun doute le titre de meilleur jeu de basket de tous les temps !

À RETENIR

Éditeur 2K Sports
Développeur Visual Concepts
Sortie prévue Disponible



Dans le mode Mon Joueur, on est bien plus rapidement dans le vif du sujet.

Les phases en gravité zéro réservent leur bonne dose d'adrénaline.



DEAD SPACE 2

Dans l'espace, personne ne vous entend jouer.

Après avoir fait trembler le vaisseau spatial Ishimura, *Dead Space* revient et place son héros Isaac dans un écran beaucoup plus confortable au sein de la station The Sprawl. Ce jeu mêlant habillage action et survival-horror mise énormément sur sa présentation. Bénéficiant d'une mise en scène impressionnante, le jeu époustoufle à chaque rebondissement et propulse le joueur dans une frénésie d'actions contextuelles. L'histoire reste anecdotique, mais est compensée par une montée en puissance de l'horreur. Les nécromorphes dérangent plus qu'ils ne font peur. Ersatz d'humanité, ils instaurent un malaise proche de celui d'un *Silent Hill*. La bande-son est particulièrement soignée et suffit à elle seule à plonger le joueur dans l'horreur. Au rayon des nouveautés, *Dead Space 2*

ouvre donc un terrain de jeu plus vaste, toujours découpé en épisodes. Les armes sont plus nombreuses et toujours modifiables via une machine à upgrade. Les petits défauts n'ont malheureusement pas été gommés et mettent en exergue un Isaac parfois raide et peu maniable. Plus complet, plus riche et plus haletant, *Dead Space 2* se veut également beaucoup plus ardu que son prédécesseur. En sus de son horreur parfois dérangeante quand elle flirte avec le gore, le jeu ne s'adressera peut-être qu'aux fans du genre. Il n'en reste pas moins un chef-d'œuvre du survival-horror pourvu d'une beauté graphique rarement atteinte dans cette catégorie.

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur Visceral Games
Sortie prévue Disponible

Sur une île touristique ou dans l'espace, l'horreur fédère toujours les amateurs de frissons.

CHALLENGER



DEAD ISLAND

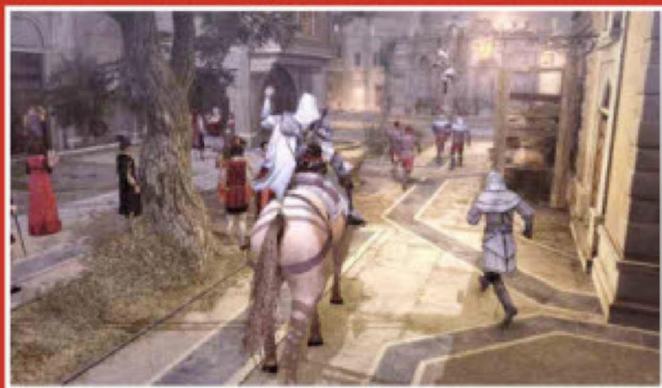
Les zombies sont utilisés à toutes les sauces, mais il faut bien avouer que ceux de *Dead Island* offrent une grosse dose d'originalité. Emballé dans une progression RPG et appuyé par une ambiance survival-horror, le FPS de Techland place son action survoltée sur une île paradisiaque où le seul mot d'ordre

est rester en vie. Upgrade d'arme, exploration et combats dantesques contre une horde de zombies enragés sont au rendez-vous pour des vacances inoubliables.

À RETENIR

Éditeur Deep Silver
Développeur Techland
Sortie prévue Disponible

CHALLENGER



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Sorti sur PC bien après les versions consoles, *Brotherhood* a été plus appréhendé comme un 2.5 que comme une réelle suite. Il n'en demeure pas moins bien fourni et bien plus riche dans son contenu que ses prédécesseurs. Cette fois, Ezio parcourt Rome pour découvrir ses plus profonds secrets.

Tombeaux, drapeaux, défis, costumes et zones à contrôler décuplent la durée de vie. En sus, le mode multijoueur apporte une nouvelle dimension à la saga, plus complexe et plus dynamique.

À RETENIR

Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft Montréal
Sortie prévue Disponible



Un jeu d'action n'est pas que frénétique et sait aussi se parer de riches ambiances.



Les combos s'enchaînent instinctivement avec une montée en puissance.

BATMAN ARKHAM CITY

L'ombre de la chauve-souris plane encore

Le Chevalier noir peut se targuer d'avoir eu une belle résurrection ces dernières années, autant cinématographique que vidéoludique. Après avoir secoué l'asile d'Arkham, l'homme chauve-souris s'attaque désormais à la ville dans son intégralité. Ce nouveau *Batman* s'habille donc d'un terrain de jeu plus vaste où les nombreux gadgets trouveront à chaque fois une utilité bien précise. L'action est omniprésente, et si

l'infiltration restera souvent de mise pour faire mouche, les combats sont nerveux et sans temps mort. On pourra reprocher une histoire un peu cousue de fil blanc, une durée de vie gonflée par des mystères répétitifs, et un passage de Catwoman plus proche de la figuration que du personnage secondaire. Cependant, *Batman Arkham City* parvient à plonger droit dans le cœur du comics et à restituer une ambiance sombre et

impeccable. L'amateur du genre appréciera en outre de croiser des visages bien connus de la bande dessinée et également de compulser des fiches d'histoire répertoriées dans un riche codex. Le gameplay retranscrit parfaitement la puissance du justicier costumé, lourd et massif. Planer au dessus des toits présente un véritable plaisir tant le jeu est fluide. Quant aux gadgets, leur utilisation devient vite intuitive, permettant de réagir

au mieux face à la situation. Le Chevalier acquiert de la force à mesure de la progression dans l'aventure et des twists scénaristiques. Le final risque par ailleurs de laisser les fans quelque peu dubitatifs, les obligeant certainement à réclamer rapidement un troisième volet.

À RETENIR

Éditeur Warner Interactive
Développeur Rocksteady
Sortie prévue Disponible

L'ADRESSE FAVORITE de vos magazines favoris

Le site internet d'abonnement des magazines M.E.R.7



mes **magazines**
favoris.fr



46 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE

PROFITEZ DES
MEILLEURES
RÉDUCTIONS
SUR VOTRE
ABONNEMENT

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
à VOS MAGAZINES FAVORIS

TESTS

L'instant de vérité

Ah ? Ouais, c'est bon, Noël est passé, on arrête de sortir les jeux !



NOUS VOUS PROMETTONS QUE

- > Nous nous engageons à donner un avis indépendamment des éditeurs et de tout impératif commercial.
- > Nous vous certifions que tous les efforts sont faits pour que les différents types de jeux soient testés par des amateurs du genre et en fonction de leurs spécificités.
- > Les tests ont été réalisés sur des versions envoyées par l'éditeur du jeu. Versions qui représentent le jeu tel qu'il sera commercialisé à sa sortie.
- > Nous nous engageons à tester les jeux sur des machines classiques, de moyenne gamme, représentatives du parc utilisé par les joueurs.
- > Nous nous engageons à passer le temps nécessaire pour juger de la qualité d'un jeu. En aucun cas nous n'utilisons de *cheat codes*, qui pourraient dénaturer l'expérience de jeu.

PC JEUX HIT

La distinction PC Jeux. Une décoration qui honore le travail de développeurs qui ont su répondre à nos attentes de joueurs et nous fournir, avec leur jeu, une œuvre d'art à part entière. Pas forcément le meilleur jeu du moment, ni du monde, mais un titre qui mérite d'être vu pour des raisons précises. Il faut au moins atteindre 85 % pour espérer une telle distinction honorifique !



Tous les tests !



54
Trine 2

BONNE ENTENTE

Le trio Pontius / Zoya / Amodeus fonctionne toujours aussi bien !

NCIS Les Nouvelles Enquêtes de Nancy Drew : Secrets Mortels Skydrift	58 59 60	Lego Harry Potter : Années 5 à 7	62
		OÙ EN SONT-ILS ? LE TOP JEUX	64 84

PC JEUX Notre système de notation

0-19% ABOMINABLE La pire des engorgées, une façon comme une autre de gâcher de l'argent, mais autant le savoir.	20-49% MAUVAIS Avec un peu plus de sérieux et des choix moins navrants, ç'aurait pu être un « vrai » jeu.	50-69% TRÈS MOYEN Un outsider. Trop de défauts attérent le concept de départ du jeu. Pour les joueurs tenaces et peu regardants.
70-84% BON Il a des atouts et pourra vous séduire. Un jeu efficace, capable de fournir une bonne dose de fun.	85-89% EXCELLENT Un jeu de premier choix, à la réalisation impeccable. On accroche aisément.	90%+ EXCEPTIONNEL La marque des classiques, pas la peine d'aimer le genre pour adhérer. Tout le monde y trouve son compte.

Le sommet de la vague

Voilà, ça y est. Comme chaque année, nous avons eu droit à une déferlante de gros titres pour les fêtes, et comme chaque année, celle-ci retombe bien vite. À la traditionnelle dépression post-Noël pourrait ainsi s'ajouter une déprime post-euphorie vidéoludique... Si l'on avait seulement le temps de s'en soucier ! La récolte de fin 2011 fut si abondante qu'entre *Batman : Arkham City*, *Skyrim*, *Rage*, *Battlefield 3*, *SWTOR*, *COD : MW3*, *F1 2011* ou encore *Assassin's Creed Revelations*, le principal problème reste encore de trouver le temps de jouer à tout. En remontant un peu plus, on conviendra que le PC a connu une très bonne année. La suite s'annonce aussi sous de très bons auspices puisque 2012 devrait être pour nous l'occasion de goûter à des jeux comme *Diablo III*, *Bioshock : Infinite* ou *Guild Wars 2*. S'il n'est pas surprenant de voir le PC reprendre des couleurs, à l'heure où la génération de consoles en place se fait vieillissante, il serait dommage de bouder notre plaisir. Car les choses risquent de changer dès que les remplaçantes de la PlayStation 3 et de la Xbox 360 pointeront le bout du nez. Que cela ne vous empêche pas de passer une très bonne année 2012, qu'il pourrait être agréable d'entamer en compagnie du très sympathique *Trine 2* !

KEVIN CICUREL

Pas d'accord avec nous ?
Participez aux tests lecteurs
pcjeux2@yellowmedia.fr

LA FINE ÉQUIPE

La brigade de répression des mauvais jeux

Les mauvais titres n'ont aucune chance face à ces experts.



KEVIN CICUREL
Spécialités RPG, Baston
Jeu du moment *The Elder Scrolls V : Skyrim*
Ce mois-ci, Kevin a décidé, par esprit de contradiction, de ne pas se soucier de *SWTOR*. Il s'efforce de ne rien laisser transparaître quand il trouve que « ça a quand même l'air sympa » en regardant par-dessus l'épaule de David.



CYRIL DUPONT
Spécialités RPG, Stratégie
Jeu du moment *Star Wars : The Old Republic*
Ce mois-ci, Cyril joue à *SWTOR* comme tout le monde. Enfin je me contente de le supposer, puisque je tape ce texte en urgence et sans l'avoir consulté. J'espère qu'il ne m'en voudra pas trop si ce n'est pas le cas.



DAVID VANDEBEUQUE
Spécialités RPG, MMO
Jeu du moment *Star Wars : The Old Republic*
Ce mois-ci, David a bien du mal à conjuguer travail, vie de couple, sport et *SWTOR*. Peu férù de grammaire, il a simplement décidé de ne pas conjuguer pour tout consacrer à *TOR*. C'est une solution.



ALEXANDRE CORTONA
Spécialités FPS, action
Jeu du moment Oublier
Ce mois-ci, Alexandre n'a pas été gâté en matière de tests... Heureusement, les fêtes arrivent à point nommé pour lui permettre d'oublier les *NCIS* et autres *Nancy Drew* qu'il s'est coffiné avec le professionnalisme inébranlable qui le caractérise.



JEAN-KLÉBER LAURET
Spécialités RPG, FPS
Jeu du moment *Star Wars : The Old Republic*
Ce mois-ci, JK s'est réservé une petite semaine de pause bien méritée. Semaine qu'il occupera à dormir, jouer à *TOR*, aller au cinéma ou peut-être faire du rafting, qui sait ? Les paris sont ouverts au sein de la rédaction.



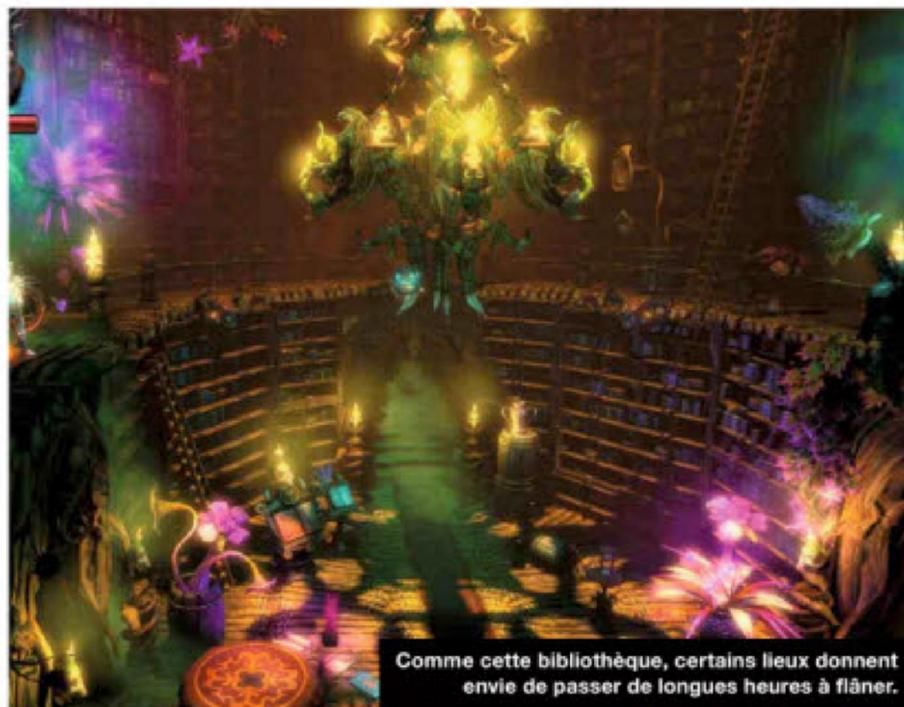
KEVIN BITTERLIN
Spécialités Sport, action
Jeu du moment *The Elder's Scrolls V : Skyrim*
Ce mois-ci, Kevin n'en démord pas : *Skyrim* est une merveille. Il y passera autant de temps qu'il le désire, quitte à vider tous les donjons du jeu. Juste pour le plaisir, et parce qu'il n'a plus grand-chose à faire en Bordeciel.

TRINE 2

Un des meilleurs plans à trois du moment.



Pontius peut utiliser son marteau de guerre pour détruire certains murs de pierre.



Comme cette bibliothèque, certains lieux donnent envie de passer de longues heures à flâner.

Si le PC reste un support majeur pour de nombreux genres (STR, MMO, FPS), certains styles échappent bien souvent à notre souris. Parmi eux, la plateforme est très certainement le genre le plus sous-représenté. Heureusement, quelques irréductibles studios indépendants savent faire preuve d'audace et nous offrent régulièrement de jolies perles. La Team Meat nous a par exemple régalez l'année dernière avec son *Super Meat Boy* aussi attachant que difficile. On peut aussi évoquer l'hypnotisant *Limbo* qui, grâce à son ambiance anxiogène limite dépressive a su captiver les joueurs en quête d'une véritable expérience. Mais intéressons-nous ce mois-ci à Frozenbyte, une bande de talents finlandais ayant commis en 2009 un véritable petit miracle : *Trine*. Sous couvert de gameplay inspiré par l'ancêtre *The Lost Vikings* (l'un des tout premiers jeux de Blizzard), le studio nous a offert un bijou

Trine 2 se présente comme un jeu de plateforme en « 2.5D » (on se déplace sur un plan fixe, dans des décors en trois dimensions) mettant en scène trois héros : Pontius le paladin, Zoya la voleuse et Amadeus le mage. Le groupe doit parcourir différents tableaux-environnements, en venant à bout de nombreux puzzles. Le fait d'incarner un trio n'a rien d'anodin, puisque chacun de ces archétypes a un profil bien particulier, et des capacités uniques. Pontius est ainsi

le combattant du groupe : avec son armure complète et sa gigantesque épée, il s'apparente à l'arme ultime

Un bijou de plateforme et d'énigmes à la réalisation chatoyante

contre les gobelins et autres araignées qui peuplent les niveaux. Son bouclier lui permet également de se protéger des flammes ou de tout autre projectile. Zoya, quant à elle, utilise sa dextérité à l'arc et au grappin pour atteindre les plateformes les plus élevées. Elle peut en effet s'accrocher aux surfaces en bois et balancer des flèches à la vitesse de l'éclair. Enfin, Amadeus est très certainement le

personnage le plus important de la bande. Totalement inefficace en combat et pas très adroit dans ses acrobaties, il possède néanmoins deux sorts indispensables à la progression : le premier permet de déplacer à distance un élément du décor, le second crée une caisse ou une planche. Maintenant que les présentations sont faites, à vous de passer de l'un à l'autre pour avancer le mieux possible. Cette complémentarité reste donc le cœur du jeu, et ceux qui ont joué au premier épisode seront en terrain connu, puisque puisque le gameplay ne change pas. Le mode coopératif est bien entendu de retour, mais

En bref

Une réalisation flamboyante et des mécaniques de jeu ingénieuses.

