

TRIBES : ASCEND LE MEILLEUR FPS ONLINE GRATUIT

PC JEUX X

AVRIL 2012 - www.jvn.com



EXCLUSIF

SIMCITY

Le plus populaire des city builder s'offre une rénovation de luxe !

**TESTS
ET PREVIEWS**



WARGAME : EUROPEAN ESCALATION
RAYMAN ORIGINS
ALAN WAKE
CRUSADER KINGS II
WAKFU
MASS EFFECT 3

DOSSIER

STAR WARS : THE OLD REPUBLIC

Le patch 1.2 arrive en force !

PREVIEW

GUILD WARS 2

Détrônera-t-il World of Warcraft ?



ZOOM

TEST DRIVE FERRARI

Domptez une bête de course !



L 13912-170 - F: 6,95 €



mer7



TOTAL WAR™
SHOGUN 2

LA FIN DES SAMOURAÏS



© SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The Creative Assembly, Total War, Shogun Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited. All rights reserved.



“EXHAUSTIF, COMPLET,
PARFAITEMENT CALIBRÉ”

joystick

FORGEZ LE DESTIN D'UNE NATION TOUTE ENTIÈRE

Japon, XIX^e siècle. Les forces montantes de l'empereur affrontent un Shogunat qui refuse de renoncer au pouvoir. Ce "Standalone" (une extension qui ne nécessite pas le jeu "Total War : Shogun 2") issu de la célèbre série revient sur une lutte sanglante qui oppose la culture traditionnelle des Samourais à la modernité des armes à feu.

Choisissez votre camp et guidez un Japon traditionnel dans l'ère industrielle tandis que les États-Unis, la Grande-Bretagne et la France favorisent une guerre civile qui déterminera l'avenir du pays.

www.totalwar.com



THE
CREATIVE
ASSEMBLY

SEGA
www.sega.fr

PC JEUX

LE MAGAZINE PRÉFÉRÉ DES JOUEURS



PC JEUX n° 170 - Avril 2012

Édité par M.E.R.7 SAS au capital de 40000 euros
RCS de Paris 48859836
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 39
Fax : 01 41 27 38 39
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50
www.mesmagazinesavril.fr

Président : Francis Jauzot
Directeur général : Francis Foliot
Directeur Général Adjoint commercial et marketing : Laurent Guillemain
Directeur Général Adjoint numérique et éditorial : Jean-François Morisse
Principaux actionnaires : LMBO Finance FCPR, Fondation du Littoral
Directeur de la publication : Francis Jauzot
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier (jobs@mer7.fr)
Directeur de magazine : Xavier Lévy
Prix au numéro : 6,95 €

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
Fax : 01 42 00 66 92
Téléphone depuis l'étranger +33 1 44 84 05 00
e-mail : abonmer7@clpinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 €

RÉDACTION
Éditeur des magazines du pôle Jeux : ... Eric N'Guessan
Rédacteur en chef : Cyril Dupont
Rédacteur en chef adjoint : Bruno Pennes
Première rédactrice graphiste : Jennyfer Buzenac
Ont collaboré à ce numéro : Charlotte Benoit, Emmanuel Bezy, Kevin Bitterlin, Damien Coulomb, Filipe Curlo, Jean-Marc Delprat, Aik Dulac, Amin Haddadène, Corentin Lamy, Elise Lautier, Jean-Kleber Laurent, Florence Magnier, Mina Mammeri, Laetitia Martin, Pierre Ropert, Steven Suedile, Morgane Tachot, David Vandebouque, Mélanie Wang.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 39 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur commercial publicité pôle jeu : Vincent Sautier (vsautier@mer7.fr)
Directeurs de publicité : Didier Pechon (dpechon@mer7.fr)
..... Sidonie Colet (scolet@mer7.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (medouard@mer7.fr)
Assistante trafic : Nathalie Lopes-Joussein (nlopes@mer7.fr)

FABRICATION
Responsable de fabrication : Philippe Perrot (pperrot@mer7.fr)
Chargé de fabrication : Antonio Sanchez (asanchez@mer7.fr)

DIFFUSION
Vente d'anciens numéros : 0144840550
Diffusion : MLP
Impression : SEP
ZA Les Marchais - 77590 Bois-le-Roi
Imprimé en France. Printed in France.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire : 0913K89787
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 pour la totalité des exemplaires un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément.

Couverture © Maxs/Electronic Arts

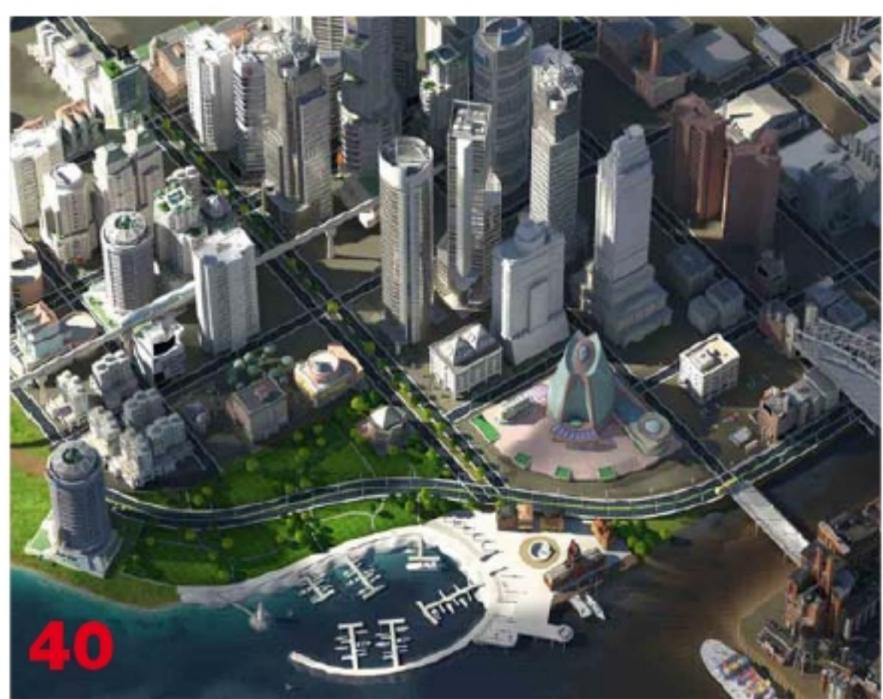
Ce mois-ci...



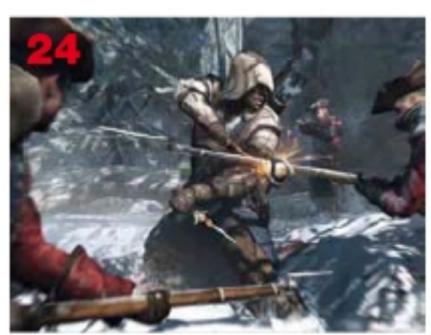
GUILD WARS 2
Nos premières Impressions sur le MMO d'ArenaNet.



SWTOR
BioWare dévoile le futur contenu de son MMO.



SIM CITY
Maxis nous ouvre ses portes pour déveller le grand chantier de rénovation de son titre mythique.



ASSASSIN'S CREED III
Plus beau, plus dynamique... Un troisième volet qui en impose !



ALAN WAKE
Il aura mis du temps à débarquer, mais ça valait le coup de l'attendre !

Casual vs. hardcore!

Formis durant la période des fêtes de fin d'année, il est rare d'être confronté à une horde de hits en puissance. Pourtant, force est de constater la multitude de bons titres présents dans ce numéro, et pas des moindres ! Du côté des RPG, vous verrez que l'incontournable *Mass Effect 3* conclut cette série culte avec brio. Les amateurs de plateforme (même s'ils sont plus rares sur nos bons vieux PC) auront le plaisir d'acclamer le come-back de Rayman, qui a enfin réussi à voler la vedette aux lapins crétins. Quant à *Tribes: Ascend*, il sonne le retour fracassant des FPS exclusivement en ligne, en Free to Play qui plus est. De quoi faire renouer les joueurs avec ce genre phare qui œuvrait sur PC à la grande époque de *Tribes* premier du nom et de *Quake III Arena*, avant de migrer peu à peu sur console. Car oui, aujourd'hui, il se vend plus de FPS sur console que sur PC, qu'on se le dise ! Ça prouve à quel point les habitudes des joueurs évoluent. Il suffit de regarder du côté des jeux de baston pour s'en convaincre, avec l'arrivée de titres comme *Street Fighter X Tekken* qui débarquera en mai prochain sur nos machines. Et toutes ces migrations de genre et de joueurs sont loin de s'arrêter, surtout avec le boom des nouveaux supports comme l'iPad. Mais malgré cette myriade d'excellents titres que nous nous efforçons de mettre en avant, nous avons parfois l'impression de donner des coups d'épée dans l'eau. Surtout face à certaines annonces, comme celle clamant haut et fort la victoire totale de la dernière version de *Farming Simulator*, qui se paye le luxe d'être le jeu PC le plus vendu de 2011. Ça laisse bouche bée ! Heureusement, la GDC qui s'est tenue début mars à San Francisco nous tire de notre torpeur. Lors de cet événement, les développeurs ont sacré *Skyrim* comme jeu de l'année. Nous sommes sauvés !

CYRIL DUPONT



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

Suivez la rédaction sur
Facebook et
Twitter

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

ALIENWARE
GAME VICTORIOUS™



X51

LIBÉREZ LE HÉROS QUI EST EN VOUS



ORDINATEUR ALIENWARE X51 : Compact et puissant.

Libérez le héros qui est en vous et profitez d'une expérience de jeu épique sur un ordinateur de bureau compact pour régner en maître. Disponible avec la 2e génération de processeurs Intel® Core™ i3.

À partir de 799 €^{TTC**}(1)

Rendez-vous sur www.alienware.fr/x51
ou appelez 0 825 387 320.

Numéro Indigo : 0.15 €^{TTC}/min.



Écran vendu séparément.
Rendez-vous sur alienware.fr/gearshop

**Contribution environnementale incluse

(1) Système disponible à partir de 799 €TTC avec la 2e génération de processeurs Intel® Core™ i3. Disponible également avec la 2e génération de processeurs Intel® Core™ i5 et Intel® Core™ i7. Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Logo Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Logo Intel Inside, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, et Xeon Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. Les photos ne sont pas contractuelles et peuvent montrer des éléments optionnels qui ne sont pas compris dans la configuration par défaut de ce système. Alienware se trouve à Alienware Ltd, Unit 1 Blyry Court, Blyry Industrial Estate, Athlone, Co. Westmeath, Irlande Numéro d'identification: 361662 Adresse enregistrée: 70 Sir John Rogersons Quay, Dublin 2, Irlande. Dell S.A. Capital: 1 782 769 €. 1 Rond Point Benjamin Franklin - 34938 Montpellier Cedex 9 - France. N° 351 528 229 RCS Montpellier - APE 4651 Z.

ALIENWARE | GAME VICTORIOUS™

* RÉGNEZ EN MAÎTRE



PC JEUX

56

MASS EFFECT 3

Shepard revient pour une dernière mission explosive.

SOMMAIRE

08 Actus

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

34 Previews

Guild Wars 2, *Confrontation*... Les futurs
hits passés au crible

48 Dossiers

BioWare dévoile le futur de *Star Wars:
The Old Republic*

76 Download

Notre sélection des meilleurs jeux gratuits

78 Mod News

Relancez l'intérêt de vos jeux favoris avec
notre sélection de mods

80 Mondes Persistants

Plongez au cœur de *Tera Online*, un MMO
100 % asiatique

82 eSport

Les joueurs professionnels s'affrontent sur
StarCraft II

84 Culture

Retrouvez toutes les dernières infos pour
entretenir votre culture geek

86 Top Jeux

Les titres indispensables tout genre confon-
du pour vous éclater sur PC

87 Flagrants Délires

Partagez la vie de la rédaction sur Twitter,
Facebook et notre blog

59 Tests

Mass Effect 3	56
Rayman Origins	60
Alan Wake	62
Wakfu	66
Crusader Kings II	68
Wargame: European Escalation	70
Tribes: Ascend	72
Les Sims 3: Showtime	74
Microsoft Flight	75

80

TERA ONLINE

Découvrez un monde persistant coréen détonnant.

60

RAYMAN ORIGINS

La figure emblématique d'Ubisoft fait un retour remarqué.

88 Matos

Optimisez, bidouillez... Votre PC n'aura
aucun secret pour vous!

96 Votre DVD

Le jeu du mois en détail!

98 Prochainement dans PC Jeux

En tant de crise, il faut utiliser les grands
moyens!

72

TRIBES: ASCEND

Le FPS exclusivement en ligne et gratuit
le plus addictif du moment.

VENGEANCE[®]

CASQUES DE JEU HAUTES PERFORMANCES



Vengeance 1100

CASQUE DE JEU TOUR DE COU



Vengeance 1500

CASQUE DE JEU USB



Vengeance 1300

CASQUE DE JEU ANALOGIQUE

Conçus pour
les **jeux haut
de gamme**

Il se peut que vous n'ayez jamais écouté de casques aussi bons que ceux-ci. Que vous choisissiez le Vengeance 1500 en USB ou le Vengeance 1300 analogique, vous profiterez d'un casque d'un niveau de confort idéal pour le porter de longues heures, pourvu d'écouteurs de 50mm pour une qualité audio incroyable et d'un microphone conçu pour des discussions cristallines. Le Vengeance 1500 est doté de la technologie Dolby[®], pour une parfaite compatibilité avec les jeux et films 5.1 et 7.1 et le Vengeance 1300 se marie admirablement avec votre carte son haut de gamme pour une immersion totale.

Le casque de jeu, tour de cou, Vengeance 1100 est d'une qualité audio surprenante, permet des discussions claires et est suffisamment confortable pour être porté pendant des heures de jeu ou de longues discussions sur internet. Le 1100 fonctionne aussi bien sur connecteur USB qu'analogique.

Corsair Vengeance Series. Conçus pour vous.



facebook.com/VengeanceGaming



[@CorsairMemory](https://twitter.com/CorsairMemory)

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

Actualit

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Les dernières infos sur les jeux que vous attendez.

1 DIABLO III FAITES CHAUFFER LES SOURIS !

Chaque jour qui passe nous rapproche un peu plus de l'arrivée de *Diablo III*. Bon, excusez-nous pour cette évidence, mais tout ce qui touche de près ou de loin à la date de sortie du hack'n slash de Blizzard semble relever du secret défense. Il y a un mois, Bobby Kotick assurait que « tout était prêt », en dehors de quelques « points à peaufiner ». Ces fameux points, ce sont peut-être les problèmes de connexion que rencontrent certains utilisateurs de la bêta... Mais qu'importe ! D'ici quelques semaines, le jeu sera là. Et nos crampes à l'index aussi, par la même occasion.

Date annoncée 2^e trimestre 2012

Notre avis Mai 2012

2 BIOSHOCK INFINITE DÉCOLLAGE IMMINENT

Au tout début du mois de mars, c'est non



Le héros devra suivre, protéger, mais aussi coopérer avec la jeune Elizabeth.

sans une certaine euphorie que nous avons appris la date de sortie de *BioShock Infinite*. Sortez les agendas, prenez des post-it ou gravez-le directement au cutter sur votre bras, le titre sortira le 19 octobre prochain en Europe. Pour patienter, on peut se rappeler que cet épisode va quitter Rapture pour rejoindre Columbia, une impitoyable cité céleste où l'on incarnera un certain Booker DeWitt. Une réalisation de folie, un univers passionnant, un design absolument magistral... N'en jetez plus ! *BioShock Infinite* sera à coup sûr l'un de nos coups de cœur de l'année.

Date annoncée 19 octobre 2012
Notre avis 19 octobre 2012

3 MAX PAYNE 3 MAX VA BIEN, MERCI !

Après beaucoup de reports et d'incertitudes diverses, on avait

peut-être fini par douter de *Max Payne*... Eh bien, on avait tort ! Pour avoir vu le jeu tourner très récemment, on peut le certifier aujourd'hui : *Max Payne 3* sera bien le digne héritier de ses illustres aînés. Le personnage semble toujours aussi torturé tandis que le système de jeu, à base de bullet time, fonctionne plus que jamais à merveille. Et comme pour bien prouver aux fans que le héros est au top de sa forme, Rockstar a récemment mis en ligne des visuels pour prouver que le jeu sera plus beau sur PC que sur les consoles. Sympa.

Date annoncée 1^{er} juin 2012

Notre avis 1^{er} juin 2012

4 GUILD WARS 2 LE MILLION ! LE MILLION !

Tels des zombies affamés, les joueurs se sont récemment précipités sur le site officiel de *Guild Wars 2* dans l'espoir d'être sélectionnés pour la bêta du titre



és



de NCsoft. 48 heures plus tard, l'éditeur pouvait s'enorgueillir d'avoir récolté environ 1,2 million de candidatures. Désormais, l'heure est au tri sélectif pour la société coréenne. Cette dernière va en effet devoir faire des malheureux en évinçant une bonne partie de ce gros million de joueurs avides. C'est triste, mais tout le monde n'aura donc pas la chance de découvrir ce hit en avant-première.