- ✓ Une ambiance captivante
- ✓ Un excellent moteur physique
- ✓ 15 euros
- ✗ Mode multi anecdotique

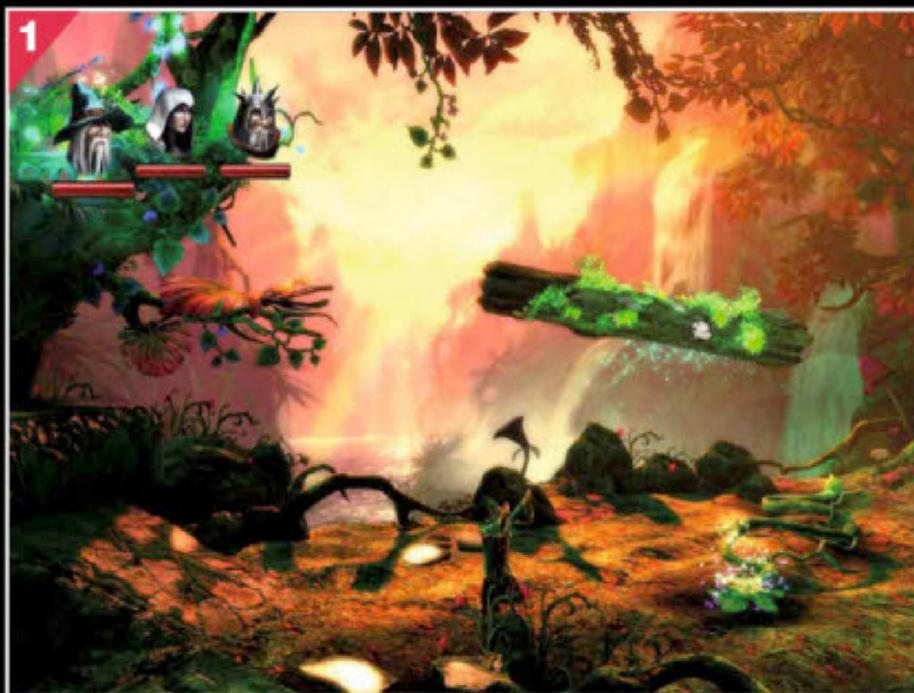
Trine 2 se présente clairement comme une des plus belles perles indés du moment.

de plateforme et d'énigmes à la réalisation chatoyante. Deux ans plus tard, ils remettent le couvert avec un *Trine 2* attendu comme LA bouffée d'air frais pour Noël. Pour ceux qui ont loupé le premier chapitre, rappelons rapidement les grandes lignes :

LA VIE À TROIS

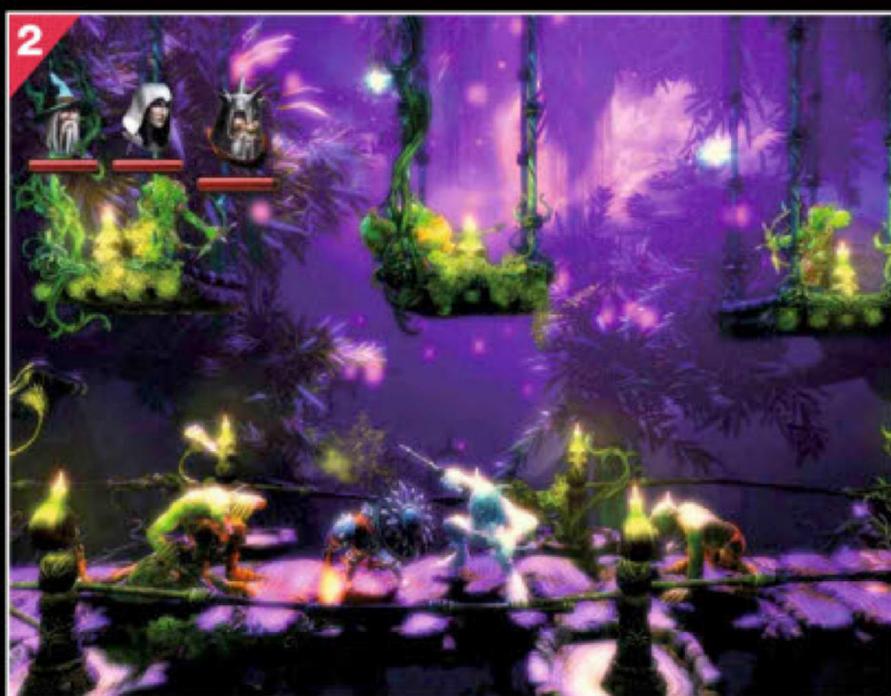
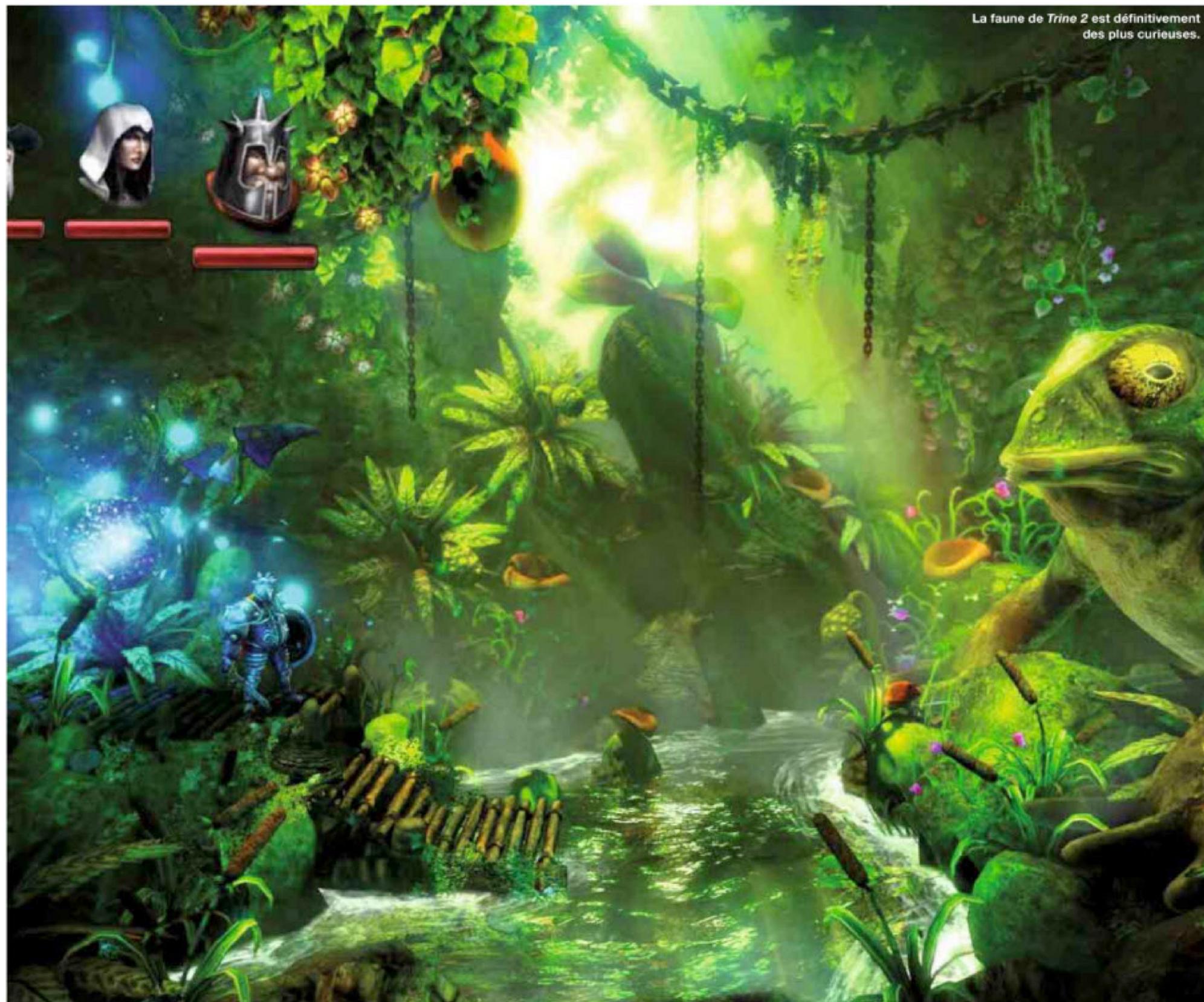
La sainte Trinité passe à l'action

Zoya, Pontius et Amadeus : une bande de héros tout droit sortis d'un conte de fées, prêts à mettre leurs capacités en commun pour s'en sortir.

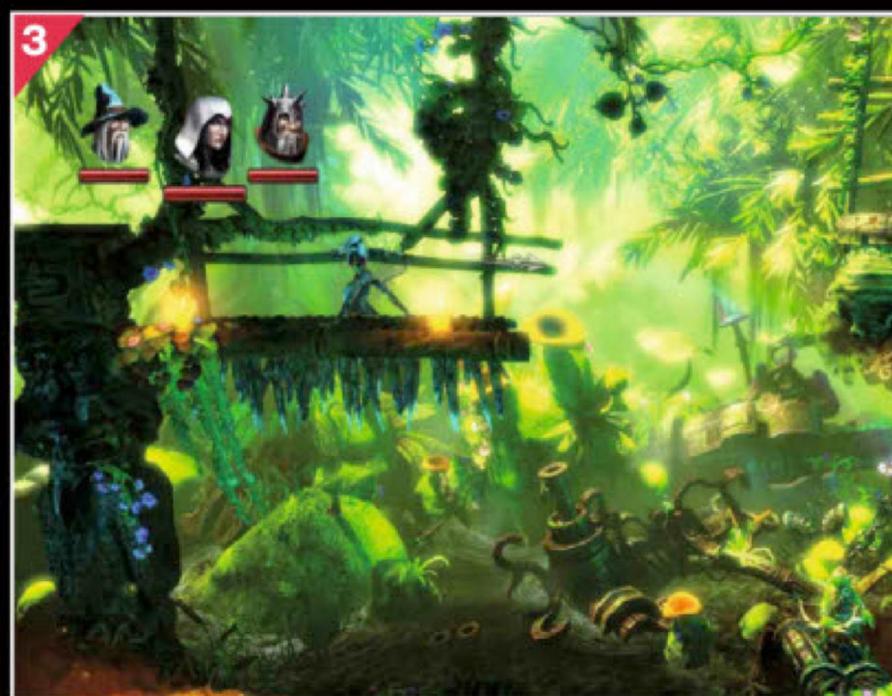


Faire léviter un tronc pour faire couler de l'eau sur une plante : seul un mage est capable d'un tel miracle.

La faune de *Trine 2* est définitivement des plus curieuses.



Lorsque les gobelins envahissent la forêt, seuls l'épée et le bouclier de Pontius peuvent espérer les vaincre.



L'arc de Zoya peut tirer des flèches puissantes. Pratique pour achever un ennemi à distance ou faire chuter un objet.

TRINE 2



Même s'il faut aimer les couleurs flashy, il est impossible de rester de marbre devant une telle réalisation.



Amadeus doit régulièrement déplacer des morceaux de cheminée pour diriger un jet de flammes.

souffre du même défaut que son aîné : quand chacun des joueurs incarne un héros, le challenge devient beaucoup trop facile, car les capacités du trio peuvent alors être

toutes utilisés à la fois. On aurait aimé un léger effort de la part des développeurs sur ce point. Quant au scénario, il reste aussi léger que rempli de tous les clichés de la

fantasy et du conte de fées. Toujours à la poursuite d'un mystérieux artefact, Pontius, Zoya et Amadeus vont se trouver aux prises avec une inquiétante sorcière vivant recluse dans une sombre forêt. Pas de quoi se lever la nuit, mais tout de même l'occasion de visiter les lieux typiques d'un monde féérique : forêt lugubre, prairie luxuriante, vieille maison hantée, marécages brumeux... Autant de décors enchanteurs que l'on découvre avec un réel plaisir, d'autant que la réalisation est, comme prévu, à tomber par terre. Encore plus que dans la première aventure, le design, les éclairages et les couleurs de *Trine 2* sont particulièrement soignés, conférant au titre un cachet unique. Plus vive et chaleureuse,

l'atmosphère respire la magie et la féerie : des feuilles d'arbre géantes servent de plateforme, les racines envahissent le décor, les torches vacillent, projetant des ombres inquiétantes... Et le tout s'anime magnifiquement. Bref, les artistes de Frozenbyte ont une fois de plus effectué un boulot d'orfèvre et l'on ne peut que saluer leur talent. Sans être radicalement différente, l'atmosphère de ce second opus apparaît néanmoins comme plus colorée et variée. D'une manière générale, d'ailleurs, *Trine 2* est une suite plus généreuse, qu'il s'agisse de la durée de vie (les douze chapitres sont conséquents), de la diversité des ennemis (gobelins, araignées, lézards, etc.) ou des paysages traversés. Sur la forme donc, le

PLAIES ET BOSS

Un bestiaire épique et menaçant à affronter

La progression dans *Trine 2* est jalonnée de rencontres avec des boss issus du parfait manuel de la fantasy.



1 Tout droit tiré du casting de *Shrek*, ce gigantesque dragon n'a pourtant rien d'un ange.

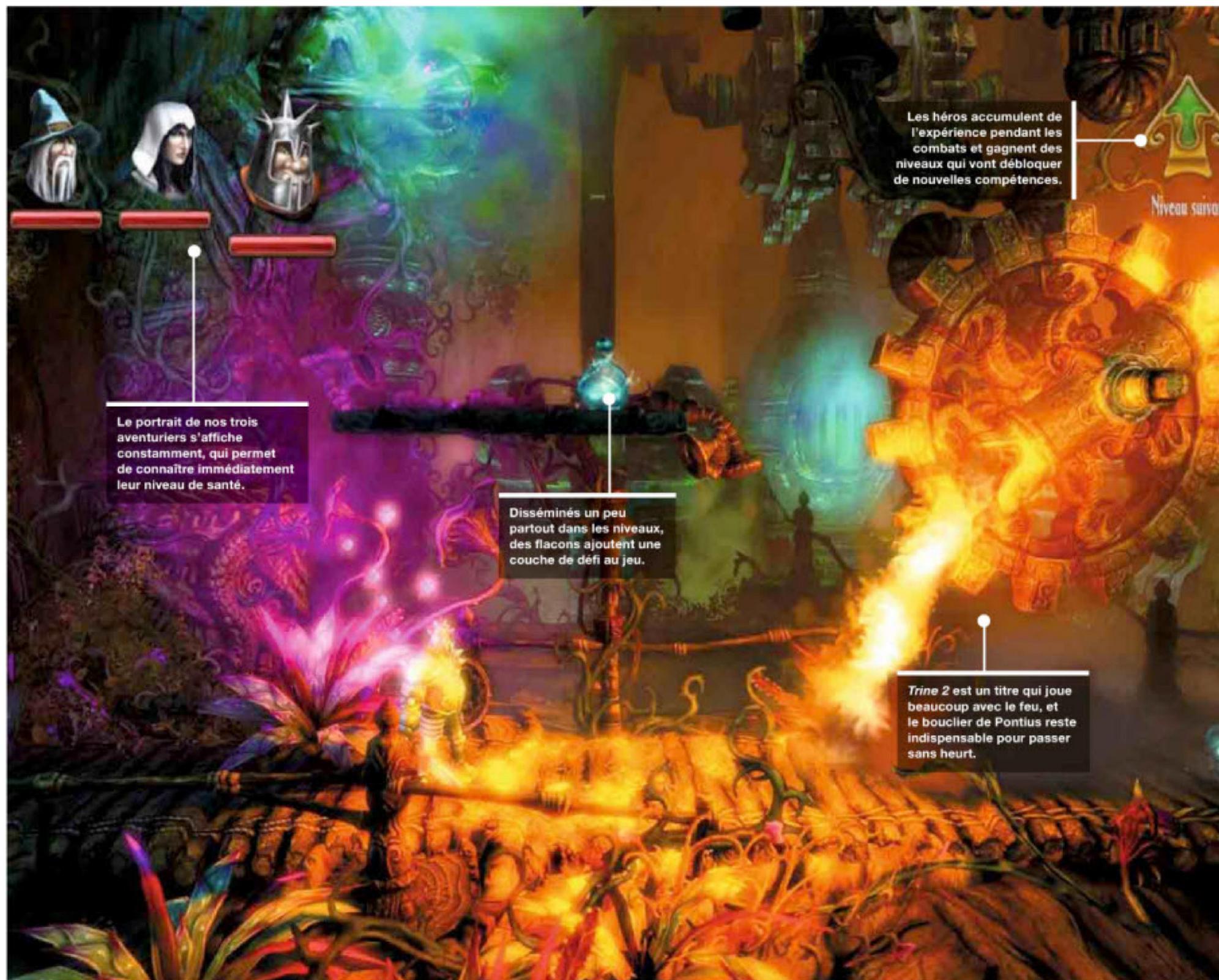


2 Une des premières rencontres du jeu : un serpent géant à abattre en utilisant le décor.



3 Que serait une histoire d'heroic fantasy sans un combat contre un troll hargneux ?

Une beauté incandescente



Les héros accumulent de l'expérience pendant les combats et gagnent des niveaux qui vont débloquent de nouvelles compétences.

Le portrait de nos trois aventuriers s'affiche constamment, qui permet de connaître immédiatement leur niveau de santé.

Disséminés un peu partout dans les niveaux, des flacons ajoutent une couche de défi au jeu.

Trine 2 est un titre qui joue beaucoup avec le feu, et le bouclier de Pontius reste indispensable pour passer sans heurt.

nouveau jeu de Frozenbyte est une éclatante réussite qui se positionne indéniablement comme un des plus beaux titres de la fin 2011.

Concernant le fond, la recette tient-elle toujours la route ? Clairement, oui, même si on peut lui reprocher un certain manque d'innovation et une utilisation du moteur physique quelquefois hasardeuse. On a, par exemple, trop tendance à utiliser le mage pour s'en sortir, la voleuse et le chevalier n'étant utiles que sporadiquement. Certains passages peuvent également être résolus via

Excellent melting-pot d'influences en matière de gameplay

des artifices pas toujours très évidents, et on se demande parfois par quel miracle on a pu atteindre telle zone qui paraissait pourtant

inaccessible. Mais ne boudons pas notre plaisir car, dans l'immense majorité des cas, les énigmes de *Trine 2* sont très bien pensées et les quelques nouveautés apportent une profondeur supplémentaire. Un système de miroir fait ainsi son apparition, rappelant étrangement les portails de *Portal*, alors que des chaudrons chauffés à blanc créent

des bulles géantes en guise d'ascenseur. Au final, on se retrouve plus que jamais face à une foule de bonnes idées et d'options, qui permettent d'envisager une situation de plusieurs manières différentes. Subtil mélange des genres, *Trine 2* s'avère donc être un excellent melting-pot d'influences en matière de gameplay, même si, au final, c'est la réflexion qui prime sur

l'action. On ne s'en plaindra pas. Le nouveau jeu de Frozenbyte est un vrai petit chef-d'œuvre, et très certainement une des meilleures affaires du moment. Pour une quinzaine d'euros, vous avez là un jeu à la réalisation éblouissante, bourré de trouvailles ingénieuses et à l'atmosphère totalement envoûtante. Un pur bonheur !

JEAN-KLÉBER LAURET

PC JEUX Un jeu de plateforme-réflexion brillant.

EST > Magnifique > Intelligent
> À un prix intéressant

N'EST PAS > Palpitant à plusieurs
> Rempli de nouveautés

Ensorcelant

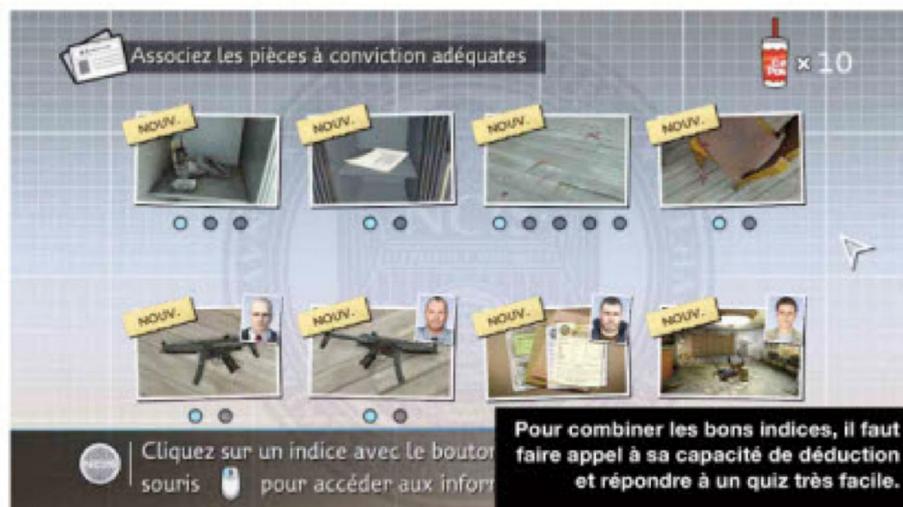
92%

NCIS

Enquête de routine



Les déplacements en mode point & click sont lents et laborieux.



Pour combiner les bons indices, il faut faire appel à sa capacité de déduction et répondre à un quiz très facile.



Après le succès des *Experts*, Ubisoft s'est approprié les droits de la série télé *NCIS* pour en développer une première adaptation vidéoludique. Au menu, quatre enquêtes distinctes d'environ deux heures chacune dans lesquelles on retrouvera toute la joyeuse petite bande sur leur terrain favori : l'élucidation de meurtres de marines. Comme pour *Les Experts*, la réalisation laisse à désirer sur bien des points. De la modélisation peu détaillée des personnages jusqu'à l'ergonomie poussive de l'interface, en passant par le manque de précision des animations ou la pauvreté esthétique des décors, *NCIS* est techniquement une production de seconde zone. Le fait que le jeu adopte une composante point & click pour fouiller les scènes de crime ou qu'il propose au joueur de prendre tour à tour les commandes de tous les héros de la série n'arrange pas grand-chose. L'aventure est fractionnée, et les actions souvent répétitives. Dinozzo et Ziva prennent des photos des corps et relèvent traces de balles, taches de sang et autres indices. McGee piste les suspects grâce à ses compétences



Tous les acteurs de la série n'ont pas prêté leur voix. On ne retrouve donc que les intonations bien connues d'Abby et de Ducky.

Ça fait beaucoup de choses, Gibbs. C'est pas comme si je pouvais deviner qui est le criminel rien qu'en regardant tous les éléments.

NCIS est techniquement une production de seconde zone

informatiques. Ducky autopsie les cadavres en notant les éléments les plus marquants. Abby s'affaire à toute la partie scientifique : recherche d'empreintes digitales ou de traces de pas, analyse de composants chimiques... tandis que Gibbs s'occupe de briser les suspects en interrogatoire. Dit comme ça, on pourrait croire que l'action est variée, mais elle s'avère en fait vite limitée à quelques minijeu très similaires. La prise de clichés sur une scène de crime et l'autopsie des cadavres utilisent par exemple la même mécanique simpliste : il faut trouver l'élément en surbrillance,

cadrer, zoomer et relâcher le bouton gauche de la souris dans le bon tempo. Ce qui est vraiment très facile. Et il en va de même pour tous les autres minijeu composant une enquête. Le sens de l'observation, la rapidité d'exécution et la capacité de déduction, qualités inhérentes à tout membre du *NCIS*, sont ici bafoués dans les règles. Tout au plus aura-t-on besoin d'un temps de réflexion minime pour combiner les preuves sur le tableau des évidences et conclure ses

investigations. Même les fanatiques de la série qui ne connaissent rien au jeu vidéo pourraient trouver le temps long. Les dossiers traités, scénarisés par les auteurs du programme télé, n'ont rien de palpitant et l'humour si cher aux personnages de *NCIS* n'est que moyennement retranscrit. Bref, même le fan service s'avère discutable, ce qui fait de ce titre à licence une production de médiocre facture.

ALEXANDRE CORTONA

PC JEUX Des épisodes sans grande envergure.

EST > Proche de la série > Facile d'accès > Long de 8 heures de jeu

N'EST PAS > Assez difficile > Du tout passionnant > Techniquement réussi

Élémentaire

45%



Voici le seul véritable casse-tête du jeu. Les autres énigmes demandent des réflexions en amont.



Il y a souvent plusieurs options de dialogues, mais rarement une chance de faire une gaffe.



Comme toujours dans la série, des bouquins nous instruisent sur des sujets aussi variés qu'inutiles.



LES NOUVELLES ENQUÊTES DE NANCY DREW SECRETS MORTELS

21 Jump Street

Nancy Drew, c'est l'héroïne de jeu d'aventure par excellence. Adolescente rouquine à la répartie du tonnerre et à la curiosité débordante, la belle s'est fait une petite réputation dans le milieu très fermé des détectives privés... Dans *Secrets Mortels*, elle est en Floride chez sa tante Éloïse pour les vacances, quand un meurtre tragique survient dans le lycée du coin. La police locale lui demande alors d'infiltrer l'établissement en se faisant passer pour une nouvelle élève afin de démasquer le coupable... Malgré un pitch que l'on qualifiera de très léger, cette nouvelle aventure de *Nancy Drew* aurait pu donner quelque chose d'intéressant. Or, il faut se rendre à l'évidente, cet épisode, à l'image

Un point & clic de la vieille école

de tous ses prédécesseurs, reste un point & clic de la (très) vieille école. Pire, le jeu affiche une réalisation technique plus que datée : écrans fixes souvent hideux, aucune vie dans les décors, interface envahissante, modélisations et animations médiocres des personnages. Quant aux mécaniques de gameplay, elles ne sont certes pas de première fraîcheur, mais elles s'en sortent globalement mieux... Nancy pourra ainsi se déplacer librement entre le lycée, la maison de sa tante et le « diner » du coin : des décors dans lesquels elle trouvera les indices nécessaires à la progression de son enquête. En fonction du niveau de difficulté choisi, une liste d'objectifs facilitera ou non la tâche... En pratique, il faudra

discuter avec les quatre pauvres étudiants qui traînent, observer tous les objets cliquables et au final mettre les pièces du puzzle dans l'ordre. On ne peut nier que ce *Nancy Drew* propose des énigmes logiques et bien organisées. Tout est crédible et adroitement pensé ; impossible de se perdre dans des actions ou combinaisons d'objets improbables. De ce point de vue-là, *Secrets Mortels* est un jeu d'aventure assez agréable. Cependant, les grosses lacunes techniques et la durée de vie minimaliste –trois heures de jeu seulement pour boucler l'enquête ! – font de cette

production une petite déception. Certes, on est habitué aux mauvaises prestations graphiques de la série, mais cette fois-ci, elles sont particulièrement voyantes du fait de la localisation géographique très quelconque de l'aventure. De fait, même pour une trentaine d'euros, même pour les fans inconditionnels de la série, cela semble cher payé. Il aurait fallu une aventure bien plus complexe, riche et ambitieuse pour combler la pauvreté esthétique de ce *Nancy Drew*. Espérons donc que le prochain opus soit plus palpitant...

ALEXANDRE CORTONA

PCJEUX Pas grand-chose à se mettre sous la dent.

EST >Très logique >Assez bien doublé
>Plutôt accessible

N'EST PAS >Bien réalisé >Assez long
>Du tout original

Mortuaire

43%

SKYDRIFT

Plein les cieux



En bref

La tête dans les nuages

- ✓ Les sensations fortes
- ✓ Très jouable
- ✓ Plus subtil qu'il n'y paraît
- ✗ Multijoueur inexploitable
- ✗ Manque de liberté

Ambitieux, Skydrift avait tout pour exploser en vol. Grâce à sa réalisation léchée, les belles sensations de ces machines intéressantes à piloter, il n'en est rien. Un excellent jeu.

Certains obstacles devront être évités sous peine de perdre de précieuses secondes dans un gros crash.

Derrière Skydrift, il y a une idée. Une idée un peu folle, souvent tentée, mais jamais concrétisée. Celle de réussir à créer un jeu de la trempe de Mario Kart sans avoir l'air complètement ridicule et en proposant quelque chose parvenant à s'éloigner suffisamment de la pâle copie exécutée en quelques semaines, histoire de ramasser facilement un peu de pognon. Pour ce faire, les

Hongrois de Digital Reality ont commencé par choisir un cadre qui n'a plus rien à voir avec le hit de Nintendo. Jugez plutôt : de vastes décors montagneux, forestiers ou un énorme barrage aquatique. On n'a pas souvent croisé des environnements aussi démesurés chez le développeur japonais. D'autre part, si le plombier moustachu courait sur le plancher des vaches, Skydrift a, lui, opté pour... des avions. Un mode

de transport qui a l'avantage de nous laisser un peu plus libres de nos mouvements. Voilà pour les présentations ! Voyons maintenant ce que Skydrift a dans le ventre. Le premier constat que l'on peut tirer d'une partie de Skydrift, c'est que l'on se trouve devant un titre franchement rafraîchissant ! À l'heure où les grands éditeurs nous servent la même soupe pratiquement tous les jours, jouer à autre chose donne enfin un peu

d'espoir sur l'avenir du jeu vidéo. Au début de la campagne, on choisit un avion – parmi deux modèles, les autres seront débloqués par la suite – et on se lance dans le premier championnat. Comme tous ceux à suivre, celui-ci sera divisé en trois types d'épreuves. En premier lieu, on trouvera les courses de vitesse nécessitant de passer au travers d'anneaux accélérateurs. Rien de compliqué, ces courses se

LOOPING

Le seigneur des anneaux

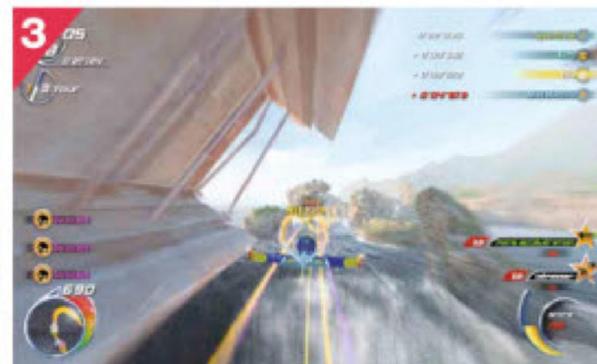
Lors des courses de vitesse pure (et dure), il faut tenter de rester le plus possible sous l'effet accélérateur des anneaux à la force de propulsion tout bonnement hallucinante.



On reste bien en ligne, de manière à passer parfaitement au centre de l'anneau, pour profiter de son effet au maximum.

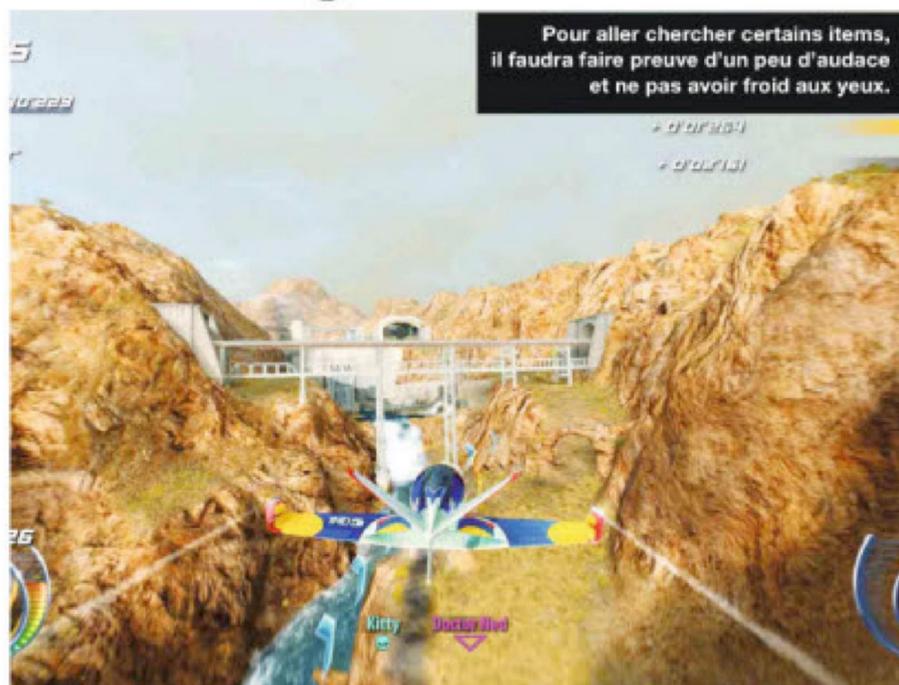


Une fois propulsé, on angle l'assiette de l'avion de manière à rejoindre le plus rapidement possible le second anneau.



Et ainsi de suite de manière à ne jamais ralentir. Attention aux virages, ils seront bien plus difficiles à négocier !

Une leçon de courage



déroulent sans armes, il suffit de foncer. Ensuite viennent les courses de « puissance » qu'il faudra remporter en utilisant intelligemment les items ramassés le long du parcours. On trouvera par exemple des missiles, une mitrailleuse ou la possibilité de ralentir tout le monde grâce à une sorte d'électrochoc. Enfin, les épreuves à élimination directe du dernier concurrent en lice complètent ce trio de courses frénétiques. Au niveau des items, on note une subtilité intéressante qui consiste à permettre au joueur de convertir ses bonus en turbo au lieu de les utiliser. Une méthode que l'on conseille d'appliquer au

On se retrouve vite avec le cœur tambourinant dans la poitrine

maximum, tant elle s'avère plus efficace que la brutalité, au moins dans le mode solo. Tout cela c'est très bien, mais on n'a pas parlé des sensations, évidemment essentielles dans un jeu de course aérienne. Et de ce côté-là, une fois encore, c'est du tout bon. Les avions sont rapides, souples et répondent très bien aux sollicitations. Au beau milieu d'une épreuve de vitesse, on se retrouve assez vite avec le cœur en train de tambouriner dans la poitrine, tant on frôle falaises et autres bâtiments à une allure complètement surréaliste. Le titre ne se veut pas très difficile et la progression s'effectuera assez vite (entre trois et cinq heures en

mode normal de difficulté), ce qui n'est franchement pas mal pour un titre vendu une dizaine d'euros. D'autant plus que la qualité graphique de l'ensemble n'est pas ridicule, face à certaines productions très récentes, et que l'ambiance est bel et bien au rendez-vous. Seulement voilà, il fallait bien un défaut et il est de taille : le mode multijoueur ne sert à rien. Non qu'il soit mauvais... Simplement, on n'y trouve absolument personne tant les serveurs sont déserts. Du coup, une fois le mode solo bouclé,

on rangera le jeu assez vite pour ne plus jamais y revenir. À moins que *Skydrift* cartonne subitement, ce qui paraît tout de même peu probable. Reste qu'à ce prix et pour cette qualité, surtout quand on compare le tout à un médiocre *Need for Speed : The Run*, il serait vraiment dommage de passer à côté d'une telle expérience. Si vous aimez les courses, les machines volantes et les sensations fortes, il ne vous reste plus qu'à lancer Steam pour découvrir cette jolie pépite.

MICHEL BECK

PCJEUX Un incontournable à petit prix.

EST > Nerveux et impressionnant
> Très bon marché

N'EST PAS > Bien long ni difficile > Exploitable en multi > Franchement ouvert

Voltige

85%

LEGO Harry Potter

Années 5 à 7

Une deuxième partie qui ne casse toujours pas des briques !



En bref

Il n'y pas d'âge pour jouer aux LEGO, vrai ou faux ?

- Il y a des tonnes d'éléments à collectionner
- On s'amuse toujours en coop*
- L'humour est vraiment au ras des pâquerettes
- Les casse-têtes sentent la naphthaline.

La formule LEGO reste inchangée, pour le meilleur et pour le pire. Un peu de neuf ne ferait vraiment pas de mal à une licence qui risque de laisser si elle continue dans cette voie-là.

En concoctant des potions magiques, on peut par exemple décupler sa force pendant quelques instants.

Environ un an et demi après le premier volet, il est grand temps de clôturer la saga *Harry Potter* à la sauce LEGO. À l'instar du dernier film tiré de l'œuvre de J. K. Rowling, savamment scindé en deux pour engranger davantage de recettes, Warner Interactive a lui aussi

décidé de découper son produit en deux. Ce sont donc les trois dernières années (*L'Ordre du Phénix*, *Le Prince de sang-mêlé* et *Les Reliques de la Mort*) qui sont évoquées dans le titre qui nous intéresse aujourd'hui. Et si la démarche de l'éditeur a de quoi révolter, précisons d'emblée

que le titre est vendu au prix « raisonnable » de 30 euros. De quoi atténuer quelque peu la rancœur ressentie de prime abord... Cela dit, la pilule passerait encore mieux si *LEGO Harry Potter : Années 5 à 7* ne donnait pas l'impression d'être vulgairement calqué sur son aîné. Ce reproche,

on peut en fait l'adresser à la plupart des jeux estampillés LEGO, eux qui ont tendance à se reposer tranquillement sur leurs acquis. Cet épisode ne déroge d'ailleurs pas à cette vilaine habitude, puisqu'on retrouve vite les soucis traditionnels de la série, comme cette caméra capricieuse, ces perspectives

FÉERIE

Carte postale

Revisiter à la sauce LEGO les lieux les plus emblématiques des romans, voilà ce que ça donne :



1 King's Cross La célèbre gare londonienne, point de départ pour se rendre à Poudlard, est évidemment de la partie.



2 Le ministère de la Magie C'est là où Harry va aller plaider sa cause au début de *L'Ordre du Phénix*.



3 L'École de Poudlard On peut arpenter ses couloirs de long en large et y dénicher de nombreux secrets.

D'un coup de baguette magique !



ABRACADABRA Harry a le choix entre ses sortilèges les plus célèbres, de Lumos à Stupefix en passant par Windgardium Leviosa.

LISTE D'AMIS Pour débloquer la suite d'un niveau, il faut souvent rendre service à un ou plusieurs personnages secondaires.

CADEAU Faites plaisir aux autres étudiants de Poudlard en leur offrant l'objet qu'ils désirent tant.

À LA RESCousse À tout moment, un second joueur peut rejoindre la partie en cours.

Appuyer sur F2 ou sur une autre touche pour commencer



trompeuses, ou encore toutes ces énigmes redondantes qui finissent fatalement par lasser. D'autre part, on remarque que les jeux LEGO sont de moins en moins drôles au fil du temps. Est-ce parce que le filon s'épuise ? Parce que les développeurs se creusent moins la tête ? Que les borborygmes débiles des personnages nous tapent sur le système, à la longue ? Difficile à dire. Toujours est-il que *LEGO Harry Potter : Années 5 à 7* a toutes les peines du monde à nous arracher le moindre sourire. Mais aux yeux des joueurs magnanimes et des inconditionnels de la franchise, force est de constater que cet épisode possède tout de même beaucoup de qualités. Le nombre de personnages à débloquer est par exemple très important, et il ne faudra pas hésiter à fouiner dans chaque recoin d'un niveau pour espérer y déverrouiller des protagonistes inédits. Le principe est le même si l'on souhaite

collectionner les fameuses briques dorées qui ont été disséminées dans les différents chapitres – il y en a 200 au total. Bref, ce second *Harry Potter* se révèle vite aussi copieux que ses homologues en briquettes du point de vue de la durée de vie et des bonus à dénicher. Pour finir, un jeu de cet acabit ne serait rien sans un bon mode coopératif. À plusieurs, l'expérience *LEGO Harry Potter* s'avère même être nettement plus engageante, surtout si l'on souhaite résoudre des énigmes plus

rapidement ou si l'on veut la jouer compétitif, en ramassant plus de pièces que ses équipiers. Au bout du compte, il y a donc largement de quoi s'occuper et s'amuser avec ce titre. Mais attention, la source du succès est clairement en train de se tarir.

TT Games a donc tout intérêt à prendre conscience de cette situation avant de conclure son prochain projet, sous peine de perdre notre mansuétude... ainsi que celle du public.

KEVIN BITTERLIN

Il y a largement de quoi s'occuper et s'amuser

PCJEUX Mention passable pour l'élève Potter.

EST > Agréable > Sympa à plusieurs > Riche en bonus et en éléments à débloquer
N'EST PAS > Franchement drôle > Innovant > Vendu trop cher

Scolaire

65%

OÙ EN SONT-ILS ?

Approchez! Nos pouvoirs de prédiction sont immenses!

LES SCORES

- Trine 2** p.54 **92 %**
- NCIS** p.58 **45 %**
- Les Nouvelles Aventures de Nancy Drew : Secrets Mortels** p.59 **43 %**
- Skydrift** p.60 **85 %**
- Lego Harry Potter : Années 5 à 7** p.62 **65 %**



PERDUS EN ROUTE!

Les jeux qu'ils ne nous ont pas envoyés

Q.U.B.E.

On se faisait une grande joie de tester ce jeu aux allures d'ovni. Ce sera pour la prochaine fois!

POSTAL III

À trop courir avec des ciseaux, on finit par tomber en route.

MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS

TITRE	ÉDITEUR	DATE	AVIS
Diablo III	Activision Blizzard	Début 2012	On commence à affûter les claviers.
Half-Life 3	Valve	2013?	Les rumeurs se précisent, on a bon espoir!
Counter-Strike: Global Offensive	Valve	2012	Now loading...
Dota 2	Valve	2012	Déjà joué en compétition!
Mass Effect 3	Electronic Arts	Mars 2012	Bientôt la retraite pour Shepard!
Guild Wars 2	NCsoft	2012	Attendons déjà la bêta...
Risen 2: Dark Waters	Koch Media	2012	On n'y voit toujours pas très clair...
Starcraft II: Heart of The Swarm	Activision Blizzard	2012	« Quand ça sera prêt! »

PCJEUX

RECOMMANDE

Les meilleurs jeux de ces derniers mois.