Date annoncée **NC**
Notre avis **Été 2012**

5 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM PAS SI FREE QUE ÇA

Il y a quelques jours, la Toile s'est enflammée après une rumeur concernant l'arrivée prochaine de Blizzard dans le petit monde du Free to Play. Mais ce buzz est vite retombé comme un soufflé quand le géant du MMO a précisé qu'il ne s'agissait « que » de *Blizzard DOTA*, mod prévu de longue date dans lequel on pourra incarner des créatures issues de *StarCraft*, mais aussi de *Warcraft*. À part ça, *StarCraft II : Heart of the Swarm* n'a pas trop fait parler de lui ces derniers temps. Près de deux ans après la sortie de *Wings of Liberty*, il serait pourtant temps pour cet épisode, focalisé sur la campagne Zerg, de voir le jour.

Date annoncée **2012**
Notre avis **Été 2012**



Les accros de MOBA attendent avec impatience le DOTA développé par Blizzard!

Max Payne 3 sera le digne héritier de ses illustres aînés

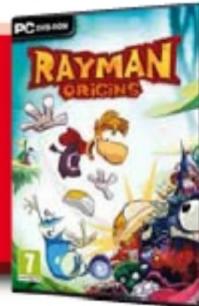


Réalisé à l'aide du moteur Frostbite 2, *Medal of Honor : Warfighter* va envoyer du lourd au niveau graphique.

6 MEDAL OF HONOR WARFIGHTER CETTE FOIS, C'EST LA BONNE ?

Quel jeu pourra se targuer d'avoir bouté *Call of Duty* hors de son trône ? Dans le cercle des FPS militaires, le principal concurrent du prochain blockbuster d'Activision sera *Medal of Honor : Warfighter*, dont nous vous avons déjà longuement parlé le mois dernier. Parmi les derniers détails dont nos oreilles ont eu vent, il semblerait que le mode multijoueur soit doté des modes Réaliste et Hardcore. Ici, le principe du auto-heal serait banni, ce qui devrait

ROMAIN MARCHAND REMPORTE LE JEU RAYMAN ORIGINS



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

YELLOW MEDIA SAS au capital de 1 218 475 euros immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B388330417, ayant siège 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 YELLOW MEDIA SAS 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 le 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 le jeu *Χαχαχαχαχαχαχα*, 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 YELLOW MEDIA SAS, 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 18, avenue Charles-de-Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à Yellow Media.

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

inciter les joueurs à se montrer plus prudents. On espère toutefois que ça n'encouragera pas les campeurs à poireauter encore plus !

Date annoncée **Fin 2012**

Notre avis **Octobre 2012**

7 FAR CRY 3 CARTE POSTALE

Toujours aussi avare en nouvelles informations, *Far Cry 3* s'est récemment décidé à nous offrir une galerie d'images pas vilaines du tout. Qu'est-ce qu'on y voit ? Des décors à couper le souffle, une précision chirurgicale au niveau des détails et des textures, des fusillades endiablées dans des environnements ouverts... Bref, tout ce que l'on est en droit d'attendre du colossal FPS d'Ubisoft. Allez, pour être un peu rabat-joie, on espère simplement que ce troisième épisode sera moins redondant (qui a dit ennuyeux à mourir ?) que son prédécesseur.

Date annoncée **6 septembre 2012**

Notre avis **6 septembre 2012**

Far Cry 3 va nous en mettre plein les yeux !



8 RISEN 2 DARK WATERS TOUS SUR LE PONT !

Il arrive ! Plus que quelques jours avant de se plonger corps et âme dans *Risen 2 : Dark Waters*. Ce second épisode, toujours réalisé par Piranha Bytes (les créateurs de la saga *Gothic*), s'apprête à nous entraîner dans la vie dissolue d'un pirate. Des aventures palpitantes, une femme dans chaque port et des hectolitres de rhum, telles sont les joyeuses perspectives offertes par *Dark Waters*. Notez aussi que ce volet introduit un système de combat pour le moins original qui permet de se servir d'éléments du décor pour se défendre. Comme jeter du sable au visage d'un ennemi par exemple. Et rien que pour ça, le jeu doit valoir le coup.

Date annoncée **27 avril 2012**

Notre avis **27 avril 2012**



9 GAME OF THRONES L'HIVER AU PRINTEMPS

D'ici quelques semaines, HBO va commencer à diffuser la deuxième saison de *Game of Thrones*. Sans vouloir jouer les devins, on peut imaginer que le RPG éponyme soit commercialisé à la même



Plus longtemps avant de plonger corps et âme dans Risen 2 !

période, à savoir aux alentours d'avril ou de mai. Par ailleurs, le jeu vidéo réalisé par les Français de Cyanide s'est dernièrement illustré en offrant un artbook de 64 pages à quiconque précommanderait le jeu... aux États-Unis. En Europe, ce recueil de croquis et d'images diverses n'est tout simplement pas prévu pour l'instant. Notre fibre patriotique nous fait donc dire que tout cela est quand même bien dommage.

Date annoncée **2^e trimestre 2012**

Notre avis **Mai 2012**



10 DOOM 4 EN MODE GOSSIP

Des rumeurs sur une annulation pure et simple de *Doom 4* ont circulé sur la Toile, mais ces dernières ont été balayées illico par Bethesda. En revanche, le silence de l'éditeur à propos d'une date de sortie, aussi vague soit-elle, reste assourdissant... Pour se consoler, on peut quand même contempler les différents artworks qui sont apparus par magie sur le Net ces derniers temps, sans le consentement de Bethesda, évidemment. Sur l'un des croquis, on peut d'ailleurs reconnaître l'acteur Danny Trejo. Mais pour savoir si « Machete » est au casting de *Doom 4*, encore faudrait-il que *Doom 4* il y ait...

Date annoncée **NC**

Notre avis **Un jour, peut-être...**

VOTRE TOP DES JEUX LES PLUS ATTENDUS

Ça y est !

À force d'efforts et de votes, *Dota 2* entre enfin dans votre classement. Un Top dominé par le même trio de tête que le mois dernier. Patience, la sortie de *Diablo III* ne devrait plus tarder... On notera également un joli retour du sublime *BioShock Infinite*, qui vient se caler directement à la sixième place. Avec l'annonce de la date de sortie du jeu, la cote d'amour du FPS devrait continuer à grimper...

PLACE	NOM DU JEU	SCORE	DISPO
1	<i>Diablo III</i>	26%	Juin 2012
2	<i>Guild Wars 2</i>	13%	2012
3	<i>WoW : Mists of Pandaria</i>	11%	2012
4	<i>GTA V</i>	11%	Fin 2012
5	<i>Tomb Raider</i>	10%	2012
6	<i>BioShock Infinite</i>	09%	19 octobre 2012
7	<i>Far Cry 3</i>	07%	2012
8	<i>Command & Conquer : Generals 2</i>	05%	2013
9	<i>Hitman : Absolution</i>	03%	2012
10	<i>Dota 2</i>	03%	2012
PRESQUE <i>Metro : Last Light</i>		02%	2013

Risen 2

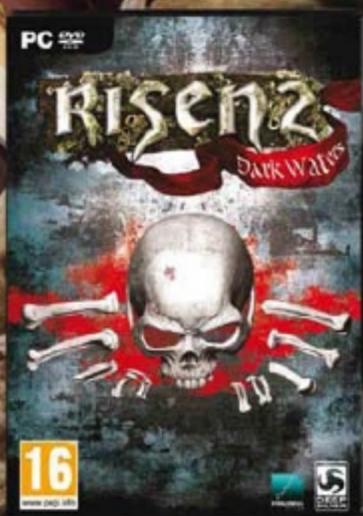
Dark Waters

Le 27 avril
embarquez pour le RPG Pirate
Le plus ambitieux jamais réalisé



16TM
www.pegi.info

existe en
version limitée



PC



facebook.com/risengame





Jet Set Radio

Roulez, taggez... *Jet Set Radio*, le jeu qui se prend en main avec style !

Faites le mur

Jeu culte pour les nostalgiques de la Dreamcast de SEGA, *Jet Set Radio* signera cet été un retour inattendu. Douze ans après sa sortie, celui qui fut un bide commercial retentissant à l'époque cherche donc à s'offrir une

seconde vie par le biais du marché dématérialisé. Et si vous n'en avez jamais entendu parler, sachez que *Jet Set Radio* est surtout réputé pour son utilisation du cel-shading, pratique graphique beaucoup plus commune aujourd'hui

qu'elle ne l'était en 2000. À part ça, le jeu de SEGA met en scène trois gangs de loubards qui s'amuse à tagger les murs de deux villes fictives inspirées par Tokyo et New York. Pour pimenter le tout, les peintres urbains chaussent des rollers

et arpentent les quartiers en tentant d'échapper à la police. Cette réédition comprendra-t-elle des nouveautés marquantes ? SEGA ne l'a pas encore précisé. Au pire des cas, et si toutes ces perspectives vous branchent, il faudra

simplement se contenter d'un bon gros lifting HD qui aura au moins le mérite de ne pas irriter nos petits yeux délicats.

À RETENIR

Éditeur SEGA
Développeur Smilebit
Sortie prévue Été 2012

BUSINESS

Les Finlandais de Remedy Entertainment s'étaient attiré les foudres des joueurs PC lors du faux bond d'*Alan Wake*. On se souvient en effet que le jeu était au départ prévu uniquement sur PC avant de devenir, du jour au lendemain, l'un des porte-drapeaux d'une console en mal d'exclusivités. Mais tout ça, c'est du passé. La preuve, *Alan Wake* est disponible sur Steam depuis février dernier. Et surtout, les joueurs ne se sont pas montrés rancuniers puisque Remedy Entertainment a annoncé avoir rentabilisé son portage en moins de 48 heures de commercialisation. Il ne reste plus qu'à espérer que le studio n'attendra pas à nouveau plusieurs années pour nous offrir la suite des aventures de l'écrivain.

Reckoning – The Legend of Dead Kel

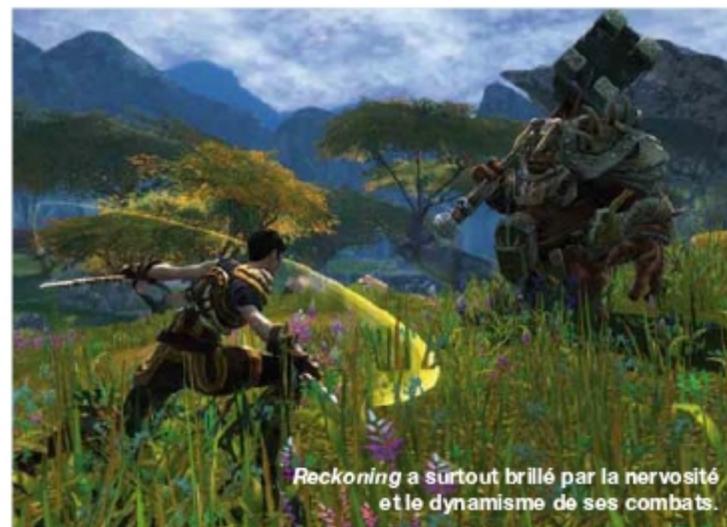
Permis de séjour

Quand vous aurez ces pages entre les mains, le premier DLC de *Reckoning* sera probablement déjà disponible. Par conséquent, si vous avez accroché au RPG bien bourrin développé par Big Huge Games, vous vous êtes peut-être déjà rués sur *The Legend of Dead Kel*. Dans le cas contraire, sachez qu'au menu de ce contenu additionnel, on retrouve une pelletée de quêtes annexes ainsi que de nouveaux donjons, ennemis potentiels et PNJ dont on ne soupçonnait même pas l'existence jusqu'alors. Mais surtout, le DLC doit permettre d'augmenter la taille de la map de 15 %,

puisque l'action se déroule dans un lieu inédit, à savoir l'île de Gallows Ends. À l'heure où ces lignes sont rédigées, le prix de cette petite extension n'a pas été précisé, mais on espère que cela n'excédera pas les quinze euros.

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur Big Huge Games
Sortie prévue Disponible



Reckoning a surtout brillé par la nervosité et le dynamisme de ses combats.

En vrac !

Minecraft

> Ça ne vous aura pas échappé, si jamais vous êtes des inconditionnels du titre, mais *Minecraft* vient tout juste de passer en version 1.2. Dans les faits, cette évolution permet surtout d'empiler verticalement jusqu'à 256 blocs, contre 128 par le passé. Une avancée inestimable, cela va sans dire.





Nioki Adventure

Le titre comprend de nombreuses quêtes ainsi qu'un véritable arbre de compétences.

Un Minecraft made in France ?

Les succès de *Minecraft* ou de *Terraria* (à une échelle moindre) font naturellement des envieux. Y compris en France, où le studio indépendant Bidogames, fondé par Marc Lejeune et Gregory Potdevin, semble bien décidé

à surfer sur la vague. C'est dans cette optique qu'ils viennent d'annoncer *Nioki Adventure*, un jeu bac à sable en 2D, fonctionnant en coopération. Le gros du concept repose évidemment sur les bases des deux modèles évoqués plus haut,

à savoir l'exploration d'un univers, la découverte de matériaux et la construction d'objets et de structures en tout genre. Mais *Nioki Adventure* se démarque de la concurrence en proposant en plus une vraie dimension RPG. Le titre comprend

donc de nombreuses quêtes (dont une principale) ainsi qu'un véritable arbre de compétences. D'ici la sortie de leur jeu, les développeurs comptent s'appuyer sur la communauté, en écoutant les propositions et les idées de cette dernière. N'hésitez

donc pas à visiter le site officiel (<http://www.nioki-adventure.com>) ou à suivre l'avancée du projet sur les réseaux sociaux.

A RETENIR

Éditeur Bidogames
Développeur Bidogames
Sortie prévue NC

QUANTUM CONUNDRUM



En apesanteur...

Quantum Conundrum est le nouveau projet entrepris par la jeune femme à l'origine du concept de *Portal*. Kim Swift semble toujours aussi dingue de gravité et de délires à base d'énergie cinétique. Dans ce titre, un petit garçon tente de retrouver son oncle plégé dans un monde parallèle. Pour le retrouver, il faudra résoudre des casse-têtes en tenant compte des lois de la pesanteur en vigueur dans chacune des dimensions visitées. Cela dit, *Quantum Conundrum* dispose d'un design cartoon original qui tranche avec celui de son glorieux prédécesseur. Mais pour s'en rendre compte, il va falloir patienter, le jeu, uniquement commercialisé en version dématérialisée, n'étant pas prévu avant l'été.

Semaine du jeu vidéo
du 16 au 20 avril
inscris toi sur le site



JPO 2012
30-31 mars
11-12 mai

Bachelors :

- Jeu vidéo / Game Design
- Webmaster / Webdesigner

Master :

- Programmeur Jeu Vidéo

www.iefm3d.com

04 67 07 50 00

Diplômes européens
Bachelor
Master

Parc Méditerranée
Montpellier - Perols

PC JEUX

6 MOIS
DE LECTURE



AVEC CHAQUE NUMÉRO,
UN JEU COMPLET OFFERT

› TOUS LES MOIS, LE DVD DE 7,5 GO
AVEC DES DIZAINES DE VIDÉOS, DES MODS, DES DRIVERS...





OFFRE EXCEPTIONNELLE VOTRE MAGAZINE ET SON DVD POUR

4 € au lieu de 6,95 €

BULLETIN D'ABONNEMENT

A 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°S / 6 DVD) pour **24 €** au lieu de 41,70 €.

P170

Je joins mon règlement par :

- Chèque bancaire ou postal à l'ordre de M.E.R.7
- CB n° _____
- Expire le : ____/____/____ Cryptogramme ____
(validité 2 mois)

Date et signature obligatoires :

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

- 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.

*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 30/04/12.

Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abomer7@dipinfo.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.