THE WITCHER 2

Genre: RPG

Adulte, dur et somptueux: le meilleur RPG depuis plusieurs années. **PCJ 161, 99 %**



TOTAL WAR: SHOGUN 2

Genre: Stratégie

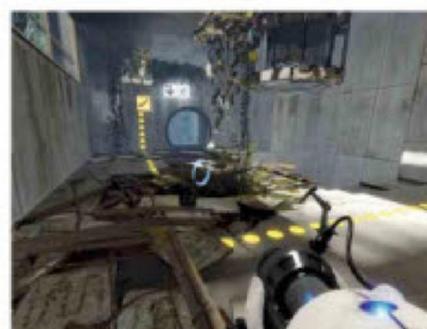
L'aboutissement d'une série qui fête ses dix ans (déjà!). **PCJ 158, 92 %**



DIRT 3

Genre: Course

La digne suite d'une longue série. Toujours efficace. **PCJ 161, 92 %**



PORTAL 2

Genre: Action/Réflexion

Un jeu de réflexion bourré d'humour qui transcende l'original. **PCJ 160, 94 %**



RIFT

Genre: MMORPG

Presque une copie carbone de la concurrence, avec quelques bonnes idées. **Non testé**



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Genre: Action/RPG

La préquelle du jeu mythique est très réussie. **PCJ 162, 92 %**



CIVILIZATION V

Genre: Stratégie

Un très grand cru, à la fois riche et plus accessible que ses prédécesseurs. **PCJ 152, 94 %**



STARSCRAFT II: LES AILES DE LA LIBERTÉ

Genre: RTS

Le même, en mieux et modernisé. **PCJ 150, 97 %**

joystick

NUMÉRO
ANNIVERSAIRE

250

ACTUELLEMENT
EN KIOSQUE





BIENTÔT À LA MODE

HALF-LIFE

The Forgotten Ones v1,5

À la chasse au médecin nazi

C'est assez rare dans un mod pour le signaler : *The Forgotten Ones* dispose d'un pitch et d'un scénario très originaux. Vous êtes Grobuskna Vladinov, un détective spécialisé dans la traque aux anciens nazis. Votre cible du jour ne sera autre que le Dr Schienzel, ancien assistant de Mengele, et scientifique de la pire espèce puisqu'il est responsable, entre autres, de la mort de votre famille. Depuis la fin de la guerre, il a repris ses petites expériences, et est désormais entouré par une cour de zombies obéissant à ses ordres. Le mod se décompose comme une campagne solo d'une demi-heure environ, et

accompagnée par une voix off au timbre aussi sépulcral que l'histoire. Le manoir du Dr Schienzel, situé en pleine forêt de la Swastika, est une horreur baroque et torturée. La progression ne se fait que si l'on parvient à éliminer les ennemis et à propager l'éclairage de salle en salle. Une grande partie du gameplay tourne autour du fait que le bon docteur n'a pas payé sa note d'électricité depuis 1983. Les pièces sont plongées dans l'obscurité, et seule votre torche et les lumières que l'on allume grâce à elle permettent d'y voir un peu clair. Le mod était sorti une première fois en juin dernier et avait été moyennement accueilli. Les joueurs trouvaient que toutes ses qualités étaient gâchées par un rythme lent et par l'absence d'opposition. On ne croisait en effet qu'en tout et pour tout qu'une petite dizaine de zombies ! La version 1,5 rend l'ensemble un peu plus vivant. Les morts-vivants sont beaucoup plus nombreux, et l'ambiance oppressante est toujours là. En revanche, le doubleur



Le bon docteur Schienzel ne rechigne pas à célébrer une petite messe noire à l'occasion.



qui fait la voix du héros est toujours aussi mauvais... Peut-être que pour la version 2.0, on aura droit à un acteur un peu plus convaincu par son texte.



Les écrans de chargement résumant les événements.

PC JEUX À RETENIR	
Mod	The Forgotten Ones v1,5
Site	http://www.moddb.com/mods/the-forgotten-ones/downloads
Avancement	100 %

MASS EFFECT 2

Higher resolution textures for characters

Pour avoir un Shepard qui pète la classe

Le sympathique Jean-Luc vient de mettre à jour son mod pour améliorer la résolution des textures sur les personnages de *Mass Effect 2*. Autant vous prévenir tout de suite, il y a un certain nombre de manipulations à faire pour intégrer les mods, les *Mass Effect* n'étant pas particulièrement tolérants envers ce genre d'ajout. Mais le résultat est tout simplement magnifique. Les dix personnages (dont l'ensemble des compagnons potentiels du commandant Shepard) passent d'une résolution comprise entre 512x512 et 1024x1024, à une résolution comprise entre 2048x2048 et 4096x4096. Les fichiers à placer comprennent

un module qui ajuste cette valeur en fonction des performances de votre machine. Les crevasses du visage de



Regardez la ligne courbe du casque, on ne voit plus un pixel qui dépasse.

Default

High Resolution



Vakarian et sa gueule de porte-bonheur profite le plus des nouvelles textures.

Garrus Vakarian n'ont jamais été aussi détaillées, et on distingue jusqu'à la couperose de Zaeed Massani. Il faut cependant bien garder en tête que, si en théorie la fluidité du jeu ne doit pas être affectée par ce mod, il n'en est pas de même avec les temps de chargement qui en prennent un sérieux coup, de l'ordre d'une dizaine de minutes, au pire.

PC JEUX À RETENIR	
Mod	Higher resolution textures for characters
Site	http://social.bioware.com/forum/1/topic/128/index/
Avancement	100 %



On fait tous faire nos costumes chez Atanasio, à l'angle de la 25^e rue.



FALLOUT 3

Mafia

J'ai toujours voulu être un Pip-Boy.

« Yé vais té faire oune affaire que tou né peut pas réfousé ». Haaaa, quelle joie de voir que même au fin fond du Wasteland, on trouve encore des gens qui savent rester chic dans leur manière de s'habiller, et qui ne confondent pas la coquetterie avec la classe. Quel bonheur de croiser des hommes d'honneur qui savent exécuter les balances dans les règles de l'art : immergées dans le lac de Montgomery, les pieds emprisonnés dans un fût radioactif. *The Mafia* ajoute la faction mafieuse à *Fallout 3*, celle-là même que l'on croisait dans *Fallout 2*. Si vous installez ce mod, vous croiserez quelques-uns de ces affranchis du côté de Megaton, à Anacostia Crossing, à l'extérieur de Bog Town et de Paradise Fall, et enfin, sous le pont Arefu. Ils vous confieront quelques quêtes en relation avec leur business : trafics

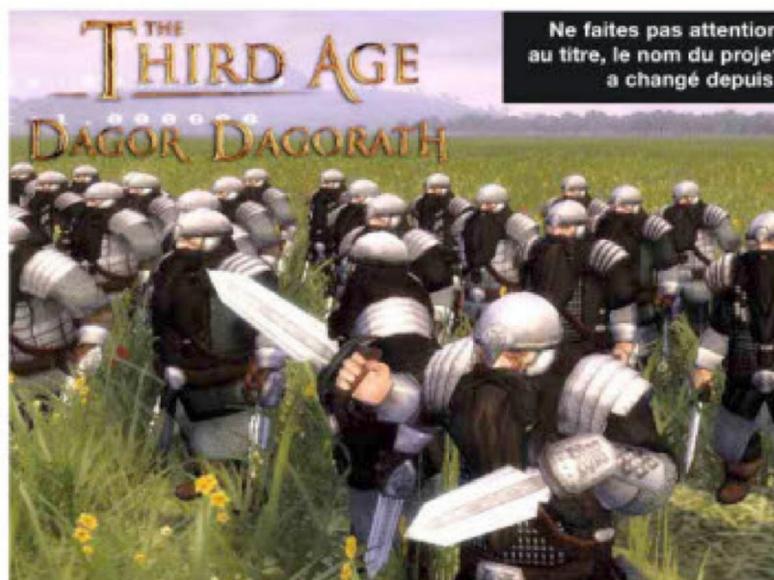
divers et variés, proxénétisme, graisser la patte d'un shérif, racket... L'auteur du mod s'active en ce moment pour doter la mafia d'un quartier général gardé par quelques solides gorilles mutants. Il est d'ailleurs à la recherche d'un peu d'aide, si certains d'entre vous veulent participer. Il est aussi question de reskinner certaines armes pour leur donner l'aspect de bonnes vieilles mitrailleuses Thompson à chargement camembert (la célèbre « Tommy Gun » qui a fait taire plus d'un concurrent). Reste à savoir si on aura la chance de retrouver le génial Big Jesus Mordino, le boss de la plus grande famille mafieuse de New Reno.

PCJEUX À RETENIR

INFOS	Mod The Mafia
	Site http://www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=17143
	Avancement 75 %



La Mafia, c'est aussi des coiffeurs qui ne rigolent pas tous les jours.



MEDIEVAL II : TOTAL WAR

Middle-Earth : Dagor Dagorath

En attendant le film du gros Peter

Et oui, il y a encore des gens qui n'ont rien de mieux à faire que de nous pondre un énième mod sur *Le Seigneur des Anneaux*. D'ordinaire, on ne lève même plus le sourcil face à ce genre de nouvelle, mais là, nous avons affaire à une équipe de modeurs venu de la glorieuse Russie, qui n'en sont pas à leur coup d'essai. Avec un peu de chance, ils vont bien réussir à la finir, cette conversion totale. Ça nous changera : dès qu'il s'agit d'un mod *Lord of The Ring*, *Star Wars* ou *Star Trek*, le mod finit aux oubliettes dans 80 % des cas. Pour le moment, nos amis de l'Est viennent de finir l'ensemble des skins des unités tirées de la trilogie de Tolkien. Pour la plupart, ils ont gardé les animations d'origine, mais ils en ont ajusté quelques autres pour coller un peu plus à certaines races. Les gobelins montés sur Wargs, par exemple, ont été refaits de A à Z. Il leur reste à mettre au point la carte de campagne, à finir certains décors spécifiques, et surtout à équilibrer tout ça. Mais là, il ne faut pas rêver : c'est vous qui allez vous payer des heures de tests qualité pour ça.



PCJEUX À RETENIR

INFOS	Mod Middle-Earth : Dagor dagorath
	Site http://empiretw.ru/board/index.php?
	Avancement 60 %

BRÈVE

Skyrim devient user friendly

Maintenant que vous jouez à *Skyrim* avec des graphismes du feu de Dieu (cf le précédent *PC Jeux*), pourquoi ne pas améliorer l'interface ? C'est chose possible grâce à SkyUI qui rajoute pleins de petites fonctions bien utiles comme un moteur de recherche dans les divers inventaires, et d'autres plus futiles pour remplacer les icônes de la vanilla par des versions plus artistiques. Les auteurs ont également remanié la présentation des objets. On peut choisir d'indiquer à côté de chaque nom des informations dans deux colonnes comme le prix ou le poids, et ainsi les classer plus facilement. Des ajouts discrets, mais qui apportent un confort et une lisibilité appréciables quand on passe chez ce sale vol... heu, chez le marchand.

Site : <http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=3863>



L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

LES CLASSES ET ARBRES DE TALENTS

Si *SWTOR* regorge de personnages singuliers, il suit pourtant un schéma de classe relativement commun : DPS mêlée et distance, soin et tanking. Là où l'on pourrait noter une petite marginalité, ce serait dans le tanking à distance. Rien de plus normal, ceci dit, dans un jeu bourré de blasters. Le joueur choisit au départ un archétype puis, au niveau 10, il devra choisir sa voie parmi deux classes avancées. Elles-mêmes disposant de trois arbres de compétences permettant d'affiner son rôle. Les classes de *SWTOR* se présentent également en classes miroirs entre l'Empire et la République, c'est-à-dire que seuls les noms des capacités et les animations changent. En gros, vous aurez plus ou moins les mêmes types de mécanismes. En sus, de ce premier choix dépendra le set de compagnons qui vous sera proposé dans l'aventure.

SOLDATS

Si vous voulez approcher la guerre au plus près, c'est la classe rêvée. Le Soldat n'a d'autre aspiration que de servir la République. Doté d'un sens du devoir sans faille, il est prêt à tout pour préserver la paix dans la Galaxie, même s'il doit pour cela servir de chair à canon. Les Soldats font partie des Forces Spéciales de la République, affichant fièrement leur appartenance comme un trophée sur leur armure briquée. Ils sont intimement liés avec les Jedis qui leur sont grandement reconnaissants et voient en eux un appui fidèle et infaillible. Leur planète de départ est Ord Mantell. Le Soldat, c'est un peu le troufion de base. Lourdemment armé, résistant, très puissant. La classe idéale pour le joueur polyvalent qui peut y trouver

du tanking, du DPS et du heal. C'est malheureusement la classe qui semble faire écho au Palouf de *WoW*, dédiée au gars qui fonce tête baissée dans le tas sans se rendre compte qu'il a « aggro » toute la salle et qui trouve encore le moyen de vous souffler vos mobs sous le nez. Et le pire, c'est qu'il aura l'audace de ne même pas mourir, pouvant encore enchaîner un boss derrière. Là, tous les amateurs de meuporg me comprendront en un même soupir partagé.

CLASSES AVANCÉES

Au niveau 10, le Soldat pourra choisir sa voie entre le DPS distance couplé aux soins représenté par le Commando et le tanking distance accompagné de DPS incarné par l'Avant-garde. Petite précision concernant les classes avancées : elles ne font que définir une spécialité vers laquelle le joueur peut tendre. En revanche, seuls les arbres de talents permettent réellement d'affiner un rôle propre : ici soigneur, DPS, ou tank. Chaque template de classe est construit sur le même schéma et dispose d'une branche en commun sur les trois mises à disposition.



COMMANDO

Le Commando peut autant se servir de sa maîtrise du soin en combat que causer d'importants dégâts. Il porte une armure lourde, un blaster à canon lourd, et aime balancer quelques menus explosifs sur ses adversaires. Au cœur des combats, il saura parfaitement couvrir les arrières de ses camarades.

Branches de template :

Médecine de guerre : C'est la branche allouée aux soins et à la défense. Il sera toujours bon de pouvoir panser les blessures de ses compatriotes pour tenir un combat de longue haleine.

Artillerie : L'artillerie permet de monter fortement son DPS avec l'utilisation de son blaster à canon lourd, arme surpuissante de base qui se révélera alors totalement destructrice.

Assaut : Branche commune aux deux classes avancées, favorisant le DPS à l'aide de divers explosifs et grenades en tout genre.

L'Avant-garde peut aussi bien fournir un gros DPS que tout prendre sur la tronche en offrant un tanking de qualité. Toujours équipé d'une armure lourde, il pourra renforcer sa protection via des boucliers d'énergie bien utiles lorsque les assauts se feront plus féroces.

Branches de template :

Maîtrise du bouclier : Cette branche permet de se spécialiser dans le tanking des monstres et d'optimiser la défense, de soi-même mais aussi de ses comparses.

Stratégie : C'est ici que vous pourrez peaufiner votre DPS au fusil blaster, mais également le combat rapproché.

Assaut : Branche commune aux deux classes avancées, favorisant le DPS à l'aide de divers explosifs et grenades en tout genre.

MONDES PERSISTANTS

Brute épaisse





L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS



CHASSEUR DE PRIMES



Mercenaire



Spécialiste

Le Chasseur de primes est la classe miroir du Soldat, mais peut présenter des différences assez conséquentes. Jouer un Bounty Hunter, c'est un peu comme ouvrir l'imperméable de l'inspecteur Gadget ou fouiller dans une poche du costume de James Bond. On y trouve pléthore de joujoux plus destructeurs et létaux les uns que les autres. Mais aussi attrayant que cela puisse paraître, jouer un Chasseur de primes n'est pas de tout repos. Ce n'est pas un simple métier, mais plutôt une vocation où la concurrence est sans pitié. Constatant à la recherche de reconnaissance et de gloire, vos divers collègues auront tôt fait de vous tirer dans le dos pour vous rafler votre prise plutôt que de vous épauler. Il ne peut en rester qu'un, le plus fort de tous, mais aussi le plus malin ! C'est un rôle lourd à endosser mais ô combien prestigieux et qui, surtout, rapporte gros. La planète de départ est Hutta, le Bounty Hunter ne pouvait trouver meilleur écrin à la gestation de sa partie. C'est un adversaire coriace et rusé, qui emploie nombre de stratagèmes pour réduire ses ennemis au

silence. Toujours friand des dernières technologies mises au point, le Chasseur de primes saura dépenser sans compter pour acquérir un vaste éventail d'outils aussi bien offensifs que défensifs. En outre, son armure lourde, quelle que soit sa spécialisation, lui permet d'encaisser un très grand nombre de dégâts. Son adversaire aura déjà un genou à terre alors que sa barre de vie sera à peine entamée. Malheureusement, classe miroir oblige, le Chasseur de primes souffrira potentiellement de la même tare que son cousin le Soldat, à savoir le syndrome du Palouf (voir les pages Soldat). Côté Empire, ce sera peut-être même pire mais ne soyons pas trop pessimistes et laissons la classe s'épanouir. Graphiquement parlant, les développeurs se sont approchés de Boba et Jango, mais en déclinant leur armure dans un maximum de designs différents.

CLASSES AVANCÉES

Au niveau 10, le Chasseur de primes pourra choisir entre une spécialisation dans les dégâts lourds, se démarquer dans le rôle de soigneur, ou encore préférer le tanking agrémenté d'une puissance de feu relativement velue. Que l'on choisisse l'une ou l'autre, sachez que chaque spécialisation se révèle particulièrement polyvalente et ouvre de nombreuses possibilités. En gros, une classe increvable et bien pénible en JcJ au même titre que les Inquisiteurs Siths.



SPÉCIALISTE

Le Spécialiste porte une armure lourde qui épouse son corps pour lui apporter un maximum de protection, renforcée par quelques boucliers d'énergie bien idoines contre les adversaires retors. Si la tête mise à prix a le malheur de résister face à tous ces gadgets, il serait bien étonnant que son lance-flamme n'en vienne pas à bout. Dur, dès lors, d'érafler son armure rutilante. C'est donc la classe idéale pour foncer en première ligne.

Branches de template :

Technique du bouclier : C'est par cette branche de talents que vous pourrez augmenter la défense et l'utilisation de boucliers afin de vous spécialiser dans le tanking de grosses bestioles.

Prototype avancé : L'optimisation des dégâts à court terme et moyenne distance s'acquiert par le biais de technologies dernier cri.

Pyromanie : Branche commune aux deux classes avancées favorisant le DPS de façon ostentatoire à l'aide d'appareils incendiaires et de missiles téléguidés.

**MONDES
PERSISTANTS**

Gogo
Gadgeto-
prime



MERCENAIRE

Le Mercenaire brandit deux simples blasters légers mais optimise sa puissance de feu avec le soutien d'une poignée de missiles. Il porte une armure lourde et est aussi habile au DPS qu'au heal. Il a plus d'un tour dans sa manche où il cache ses nombreux gadgets. Quand il se positionne face à vous, vous pouvez commencer à faire vos prières. Car non seulement il est résistant, mais il pourra vous souffler comme une brindille avec une puissance de feu inégalée.

Branches de template :

Protection rapprochée : Il est bon, parfois, de se mettre à l'écart pour soigner ses plaies ainsi que celles des membres du groupe. C'est dans cette branche que vous pourrez gonfler le heal prodigué à vos comparses.

Arsenal : Comme son nom l'indique, l'arsenal met à votre disposition tout un tas de missiles augmentant sensiblement votre DPS.

Pyromanie : Branche commune aux deux classes avancées favorisant le DPS de façon ostentatoire à l'aide d'appareils incendiaires et de missiles téléguidés.





L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

Jedi Consulaire



Érudit



Ombre

Le Jedi Consulaire est idéal pour ceux qui veulent approcher la Force d'une manière plus douce et plus posée. Il est effectivement plus fin à diriger que les Chevaliers. Ses aspirations sont bien plus introspectives et sa manière de régler les conflits passe avant tout par le dialogue. En effet, le Consulaire aime user de diplomatie avant de dégainer son sabre-laser. D'ailleurs, il le sortira fort peu souvent de son fourreau, lui préférant les facéties de la Force, dispensant télékinésie et messages subliminaux de persuasion. Lorsque le combat sera finalement inévitable, le Consulaire saura tout de même exceller au corps à corps. La grâce du Jedi se parera alors de ses meilleurs apparats sous forme de voltiges et autres cabrioles inspirées. L'agilité étant son maître mot, le Jedi Consulaire évitera bien sûr de revêtir toute pièce d'armure qui pourrait le ralentir dans ses mouvements. Il choisira plutôt de porter des bures légères lui permettant d'esquisser toutes les acrobaties possibles en combat rapproché. Leur planète de départ est Tython, planète commune à tous les utilisateurs de la Force. Les Consulaires se doivent de connaître

tous les mystères de la Galaxie et de ce fait, ils risquent en permanence d'approcher des mystères qu'ils ne devraient en aucun cas toucher. De par leur fibre diplomate, ils doivent sans cesse contrôler leurs émotions et résister à la tentation du Côté obscur, plus que quiconque. Ils sont d'excellents meneurs, toujours prompts à engager le dialogue plutôt qu'à combattre. Cette classe s'adresse avant tout aux joueurs aimant incarner un personnage préférant la diplomatie et proposant une finesse de gameplay assez particulière. Le contraire absolu du Soldat et du Chasseur de primes, en somme. Esthétiquement, il a subi une approche artistique assez semblable à celle d'un Sorcier issu d'un univers fantasy, savamment mêlé à de la science-fiction.

CLASSES AVANCÉES

Au niveau 10, le Jedi Consulaire pourra se tourner vers la voie du tanking en suivant la branche de l'Ombre ou du heal agrémenté de DPS en se dirigeant tranquillement vers celle de l'Érudit. Quelle que soit sa décision, il usera principalement de son puissant lien avec la Force pour se débarrasser de ses adversaires via des sorts, se reposant principalement sur la télékinésie. Son sabre-laser ne s'affiche alors que comme un accessoire destiné à faire tressaillir l'ennemi, car le Jedi Consulaire n'aura bien souvent pas besoin de l'allumer et préférera l'occire à distance.



ÉRUDIT

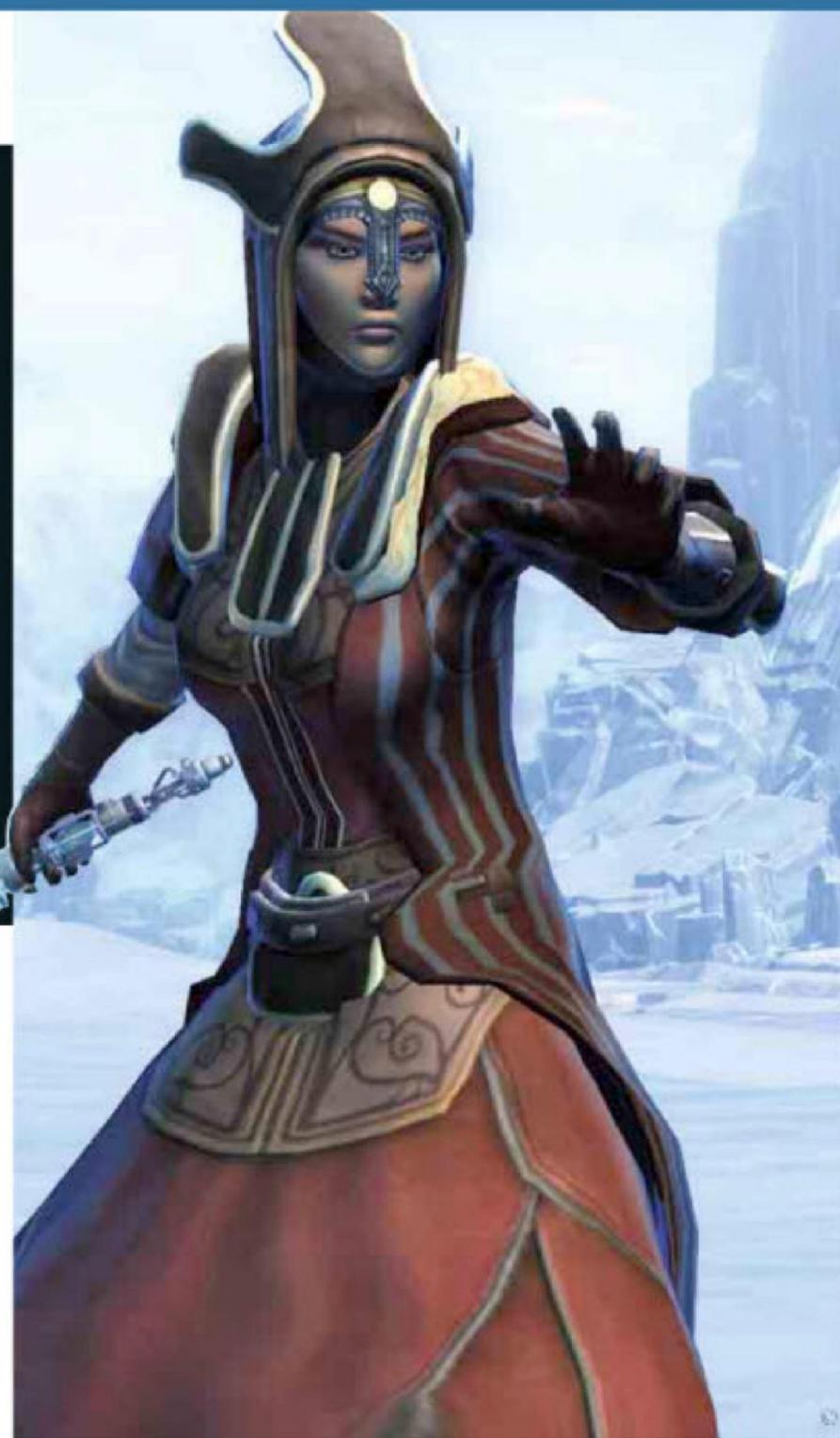
L'Érudit s'affiche comme un excellent soigneur. Son sabre à une main reste souvent accroché à sa ceinture, car il lui préfère largement les techniques de la Force. Il s'habille en armure légère et reste bien souvent en arrière pour envoyer divers soutiens et protections à ses compatriotes. Sa faible résistance le rend vulnérable face à une horde d'ennemis. Il est donc fortement destiné à s'acoquiner avec un groupe car, en solo, il sera plus ardu à manier, compagnon ou pas !

Branches de template :

Protection : C'est ici qu'il faudra puiser vos compétences de soin. La spécialisation en heal vous permettra en outre de maintenir en forme vos compagnons pendant qu'ils se chargeront de faire le sale boulot. À ne pas négliger, car un soigneur est très prisé et choyé dans un MMO !

Télékinésie : Le DPS via la Force vous assure de rester bien au loin des attaques de mêlée. La télékinésie vous permet d'envoyer de puissants sorts qui amoindriront grandement vos agresseurs.

Équilibre : Branche commune aux deux classes avancées améliorant les pouvoirs de la Force ainsi que son maniement du sabre-laser.



**MONDES
PERSISTANTS**

La Force
avant
la force

OMBRE

Le Consulaire Ombre s'offre un peu plus de fantaisie en dégainant son sabre au corps à corps. Associé aux pouvoirs de la Force, ses voltiges emplies de grâce mettent rapidement à mal le blindage adverse. Il peut se spécialiser dans le DPS mais offre également un tanking de qualité. Également pourvu d'une armure légère, il encaisse les coups grâce à son sabre double-lame. Il devient alors une machine à découper des plus mortelles sur la ligne de front.

Branches de template :

Infiltration : Comme son nom semble l'indiquer, la maîtrise de l'infiltration vous permettra de vous faufiler dans les lignes ennemies et d'occire les adversaires par surprise, un atout non négligeable lorsque l'on est doté d'un gabarit peu résistant.

Combat cinétique : Si vous voulez tanker fièrement des ennemis qui font le double de votre taille, c'est dans cette branche qu'il faudra farfouiller. Les techniques du sabre à double-lame optimisent également votre DPS.

Équilibre : Branche commune aux deux classes avancées améliorant les pouvoirs de la Force, ainsi que son maniement du sabre-laser.



L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

INQUISITEUR SITH



Assassin



Sorcier

L'Inquisiteur Sith est un redoutable adversaire. Maniant le sabre avec dextérité ou envoyant des éclairs de Force fulgurants, il sème la mort là où il passe. Son nom terrorise et son ombre charismatique suffit à faire s'enfuir les plus valeureux. Il foment, ourdit, trahit. Nul ne peut savoir quelle sera sa prochaine action. Il est passé maître dans l'utilisation de pouvoirs interdits qu'il expérimente au gré de ses envies. Tout comme les Consulaires, les Inquisiteurs se situent dans le haut du panier. Mais dans l'autre sens, car ils manipulent au lieu d'user de diplomatie et ils ne se hissent dans les plus hautes sphères qu'à grands revers de cruauté. Seul le plus vil, le plus avide et le plus fourbe peut prétendre au titre d'Inquisiteur. Ce combattant sanguinaire puise son énergie dans son propre flux vital et le transforme en une arme dévastatrice. Il canalise les pouvoirs de la Force, ce qui en fait un adversaire très dangereux à distance. Mais qu'on ne s'y trompe pas, de près, il l'est tout autant en déployant une technique de combat au corps à corps destructrice. Leur planète de départ est Korriban, planète mère des Siths et protégeant en son sein leur célèbre académie.

Graphiquement, les développeurs se sont largement inspirés du Cénobite Tête d'Épingle du film *Hellraiser*, mais également de l'ouvrage *Barlowe's Inferno*. Les Inquisiteurs se dissocient des Guerriers Sith par de longues tenues violacées agrémentées d'éléments exotiques tels des plumes, des cornes ou encore des masques. Des éléments momifiés et provenant de carcasses d'anciennes créatures complètent un tableau vestimentaire assez effrayant.

CLASSES AVANCÉES

Au niveau 10, l'Inquisiteur choisira entre du tanking surpuissant, du DPS dévastateur et du soin outrancier. Cette classe offre ici aussi un statut polyvalent permettant toutes les fantaisies. S'il se pare d'une simple armure légère, l'Inquisiteur s'enroule pourtant dans une défense à toute épreuve. Restera alors au joueur d'affiner son choix suivant sa préférence : sabre une lame ou sabre double-lame.



ASSASSIN

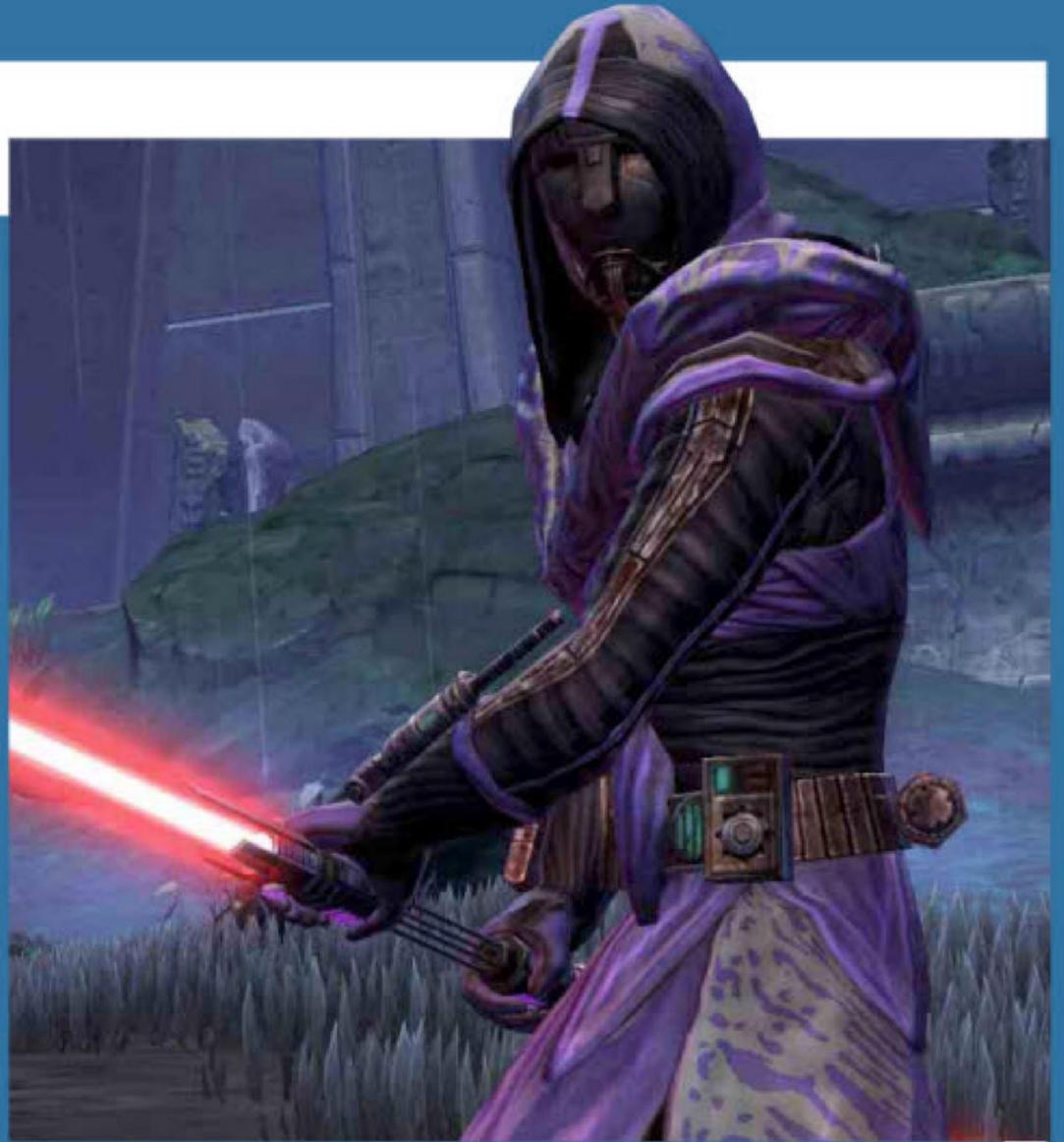
Armé de sa double-lame, l'Assassin sera un parfait tank capable de repousser les assauts et d'affaiblir les ennemis en balançant des éclairs de Force d'une grande puissance. Mais il sera tout aussi dangereux dans le rôle de DPS tapi dans l'ombre, se mêlant au décor et n'agissant qu'au tout dernier moment pour porter le coup fatal. Si on l'ajoute à sa spécialisation Sorcier, la classe avancée d'Assassin offre à l'Inquisiteur un statut de guerrier polyvalent et redoutable en arène.

Branches de template :

Obscurité : Un peu de tanking, c'est toujours utile. L'Assassin pourra, dans cette branche, renforcer ses défenses et autres protections afin de foncer tête baissée dans la mêlée.

Tromperie : La tromperie vous permet de vous tapir dans l'ombre afin de surprendre vos adversaires. C'est ici que vous trouverez toutes les techniques de furtivité et de fourberie pour occire l'ennemi au plus vite et sans un bruit.

Folie : Branche commune des deux classes avancées permettant d'affaiblir son ennemi. L'Inquisiteur puise dans la noirceur la plus profonde de la Force pour handicaper ses ennemis et leur donner le coup de grâce.



SORCIER

Le Sorcier s'en sortira aussi bien dans l'art d'arracher la vie de ses victimes pour la restituer à ses comparses, que dans l'art d'annihiler totalement ses adversaires d'un simple revers de Force. La voie choisie par les différents arbres permettra donc d'en faire un healer très efficace ou un DPS très puissant. Il porte une armure légère et préférera donc tailler au plus vite son affaire afin de ne pas faire durer le combat trop longtemps. C'est un combattant redoutable qu'il vaut mieux affronter en groupe.

Branches de template :

Corruption : On peut être un Sith et être empreint d'empathie. Le healer dans l'âme se tournera donc vers cette branche de template pour y puiser les enseignements nécessaires à la pratique des soins.

Éclair : On se souvient de Dark Sidious laminant d'éclairs le corps du pauvre Luke dans *Le Retour du Jedi*. Si vous avez toujours trouvé une classe folle à ce pouvoir du Côté obscur, ne cherchez pas plus loin, votre DPS vous en remerciera.

Folie : Branche commune des deux classes avancées permettant d'affaiblir son ennemi. L'Inquisiteur puise dans la noirceur la plus profonde de la Force pour handicaper ses ennemis et leur donner le coup de grâce.

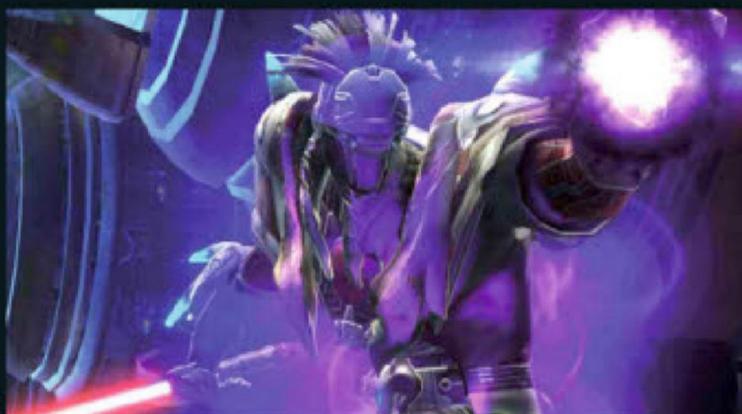


L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

CONTREBANDIER



Franc-tireur



Malfrat

Qui n'a jamais rêvé de se prendre pour Han Solo ? Apparemment, beaucoup de monde, à en juger par le peu d'engouement qu'a suscité cette classe lors de la bêta. Si ce n'est pas la classe la plus boudée, elle s'en approche grandement. Espérons qu'à la release, le prestige d'être un pirate de l'espace séduise un peu plus de monde, car l'histoire racontée dans le jeu est une pure comédie d'aventure agrémentée d'un cocktail d'action détonant. L'espace regorge de pièges mortels et seul un Contrebandier osera se charger de l'ingrat labeur qu'est le transport d'une cargaison lambda à l'autre bout de la Bordure extérieure. Si cela ramène des crédits, cette tâche bringuebale avec elle de multiples ennuis. En bon Contrebandier qui se respecte, vous aurez toujours un ou deux contrats lancés sur votre tête et une meute de Chasseurs de primes aux fesses. Les douanes seront toujours un calvaire à passer et les autorités en place vous regarderont systématiquement d'un mauvais œil. Pourtant, le Contrebandier ne refusera jamais de rendre service, que ce soit l'appât du gain qui le motive ou son grand cœur

camouflé sous sa chemise crasseuse. De ce fait, il lui faudra compter sur un armement relativement complet et sur des subterfuges lui permettant de se tirer de n'importe quel pétrin. La planète de départ est Ord Mantell. Pas de secret concernant le design du Contrebandier, c'est du Han Solo tout craché ! Mais c'est aussi la seule classe de personnage qui offre le plus de fantaisie vestimentaire sans s'enfermer dans un design précis et préétabli. Dans sa garde-robe, on pourra donc trouver des vestes très diverses, des lunettes ou encore des tenues de vol.