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

Mme Mlle Mr Nom^(*) : _____

Prénom^(*) : _____

Société : _____

Adresse^(*) : _____

Code Postal^(*) : _____ Ville^(*) : _____

Adresse email^(*) : _____

Tél fixe : _____

Tél portable : _____

Date de Naissance : ____/____/____

^(*) Champs obligatoires

Plus simple, plus rapide, abonnez-vous également
sur www.mesmagazinesfavoris.fr

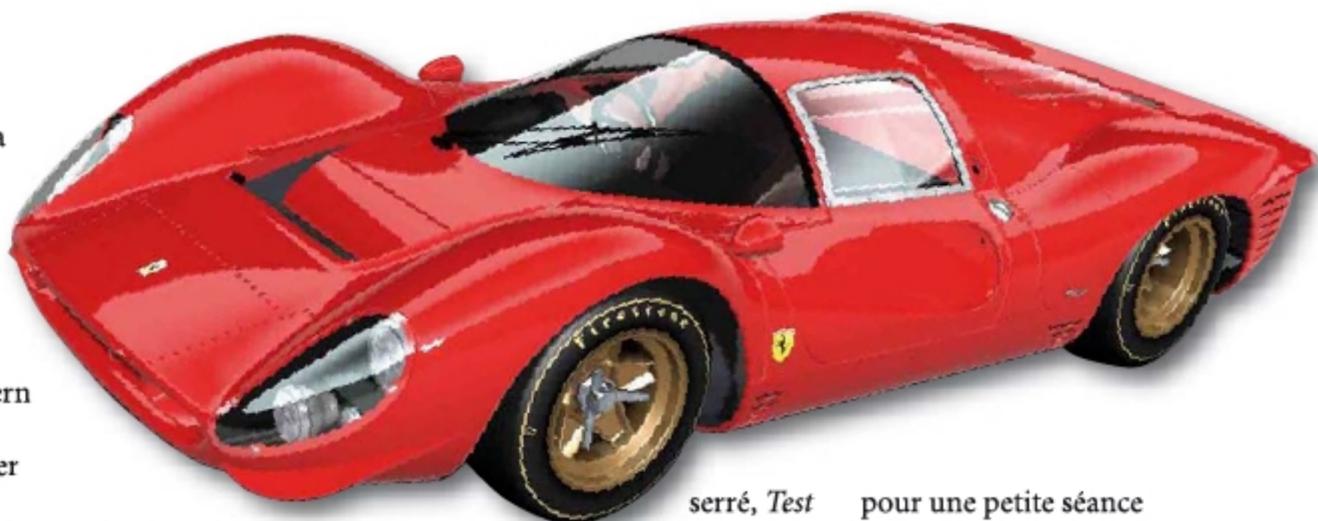
TEST DRIVE

FERRARI RACING LEGENDS

Le Rouge et la Gloire

On ne chôme pas, chez Slightly Mad Studios. Après avoir sorti deux *Need for Speed Shift* en l'espace de vingt-quatre mois, les Anglais bossent comme des tarés sur *Project C.A.R.S.*, leur nouvelle lubie. Un simulateur ultime, collaboratif et financé par les joueurs eux-mêmes. Mais en attendant que ce rêve d'indépendance prenne vie, il faut bien que tout ce petit monde mange. D'où l'arrivée prochaine de *Test Drive : Ferrari Racing Legends*, une commande pour le moins singulière, qui tente de combiner deux licences certes connues, mais jamais associées auparavant. En véritable jeu musée, *Test Drive : Ferrari Racing*

Legends nous invite à revivre l'épopée de la marque au cheval cabré à travers près de 50 véhicules couvrant trois époques, Golden (1947 à 1973), Silver (1974 à 1990) et Modern (1990 à 2010). L'occasion de participer à des courses en sépia au volant de l'étonnante 375 F1, de succomber au charme latin de la Testarossa, ou de se la jouer Schumi avec l'invincible monoplace de la saison 2004. Et si les derniers *Test Drive* nous avaient habitués à des courses sur routes ouvertes, il faudra ici se contenter de circuits classiques. 39, pour être exact, qui comprennent 18 pistes parmi les plus



populaires, et leurs variantes au fil des décennies. En fonction du bolide choisi, les emplacements des chicanes, les règles de course et même les vibreurs changent pour apporter un tantinet de réalisme à l'ensemble. Malheureusement, coincé entre une marque soucieuse de son image et un budget probablement

serré, *Test Drive : Ferrari Racing Legends* semble faire l'impasse sur quelques points. Pas de gestion des dégâts, par exemple. Un accrochage est synonyme de rayure, point barre. Les fans de la firme devront aussi fermer les yeux sur un moteur de collisions qu'on qualifiera poliment de bondissant, ainsi que sur une IA toujours partante

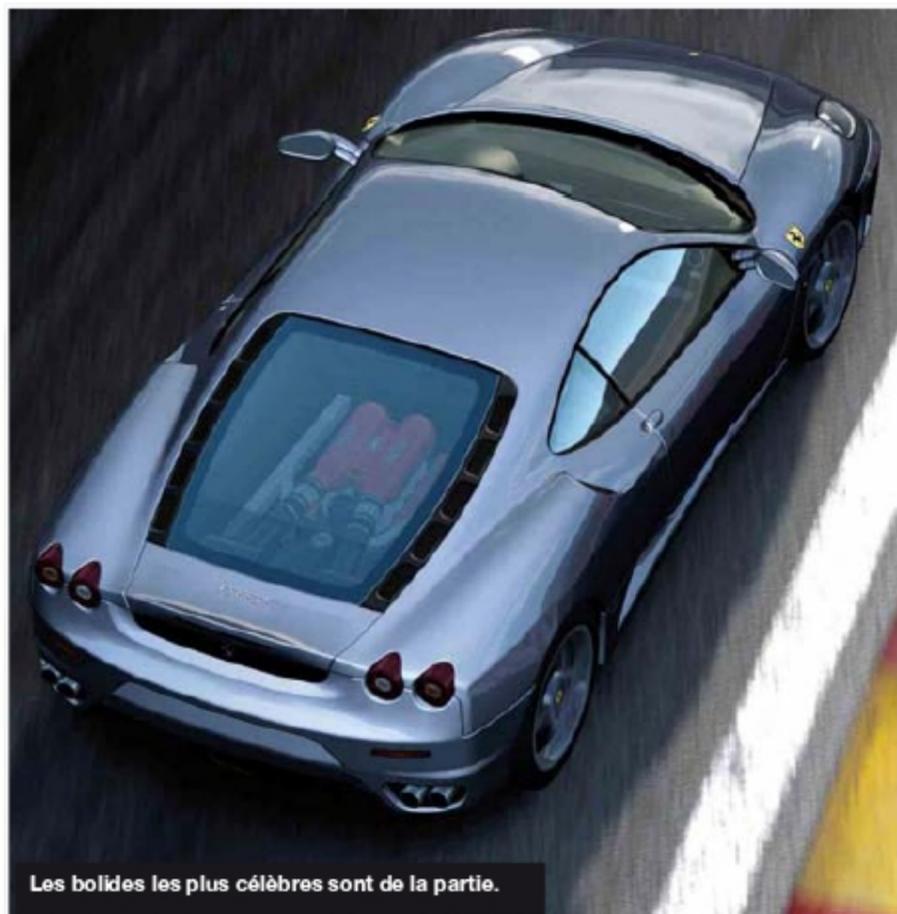
pour une petite séance d'auto-tamponneuses, même à bord d'une fragile F1. Des défauts qui ne devraient cependant pas émousser l'intérêt des aficionados du Cavallino Rampante. Les autres, en revanche, risquent de rester un peu sur leur faim.

BRUNO PENNES

À RETENIR

Éditeur Bigben Interactive
Développeur Slightly Mad Studios
Genre Course





Les bolides les plus célèbres sont de la partie.



La modélisation des voitures est très honnête...



... mais celle des circuits est plutôt sommaire !



L'école des métiers du jeu vidéo...

creajeux

Nos formations

PREPA JV (JEU VIDEO)

► Formation sur un an (tout public)

PROGRAMMEUR (JEU VIDEO)

► Formation : 2 ans.
Admission : bac+2 avec test et entretien.

► Formation : 3 ans.
Admission : bac (S) avec test et entretien.

CONCEPTEUR 3D (JEU VIDEO)

► Formation : 3 ans.
Admission : niveau bac avec test et entretien
+ dossier artistique (*dessins, 2D/3D...*).

ANIMATEUR 3D (CINEMATIQUE JEU VIDEO)

► Formation : 3 ans
Admission : bac avec test et entretien
+ dossier artistique (*dessins, 2D/3D...*).

TESTEUR (JEU VIDEO)

► Formation sur six semaines
Admission : être passionné de jeu vidéo,
bon niveau Français/Anglais (tout public).

Journées portes-ouvertes:

le 02/03/2012, le 03/03/2012

le 04/04/2012, le 04/05/2012, le 05/05/2012

CREAJEUX

1 105 Av. Pierre Mendès France / 30 000 Nîmes

Tél : 04 66 35 56 20 / Port : 06.74.54.10.60

Mail : creajeux@creajeux.fr

Site internet : www.creajeux.fr

Amnesia A Machine for Pigs

Dans ses rêves, le héros Oswald doit faire face à une machine monstrueuse...

Le retour de la trouille

Au panthéon des jeux qui ont su filer les chocottes à des milliers de joueurs, *Amnesia : The Dark Descent* occupe une place de choix. Des passages terrifiants, une angoisse permanente, une atmosphère irrespirable... Toutes ces qualités qui ont ravi les fans du premier

épisode devraient naturellement se retrouver dans le second volet, intitulé *Amnesia : A Machine for Pigs*. Comme son prédécesseur, le jeu prend place au XIX^e siècle. Et plus précisément en 1899, année où un certain Oswald Mandus revient tout juste d'un voyage

au Mexique. Très vite, on comprend que cette expédition a tourné au pur désastre, au point de traumatiser profondément Oswald. Au regard d'un tel pitch, on peut clairement s'attendre à une aventure oscillant sans cesse entre réalité et cauchemar, le héros étant victime

d'hallucinations particulièrement oppressantes. Prévu pour la toute fin d'année, *Amnesia : A Machine for Pigs* présente aussi la particularité d'avoir été développé conjointement par deux studios en vogue : Frictional Games, le studio suédois à l'origine du

premier épisode et de la série *Penumbra*, mais aussi thechineseroom, les auteurs de l'ovni *Dear Esther* que nous avons testé pour vous le mois dernier.

À RETENIR

Éditeur Frictional Games
Développeur Frictional Games et thechineseroom
Sortie prévue Fin 2012

BUSINESS

Grâce à Kickstarter, le site Internet permettant aux particuliers de sponsoriser l'œuvre de leur choix, de nombreux projets vidéoludiques tentent de voir le jour. Le plus célèbre d'entre eux reste sans conteste le *Double Fine Adventure* de Tim Schafer qui a réussi à réunir plus d'un million de dollars en 24 heures. Mais sans aller jusqu'à des sommes aussi extravagantes, d'autres développeurs cherchent toujours à récolter quelques deniers supplémentaires. Par exemple, le studio Cipher Prime a fait appel aux internautes dans l'espoir de récolter 60 000 dollars, somme nécessaire au lancement du jeu de réflexion *Auditorium 2 : Duet*. Si jamais vous êtes d'humeur généreuse, c'est donc sur <http://www.kickstarter.com> que ça se passe.

Conflict of Heroes Awakening the Bear !

Des plateaux aux PC

À l'origine, *Conflict of Heroes : Awakening the Bear !* est un jeu de plateau tactique plongeant le joueur au cœur de la Seconde Guerre mondiale. En investissant les plateformes de téléchargement, la recette ne change pas d'un iota. Contre une trentaine d'euros, vous pourrez donc bientôt (à partir de la fin du mois de mars, selon l'éditeur Matrix Games) revivre les conflits d'Europe de l'Est à l'époque du célèbre plan Barbarossa. Comme on pouvait s'en douter, le jeu vidéo prendra la forme d'un jeu de stratégie que l'on pourra visualiser aussi bien en 2D qu'en 3D. Au niveau

du contenu, on pourra tabler sur plus de vingt missions aux objectifs variés, mais aussi sur un mode versus à deux joueurs, ainsi que sur un éditeur de missions.

À RETENIR

Éditeur Matrix Games
Développeur Western Civilization Software
Sortie prévue Fin mars 2012



En vue de dessus, le jeu opte pour le rendu 2D habituel du wargame.

En vrac !

Realm of the Mad God

> Ce nom ne vous dit peut-être rien, mais *Realm of the Mad God* est un jeu disponible depuis un bon mois sur Steam. Sa particularité ? Il est gratuit ! À part ça, on peut le considérer comme un MMO hack'n slash affublé d'un design 8 bits tout aussi particulier qu'attachant.





INITIALE
CONTINUE
ALTERNANCE



ARTS APPLIQUÉS

- PRÉPA' MULTIMÉDIA
- DESIGN PRODUIT
- ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR
- COMMUNICATION VISUELLE / DESIGN GRAPHIQUE
- DÉCORATION /

MULTIMÉDIA

- INFOGRAPHIE
- WEBDESIGN
- GAMEDESIGN
- MONTAGE VIDÉO / EFFETS SPÉCIAUX

• Formation en 3 ans

• Niveau Bac

• Stage en entreprise

• Formation continue

ITECOM
Art DESIGN

PARIS - NICE

Tél. : 01 58 62 51 51
12, rue du 4 Septembre
75002 PARIS

www.itecom-artdesign.com



Le premier teaser du jeu, disponible sur la Toile, est pour le moins énigmatique...

BlackSpace

L'espace comme terrain de jeu

Le marché du jeu vidéo indépendant est décidément très actif, ces derniers temps, puisqu'un autre jeu monté par une petite équipe vient tout juste d'être révélé. Ce projet se nomme *BlackSpace* et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il ne manque pas d'ambition. À l'origine du jeu, on retrouve deux

développeurs, Volga Aksoy et Jerry Phaneuf. Ces deux-là en avaient marre de travailler sur des licences sportives pour le compte d'EA Tiburon. Ils ont donc décidé de monter leur propre structure, de l'appeler Pixel Foundry et de se lancer d'arrache-pied dans l'élaboration de *BlackSpace*. D'après les

premières informations, le jeu prendra la forme d'un jeu de stratégie en temps réel saupoudré d'un aspect gestion et de phases d'action. Concrètement, il faudra arriver à gérer ses ressources en puisant du minerai sur de gigantesques astéroïdes tout en faisant face à des belligérants venus des quatre coins

de la galaxie. Si vous voulez suivre de près le projet, voire soumettre quelques propositions aux développeurs, le site officiel (<http://www.pixelfoundry-games.com>) vient tout juste d'ouvrir ses portes.

À RETENIR

Éditeur Pixel Foundry
Développeur Pixel Foundry
Sortie prévue 2012

Borderlands 2

Pandora, nous revoilà !

Depuis son annonce, *Borderlands 2* était entouré de mystère. Mais ses créateurs nous ont récemment fait plaisir en se rappelant à notre bon souvenir. Et en nous annonçant en grande pompe la date de sortie européenne du jeu. Vous pouvez donc d'ores et déjà acheter vos billets d'avion pour la planète Pandora et poser vos vacances à partir du 21 septembre prochain. Gearbox a également tenu à nous présenter les quatre personnages jouables dans cette suite. Semblables au quatuor du premier volet au niveau de leurs talents respectifs, les nouveaux héros répondent aux noms de Salvador (le bourrin

de service), d'Axton (le défenseur), de Zero (le sniper) et enfin de Maya, qui succède à la splendide Lilith dans le rôle de la sirène magicienne. Sinon, si vous aussi vous avez succombé aux charmes de Lilith, sachez que la belle sera présente dans *Borderlands 2*, mais seulement en tant que PNJ. Bien conscient du potentiel sensuel de son héroïne,

Gearbox a même poussé le vice jusqu'à recruter une jeune femme capable d'endosser le rôle de Lilith, dans le jeu comme lors d'événements promotionnels. Nous avons mené l'enquête : la gagnante est une Australienne nommée Yasemin Arslan. D'ailleurs, on ne désespère pas de l'interviewer très très prochainement...



En vrac !

And the winner is...

> Parfois, certaines annonces laissent sans voix !

Surtout en voyant la tronche du jeu le plus vendu de 2011 : *Farming Simulator* ! Bruno ne s'en est toujours pas remis, il vient de s'inscrire à *L'Amour est dans le pré...* Freddy, fais gaffe à toi, t'as de la concurrence qui débarque en Poitou-Charentes !



SNIPER : GHOST WARRIOR 2

Un bon sniper peut-il sincèrement manquer sa cible deux fois de suite ?

Près de deux ans après sa sortie, que reste-t-il de *Sniper : Ghost Warrior*? Certainement l'image d'un jeu inabouti, gangrené par une intelligence artificielle aux fraises et n'allant pas au bout de son concept. Pour quelques phases au fusil de sniper pertinentes, il fallait subir en contrepartie des séquences bien plus banales

qui faisaient pâle figure face aux *Call of Duty* et autres *Bad Company* de l'époque. Ce constat, les développeurs de City Interactive l'ont eux aussi dressé. Ils ont tenu compte des reproches et des attentes de leur communauté afin d'améliorer leur licence. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que *Sniper : Ghost Warrior 2* marque un vrai bond en avant pour la série. Déjà, d'un point de vue graphique, solidarité polonaise oblige, ce second volet tire profit du CryEngine 3, le moteur de *Crysis 2*.

City Interactive ne s'est donc pas privé, et a conçu des décors et des environnements sublimes, qu'il s'agisse d'une jungle tropicale, d'un milieu urbain ou encore des montagnes de l'Himalaya. Et surtout, le titre offre une distance d'affichage remarquable, ce qui n'est pas du luxe dans un jeu où l'on est censé abattre des cibles situées à plusieurs centaines de mètres de là. Deuxième observation, *Sniper : Ghost Warrior 2* semble avoir épuré sa formule pour se focaliser presque uniquement sur le sniping. Le héros dispose

bien d'un couteau et d'une arme de poing, mais il ne doit s'en servir qu'en dernier recours. Et encore... Dans ce deuxième volet, le combat rapproché rime souvent avec game over. Il faut donc rester discret, savoir épier les ennemis, analyser leurs déplacements et repérer les cibles isolées avant de les abattre froidement. De plus, en fonction du niveau de réalisme ou de difficulté choisi, le vent ainsi que la gravité peuvent toujours avoir une grosse influence sur la trajectoire des tirs. Et comme chaque cible manquée peut faire sonner

immédiatement l'alarme et signer votre arrêt de mort, le principe « une balle = un mort » semble devoir être appliqué au pied de la lettre. Bref, *Sniper : Ghost Warrior 2* possède un réel potentiel. Mais avant de livrer un avis définitif, on attendra tout de même d'en savoir plus au sujet du scénario, de l'IA et des modes multijoueurs, autant d'éléments sur lesquels des doutes subsistent. À suivre...

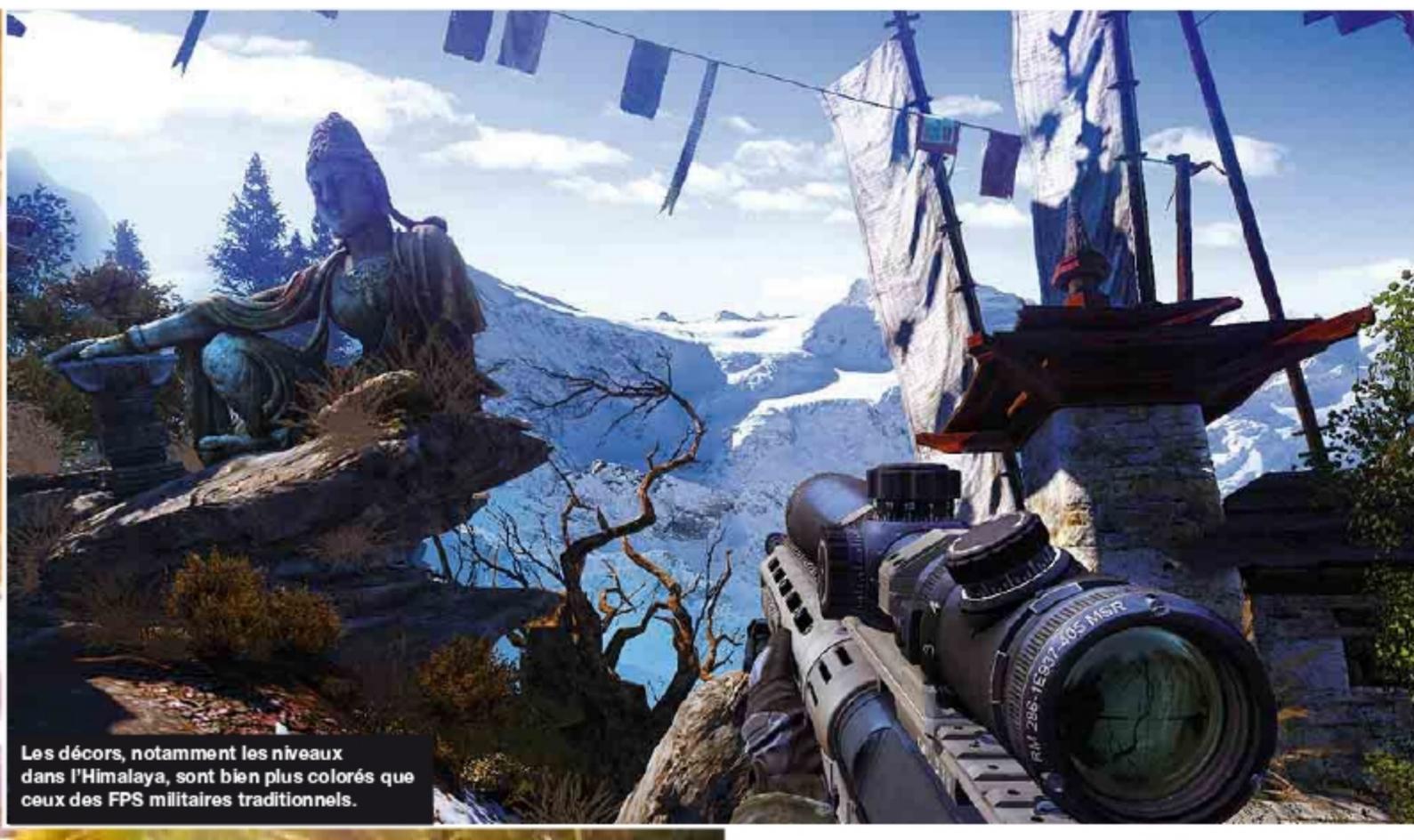
KEVIN BITTERLIN

À RETENIR

Éditeur Square Enix
Développeur City Interactive
Sortie prévue 2^e trimestre 2012



Si l'ennemi vous repère, il n'hésitera pas à venir vous débusquer, quel que soit l'endroit où vous vous cachez.



Les décors, notamment les niveaux dans l'Himalaya, sont bien plus colorés que ceux des FPS militaires traditionnels.



Les dommages localisés ne sont pas là que pour faire joli. Un ennemi qui ne succombe pas immédiatement à un tir peut en effet alerter ses camarades.



Que serait un jeu aujourd'hui s'il n'y avait pas quelques zombies à tuer ?

The Secret World

Pas encore pour tout de suite...

À la base, il y a l'un des pitches de MMO les plus séduisants de ces dernières années. Imaginez que vous vous promenez à New York, à Londres ou à Seoul : autant de lieux modélisés et retranscrits de manière assez fidèle.

À ceci près que toutes ces villes sont désormais peuplées de monstres horribles qu'il s'agit de combattre à grand renfort de magie. La première fois que *The Secret World* a fait parler de lui, c'était en 2007. Depuis, le développement a

accumulé retards sur retards. Le dernier en date remonte d'ailleurs à quelques jours, lorsque l'éditeur a annoncé que son titre ne sortirait pas en avril mais bien le 19 juin prochain. Pour justifier ce report, Funcom a admis que la presse et les participants

à la bêta avaient relevé quelques soucis. On peut donc espérer que ces quelques semaines de rab vont permettre aux développeurs de peaufiner leur titre et de le sortir dans les meilleures conditions possibles. Parce que

franchement, un MMO dans un univers contemporain qui tente de s'appuyer sur un véritable scénario, on a forcément envie d'y croire...

À RETENIR

Éditeur Funcom
Développeur Funcom
Sortie prévue 19 juin 2012

BUSINESS

Financièrement, les temps sont durs, y compris dans l'industrie florissante du jeu vidéo. Il y a quelques semaines, c'est l'éditeur THQ qui était dans l'œil du cyclone, la faute à des résultats financiers décevants et aux licenciements économiques qui ont suivi. On a d'ailleurs appris récemment qu'après tant de déboires, la branche japonaise de l'éditeur allait devoir fermer ses portes. Autre contexte mais mêmes conséquences, Blizzard vient d'annoncer la suppression de 600 emplois gravitant autour du jeu vidéo (marketing, ressources humaines, etc.) Bref, dans ces cas-là, on souhaite aux personnes ayant été mises sur la touche de vite retrouver du boulot.

Tropico 4 : Modern Times

Gestion, dictature et mauvais goût

Un peu plus de six mois après la sortie de *Tropico 4*, c'est déjà l'heure pour une première extension de voir le jour. *Modern Times* a choisi de délaisser l'ambiance de guerre froide de ses prédécesseurs pour s'intéresser à ce qu'est un régime totalitaire de nos jours. Si, au regard de l'actualité, cette décision peut sembler de mauvais goût, reconnaissons que les développeurs bulgares d'Haemimont Games ont tenté d'apporter beaucoup de nouveautés à leur licence. Il sera par exemple possible de contrôler Internet et d'y pratiquer une censure implacable. Autre option, on pourra décider de créer une

police d'État chargée de réprimer violemment les opposants au régime... Allez, pour être plus léger, sachez qu'une dernière nouveauté consistera à créer des festivals, notamment celui de l'amour. Voilà qui est tout de suite plus consensuel !

À RETENIR

Éditeur Kalypso Games
Développeur Haemimont Games
Sortie prévue 3 avril 2012



Contexte contemporain oblige, la gestion de l'économie mondiale sera différente de celle de *Tropico 4*.

En vrac !

Darksiders 2

> Bonne nouvelle pour nos oreilles, le compositeur danois Jesper Kyd a été choisi pour élaborer la bande-son de *Darksiders 2*. Par le passé, le bonhomme s'est illustré en signant les musiques de séries comme *Assassin's Creed*, *Hitman* ou encore *Borderlands*.



STAR WARS THE OLD REPUBLIC

CHOISISSEZ VOTRE CAMP

VOTRE SAGA COMMENCE EN LIGNE
WWW.STARWARSTHEOLDREPUBLIC.FR



BIOWARE



ASSASSIN'S CREED III

La saga d'Ubi fait sa révolution !

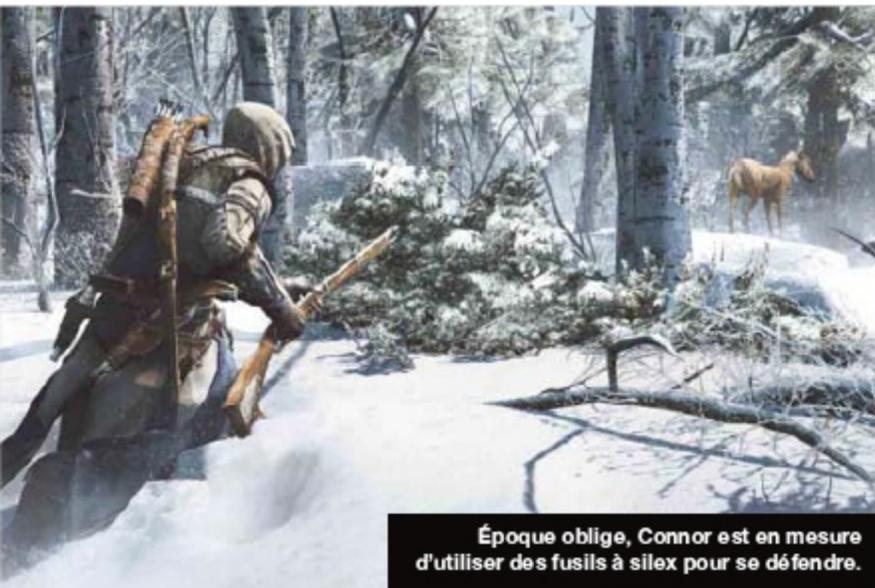
C'était un secret de Polichinelle depuis la fin d'*Assassin's Creed : Revelations*. On savait que les aventures d'Ezio étaient terminées et que l'épisode suivant marquerait l'arrivée d'un nouveau personnage dans une époque totalement différente. En se fiant aux indices laissés ici et là par Ubisoft, certains irréductibles fans de la licence avaient pu émettre des hypothèses, certaines farfelues, d'autres bien plus vraisemblables. Aujourd'hui, alors que la première présentation d'*Assassin's Creed III* vient

d'avoir lieu, nous sommes enfin en mesure de valider ou d'infirmer les différentes suppositions. Tout d'abord, cet épisode nous embarque bien au cœur de la Révolution américaine (entre 1753 et 1783). Durant cette période charnière de l'histoire, on suit les aventures de Connor, un jeune anglais aux origines amérindiennes qui a survécu au massacre de ses proches et à l'incendie de son village Mohawk. Connor ne cherche cependant pas à se venger à tout prix de cet acte barbare, semblable à celui vécu par Ezio dans *Assassin's*

Creed II. Plus philanthrope que son prédécesseur, le jeune homme préfère se lancer dans une quête de justice afin de « défendre la veuve et l'orphelin », selon les mots de Julien Laferrière, l'un des producteurs du jeu. Mais bon, n'ayez pas peur, Connor n'est pas non plus un hippie pacifiste avant l'heure. En effet, il rejoint rapidement les Assassins

pour ensuite devenir l'une des valeurs sûres de cette confrérie, tuant des cibles sans distinction ni parti pris, aussi bien chez les colons américains que chez les Britanniques. Enfin, toujours concernant le background, sachez que le jeu nous permet de croiser quelques figures historiques célèbres, telles que George Washington, Charles Lee

ou encore Benjamin Franklin, ce dernier étant probablement l'équivalent de ce qu'était Da Vinci dans la trilogie précédente. Bref, on peut déjà constater que la toile de fond choisie par Ubisoft semble très pertinente. Et qu'au-delà de la quête personnelle de Connor (et donc de Desmond à travers lui), c'est toute une ribambelle



Époque oblige, Connor est en mesure d'utiliser des fusils à silex pour se défendre.



Connor se révèle bien plus à l'aise pour se mouvoir dans la neige que la plupart de ses ennemis.



Le héros pourra collaborer avec des figures historiques, telles que George Washington.



Ubisoft s'est enfin évertué à redynamiser les combats. Il était temps !



Si la chasse est votre truc, sachez qu'il sera possible d'aller traquer le gibier en forêt.

ASSASSIN'S CREED III

d'événements majeurs et fondateurs de l'histoire américaine, comme la bataille de Bunker Hill ou le grand incendie de New York en 1776, qu'*Assassin's Creed III* va faire défiler sous nos yeux.

Plus concrètement, sachez que cet épisode possède trois grands terrains de jeu. Le premier d'entre eux n'est autre que New York. Malheureusement, la Grosse Pomme version XIII^e siècle ne nous a pas été présentée par Ubisoft cette fois-ci. En revanche, nous avons pu avoir un aperçu de Boston, l'autre agglomération recréée pour les besoins du jeu. On y retrouve le Long Wharf (le port historique) ainsi que d'autres lieux réputés. Cela dit, au niveau architectural et culturel, les deux villes que l'on vient de citer sont trop jeunes pour rivaliser avec Jérusalem, Rome, Venise ou Constantinople. Et ça, Ubisoft en a bien conscience. Le studio a donc décidé de donner à cet *Assassin's Creed III* une dimension plus rurale. En gros, le troisième monde ouvert que l'on aura plaisir à traverser en long et en large, c'est la nature, tout simplement. Des forêts, des montagnes, des plaines... Dans ces environnements, Connor évolue comme un poisson dans l'eau. Grâce à de nouvelles animations d'une fluidité exceptionnelle, le héros

parvient à grimper aux arbres, à escalader des rochers et à sauter de branche en branche. Les origines amérindiennes de Connor prennent donc vraiment tout leur sens lorsque l'on constate le rapport particulier que le protagoniste entretient avec la nature. D'ailleurs, cette relation ne se limite pas à de simples acrobaties puisque l'on peut aussi chasser des

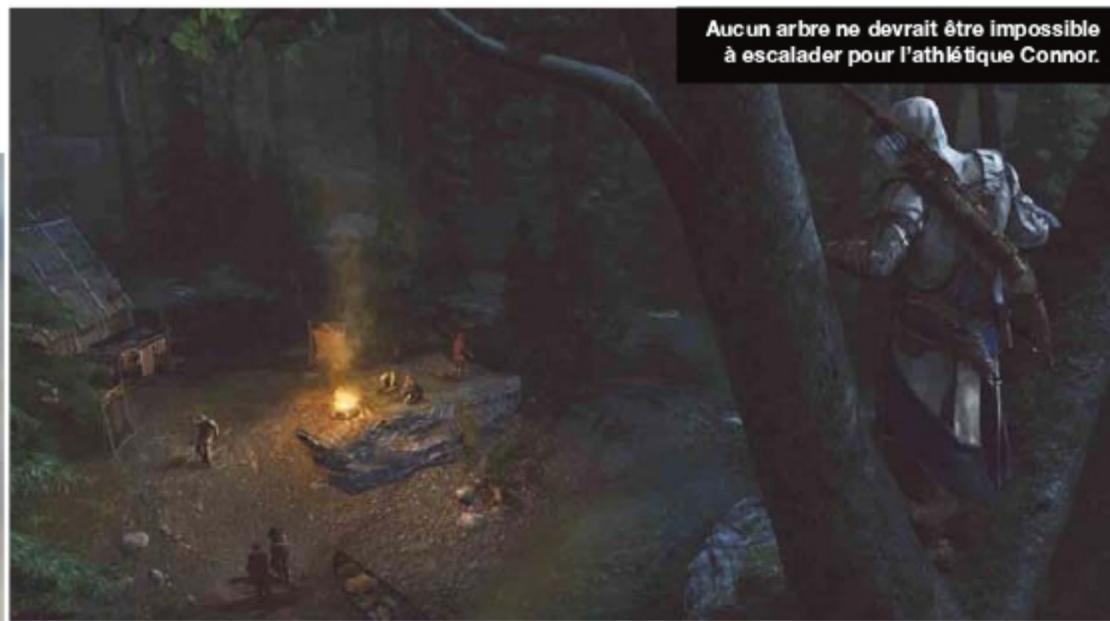
animaux en forêt avant de troquer leur viande contre des armes ou des munitions. Toujours est-il que ce parti pris osé (quitter les villes, retourner à l'état sauvage) semble avoir été géré de main de maître par les développeurs, aussi bien en termes de level design

pur que de perspectives plus ludiques. Mais c'est au niveau de sa réalisation d'ensemble que ce premier aperçu d'*Assassin's Creed III* nous a littéralement bluffés. Par le passé, on a un peu tancé la série, qui s'appuyait sur un moteur graphique

vieillissant et qui semblait plus ou moins stagner sur plusieurs points, comme les combats ou l'intelligence artificielle. Autant le dire tout de suite, ces critiques n'ont plus lieu d'être avec ce nouveau volet. Déjà, parce que les mouvements de Connor dégagent un



Grâce à ses origines amérindiennes, le héros manie le tomahawk avec une incroyable dextérité.



Aucun arbre ne devrait être impossible à escalader pour l'athlétique Connor.



dynamisme incroyable. On a ainsi vu le personnage se déplacer plus vite et plus gracieusement que tous ses prédécesseurs réunis. Lors des combats aussi, la souplesse et l'agilité de Connor se sont avérées stupéfiantes. Le héros est désormais capable d'enchaîner plusieurs assassinats à la suite, en effectuant par exemple une roulade au sortir d'une première exécution pour mieux fondre ensuite sur une nouvelle cible. Par ailleurs, Ubisoft nous a révélé que Connor était parfaitement ambidextre. Il peut donc manier deux

Rien de mieux qu'une forêt sous la pluie pour tendre une embuscade sanglante.