CLASSES AVANCÉES

Au niveau 10, le Contrebandier sera confronté au choix du double blaster sous couverture ou du blaster simple mais agrémenté de furtivité lui octroyant le plaisir de frapper en premier. Le DPS pur ou le soin seront des voies possibles, bien que le rôle principal du Contrebandier reste de coller une grosse raclée aux ennemis et de les affaiblir au maximum. On appréciera donc d'avoir une classe relativement bourrine avec le Franc-tireur et une classe plus nuancée, saupoudrée de discrétion avec le Malfrat.



FRANC-TIREUR

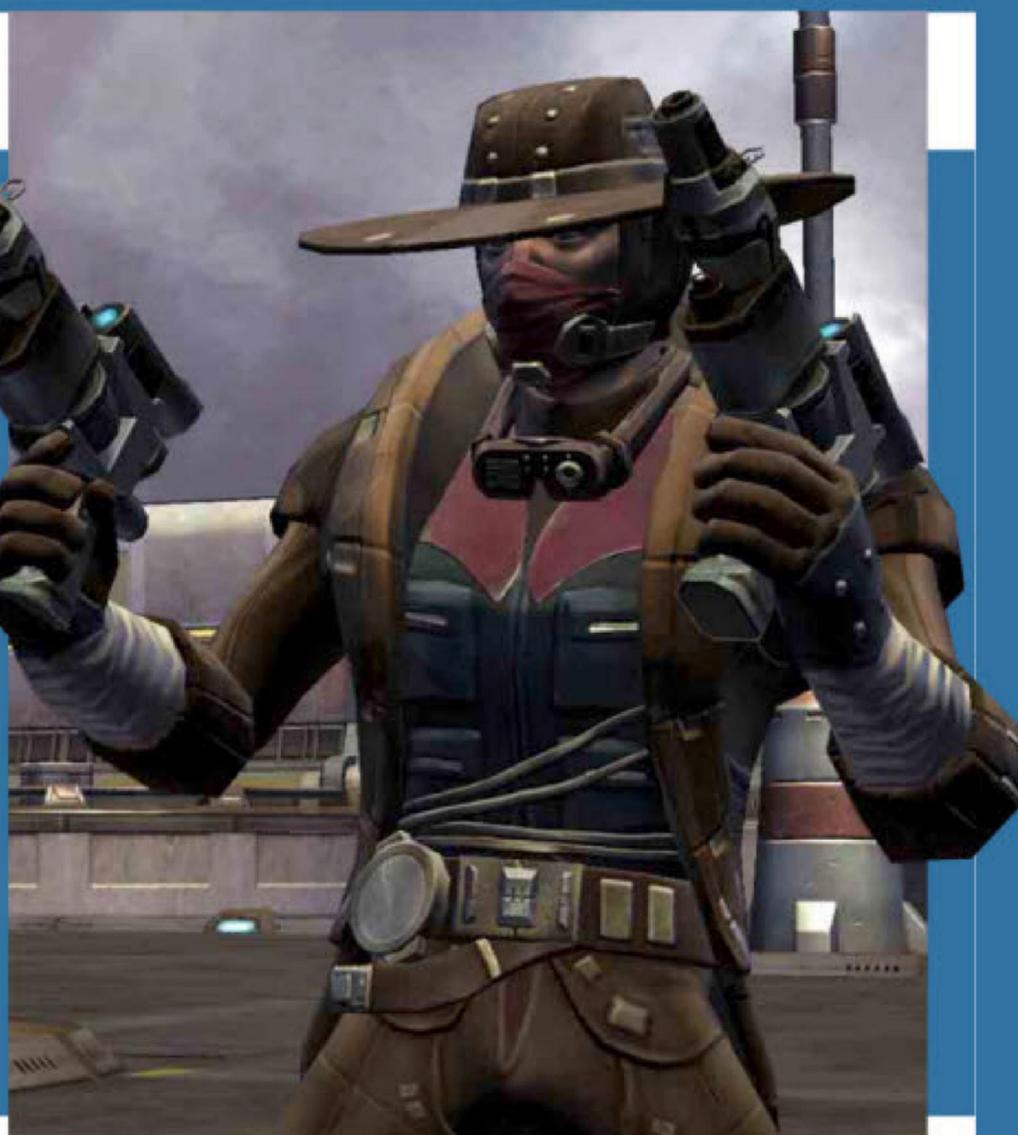
Armé de sa double-lame, l'Assassin sera un parfait tank capable de repousser les assauts et d'affaiblir les ennemis en balançant des éclairs de Force d'une grande puissance. Mais il sera tout aussi dangereux dans le rôle de DPS tapi dans l'ombre, se mêlant au décor et n'agissant qu'au tout dernier moment pour porter le coup fatal. Si on l'ajoute à sa spécialisation Sorcier, la classe avancée d'Assassin offre à l'Inquisiteur un statut de guerrier polyvalent et redoutable en arène.

Branches de template :

Tir de précision : C'est dans cette branche que le Franc-tireur pourra affiner au maximum sa précision et augmenter les dommages de ses tirs.

Sabotage : Comme son nom le laisse supposer, le sabotage permet de débloquent tout un arsenal de bombes et de grenades surpuissantes. Qu'ils aveuglent, blessent ou désorientent l'adversaire, ces engins sont un atout de plus lors d'un combat contre un ennemi coriace, surtout en solo.

Perfidie : Branche commune des deux classes avancées optimisant le DPS des blasters mais offrant aussi diverses techniques pour faire plier la défense ennemie.



MONDES PERSISTANTS

On se la joue Solo ?



MALFRAT

Le Malfrat ne dégainera qu'un seul blaster, mais il disposera d'autres atouts pour compléter sa puissance de destruction. Avec un médipac toujours en poche, il pourra prodiguer des soins relativement efficaces à ses alliés. Quant à sa ceinture de furtivité, elle lui permettra de contourner ses ennemis pour leur asséner un coup mortel avant que son wookiee ne finisse le travail.

Branches de template :

Chirurgie : Comme son nom l'indique, il s'agit ici d'apprendre à soigner ses comparses.

Bagarre : Rien de tel que de se déplacer dans l'ombre, frapper le premier puis prendre ses jambes à son cou le temps que son adversaire agonise. Bagarre déverrouille tout le gameplay furtif du Malfrat.

Perfidie : Branche commune des deux classes avancées optimisant le DPS des blasters mais offrant aussi diverses techniques pour faire plier la défense ennemie.



L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

AGENT IMPÉRIAL



Agent secret



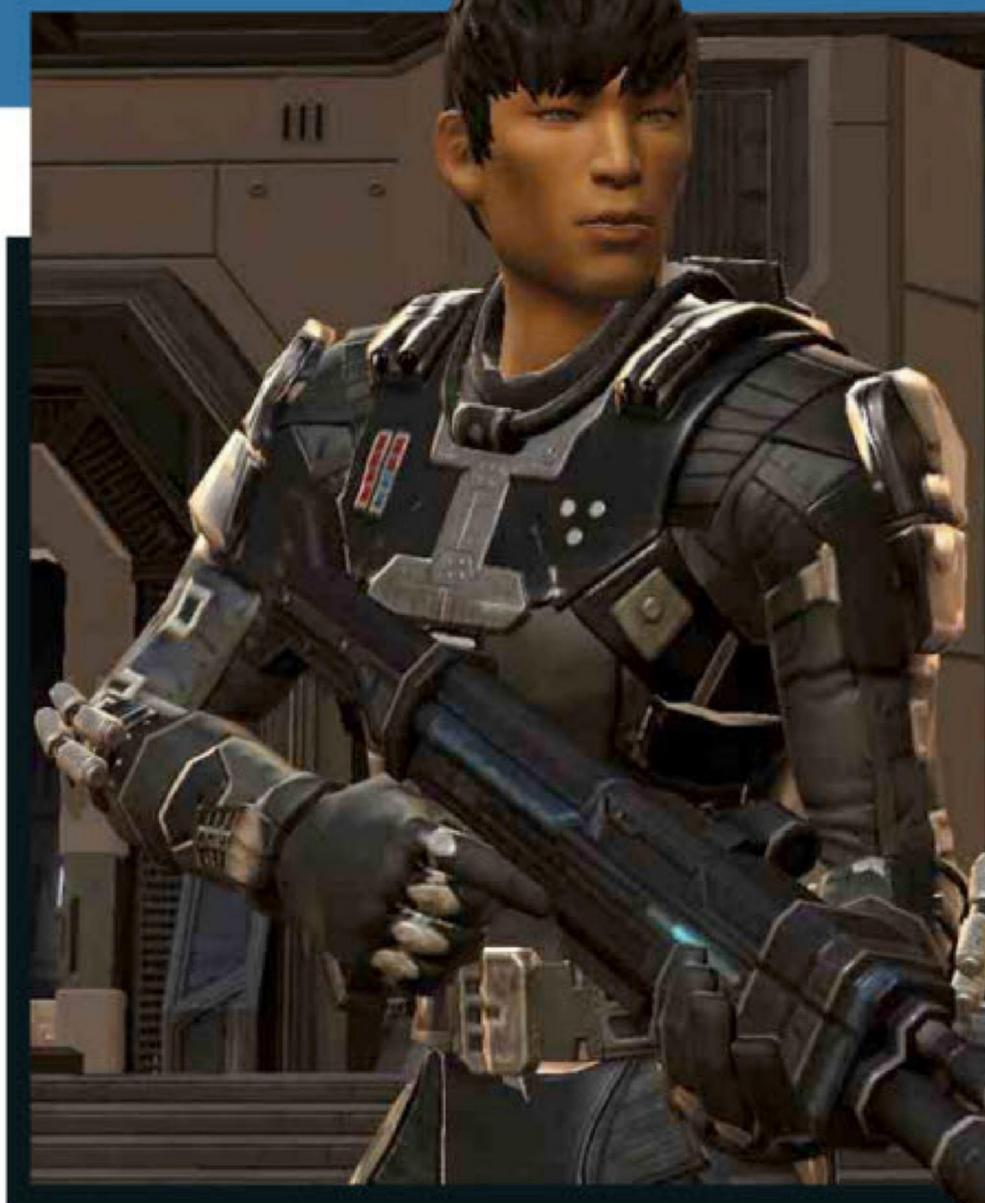
Tireur d'élite

Pour ourdir ses desseins belliqueux, l'Empire a besoin de s'entourer d'hommes prêts à tout et affublés d'une discrétion optimum. D'hommes capables de s'infiltrer dans les lignes ennemies pour éliminer un sénateur bien trop gênant, de récupérer une information capitale ou de saboter une toute nouvelle arme de la République. Cet homme, c'est l'Agent impérial. Combattant hors pair et rusé pouvant se fondre dans le décor et s'enfuir en un éclair, il sera choisi pour mener à bien les missions les plus périlleuses. Un Agent est respecté des Siths et son statut social est considéré comme le plus haut symbole de la réussite. Pour l'Empire, au service de l'Empire. Du point de vue de la narration, l'Agent impérial bénéficie, d'après les développeurs, du meilleur background du jeu. Vous pouvez, dès lors, imaginer incarner un véritable espion infiltré. Les missions et les quêtes proposées n'en sont que plus alléchantes. Le travail d'écriture de cette classe a été d'autant plus ardu qu'il a fallu partir de zéro et inventer au fur et à mesure un personnage cohérent dans un univers déjà bien construit. N'ayant pas été représenté dans les

films, son apparence et l'esthétique qui lui est propre ont été d'autant plus compliqués à créer. Tout comme pour son vaisseau, son appartenance à l'Empire ne devait être en aucun cas ostensible. Sa garde-robe en devient donc assez passe-partout et relativement neutre. Sa planète de départ est Hutta, tout comme pour le Chasseur de primes. Jouer un Agent impérial est idéal pour ceux qui ont envie de se lancer dans une aventure à part, bien qu'étant probablement la plus au cœur du conflit Sith-Jedi.

CLASSES AVANCÉES

Au niveau 10, l'Agent impérial pourra se spécialiser dans le DPS ou dans le heal. Une classe-miroir n'aura jamais aussi bien porté son nom car celle-ci est à peu près la réplique du Contrebandier. Les armes changent et les histoires sont diamétralement différentes, mais en ce qui concerne le gameplay, on fait un véritable copier-coller. Ainsi le Tireur d'élite se parera des mêmes atouts que le Franc-tireur du Contrebandier et l'Agent secret déploiera les mêmes gadgets que le Malfrat.



AGENT SECRET

L'Agent secret ne brandit qu'un simple fusil sans chichis, mais il peut garantir le succès du combat d'une tout autre manière. Il pourra par exemple se transformer en healer qui est, comme toujours, une classe très recherchée pour les instances ou les quêtes en groupe. Il pourra également endosser le manteau de la furtivité pour contrebalancer sa faible résistance due à son armure intermédiaire. Quelle que soit la voie empruntée, l'Agent secret ourle son gameplay dans la finesse.

Branches de template :

Médecine : Un médipac en poche, c'est la victoire assurée. Un soigneur dans l'équipe et c'est le nettoyage d'un donjon garanti sans heurt. C'est donc dans cette branche que vous pourrez vous spécialiser dans les soins.

Dissimulation : Rien de plus simple, la dissimulation vous offre une furtivité à toute épreuve. Pour un Agent impérial, si on veut pousser le roleplay jusqu'au bout, c'est une compétence indispensable.

Fatalité : Branche commune des deux classes avancées offrant une palette de poisons pour affaiblir l'ennemi, histoire qu'il n'y ait plus qu'à finir le travail.

TIREUR D'ÉLITE

On a toujours besoin d'une fine gâchette. Armé de son fusil-sniper, le Tireur d'élite met ses cibles en joue et se débarrasse d'elles sans se faire repérer. À couvert, il peut couvrir de longues distances et s'accompagne de menus gadgets pour faire le reste du boulot. C'est une classe DPS capable de faire de lourds ravages. Le Tireur d'élite revêt une simple armure intermédiaire, mais derrière sa cachette, il n'a pas besoin de se parer de plus d'artifices défensifs.

Branches de template :

Adresse au tir : Ici vous augmenterez la précision de vos tirs pour vous garantir de faire mouche à partir de la planque la plus éloignée possible.

Ingénierie : Un simple gadget permet de se sortir des plus fâcheuses situations. Dans cette branche, vous pourrez vous équiper de sondes puissantes ainsi que de droïdes de combat.

Fatalité : Branche commune des deux classes avancées offrant une palette de poisons pour affaiblir l'ennemi, histoire qu'il n'y ait plus qu'à finir le travail.





L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

CHEVALIER JEDI



Sentinelle



Gardien

Le Chevalier Jedi est le symbole d'un monde meilleur, l'écrin harmonieux dans lequel la Galaxie dans son intégralité place tous ses espoirs. Charismatique et pur, le Jedi fend la foule avec une grâce féline. C'est un redoutable guerrier qui galvanise ses troupes. Grâce à la seule présence d'un Chevalier dans une escouade, les Soldats se sentent soudainement devenir invincibles. La Force les accompagne dans toutes leurs actions. Le Chevalier charrie dans son sillage tout l'héritage Jedi. Il en est d'ailleurs l'avenir et l'ultime chance de salut. La classe du Chevalier Jedi devait refléter la progression de l'usage de la Force. De simple Padawan à Jedi accompli.

La tenue arborée devait également retranscrire cette évolution. Ainsi, les designers ont puisé leur inspiration dans les tenues vestimentaires d'Obiwan version *Clone Wars*. Le Jedi porte des bures empruntant beaucoup au style médiéval, faisant pratiquement penser à celles que porterait un moine. Ce mélange rétro convient finalement parfaitement à un univers futuriste, car il y ancre un style intemporel. La planète de départ du Chevalier est

la même que celle du Consulaire, à savoir Ord Mantell. Jouer un Chevalier Jedi, c'est se lancer dans une bataille épique, brodée d'une mise en scène impressionnante et parsemée de rebondissements. Tout ce qui a fait fantasmer le spectateur lambda dans les films se trouve retranscrit dans cette classe. Sauts de félin, combats nerveux au sabre-laser et pouvoirs de la Force comme on aimerait tous en avoir dans la vraie vie. Rien que le pouvoir de persuasion, tiens!

CLASSES AVANCÉES

Au niveau 10, le Chevalier Jedi pourra se tourner vers le DPS pur ou vers le tanking. Quoi qu'il en soit, il sera capable de causer des dégâts impressionnants. Ses différentes postures lui permettront, en outre, d'appréhender des configurations de combat relativement variées. Le Gardien pourra se spécialiser en tank ou infliger des dégâts. La Sentinelle, quant à elle, se spécialisera dans diverses branches de DPS. Pour régénérer son énergie, le Jedi, tout comme le Sith, utilisera des techniques qui donneront des points de concentration et d'autres qui en dépenseront.



GARDIEN

Le Gardien pourra se tourner vers la défense et ainsi optimiser son rôle de tank, véritable pilier des affrontements. Ou bien encore rester dans le domaine du DPS, sensiblement identique à la Sentinelle, bien que préférant appréhender le combat avec l'usage d'un seul sabre-laser. Affichant une puissance et une défense sans faille, le Gardien peut faire face à de nombreuses situations sans jamais demander de l'aide autour de lui, cela aussi grâce à l'usage d'une armure lourde bien plus efficace pour encaisser les coups.

Branches de template :

Vigilance : C'est ici que vous dépenserez des points pour augmenter votre posture Shien, forme offensive de combat canalisant toute son énergie dans le maniement du sabre.

Défense : Comme son nom l'indique, cette branche est réservée au tanking et au renforcement de votre groupe. Elle évolue autour de la posture Soresu, véritable rempart aux attaques fracassantes.

Concentration : Branche commune des deux classes avancées utilisant la forme Shii-Cho, relativement équilibrée entre les pouvoirs de la Force et le combat au sabre-laser.

SENTINELLE

La Sentinelle se spécialise dans le combat pur et dur, quelle que soit la branche utilisée. Après, tout n'est que question de postures et d'utilisation de la Force. Le joueur appréciera, en outre, de jouer avec un sabre dans chaque main, même si on ne peut s'empêcher de penser qu'un seul est déjà largement suffisant, vu la puissance de l'engin. La Sentinelle renforcera sa résistance en revêtant une armure intermédiaire. Les joueurs apprécieront également de voir voltiger au corps à corps leur personnage. Bien évidemment, le Jedi préfère aller au contact et le combat à distance y est proscrit.

Branches de template :

Surveillance : La surveillance vous permettra de maîtriser la forme Juyo, excellente pour endurer les combats âpres et exigeants.

Combat : Le combat vous octroie le plaisir d'apprendre la posture Ataru, forme acrobatique sollicitant la puissance de mêlée des sabres-laser.

Concentration : Branche commune des deux classes avancées utilisant la forme Shii-Cho, relativement équilibrée entre les pouvoirs de la Force et le combat au sabre-laser.

**MONDES
PERSISTANTS**

**Au cœur
de l'action**





L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

GUERRIER SITH



Maraudeur



Ravageur

Pour le Guerrier Sith, en schématisant un peu, il suffit de relire la fiche du Chevalier Jedi et de tout transposer du Côté obscur. Le Guerrier Sith gangrène tout ce qu'il touche. Son but est de parcourir la Galaxie pour y répandre le chaos et la domination de l'Empire. C'est une véritable machine à déchiqueter. Le moindre être qu'il croise finit avili ou en charpie. Il fait le vide en lui, puisant dans ses peurs et sa haine pour les transformer en rage meurtrière. Malgré ce sombre tableau, le Guerrier Sith dégage une aura des plus séductrices. Jouer un méchant devient tentant, comme l'est le Côté obscur. Pourtant, le scénario dont il est affublé sera profondément ardu à compulser, tout comme celui de l'Inquisiteur. Des choix moraux marquant au fer rouge votre sensibilité se présenteront à vous. Aucune cruauté gratuite ne sera imposée mais une implication dure à assumer pour qui souhaite jouer la vilénie jusqu'au bout. Ce qui fera la faiblesse du Sith, c'est principalement son avidité et sa soif de pouvoir. La « Règle des Deux » instaurée par Dark Bane (oui, d'accord, c'est bien plus tard en l'an -1000, mais bon!) l'obligera

toujours à trahir ses pairs et il ne pourra guère compter que sur le soutien des Chasseurs de primes dans cette aveuglante quête de domination. Comme pour les Inquisiteurs, ils démarrent leur aventure sur leur planète mère Korriban. Esthétiquement, le Guerrier Sith devait sembler souffrir dans son armure, comme si chaque parcelle de son corps rugissait de douleur. À l'instar de Darth Vader, dont le moindre organe robotisé semble se souvenir d'une humanité difficile à supporter. L'armure du Guerrier Sith est identique à un carcan qui le torture. Elle est lourde, massive mais également dangereuse. De ce fait, les designers se sont échinés à créer une garde-robe inspirant la peur.

CLASSES AVANCÉES

Au niveau 10, et tout comme son homologue lumineux, le Guerrier Sith pourra choisir entre laminer ses ennemis à coups de sabre avec les pouvoirs de la Force ou en utilisant des techniques équilibrées piochant dans ses diverses capacités. En gros, seul le tanking permettra de souffler un tantinet et de jeter un regard d'ensemble sur le combat sans être immédiatement maculé de sang. Si assoiffé de sang tu es, la voie du Maraudeur tu prendras. Si tu préfères taper le premier et être le pilier central d'un combat, vers le Ravageur tu te tourneras.



MARAUDEUR

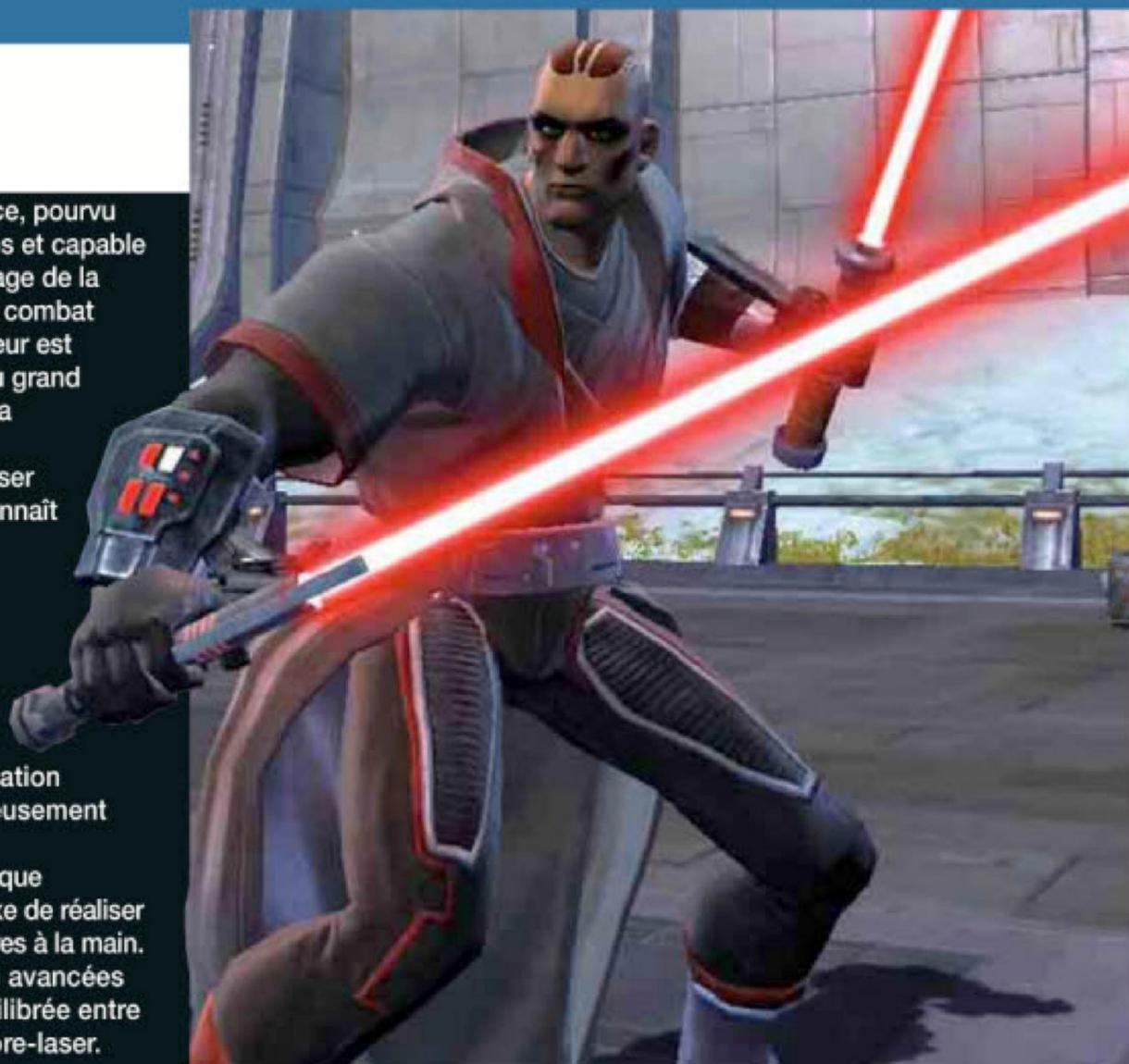
Le Maraudeur est le combattant par excellence, pourvu d'une puissance dévastatrice au corps à corps et capable d'annihiler tous ses ennemis par le simple usage de la Force. Il porte un sabre dans chaque main, et combat avec grâce sous la posture Ataru. Le Maraudeur est un parfait représentant des enseignements du grand Naga Sadow, Seigneur Sith ayant déclenché la Grande Guerre de l'Hyperespace. Rien ne lui résiste et son apparence même suffit à terroriser le plus courageux de ses adversaires. Il ne connaît que brutalité et souffrance, ses techniques reflètent sa haine totale.

Branches de template :

Annihilation : La branche annihilation se focalise sur le DPS via la posture Juyo qui inflige de lourds dégâts en manipulant les pouvoirs de la Force. C'est une spécialisation des plus meurtrières qui s'associera amoureusement avec quelques points de Carnage.

Carnage : Pour les as de la voltige, rien de tel que d'apprendre la technique Ataru octroyant le luxe de réaliser des acrobaties meurtrières avec ses deux sabres à la main.

Rage : Branche commune des deux classes avancées utilisant la forme Shii-Cho, relativement équilibrée entre les pouvoirs de la Force et le combat au sabre-laser.



RAVAGEUR

Le Ravageur s'équipe d'une armure lourde, à l'inverse du Maraudeur qui, lui, préfère la légèreté d'une armure intermédiaire pour plus de liberté d'action. Dans ce template, le joueur pourra se diriger vers le tanking ou bien le DPS, le tout en maniant un seul sabre. Il incarne parfaitement les préceptes du Seigneur Sith Marka Ragnos, énigmatique prédécesseur du Seigneur Naga Sadow. À l'image de ce fameux despote, le Ravageur fonce d'abord dans le tas et réfléchit après. Mais à quoi bon réfléchir ? De toutes les façons, les ennemis sont déjà à terre !

Branches de template :

Immortalité : Nul n'est immortel, mais si on encaisse bien, on peut tenir longtemps. C'est la devise de tout bon tank qui se respecte. La posture Soresu viendra vous apporter la défense dont vous avez besoin pour tenir tête aux ennemis.

Vengeance : La posture Shien de la Vengeance vous permet d'optimiser au plus haut point votre combat au corps à corps.

Rage : Branche commune des deux classes avancées utilisant la forme Shii-Cho, relativement équilibrée entre les pouvoirs de la Force et le combat au sabre-laser.

LE TOP JEUX

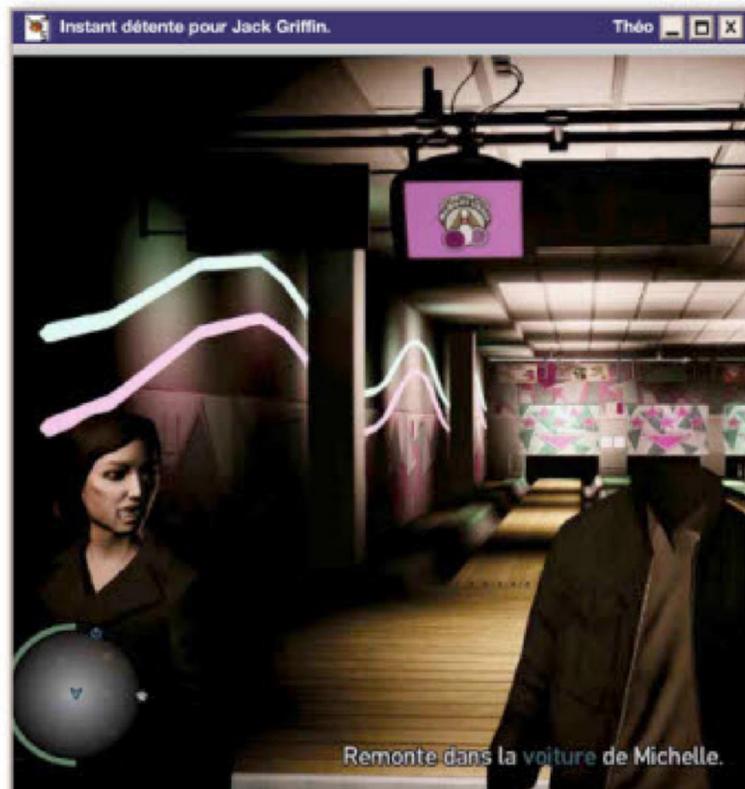
Indispensables, incontournables, bref nécessaires...

	LE JEU DU MOMENT	L'ALTERNATIVE	LE CLASSIQUE
FPS	Rage Bethesda Softworks id Software www.rage.com PCJ 164, 93 % 	S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT GSC Game World bitComposer Games http://cop.stalker-game.com PCJ 145, 90 % 	CRYSIS Electronic Arts Crytech www.electronicarts.fr PCJ 117, 95 % 
	<p>Mais aussi Medal of Honor ■ Call of Duty 2 ■ F.E.A.R. ■ Far Cry ■ Frontlines: Fuel of War ■ Far Cry 2 ■ Call of Duty: Modern Warfare 2 ■ Half-Life 2 Orange Box ■ Metro 2033: The Last Refuge</p>		
STRATÉGIE	TOTAL WAR: SHOGUN 2 SEGA The Creative Assembly www.totalwar.com PCJ 158, 92 % 	WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR II RETRIBUTION Relic Entertainment THQ www.dawnofwar2.com PCJ 157, 90 % 	STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY Activision/Blizzard Blizzard www.blizzard.com PCJ 150, 97 % 
	<p>Mais aussi Supreme Commander ■ Company of Heroes ■ Sins of a Solar Empire ■ World in Conflict ■ Command & Conquer 3 ■ Warcraft III ■ Dawn of War: Chaos Rising ■ Napoleon: Total War ■ Civilization V</p>		
MMORPG	RIFT Trion Worlds Trion Worlds www.riftgame.com Non testé 	LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ONLINE Codemasters Turbine www.lotro-europe.com Non testé 	WORLD OF WARCRAFT Activision/Blizzard Blizzard www.blizzard.com Non testé 
	<p>Mais aussi Anarchy Online ■ Dark Age of Camelot ■ EverQuest 2 ■ Lineage 2 ■ City of Villains ■ Eve Online ■ Guild Wars ■ Age of Conan ■ Warhammer Online: Age of Reckoning</p>		
MULTI	LEFT 4 DEAD 2 Valve Turtle Rock Studio www.l4d.com PCJ 142, 94 % 	LEAGUE OF LEGENDS GOA Riot Games www.goa.fr Non testé 	TEAM FORTRESS 2 Valve Valve www.valvesoftware.com PCJ 117, 88 % 
	<p>Mais aussi Battlefield 1942 ■ Quake III Arena ■ Enemy Territory: Wolfenstein ■ Battlefield 2 ■ Super Street Fighter IV Arcade Edition ■ Enemy Territory: Quake Wars ■ Unreal Tournament III ■ Counter-Strike: Source</p>		
ACTION/AVENTURE	DEUS EX: HUMAN REVOLUTION Square Enix Eidos Montréal http://deusex.com PCJ 162, 92 % 	PORTAL 2 Valve Valve www.thinkwithportals.com PCJ 162, 93 % 	BATMAN: ARKHAM CITY Warner Bros. Rocksteady www.batmanarkhamcity.com PCJ 166, 94 % 
	<p>Mais aussi Thief 3: Deadly Shadows ■ Beyond Good & Evil ■ Mirror's Edge ■ Resident Evil 5 ■ Prototype ■ Bioshock 2 ■ DarkSiders ■ GTA IV: Episodes from Liberty City ■ Dead Space 2 ■ Limbo</p>		
RPG	THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS CDProjekt CDProjekt tw2.thewitcher.com PCJ 161, 99 % 	MASS EFFECT 2 Electronic Arts BioWare www.masseffect.bioware.com PCJ 144, 93 % 	DRAGON AGE: ORIGINS Electronic Arts BioWare http://dragonage.bioware.com PCJ 140, 95 % 
	<p>Mais aussi Mass Effect ■ Neverwinter Nights 2 ■ Gothic 3 ■ The Witcher ■ Star Wars: KOTOR ■ Torchlight ■ Fallout 3 ■ Oblivion ■ Risen ■ Assassin's Creed: Brotherhood</p>		
SPORT	DIRT 3 Codemasters Codemasters www.dirt3-fr.eu PCJ 161, 92 % 	NBA 2K12 2K Games 2K Games 2ksports.com/games/nba2k12 PCJ 165, 93 % 	PRO EVOLUTION SOCCER 2012 Konami Konami http://fr.games.konami-europe.com PCJ 164, 91 % 
	<p>Mais aussi Rugby 2005 ■ NHL 2006 ■ Tiger Woods 2006 ■ Madden 2006 ■ GT Legends ■ GTR 2 ■ Test Drive Unlimited ■ Race Driver: GRID ■ Football Manager 2012 ■ Virtua Tennis 3 ■ SBK X ■ Need for Speed: Hot Pursuit</p>		



Flagrants Délires

Des images incroyables dont vous êtes les auteurs.



RÈGLEMENT

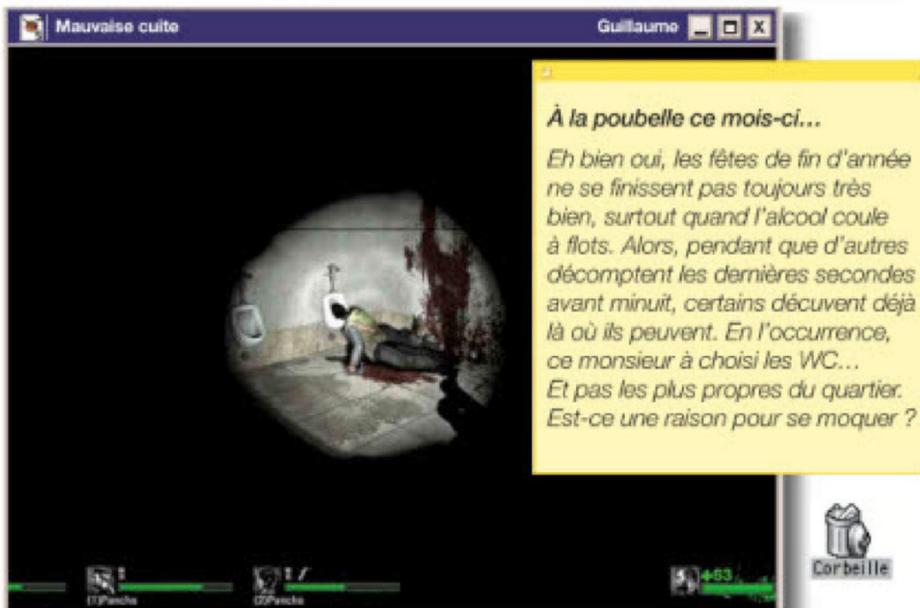
M.E.R.7 SAS au capital de 40 000 euros immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 498599836, ayant siège au 4, rue de la Paix, 75002 Paris, exploitant de la marque Yellow Media, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret, organise un jeu gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France Métropolitaine, excepté les collaborateurs permanents et occasionnels de M.E.R.7 et leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints). La détermination du gagnant s'effectuera par une sélection réalisée par un jury composé de membres de la rédaction. Chaque participant devra renvoyer la réponse par e-mail à : flag2@yellowmedia.fr avant le 20 de chaque mois à minuit. Le gagnant recevra un jeu d'une valeur d'environ 50 euros. Conformément à la

loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant, sur simple demande écrite à la société M.E.R.7, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement. Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 164, avenue Charles-de-Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à M.E.R.7. Pour les Flagrants Délires, envoyez vos meilleures captures d'écran. Vous pouvez utiliser un petit logiciel très pratique (HypersnapDX).

HYPERSNAP DX

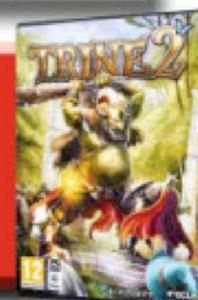
Voici plus de précisions pour utiliser **HypersnapDX**. Tout d'abord, il faut toujours lancer le logiciel de capture d'image avant le jeu. Ensuite, allez dans le menu **Capture** et sélectionnez **Enable DirectX and Glide Capture** pour configurer le logiciel en fonction des caractéristiques de votre carte vidéo. Les différents choix effectués, cliquez sur **OK**. Revenez dans le menu **Capture**, désactivez **Restore after Capture** puis cochez **Quick Save**.

Une nouvelle fenêtre s'ouvre et vous laisse choisir l'endroit du disque dur où vous désirez stocker vos images. Une dernière chose, **Arrêt Défil** est la touche par défaut pour prendre une photo. Réduisez donc sans la fermer totalement la fenêtre d'**Hypersnap** puis commencez votre partie et appuyez sur **Arrêt Défil** pour prendre vos clichés. Ils se logeront directement dans le répertoire que vous avez indiqué à l'aide de la commande **Quick Save**.



À la poubelle ce mois-ci...
Eh bien oui, les fêtes de fin d'année ne se finissent pas toujours très bien, surtout quand l'alcool coule à flots. Alors, pendant que d'autres décomptent les dernières secondes avant minuit, certains déçoivent déjà là où ils peuvent. En l'occurrence, ce monsieur a choisi les WC... Et pas les plus propres du quartier. Est-ce une raison pour se moquer ?

LE GAGNANT DE CE MOIS-CI REMPORTE LE JEU TRINE 2





Courrier



Illustrations de David Lyttleton

Parce que nos lecteurs ont des choses à dire !

Entre les deux mon cœur balance

Bonjour à toute la rédaction ! Je vous remercie encore du travail que vous faites... malgré le retard et nos crises de nerfs quand on ne vous retrouve pas en kiosque. Enfin bon, je suis sûr que vous faites le max, en espérant vite retrouver un rythme plus normal. Voilà, j'ai quelques questions :

1) Y a-t-il de grosses différences entre *Skyrim* et *The Witcher 2*? Je n'ai joué à aucun des opus précédents. Lequel me conseillez-vous, en sachant que je suis un fan inconditionnel de la série *Assassin's Creed*? Si on peut retrouver un tout petit quelque chose dans l'un des deux : monde ouvert, quêtes secondaires... De plus, est-il possible de jouer à ces titres sans avoir fait les précédents épisodes ?