Dans Boston, impossible de faire trois pas sans tomber sur un barrage britannique.

armes à la fois, ce qui offre un éventail vertigineux de combos et d'enchaînements différents. Pour ne rien gâcher, les combats sont sublimés par la présence d'une caméra dynamique, qui virevolte au-dessus de la mêlée, un peu à l'image de ce que propose Rocksteady dans ses jeux *Batman*. C'est d'ailleurs sur un ultime assassinat brillamment mis en scène que la première présentation d'*Assassin's Creed III* s'est achevée. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que nous en sommes ressortis convaincus, voire euphoriques, tant ce simple aperçu a suffi à nous en mettre plein la vue. Bref, retenez bien la date du 31 octobre, car ce jour-là risque de marquer profondément l'année vidéoludique 2012.

KEVIN BITTERLIN

À RETENIR

Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft Montréal
Sortie prévue 31 octobre 2012



Le prologue du jeu devrait nous permettre de vivre l'incendie et la destruction du village de Connor.

RETRO CITY RAMPAGE



C'est dans les vieux pots...

Qu'on fait les meilleurs jeux à l'ancienne. *Retro City Rampage* est un pastiche en version 8 bits des jeux en monde ouvert à la mode *Grand Theft Auto*. On y incarne The Player, un héros sans foi ni loi qui passe son temps à boire du thé glacé, à voler des voitures et à se battre contre les Evil Good Guys... Du grand n'importe quoi, en somme. Réalisé par un tout petit studio nommé Vblank Entertainment, le titre devrait être disponible au mois de mai sur Steam. Ce sera l'occasion de découvrir une cinquantaine de missions, une vingtaine de véhicules ainsi qu'une trentaine d'armes différentes. Au-delà de ça, *Retro City Rampage* se pose comme une véritable madeleine de Proust du geek, avec des tonnes de références au cinéma, aux séries télé mais aussi à des jeux tels que *GTA*, *Marlo* ou *Zelda*. Bref, une sorte d'apologie de la pop-culture qui ne peut pas laisser de marbre les nerds que nous sommes tous.

Retro City Rampage se pose comme une véritable madeleine de Proust du geek

avec des tonnes de références au cinéma, aux séries télé mais aussi à des jeux tels que *GTA*, *Marlo* ou *Zelda*. Bref, une sorte d'apologie de la pop-culture qui ne peut pas laisser de marbre les nerds que nous sommes tous.



Bientôt des DLC pour RAGE ?

Rage est la preuve qu'un bon jeu n'est pas forcément synonyme de succès !

Rage

On ne veut pas se calmer !

Quelques mois après sa sortie, que reste-t-il de *Rage* ? Le souvenir d'un FPS à la nervosité sans pareille porté par une réalisation magistrale. Oui, mais après ? C'est triste à dire, mais l'absence d'un réel mode multijoueur à base de Deathmatch et de fusillades endiablées a causé du tort au jeu d'id Software, ce dernier accusant un véritable déficit de rejouabilité. Cela dit, au regard des chantiers en cours chez le développeur, ce constat pourrait évoluer très prochainement.

D'une part, un éditeur de niveaux devrait bientôt voir le jour et permettre ainsi à la communauté de grossir un peu le contenu du jeu. D'autre part, des rumeurs rapportent qu'id Software serait en train d'élaborer des DLC en ce moment-même. Mais pour l'heure, le studio s'est contenté d'une réponse laconique, affirmant que les annonces, si annonces il devait y avoir, seraient faites en temps et en heure... Nous voilà bien avancés ! En tout cas, la perspective de rejouer à *Rage* à travers des missions inédites s'avère

très réjouissante, à condition, bien sûr, que Bethesda n'applique pas des tarifs abusifs. Mais surtout, on espère que le studio à l'origine de *Quake*, s'il décide de se pencher sur l'aspect multijoueur de *Rage*, arrêtera pour de bon son délire à base de combats par voitures interposées pour revenir à l'essence même de son génie. Une petite arène, huit participants et autant de fusils à pompe : miam !

A RETENIR

Éditeur Bethesda Softworks
Développeur id Software
Sortie prévue NC



SBK Generations

Au taquet

Comme tous les ans à cette période de l'année, l'éditeur Black Bean vient d'officialiser ce que l'on soupçonnait déjà. À savoir que 2012 accueillera bien un épisode de la série *SBK*. Mais pour des raisons de marketing qui nous échappent un peu pour l'instant, il ne s'agira pas de *SBK 2012*, mais de *SBK Generations*. Peut-être que cette appellation

signifie que l'on pourra se replonger dans d'anciennes saisons de *Superbike* et accéder ainsi à des pilotes et à des bécanes à la retraite depuis longtemps. Mais tout cela reste à l'état de supposition, ni l'éditeur ni le développeur Milestone n'ayant été très prolixes à l'heure d'annoncer la sortie de leur titre. Ce dont on est certains, en revanche, c'est que cet épisode

permettra de revivre la saison 2012 de plusieurs championnats (*Superbike*, *Supersport*, *Superstock*). Articulé autour d'un système de jeu modulable, tendant aussi bien du côté de l'arcade pour les néophytes que de la simulation pour les experts, *SBK Generations* disposera aussi d'un mode multijoueur accueillant jusqu'à seize joueurs.

Spec Ops The Line

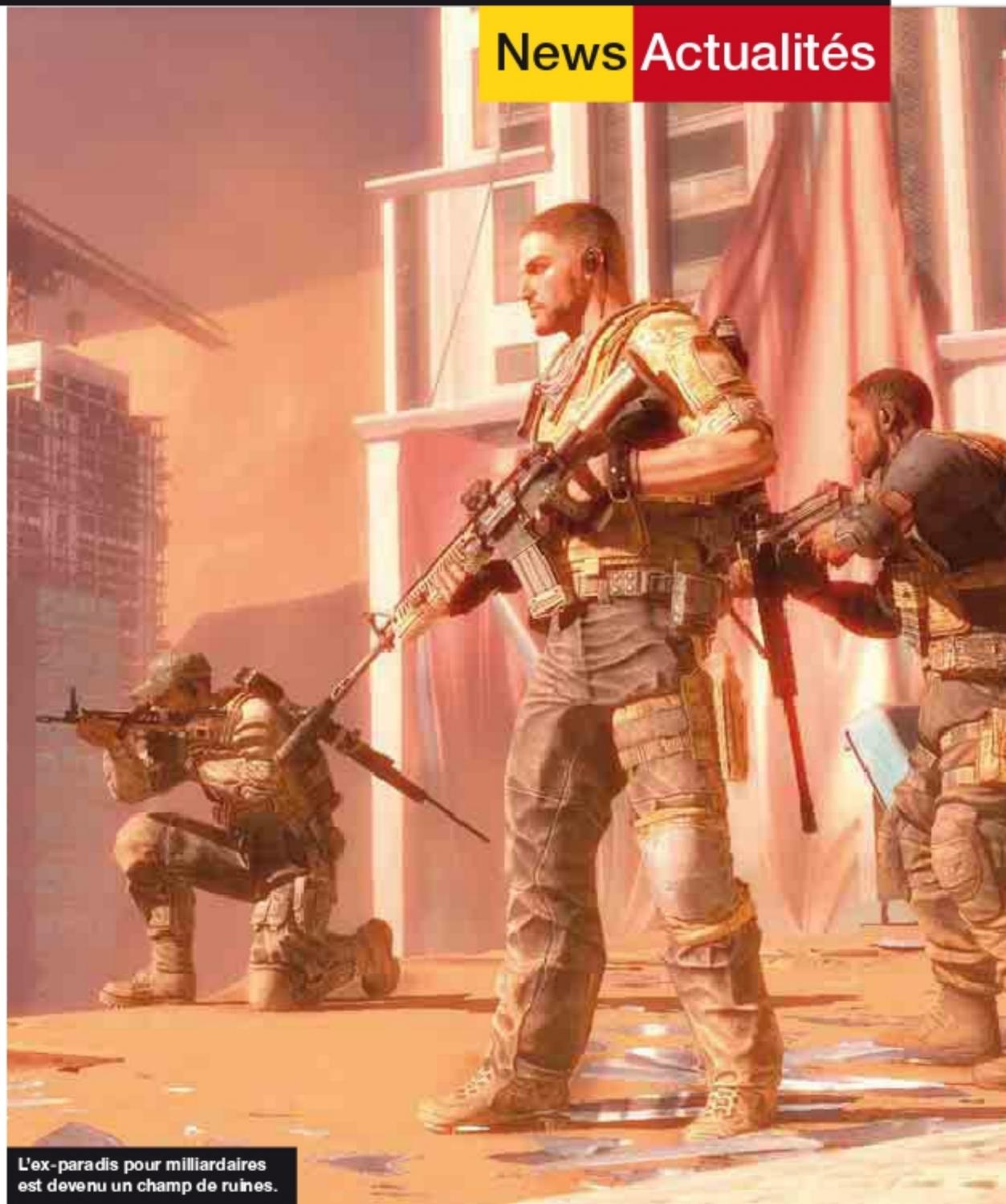
Quand t'es dans le désert...

Que tous ceux qui se languissaient d'incarner le capitaine Martin Walker et son équipe au mois d'avril prennent leur mal en patience. *Spec Ops : The Line* vient en effet d'être repoussé de quelques semaines. Son arrivée est désormais programmée pour le 29 juin, sans que l'on sache à quoi ce report de dernière minute est dû. Évidemment, voir un jeu prendre du retard n'est jamais vraiment bon signe. Mais dans le cas de *Spec Ops : The Line*, l'optimisme reste malgré tout de rigueur, tant le titre développé par les Allemands de Yager Development nous a systématiquement emballés à chacune de ses présentations. Pour rappel, on est plongé dans la peau du capitaine Walker, dont

la mission est de sauver des civils ainsi que des militaires américains, tous piégés dans des tempêtes de sable à Dubaï. Mais sur place, on se rend vite compte que la situation est pire qu'on l'imaginait... Jeu de tir à la troisième personne, *Spec Ops : The Line* est également un titre qui mise beaucoup sur la narration et sur les dialogues, notamment pour tout ce qui a trait aux trois personnages qui composent l'escouade de Walker. On espère sincèrement retrouver sur nos machines cette profondeur scénaristique, ainsi que toutes les autres qualités supposées du jeu, à la fin du mois de juin...

À RETENIR

Éditeur 2K Games
Développeur Yager Development
Sortie prévue 29 juin 2012



BUSINESS

Geralt de Riv a le sourire et il y a de quoi... Les développeurs polonais de CD Projekt viennent en effet de révéler certains chiffres liés aux ventes de la série *The Witcher*. Pour ce qui est du premier épisode, sorti en 2007, plus de 400 000 exemplaires ont été vendus au cours de l'année 2012. Mais les résultats du second volet sont encore plus flamboyants, puisque ce sont plus de 1,1 million de copies qui ont trouvé preneurs. On ignore encore si le million d'unités était l'objectif visé par CD Projekt mais, en tout cas, on ne peut qu'espérer que la manne financière récoltée permettra au studio de se pencher sur un troisième opus.

ArMA III

Devenez vous-mêmes, ou presque

Soldat, il sera bientôt l'heure de rejoindre le front. Bohemia Interactive, le studio tchèque à qui l'on doit la saga des *ArMA*, vient d'annoncer que le jeu sera présent à l'E3. La preuve que la simulation de guerre n'est plus simplement une niche réservée à une poignée de passionnés. Le genre serait-il en train de se démocratiser ? Au point de forcer les développeurs à adoucir leur formule pour ne pas rebuter les néophytes ? Au vu du tollé que cela engendrerait auprès de la communauté, on peut douter d'une quelconque simplification du jeu. Par ailleurs, une bêta fermée devrait permettre à quelques chanceux d'essayer le jeu

en avant-première, vers la fin juin. L'occasion de tester les nouveautés (les phases sous-marines notamment) et de vérifier si son PC est assez costaud pour faire tourner la bête. Oui, parce qu'aux dernières nouvelles, *ArMA III* serait très gourmand !

À RETENIR

Éditeur Bohemia Interactive
Développeur Bohemia Interactive
Sortie prévue Été 2012



En vrac !

Steambox

> Et si Valve sortait une console ? Ce qui aurait pu s'apparenter à une vaste blague il y a encore quelques mois ressemble de plus en plus à une information tangible. L'objet aurait même été montré à quelques partenaires. De plus, le croquis d'un prototype de manette circule ces temps-ci sur la Toile. À suivre...



- > Le cycle des romans est d'une richesse folle
- > On y trouve enfin un peu d'originalité
- > Les environnements font partie des plus beaux vus sur un Free to Play

OTHERLAND

Je rêvais d'un autre monde...

D'un « *Bidule Online* » à l'autre, les MMO gratuits ont tendance à se suivre, voire à méchamment se ressembler. Le lot est constitué en bonne partie de clones de *World of Warcraft* et de quelques titres venus d'Asie aux couleurs pastel et au design hello-kittien. *Otherland*, lui, entend bien briser les

chaînes du cheap, avec son budget de plusieurs millions de dollars et un univers incroyablement riche et barré. Ce background, c'est celui dépeint dans le cycle *Autremonde (Otherland)* en VO de Tad Williams, un des grands noms de la science-fiction moderne. En huit tomes et plus de quatre mille pages, Williams donne vie à un futur dans lequel l'humanité noie sa misère dans une infinité de mondes virtuels, des tranchées de la Première Guerre mondiale à la campagne médiévale en passant par Lambda Mall, un centre commercial futuriste aux forts relents de Neo Tokyo. Et c'est justement ce concept de multivers qui a intéressé RealU et Gamigo. L'idée, c'est de proposer au joueur un MMO où l'Histoire et l'environnement évolueraient en fonction, non seulement de ses

actions, mais surtout de ses envies. Le jeu constitue ainsi une sorte de *Minecraft high-tech* dans lequel il est possible de modeler son propre univers à partir d'éléments copiés depuis les autres réalités. Vous voulez partir à l'assaut d'un fort moyenâgeux ? C'est possible. Vous souhaitez combattre un alien géant ou boire un pot avec des amis ? Il vous suffit d'être happé dans le

bon univers. Extrêmement complexe, *Otherland* mélange ainsi construction, action et interaction sociale. Une sorte de fusion entre *Second Life* et *Matrix* si vous préférez, animée par l'efficace Unreal Engine 3. Hélas, si le projet déborde d'ambition, beaucoup de choses restent à faire. Les animations sont bancales, l'ambiance sonore se la joue *The Artist* et le character

design est franchement raté. Pourtant, malgré son aspect fourre-tout pas encore bien fini, *Otherland* est une jolie promesse. Celle d'un Free to Play original et plutôt joli, et d'une alternative intéressante aux classiques du genre. À suivre.

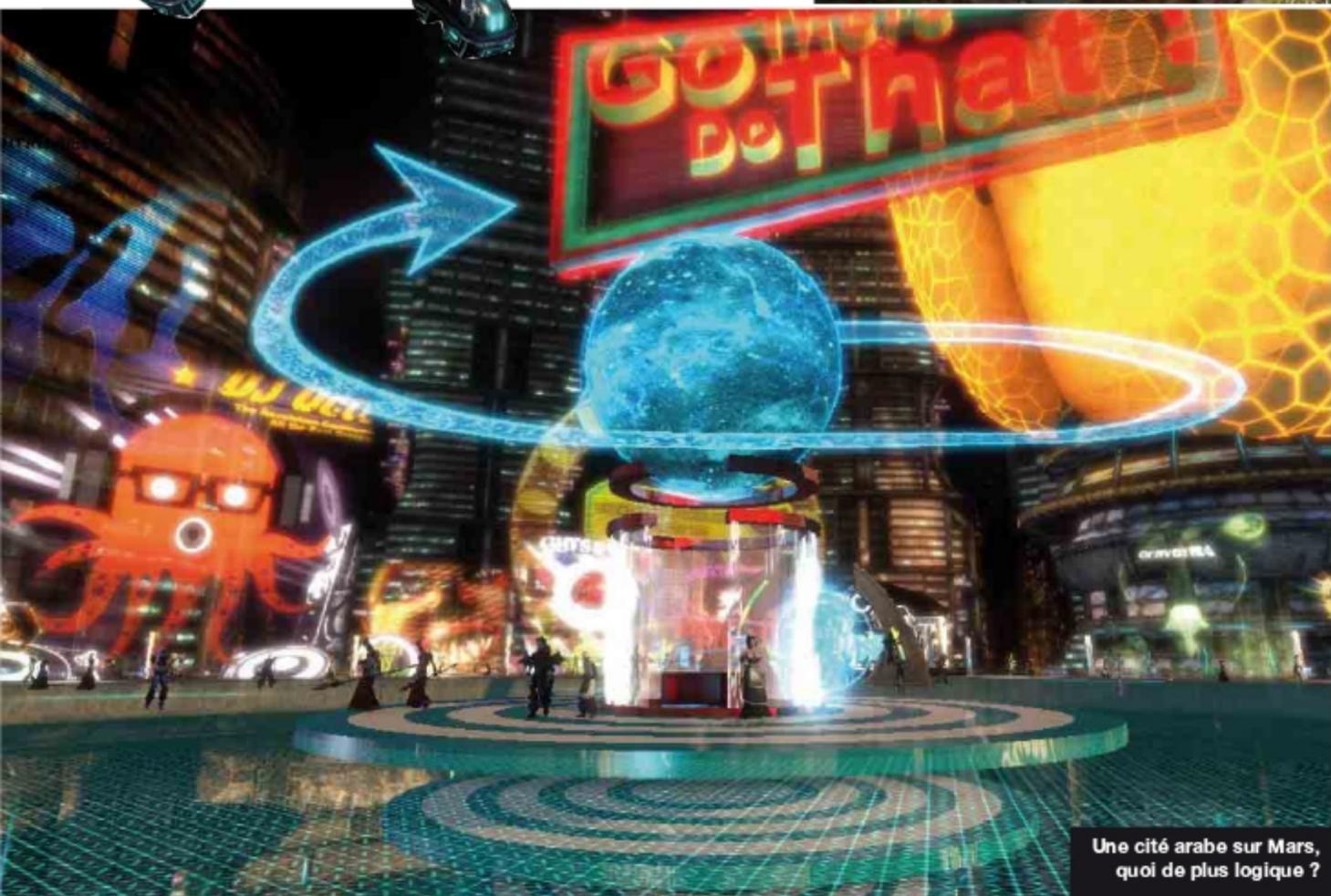
BRUNO PENNES

À RETENIR

Éditeur Gamigo
Développeur RealU
Sortie prévue 2012

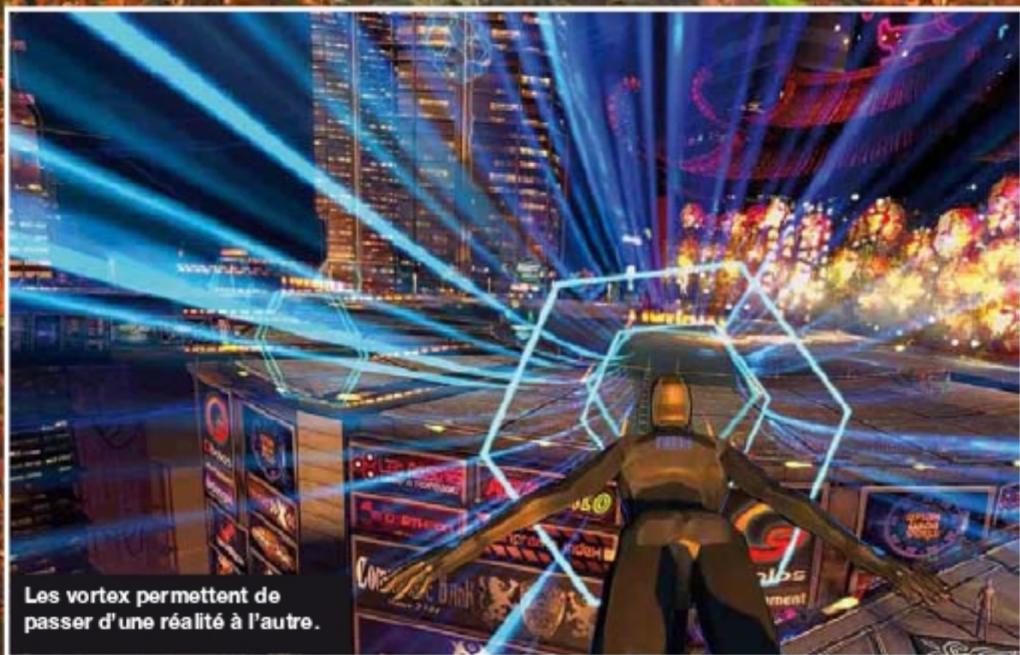
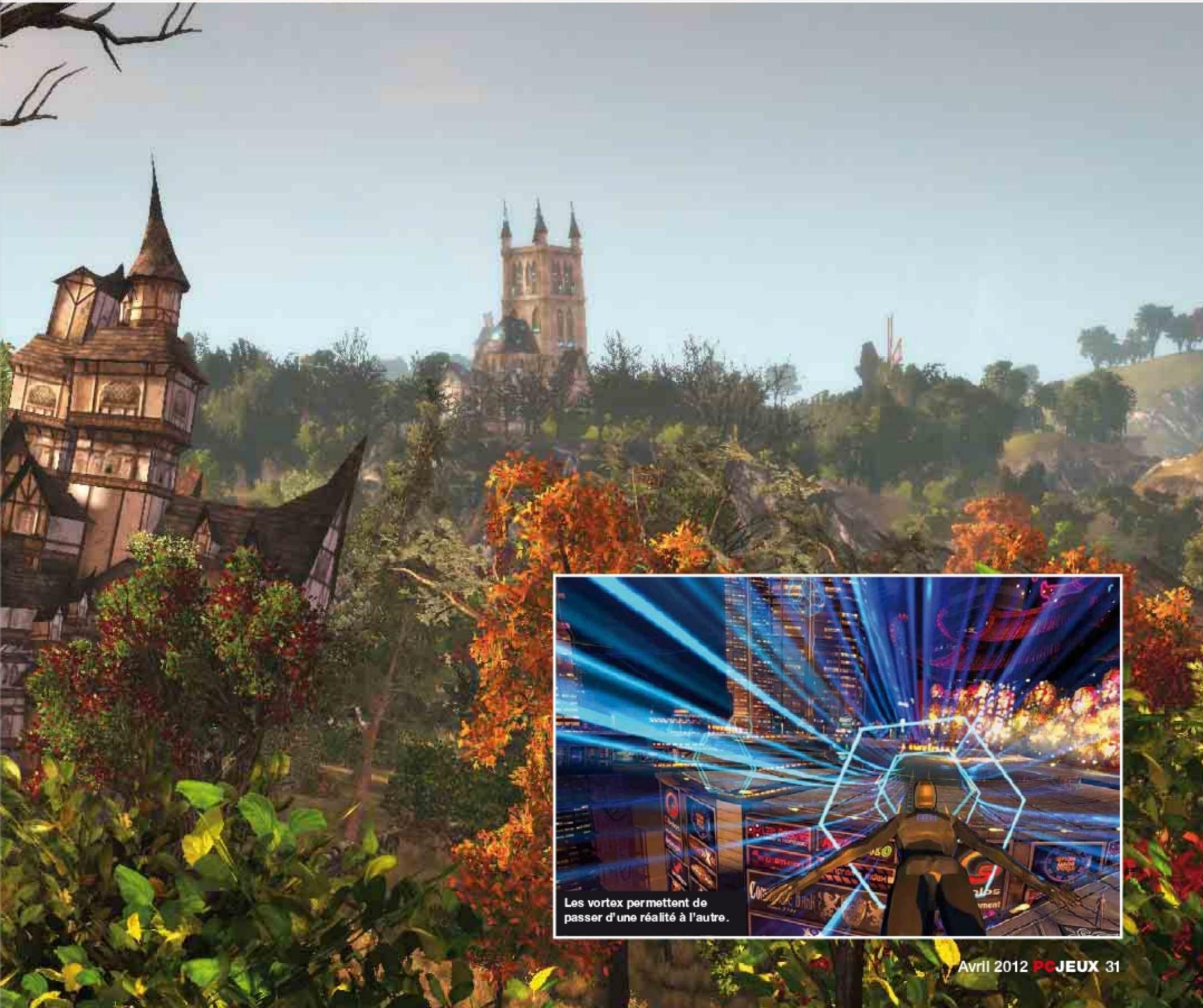


L'univers médiéval est vraiment très joli.



Une cité arabe sur Mars, quoi de plus logique ?

RIORY



Les vortex permettent de passer d'une réalité à l'autre.

- > Ils tueront du p'tit gris > Ils pourront faire évoluer leur base
- > Ils profiteront d'une ergonomie grandement améliorée

XCOM : ENEMY UNKNOWN

La revanche des p'tits hommes gris

Difficile de savoir ce que cette année 2012 nous réserve en guise de fin du monde, mais une chose est sûre : côté invasion extraterrestre, on devrait être plutôt bien couverts. Ainsi, alors que nos amis californiens de 2K Marin travaillent d'arrache-pied sur *XCOM*, une version FPS de la célèbre licence du même nom, le studio Firaxis, de son côté, revient aux sources du mal, et devrait nous proposer dans un avenir proche un remake du premier épisode de la série, *UFO : Enemy Unknown*, sorti en 1994 sous la houlette de feu Microprose. Et bonne nouvelle, ce mélange de gestion et de missions tactiques semble être sur

d'excellents rails. C'est en tout cas ce qui transparaissait de la courte démonstration de gameplay à laquelle nous avons pu assister, et qui mettait en scène un valeureux groupe de Marines aux prises avec une bande de p'tits gris visiblement très remontés. Une fois le décor installé (dans le cas présent, une station-service en milieu urbain), on a la possibilité, pour chaque membre de notre équipe, de définir un déplacement et une action (utiliser un objet, une compétence, ou tirer), ou un seul déplacement, mais plus long. Bien évidemment, nos soldats disposeront tous d'un domaine de spécialisation qui leur sera propre, et dont il faudra tenir compte lors de

la composition du groupe. Par exemple, une tactique fréquemment utilisée consistera à arroser l'alien récalcitrant par un tir de suppression, qui ne fera aucun dégât, mais l'empêchera de bouger, en attendant que le sniper puisse prendre position. Ce faisant, ce dernier devra prendre garde à ne pas se faire engager par d'autres ennemis, le jeu gérant les couvertures et autres brouillards de guerre. Certes, il ne nous aura pas été possible de prendre les commandes, mais on pouvait d'ores et déjà

constater une grande fluidité dans la manière de gérer ses troupes. Également, le level design semble très agréable, sur le fond comme sur la forme, avec notamment la notion de verticalité qu'apportent certains gadgets, comme le grappin. L'autre gros morceau du titre, c'est bien sûr la partie gestion, qui inclura la construction et l'évolution d'une base pour la résistance. C'est depuis ce bunker souterrain que le joueur organisera ses missions, développera de nouvelles armes en utilisant les technologies alien qu'il

aura réussi à extraire du champ de bataille, et gèrera la formation de ses troupes. Un dernier mot pour préciser que ces dernières ne seront pas éternelles (on pourra toujours en recruter, mais vous perdrez le temps passé à les former), et qu'il faudra donc en prendre soin, si vous ne voulez pas finir comme celui qui aura livré la terre aux mains de l'envahisseur.

DAVID VANDEBEUQUE

À RETENIR

Genre Action/tactique
Éditeur 2K Games
Développeur Firaxis Games
Sortie prévue NC
Site www.xcom.com/enemyunknown



Selon l'efficacité de votre couverture, votre bouclier sera plus ou moins puissant.





XCOM propose des commandes spécifiques selon que vous y jouez sur PC ou sur console.





En PvE comme en PvP, les combats sont dynamiques et très vite résolus, dans un sens ou dans l'autre.

Arrête ton Charr

SORTIE
Fin 2012

Guild Wars 2

C'est bientôt le retour de la tuerie en Tyrie ! NCsoft nous a laissé 60 heures, et pas une de plus, pour nous familiariser avec les gros efforts consentis sur la partie PvE de *Guild Wars 2*. Ce fut un week-end à la fois court pour tout découvrir et long pour l'organisme, mais nous revenons avec un paquet de choses à vous raconter. Sur les cinq qui seront proposées au lancement, seules trois races étaient disponibles : les Humains, les Norns et les Charrs. Les cinq races ont accès aux huit professions : guerrier, nécromant, élémentaliste, gardien (une espèce de paladin du cru), ingénieur, voleur, rôdeur et envoûteur. En outre, les pouvoirs de chaque profession sont les mêmes d'une race à l'autre. L'équilibrage ne devrait pas être un gros problème pour les développeurs, qui n'ont pas misé sur l'originalité : chaque profession correspond à un type bien connu des habitués de MMO. L'envoûteur, la dernière profession révélée, est la seule exception. Pour s'en sortir en PvE, il se base sur l'illusion et le contrôle des PNJ. En PvP, il peut invoquer des clones ou des mirages pour augmenter son DPS ou disperser les attaques ennemies. Par rapport à *Guild Wars* premier du nom, le PvE a été entièrement remanié. Chaque profession de chaque race va suivre un arc scénaristique propre à chaque zone, sur lequel nous reviendrons. Les designers ont

Des ruines des villes du premier *Guild Wars* sont visibles un peu partout.

fait un gros travail pour donner vie à la Tyrie de cet épisode, lequel est situé 200 ans après la fin d'*Eye of the North* (extension sortie en 2007 pour *GW*). Leur plus belle œuvre est la Citadelle Noire, qui sert de capitale et de point de départ aux Charrs. Dans ce mélange de steampunk victorien et de culture clanique tribale façon *La Planète des Singes*, on croise de hauts fourneaux, des armureries, des forges, et des guerriers Charrs caparaçonnés qui gambadent à quatre pattes dans les folles prairies de l'insouciance (mais avec de gros fusils sur le dos, on ne sait jamais). Même remarque pour les Norns, dont les

normes architecturales répondent à celles de La Comté du *Seigneur des Anneaux*, mais avec des Hobbits vindicatifs de deux mètres de haut. De leur côté, les Asuras allient magie arcanique et technologie

C'est en tâchant que l'on devient tâcheron

roswellienne. Les quêtes PvE sont nombreuses, variées, et ressemblent à ce que l'on peut trouver dans la concurrence, en

bien plus fluide toutefois. Jamais on ne vous imposera de faire la navette entre des zones de farming et des feignasses de PNJ. Les quêtes s'activent dès que vous entrez sur la zone où elles doivent être résolues. Les instructions et

EN BREF
Un design séduisant et du contenu très avenant. Un hit en perspective !



Les pistolets sont rapides et idéaux contre une cible unique. Les fusils sont puissants et permettent de gérer les grappes de PNJ.

Guild Wars 2

les objectifs à remplir apparaissent en haut à droite. Lorsque ces derniers sont menés à bien, des points d'expérience et de karma (utiles pour ressusciter) vous sont automatiquement attribués, tandis que l'or vous est expédié par la poste. Il y a aussi des quêtes publiques sur les points chauds du front, ainsi que des PNJ qui vous hêlent et vous courent après pour vous confier une mission. Vous ne vous retrouverez jamais en manque d'action, et le levelling est ainsi moins haché, plus rapide et bien plus agréable.

Concernant les fameux arcs scénaristiques, prenons l'exemple de l'ingénieur Charr. Comme tous ses congénères, son périple commence au pied de la Citadelle Noire, bâtie sur les ruines de la ville de Lin. Votre histoire personnelle se déroule à la manière de la campagne solo proposée par *Star Wars : The Old Republic*. Dans la première zone, il vous incombe de mettre au point un nouveau mousquet anti-fantôme. Cette quête initiatique est balisée de dialogues en cinématiques et de missions instanciées. Le joueur y est secondé par un compagnon choisi lors de la construction de son personnage. Première étape : récupérer les plans de l'arme avant les espions de la Flamme. Il faut ensuite collecter les divers éléments du fusil tout en repoussant les attaques incessantes de la légion de la Flamme. Enfin, on participe à divers tests afin de déterminer quelle légion profitera de votre trouvaille. La dernière mission consiste à employer cette nouvelle arme pour détruire une armée de revenants à la manière d'un tower defense, avant de finir en apothéose par l'élimination d'un noble mort

Le levelling est moins haché, plus rapide et bien plus agréable

vivant. Autre originalité de *Guild Wars 2*, le mode d'acquisition des compétences peut se résumer à ce vieux dicton : c'est en tâchant que l'on devient tâcheron. En gros, l'utilité de votre classe au sein d'un groupe dépend de ce que vous avez entre les mains. Et plus vous vous servez d'une arme, plus vous débloquez des compétences, indépendamment de votre niveau. Un nécromant équipé d'un bâton invoquera des serviteurs méphitiques, puis lancera des attaques magiques et des sorts d'entraves. Avec une

daguer, il pourra voler des points de vie à sa cible, ou l'empoisonner. Il est même possible de cogner sur les adversaires avec des morceaux du décor. C'est souvent totalement inutile s'il s'agit d'une bouteille ou d'un marteau, mais ça peut se révéler bien plus fun s'il s'agit d'un obus de mortier. Dans cette organisation très dynamique des combats (jetez d'ailleurs un œil à l'encadré pour plus d'informations), le teamplay et l'articulation entre les divers types de personnages est plus important que l'équipement. Que retenir de ces deux jours de bêta ? ArenaNet a clairement voulu démontrer qu'il avait remis à niveau son PvE, mais qu'il l'avait fait à sa manière : des quêtes solos souples



d'accès, des combats dynamiques expédiés en quelques secondes et un scénario à suivre pour vous attacher à votre personnage. Le PvP ne nous a été que légèrement dévoilé. A priori, il s'agira à nouveau de combats en arènes, assistés par des machines de siège. D'après le peu que l'on a vu, c'était violent, brutal, et franchement traumatisant pour le novice. Notre instinct nous dicte que les développeurs en ont encore sous le pied de ce côté-là. Wait and see !