2) Cette question va vous sembler bizarre. Voilà, je souhaite offrir le jeu *Just Dance 3* sorti sur Wii, PS3 et Xbox 360 (et pas sur PC). Y a-t-il une préférence sur la console en termes de rendu des mouvements ? L'une des trois versions est-elle meilleure que les autres ? Si vous pouviez me conseiller... Merci pour votre travail.

JB

Salut JB, Ces derniers mois ont effectivement été assez difficiles pour PC Jeux, qui accuse un retard aussi gênant qu'indépendant de notre volonté. Les choses sont cependant sur le point de rentrer dans l'ordre. Tu devrais retrouver ton magazine en temps et en heure à partir de 2012. Veuillez d'ici là, toi et tous nos lecteurs, accepter nos plus plates excuses ! Maintenant, pour répondre à tes questions :

1) Si *The Witcher 2* et *Skyrim* appartiennent tous les deux au genre du RPG, leurs approches en font des jeux finalement assez différents. *Skyrim* joue la carte de la liberté et t'offre une aire de jeu immense, dans laquelle tu es libre de faire à peu près tout ce qui te passe par la tête. Le scénario, de son côté, y tiendra la place que tu voudras bien lui accorder. Libre à toi de suivre la quête principale ou de passer des heures et des heures



à remplir les nombreuses missions annexes proposées. *The Witcher 2*, quant à lui, procède de manière à peu près inverse. C'est-à-dire qu'il parie tout sur son histoire et sa mise en scène. Il offre également son lot de quêtes annexes mais t'imposera, dans l'ensemble, beaucoup plus de choses que *Skyrim*. À toi de voir si tu préfères créer ta propre histoire, ou plutôt suivre celle que le jeu veut te raconter. Si tu cherches un monde ouvert et une multitude de quêtes secondaires, il vaut tout de même mieux te tourner vers *Skyrim*. D'autant plus que des deux jeux, c'est celui qui se joue le plus facilement sans avoir fait les précédents. De nombreuses références à l'univers général de la série y sont glissées, mais elles font office de bonus pour le fan. Elles ne t'empêcheront

certainement pas d'apprécier le titre. *The Witcher 2*, de son côté, fait directement suite au premier épisode, qu'il reste préférable d'avoir fini avant de s'attaquer à sa suite.

2) Tu t'en doutes bien, le jeu console n'est pas notre spécialité... Mais après

enquête, il semble que dans l'ensemble, les trois versions de *Just Dance 3* se valent. La Xbox 360 se démarque tout de même par l'utilisation de Kinect, qui permet de danser de manière totalement libre !

PCJEUX

POUR NOUS ÉCRIRE...

Parce que les jeux sont votre passion !

Envoyez vos lettres à PC Jeux, rubrique courrier, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret. Ou par e-mail à l'adresse : pcjeux2@yellowmedia.fr

Le courrier adressé à l'éditeur ne pourra être publié dans cette rubrique qu'à la condition que le lecteur recopie la phrase suivante : « Je donne l'autorisation de publier mon article. » L'éditeur se réserve le droit de refuser n'importe quel texte ainsi que le droit de raccourcir, modifier ou extraire une partie du texte sans avoir à justifier sa décision. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans le courrier des lecteurs, celles-ci n'engageant que la responsabilité des lecteurs.

OFFRE DÉCOUVERTE D'ABONNEMENT **PC JEUX**

Découvrez toutes les dernières infos des jeux PC chez vous



ABONNEZ-VOUS POUR 6 MOIS

24€
au lieu de 41,70 €

**BÉNÉFICIEZ DE
+ DE 40 %
DE RÉDUCTION !**

OFFERT
CHAQUE MOIS
LE DVD DE 7,5 GO

BULLETIN D'ABONNEMENT À retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC JEUX - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

OUI, je m'abonne à **PC JEUX** pour 6 MOIS (6 N° / 6 DVD) pour **24€** au lieu de 41,70 €.

P167

Je joins mon règlement par :

- Chèque bancaire ou postal à l'ordre de M.E.R.7
- CB n° _____
- Expire le : ____/____/____ Cryptogramme ____

Date et signature obligatoires : _____

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

Mme Mlle Mr Nom⁽¹⁾ : _____

Prénom⁽¹⁾ : _____

Société : _____

Adresse⁽¹⁾ : _____

Code Postal⁽¹⁾ : _____ Ville⁽¹⁾ : _____

Adresse email⁽¹⁾ : _____

Tél fixe : _____

Tél portable : _____

Date de Naissance : ____/____/____

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions⁽²⁾ :

Quelle console utilisez-vous : PS3 PSP DS Wii Xbox 360

De quel matériel informatique disposez-vous : PC Mac

Je souhaite recevoir les offres de M.E.R.7 et partenaires.

⁽¹⁾ Champs obligatoires
⁽²⁾ Chaque numéro de PC JEUX est en vente au prix de 6,95€(01/01/11). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 29/02/12.
 Pour l'étranger, nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyelowmedia@dpiinfo.fr
 Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut, votre abonnement ne pourra être mis en place.
 Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre . Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.

DVD



Ce mois-ci

- > 1 jeu complet
- > 3 mods
- > 1 Free 2 Play
- > 6 vidéos

MODE D'EMPLOI

- > Insérez le DVD dans votre lecteur de DVD et attendez que le programme d'interface se lance automatiquement (si cette option est activée). Cliquez alors sur Entrée pour afficher l'interface du DVD et avoir accès à tout son contenu. Si, pour une raison quelconque, la première page ne se lance pas automatiquement, dirigez-vous dans le menu Démarrer puis cliquez sur Exécuter. Tapez ensuite D:\lanceur-pcj.exe (si D est la lettre de votre lecteur).
- > Si vous décelez un problème avec le DVD, renvoyez-le à l'adresse suivante : **PC Jeux, service CD-ROM, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.** N'oubliez pas de spécifier votre nom et votre adresse.

DVD CONTRE CD



1 DVD **13,24 CD !**

Les démos et autres « bonus » que nous voulons vous faire découvrir sont de plus en plus gros. Pour cette raison, les CD ne suffisent plus et le DVD s'impose comme le seul choix possible.

DVD



HARD TO BE A GOD

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Manifestement grand amateur des livres signés par les frères Strougatski (dont des jeux comme *Galactic Assault* ou *Inhabited Island* étaient déjà des adaptations), l'éditeur russe Akella remettait le couvert en 2008 avec *Hard to be a God*. Inspiré du roman éponyme, le jeu se déroule quatre ans après les événements qui y sont relatés, et nous met dans la peau d'un jeune homme fraîchement diplômé de l'académie des services secrets. Chargé d'espionner le royaume d'Arkanar, il est bientôt contacté et aidé par des individus issus d'une race mystérieuse et très avancée technologiquement. Ce pitch assez classique introduit un RPG très orienté action.

Le titre met ainsi en scène des combats en temps réel dynamiques, tout en utilisant le principe de pause active qui permet de suspendre les joutes à loisir, pour assigner des ordres à ses combattants. Les affrontements occuperont le plus gros du temps de jeu accordé à *Hard to be a God*, mais le jeu se distingue surtout par son univers original, à mi-chemin entre le médiéval fantastique et la science-fiction.

À RETENIR

Développeur Burut CT
Éditeur Nobilis/Akella
Nécessite CPU 1,6 GHz, 1 Go de RAM (1,5 pour Vista), carte 3D 128 Mo



COMMANDES Difficile d'être un dieu sans son clavier et sa souris...



MAELSTROM

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Très connu des amateurs de *Sins of a Solar Empire* pour sa qualité et son énorme contenu,



l'expansion *Maelstrom* est récemment passée à sa sixième release. Au menu et en plus des traditionnelles corrections de bugs, des améliorations graphiques toujours appréciables, mais aussi de nombreux équilibrages et retouches plus ou moins importants. Si nous ne tenons pas ici une véritable nouvelle version du mod, le fait est qu'il reste vivant, et que ça fait très plaisir !

À RETENIR

Développeur SoaSE-Maelstrom
Mod destiné à *Sins of a Solar Empire*
Nécessite CPU Dual Core 2,2 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 256 Mo

COMMANDES

Y jouer sans son combo **clavier-souris** serait un péché.

MOD



WAR REALISM



DE QUOI S'AGIT-IL ?

Comme son nom peut le laisser supposer aux plus rusés d'entre vous, ce mod a pour vocation d'apporter un maximum de réalisme à *Men of War : Assault Squad*. Ainsi, à chaque arme seront associées des valeurs de portée et de pénétration conformes à la réalité. En bonus, quelques équilibrages s'inviteront également, pour faire de ce mod un véritable must have !

À RETENIR

Développeur Chakal16
Mod destiné à *Men of War : Assault Squad*
Nécessite CPU 2,6 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo

COMMANDES

Les Hommes de la guerre sont les Hommes du **clavier** et de la **souris**.

MOD



CRYSIS REVIVAL v2

DE QUOI S'AGIT-IL ?

rGOT assure le suivi de son très bon mod (dont vous pouviez trouver la première version dans le DVD du *PC Jeux* n° 165), avec une v2 proposant de nouveaux éléments graphiques, une map inédite, et une intelligence artificielle retravaillée. Pour rappel, il est toujours question ici de recréer l'univers du premier *Crysis* en s'appuyant sur le puissant moteur *CryEngine 3*. Le tout étalé sur à peu près trois heures de jeu.

À RETENIR

Développeur rGOT/The_Can
Mod destiné à *Crysis 2*



Nécessite CPU bi-cœur 2 GHz, 2 Go de RAM, carte vidéo 512 Mo

COMMANDES

Clavier et **souris**, pour changer.

MOD

ET AUSSI... + QUELQUES VIDÉOS

Votre dose mensuelle de vidéos se composera cette fois-ci des derniers trailers en date de *Mass Effect 3*, *Prototype 2*, *Syndicate* ou encore *Sniper Elite 2*. Et si d'aventure le test de *Trine 2* présent dans ce numéro ne devait pas suffire à vous convaincre, un extrait animé devrait s'en charger sans problème.



Mass Effect 3

+ DES PILOTES... INDISPENSABLES

Prenez de bonnes résolutions pour l'année 2012, et mettez vos pilotes graphiques à jour ! Ce faisant, vous étoufferez dans l'œuf toutes sortes de problèmes qui n'auraient pas manqué de venir ternir vos jeux fraîchement récoltés pendant les fêtes. Rendez service à vos cartes graphiques, rendez-vous service : jetez-vous sur les derniers drivers AMD/ATI et nVidia présents sur votre DVD !

Détail complet
au dos des disques

AVERTISSEMENT

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Il existe des personnes susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsque ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

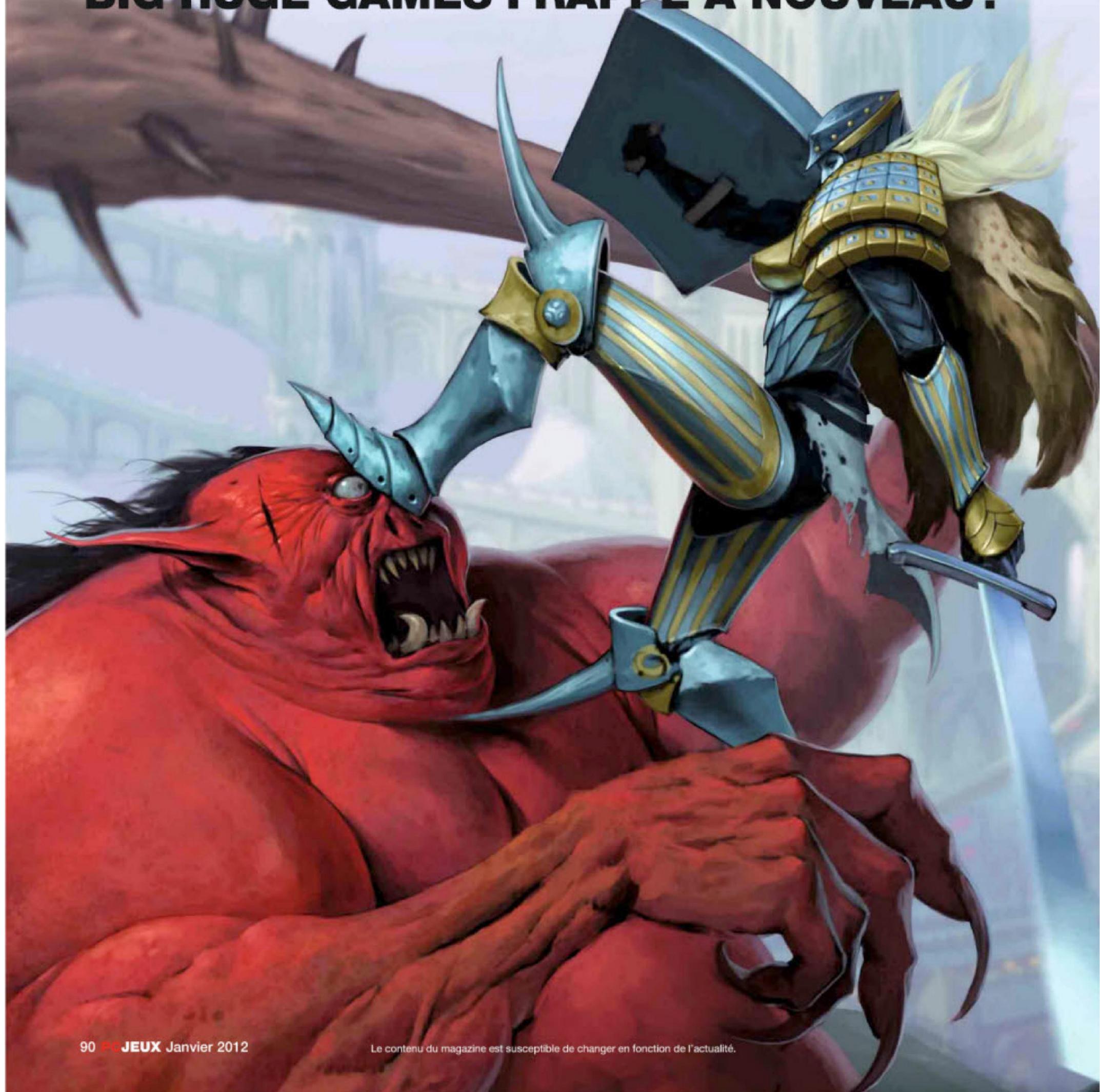
PROCHAINEMENT DANS

PC JEUX

EN VENTE DÈS LE 31 JANVIER 2012

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

**APRÈS L'EXCELLENT RISE OF NATIONS,
BIG HUGE GAMES FRAPPE À NOUVEAU!**





JVN.COM
Jeux Vidéo Network

Créer mon blog
Mon profil
Mes amis

Tapez votre pseudo
Tapez votre mot de passe
Mot de passe perdu ?

Accueil | PC | PS2 | PS3 | PSP | Wii | DS | 360 | Achat PC | Achat Jeux Vidéo

Rechercher avec Google sur le site

BANG BANG LE CANARD

Accueil > Communauté > Blogs > Blogs officiels > PC Jeux - le blog officiel

PC Jeux : le blog officiel

PC JEUX

PCJ 156 - Février 2011
Posté le 21/01/2011 à 11:01
Le prestige de l'uniforme...

MINECRAFT : RETOUR SUR LE JEU PHÉNOMÈNE DU MOMENT !

OPERATION FLASHPOINT : RED RIVER
REPORTEGE EXCLUSIF
ENTRE SIMULATION ET ACTION EFFRÉNÉE, PLUS BESOIN DE CHOISIR !

TESTS ET PREVIEWS
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 : VIETNAM SAÛD
TRON EVOLUTION
KING OF KINGS
A NEW BEGINNING...

DOSSIERS
WORLD OF WARCRAFT : TYRAN OU PROPHÈTE ?
Le MMO de Blizzard a-t-il tué le genre ?

DAWN OF WAR II RETRIBUTION
Découvrez l'add-on qui révolutionne le STR culte.

LE S.O.S. DU MOIS
WOW : CATAclysm
Les cinq derniers arbres de talents expliqués.

MONDES PERSISTANTS
DC UNIVERSE ONLINE
Une bonne raison de porter des collants ?

A GAGNER :
1 pack PS3 (Console + Jeu)

Envoyez **PS3** au **7 10 25**

La config du mois
FEVRIER

I-Game
PC de jeu
AMD Athlon™ II X2 260, ATI Radeon™ HD 5750, 4096 Mo

Les nouveaux blogs

Le blog de Zuzu	Zuzu
Le blog de Nerd-Dogg	Nerd-Dogg
Le blog de papa-Idir	papa-Idir
100 % Jeux Vidéo	G80
Le blog de jobic	jobic
Le blog de entouaneKing	entouaneKing
Le blog de BENEDITH	BENEDITH
Jackpapy Vs Kojima	jackpapy

PC Jeux : le blog officiel

PC JEUX

58 billets(s) et 3125 commentaires(s)

Le blog officiel de la rédaction de PC Jeux.

En direct des forums

En kiosque

PC JEUX
STARCRASH 3
10

146 - PC JEUX Avril

Abonnez-vous en ligne

Calendrier

Janvier

**RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DE LA RÉDACTION
SUR LE BLOG ET LE FORUM DE PC JEUX
WWW.PCJEUX.FR**

Venez commenter l'actualité du jeu vidéo
et devenez peut-être le rédacteur star du blog !

“VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM”

LANCEMENT DES PÉRIPHÉRIQUES DE JEU CORSAIR

VENGEANCE



Vengeance K60

CLAVIER POUR JEU DE TIRS (FPS)



Vengeance M60

SOURIS POUR JEU DE TIR FPS

Conçus pour
les jeux **exigeants**

La nouvelle gamme de claviers et souris de prestige Corsair® Vengeance™ pour joueurs vous garantit le niveau de performance le plus élevé. Ceux-ci ne sont pas des périphériques de jeu classiques. Chacun a été conçu pour un temps de réponse incroyable, une extrême précision, et des commandes fiables et personnalisables. Notre attention aux plus petits détails et les derniers raffinements font toute la différence.

Claviers de jeu optimisés pour la performance

Les joueurs attendent tant de leurs claviers. Les Vengeance K60 et K90 ont été conçus pour dépasser les attentes des joueurs même les plus exigeants. Grâce aux touches mécaniques Cherry MX rouges, un anti-ghosting total, et une prise en compte de 20 touches simultanément (key-rollover), votre action passe au niveau supérieur. Le K90 comprend 18 touches de macros programmables et des touches rétro-éclairées individuellement ; le K60 dispose d'un repose poignet capitonné ainsi que les touches ZQSD galbées et granitées.

Souris de jeu haute précision

Pourvues d'un détecteur de 5700 dpi réglable à la volée, une configuration du mouvement vertical, une molette plombée et une structure monobloc de qualité supérieure en aluminium, les Vengeance M60 et M90 se comportent parfaitement dans votre main et vous permettent un contrôle précis pour améliorer votre jeu. La M90 comprend 15 boutons intelligemment positionnés, incluant 9 boutons de macros programmables, et la M60 dispose d'un bouton sniper dédié et d'un centre de gravité ajustable pour une précision maximale.



Vengeance K90

CLAVIER DE JEU SPECIAL MMO/RTS



Vengeance M90

SOURIS DE JEU SPECIAL MMO/RTS



facebook.com/VengeanceGaming



@CorsairMemory

Pour en découvrir bien plus sur notre gamme complète de périphériques de jeu Vengeance, visitez corsair.com