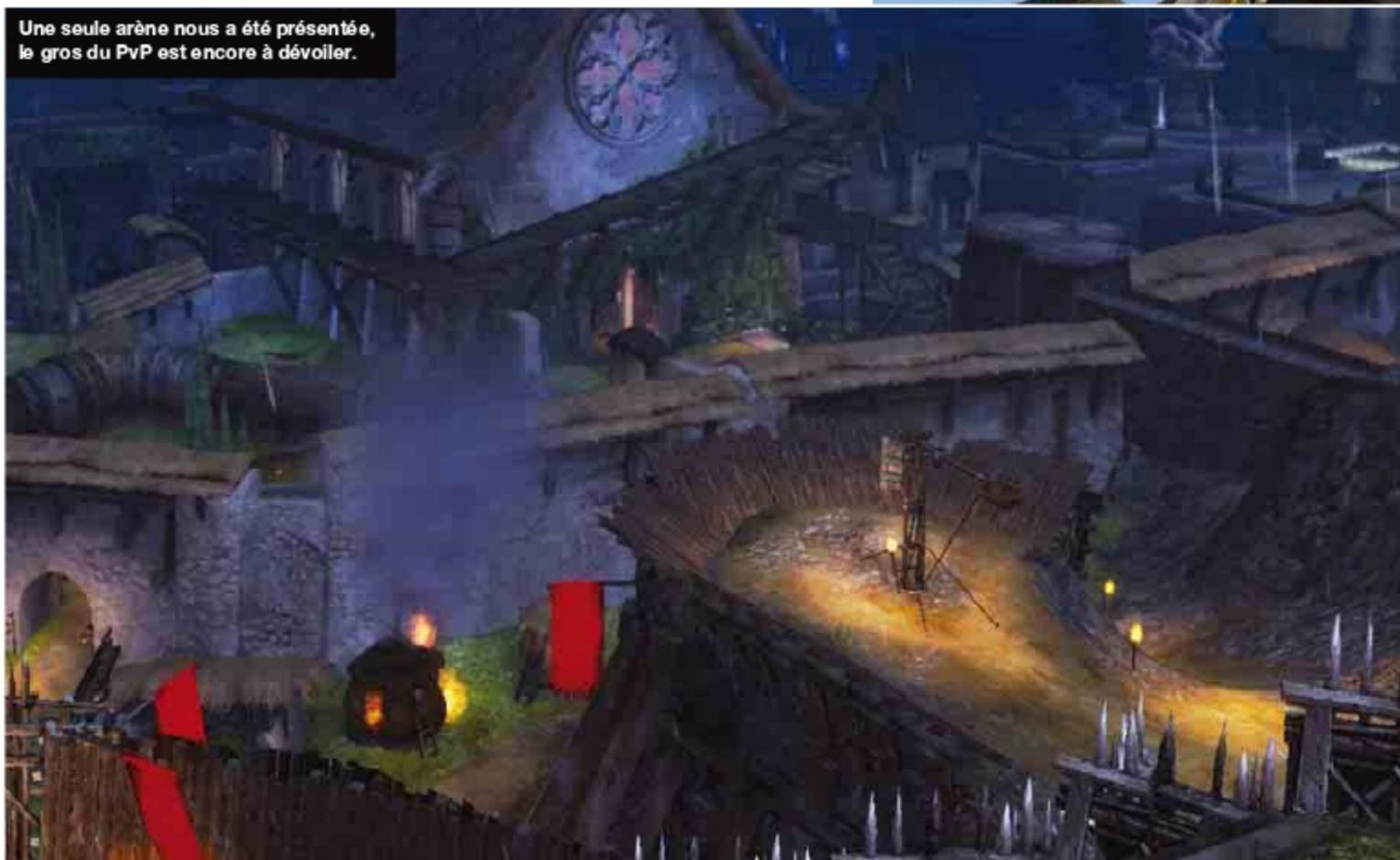
DAMIEN COULOMB

À RETENIR

Éditeur NCsoft
 Développeur ArenaNet
 Site <http://www.guildwars2.com/fr/>
 Le gros travail réalisé sur le PvE rend l'univers de *Guild Wars 2* très crédible et très agréable à parcourir. Reste à voir ce que donnera le PvP.



Une seule arène nous a été présentée, le gros du PvP est encore à dévoiler.



UN ASURA À TERRE !

Guild Wars 2 a intégré à sa recette de grosses tranches de FPS, voire de beat'em all. On vous a déjà parlé des capacités qui changent complètement avec l'arme que vous utilisez, abordons maintenant la façon dont on meurt. Après la perte de votre dernier point de vie, vous vous retrouvez au sol, avec la possibilité de lancer des attaques de faible puissance. Si vous abattez quelqu'un à votre tour, si un de vos alliés fait tomber votre assassin ou si l'on vous aide à vous relever, vous pourrez repartir au combat. En PvP, tant qu'il reste un joueur debout, la partie n'est pas terminée.



Les autochtones simples et vrais sauront vous réserver un accueil chaleureux.



Utilisez habilement vos sorts pour venir à bout des créatures les plus dangereuses.

Nouvelle licence stratégique pour Cyanide

Confrontation

SORTIE
29 mars 2012

À voir l'ampleur de certains événements autour du jeu vidéo, on pourrait croire qu'une bonne promotion, et notamment auprès des journalistes, doit nécessairement inclure des rivières de champagne, des babes, et une ou deux stars sur le retour. Pourtant, ce mois-ci, c'est dans une relative sobriété, et chez Focus Interactive, que nous avons pu assister aux premiers pas de

On s'est beaucoup inspiré de *Baldur's Gate 2* pour adapter *Confrontation*

l'adaptation du célèbre jeu de plateau, *Confrontation*. Une présentation sans fards ni paillettes, donc, mais qui n'en restait pas moins efficace, en témoigne cette petite phrase servie au détour d'un couloir par Jérémie Monedero, chef de projet sur le jeu : « Vous savez, nous, on a toujours été de grands fans de RPG old school, comme *Baldur's Gate 2* ! D'ailleurs, on s'est beaucoup inspirés de ce titre pour adapter l'univers de *Confrontation*. » Et hop ! En deux secondes, notre interlocuteur pique notre curiosité, en plaçant une référence qui claque, et un léger teasing. Et effectivement, quelques minutes plus tard, on réalise que l'allusion à l'ancêtre *BG2* est loin d'être anodine : dès les premières séquences, on retrouve la fameuse vue tactique qui permet

d'avoir une vision globale des événements, le système de pause active, et la gestion d'un groupe dont on peut distinguer les effigies en médaillon sur un bord de l'écran. À côté de cela, *Confrontation* reste bien sûr calqué sur la base d'un jeu de plateau et non d'un jeu de rôle : il y aura bien un scénario qui nous mettra au centre d'une lutte féroce entre les factions du Scorpion et du Griffon, et qui sera

découpé à la manière d'un *Dawn of War*, sous forme de chapitres et de missions. Mais le cœur du gameplay se situera avant tout dans l'exploration de différentes zones (intérieures ou extérieures), et dans les affrontements qui en découleront. Des batailles qui s'annoncent extrêmement techniques, reposant à la fois sur une bonne utilisation des compétences et du terrain, et une bonne connaissance de l'ennemi et de ses faiblesses. Par exemple, il sera possible d'interrompre un sort vampirisant en utilisant le décor pour briser la ligne de vue de l'adversaire, ou de prendre une position surélevée pour maximiser les dégâts d'un archer. Également, les interactions entre les différents pouvoirs seront complexes : un sort

bleu (les sorts se répartissent sous forme de code couleur pour plus de lisibilité durant les combats) qui immunisent contre les tentatives de contrôle (noir), s'avérera inefficace pour contrer un sort de dégâts (rouge), mais qui disposerait d'un effet secondaire de contrôle.

Quant à nos avatars, on pourra en contrôler quatre, sur une douzaine recrutables, et les faire évoluer en augmentant leurs attributs, ou en leur distribuant des points d'armes et d'armures, ou des glyphes, que l'on lootera dans des coffres. Nous aimerions bien sûr vous en dire plus sur la finesse et tous les tenants et les aboutissants du système de combat, mais honnêtement, une demi-douzaine de pages supplémentaires n'y suffirait sans doute pas. Aussi reprenez simplement que les différentes mécaniques semblent bien fonctionner, et que l'ensemble reste clair, malgré les nombreux effets de sorts qui s'enchaînent. Seules interrogations au sortir de cette présentation : la progression qui devra se montrer pédagogique, et les combats qui pourraient être répétitifs à la longue. On espère être fixés rapidement.

DAVID VANDEBEUQUE

À RETENIR

Éditeur Focus Interactive
Développeur Cyanide Studio
Site www.confrontation-thegame.com

EN BREF

Un RPG tactique qui s'annonce particulièrement pointu et complet.



Il y aura bien sûr un mode multi, avec des personnages de chaque faction, et des compétences adaptées.



Ici, pas de système d'aggro. L'IA décidera qui attaquer ou qui soigner selon l'état de ses équipiers.



L'exploration sera rendue plus piquante par le brouillard de guerre, ou par la présence d'une unité invisible.



SIMCITY

Plus motivé que jamais, le studio Maxis s'apprête à faire renaître la licence qui a fait sa renommée. Une visite du studio californien nous a permis de découvrir en exclusivité cette résurrection.

JEAN-KLÉBER LAURET



La circulation devrait être un aspect primordial du nouveau moteur de simulation.

« **U**ne renaissance, une réinvention de *SimCity*. » Voilà comment Maxis voit son nouveau bébé, en gestation depuis maintenant trois ans. Le secret a été extrêmement bien gardé, tant et si bien que les membres du studio avaient l'interdiction formelle d'évoquer le jeu à qui que ce soit. Le prix à payer pour mettre sur pied le retour d'une des licences les plus mythiques du PC. Car s'il est bien une série qui évoque de longues nuits blanches devant un écran, c'est bien *SimCity*. Le petit miracle de Will Wright s'est produit pour la première fois en 1989 sur Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Commodore 64 et, bien sûr, MS-DOS pour PC. Oui, ça ne nous rajeunit pas. À l'époque, la simulation de ville – et de vie – semblait révolutionnaire, d'une profondeur et d'une complexité abyssale. Le succès a été immédiat (des dizaines de récompenses, plusieurs millions d'exemplaires écoulés, tous supports confondus) et a permis de lancer la vague *Sim* dans le monde du jeu vidéo. De *SimFarm*

à *SimCopter* en passant, bien sûr, par *Les Sims*, l'esprit du jeu fondateur de Wright et Maxis est omniprésent sur les jeux de gestion. En 2012, Will est parti voguer loin du bateau EA/Maxis et *SimCity* a clairement perdu son aura auprès de la « jeune » génération de joueurs. La faute à un certain laisser-aller et à l'épisode de triste mémoire *Sociétés*, développé par un autre studio. *SimCity* n'était donc plus qu'un lointain souvenir de joueur trentenaire, nostalgique de sa carrière passée de maire virtuel. Mais les choses vont changer, et pour de bon. Car, qu'on se le dise, le genre du city builder a encore de beaux restes. Des séries telles que *CitiesXL* ou *Anno* l'ont prouvé, et Maxis entend bien reprendre la place qui lui est due : celle de roi incontesté du genre. Pour ce faire, la petite équipe californienne s'est retroussé les manches et a sorti ses meilleures pioches. Il nous a suffi d'une visite dans le studio pour nous en rendre compte : les artisans du projet

Le véritable exploit de *SimCity* a un nom : Glassbox Engine

y croient et ont toutes les cartes en main pour revenir sur le devant de la scène. Détail rassurant, la plupart des têtes pensantes de la production ont œuvré sur les meilleurs épisodes de la série (*SimCity 2000*, *3000* et *4*), et l'ambition va bien au-delà du simple lifting technique. Bien sûr, le moteur 3D est entièrement nouveau et propose des environnements détaillés et des bâtiments charmants (le style visuel est assez coloré, tend vers le cartoon, mais ne tombe pas non plus dans l'excès des *Sims*), mais ce n'est pas le plus impressionnant. Le véritable exploit de ce *SimCity* a un nom : Glassbox Engine, soit un véritable moteur dédié à la simulation de vie, qui permet à chaque habitant, chaque véhicule, chaque infrastructure, d'avoir sa propre identité et son propre mode de fonctionnement. Bon, sur le papier, c'est un peu complexe à comprendre, mais, croyez-nous, la techno est ambitieuse. Lors d'une longue démonstration, ●●●

COAL ENTERPRISES





La zone de l'Hôtel de ville peut bénéficier d'une foule d'annexes dédiées à différents domaines : tourisme, éducation, transports...

CARRIÈRE

Que devient Will Wright ?

On aurait tort de penser que Will Wright s'est investi dans tous les épisodes de *SimCity* créés à ce jour.

Le créateur génial a en effet pris ses distances avec la série après *SimCity 3000* (en 1999), pour mieux se concentrer sur *Les Sims*. Il a ensuite enchaîné sur un projet qui lui tenait particulièrement à cœur : *Spore*. Mais c'est en avril 2009 que Will Wright prend définitivement ses distances avec ses premiers amours, puisqu'il quitte Maxis pour fonder Stupid Fun Club, une société qui s'attache à créer de nouveaux concepts ludiques, exportables sur tous types de médias (<http://stupidfunclub.com>).

Mais, rassurez-vous, il a toujours d'excellents contacts avec Maxis, comme nous l'ont précisé les développeurs de ce nouveau *SimCity*. Il s'est même récemment rendu dans les locaux pour jeter un œil (envieux ?) au projet.

●●● Ocean Quigley – directeur créatif – nous a bien précisé que rien n'était scripté et que chaque « entité » réagissait selon les actions du joueur. À l'écran, tous ces calculs se traduisent par un bâtiment squatté par les criminels s'il n'est pas correctement entretenu, des habitants qui s'enfuient d'un building en hurlant si un pyromane y met le feu, ou encore un trafic routier d'un réalisme incroyable, qui évite le syndrome de la file indienne. Pour mieux nous faire comprendre le travail titanesque qu'a représenté cette technologie, les développeurs ont également activé le mode « debug », afin de nous faire profiter des codes couleur qui servent de repères à la machine, et des dizaines de chiffres et de paramètres obscurs à l'écran. Nous avons beau ne pas comprendre grand-chose, la fascination était quand même là. Ce qui est sûr, en tout cas,

Le gameplay a été pensé comme une véritable toile d'araignée

c'est que tous ces aspects invisibles du soft tendent à rendre l'expérience de jeu extrêmement réaliste. Plus globalement, le gameplay de *SimCity* a été pensé comme une véritable toile d'araignée, et toutes les données du jeu se retrouvent dépendantes les unes des autres. Stone Librande, lead designer, n'a d'ailleurs pas manqué de longuement nous exposer sa vision du jeu, à travers une série de documents de référence particulièrement détaillés.

On a ainsi pu apprendre que les catégories socioprofessionnelles sont divisées en trois grandes classes : basse, moyenne et haute. Une variable qui a son importance, puisqu'elle détermine les loisirs, les métiers et les besoins de chacun. Si tout est automatisé sur ce point (encore une fois, nous ne sommes pas dans *Les Sims*), la tonne de paramètres en arrière-plan permettent à chaque citoyen d'avoir



L'atmosphère de votre ville dépendra aussi de votre degré de respect de l'environnement.

un comportement logique et réaliste. Par exemple, les plus aisés consomment bien plus et rapportent donc davantage d'argent. Mais, en contrepartie, ce sont aussi des pollueurs invétérés. Cela permet donc d'avoir une certaine justesse dans la répartition de sa population et évite les fins de partie où tout se ressemble. Même topo pour les bâtiments, qui auront une influence globale sur l'environnement. L'industrie rapportera énormément, mais aura une mauvaise incidence sur les environs, alors que les zones de loisirs attireront une foule de touristes. Les touristes, d'ailleurs, sont une des nouveautés de ce reboot de *SimCity*. Pas tout à fait des citoyens à part entière, ils sont là dans un unique but : générer du cash. Une ville orientée vers le tourisme verra en effet arriver régulièrement une horde de visiteurs qui consommeront à foison, et sans demander un entretien quelconque, puisqu'ils quitteront votre cité une fois leurs besoins satisfaits. De l'argent facile, donc.

Abordons maintenant quelques aspects plus immédiats du titre, à savoir l'interface et l'ergonomie générale. S'il ne nous a pas été possible – à notre grand désespoir – de mettre la main sur le clavier, les nombreuses démos de gameplay des développeurs nous ont permis d'apprécier des choix qui apparaissent très judicieux en 2012. Genre complexe – un brin austère – par excellence, le city builder a toujours eu du mal à éviter le syndrome du « tableau Excel », au risque de se couper d'une partie du public. Un écueil que Maxis souhaite à tout prix éviter avec *SimCity*, grâce à une intuitivité qui nous a semblé à toute épreuve. Le jeu est ainsi bourré de repères visuels directement visibles sur l'écran principal qui permettent d'éviter les allers-retours fastidieux dans les menus. Autre astuce : le coût en énergie et en entretien d'un bâtiment est la plupart du temps représenté par le nombre d'annexes construites sur le building concerné. Réduire leur taille permet donc de réaliser quelques économies. ●●●

MULTI

La question délicate du jeu « offline »

Lorsque nous avons découvert le multijoueur de *SimCity*, une question nous a immédiatement traversé l'esprit : sera-t-il possible de jouer au titre sans être connecté à Internet ? À cette question nous ont été répondu deux sons de cloche, résultant certainement d'un léger problème de communication au sein du studio. Interrogé, Stone Librande nous a assuré qu'il ne sera pas possible de jouer sans être connecté à leurs serveurs. Quelques heures plus tard, Klip Katsarellis évite de répondre à la même question par le classique : « Désolé, on ne peut pas encore en parler. » Oups...

EN ATTENDANT...

...On joue à quoi ?

SimCity 4

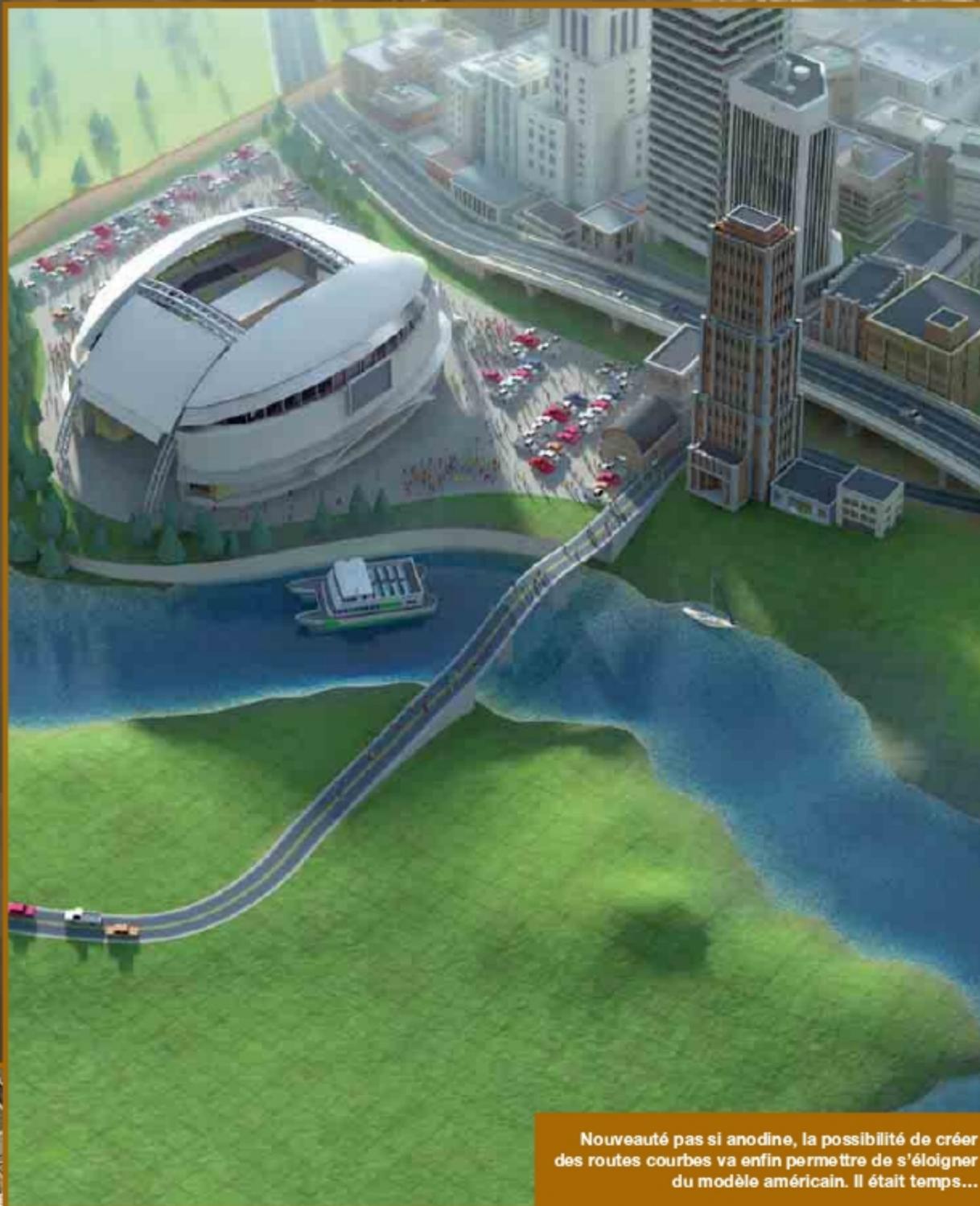
Malgré ses presque dix ans, *SimCity 4* reste un excellent city builder, et sans doute l'épisode le plus abouti de la série (jusqu'au prochain ?) L'add-on *Rush Hour* ajoute également un système de transport plus complet. Le tout se négocie à dix petits euros sur Steam.

CitiesXL 2012

Malgré la déconvenue de son mode online, le premier épisode de *CitiesXL* est apparu comme une franche réussite, et un excellent palliatif pour tous ceux qui attendent un nouveau *SimCity*. La version 2012 est évidemment la plus complète, avec un nombre de bâtiments et de cartes assez affolant (respectivement 1 000 et 62). Largement de quoi s'occuper en attendant le retour de Maxis. À noter que le tout premier *CitiesXL* peut se trouver à petit prix un peu partout.

Anno 2070

La série *Anno* a réussi à s'imposer sur un créneau assez différent du city builder classique. Ici, il s'agit surtout de créer une économie à grande échelle, en pourvoyant aux besoins de citoyens de plus en plus exigeants. L'optimisation des ressources et des routes commerciales est donc la clé du succès. Si le dernier épisode en date nous propulse dans le futur, les autres titres prennent place au Moyen Âge et à la Renaissance.



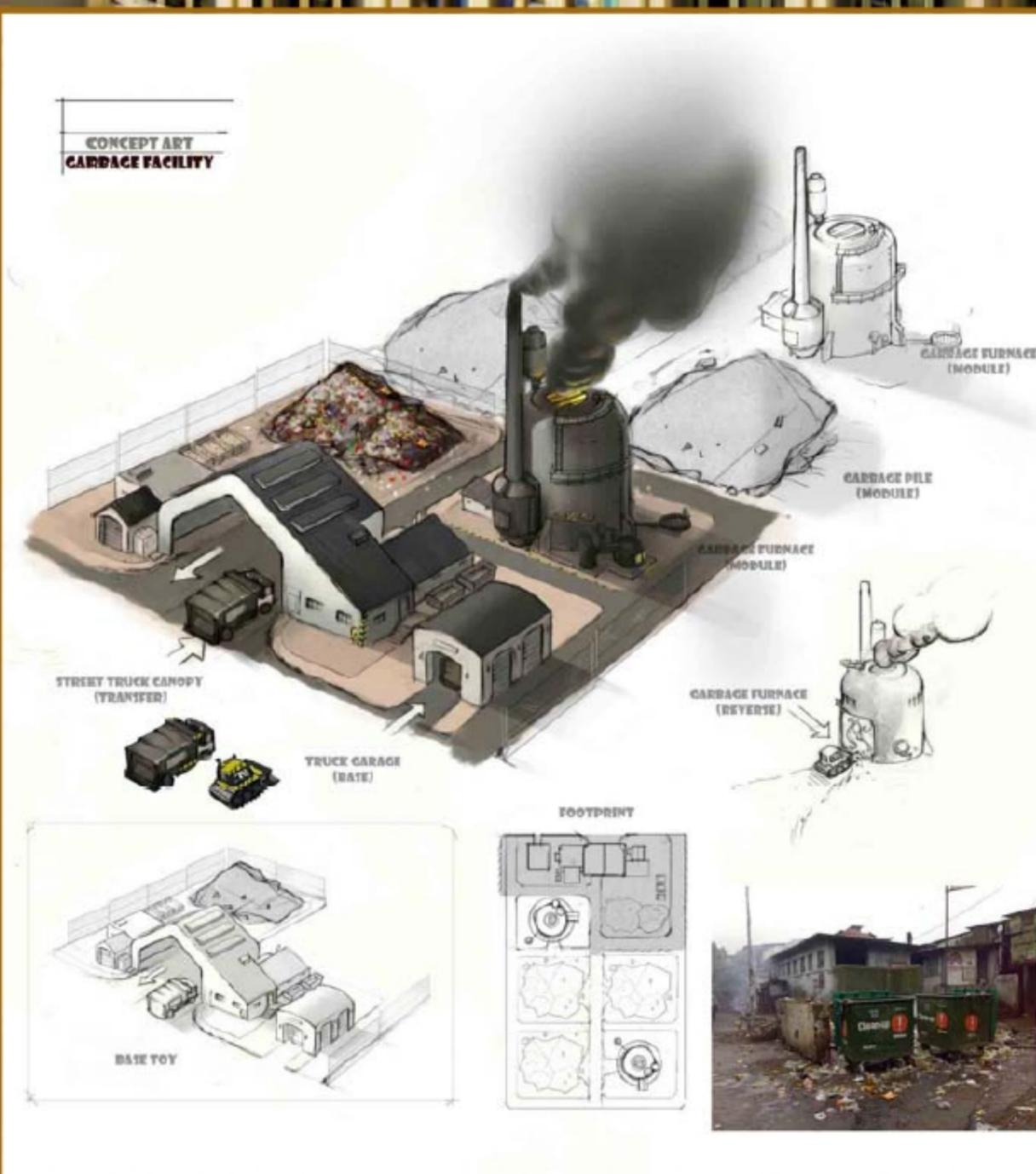
Nouveauté pas si anodine, la possibilité de créer des routes courbes va enfin permettre de s'éloigner du modèle américain. Il était temps...



●●● D'une manière plus générale, l'interface du city builder de Maxis rappelle à première vue celle des *Sims*, à cause des mêmes codes couleur et de la même forme arrondie des icônes. Mais quelques sous-menus entraperçus semblent garantir que le titre jouira d'une profondeur sans comparaison, rassurez-vous. Enfin, notons la tonne de détails visuels et sonores qui devraient rendre l'expérience très agréable, comme ces câbles électriques qui s'illuminent en cascade lorsqu'on les raccorde à une centrale, ou cette musique et ces bruitages qui varient doucement mais sûrement en fonction de la situation. Mais nous ne pouvons conclure ce premier aperçu de *SimCity* sans aborder une des plus grosses nouveautés du projet : le multijoueur. Du jeu à plusieurs dans un city builder, ce n'est pas vraiment inédit, le *CitiesXL* de Focus s'étant déjà cassé les dents en s'y essayant. Concrètement, chaque ville fera partie d'un monde peuplé par les cités des autres maires, qui pourront alors interagir et s'entraider. Vous avez besoin de matières premières pour construire votre complexe de casinos ? Le joueur X dispose des ressources nécessaires, qu'il est prêt à vous céder en échange d'une partie des bénéfices générés par votre zone de loisirs. Le concept va même plus loin, puisque vos actions devraient avoir une incidence indirecte sur les villes voisines. Une industrie très polluante a par exemple toutes les chances de générer un nuage toxique qui s'étendra aux cités voisines. À vous, alors, de négocier avec le maire concurrent pour mettre en place des solutions satisfaisantes pour tout le monde. Il semble clair, en tout cas, que cet aspect communautaire du titre apportera une profondeur supplémentaire, même si Maxis a tout intérêt à ne pas reproduire les mêmes erreurs que Monte Cristo et son *CitiesXL* (abonnement payant, infrastructure réseau défaillante). En l'état, l'aspect multijoueur de *SimCity* est aussi ambitieux que casse-gueule, puisque son succès repose à 100 % sur l'investissement des joueurs. Quoi qu'il en soit, après avoir passé la journée à découvrir ce nouveau *SimCity* chez Maxis, nous sommes repartis avec un vrai sentiment de satisfaction. Avant de découvrir le jeu, notre principale crainte était que le studio ait cédé aux sirènes de la simplification et d'un accouplement hors de propos avec cette poule aux œufs d'or qu'on appelle *Les Sims*. Heureusement, il n'en est rien. Totalement déconnecté du simulateur de quotidien à succès, *SimCity* souhaite avant tout redevenir un vrai city builder, profond, complet et chronophage, tout en étant en phase avec les exigences de 2012 en matière d'ergonomie et de fonctionnalités. S'il reste encore beaucoup de travail au studio d'Emeryville (le titre n'est pas prévu avant 2013), nous pouvons d'ores et déjà vous assurer que tout est mis en œuvre pour que ce retour soit fracassant.



Plus exigeux que ce qu'on pourrait penser, les locaux de Maxis respirent la bonne humeur.



AVEC KIP KATSARELIS, Lead producer pour Maxis



P CJ Pourquoi nommer votre nouveau jeu « *SimCity* » et non pas « *SimCity 5* » ?

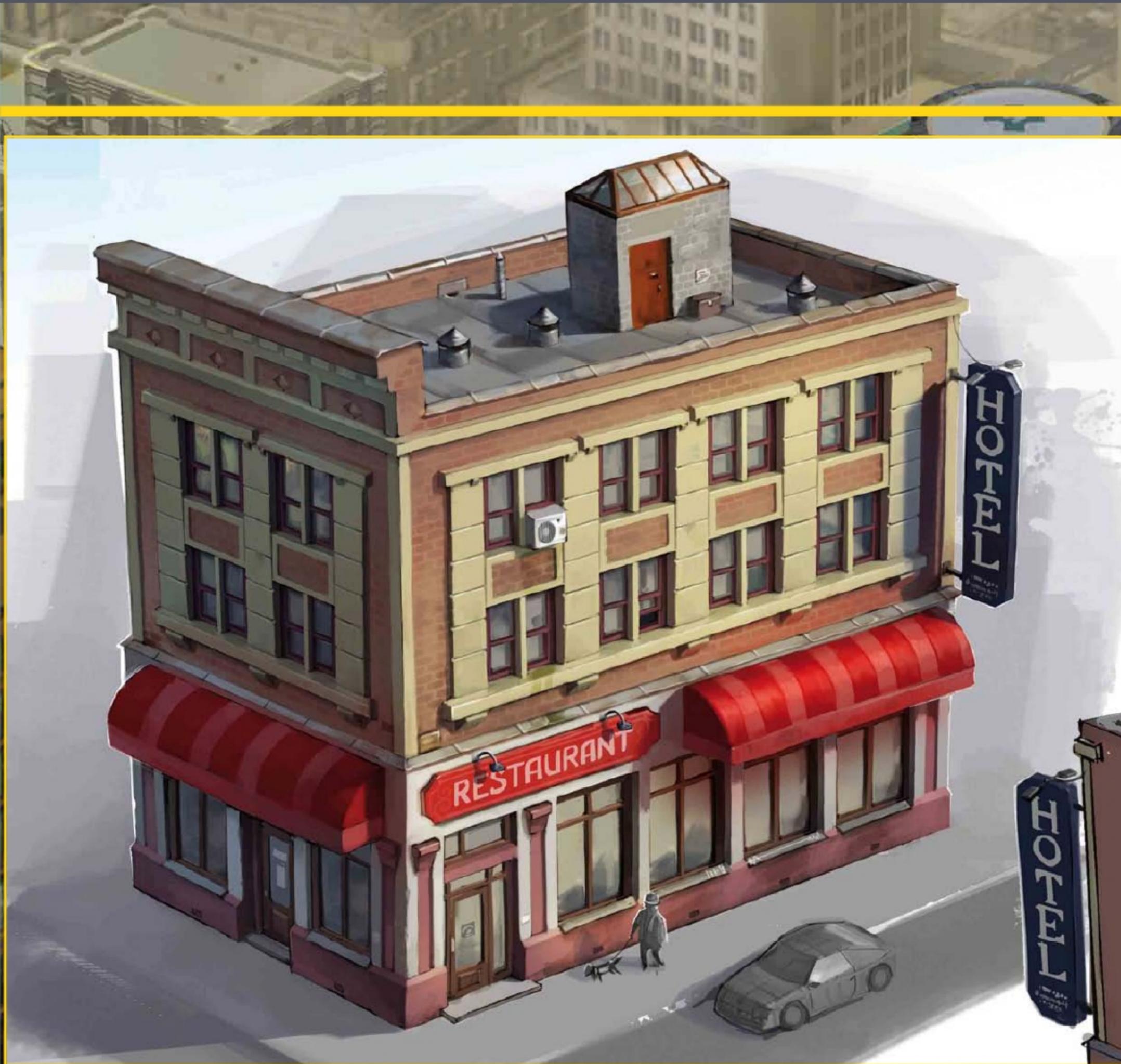
KIP KATSARELIS

Nous réinventons *SimCity* au plus profond. Ça va du tout nouveau moteur de simulation – le Glassbox Engine – jusqu'à la façon dont les joueurs vont interagir avec le jeu, via le multijoueur. C'est vraiment un nouveau chapitre qui commence pour la série. Nous voulons que le jeu réunisse à la fois les anciens fans – qui sont partis depuis un bon moment – et une toute nouvelle génération de joueurs.

PCJ Justement, comment faites-vous pour trouver l'équilibre entre l'accessibilité pour tous les publics, et la profondeur chère aux joueurs de *SimCity* ?

KIP KATSARELIS

L'accessibilité est vraiment une clé. Nous voulons bien entendu conserver ce qui plaît aux hardcore gamers, via notre moteur de simulation très pointu. Mais nous pensons pouvoir également attirer des joueurs qui ne connaissent pas le city builder, grâce à ce côté bac à sable et aux très nombreuses missions, remises de trophées et récompenses. C'est aussi ce que recherchent les joueurs d'aujourd'hui. Le pendant online du jeu va également apporter un aspect plus social, puisque les joueurs devront agir ensemble. Plus généralement, nous souhaitons revenir à quelque chose d'assez proche de *SimCity 2000*, qui proposait une simulation complexe, mais aussi des challenges,



des puzzles et de l'amusement. Vous pouviez vous lancer dans le jeu sans être perdu. Il faut que les nouveaux venus réagissent de la même façon en découvrant *SimCity*, qu'ils ne se sentent pas ensevelis sous dix tonnes d'outils. Il faut qu'ils comprennent ces outils, et, plus généralement, les conséquences de leurs actions.

PCJ Les villes ont pour le moment un look très américain. Y aura-t-il plus d'inspiration européenne ?

KIP KATSARELIS

Notre moteur nous donne la capacité de changer facilement l'architecture des bâtiments et c'est quelque chose de très important pour nous, car ça nous permet de sortir du schéma américain, et d'avoir la capacité de proposer un style plus européen. Aujourd'hui, on se concentre surtout sur les villes américaines et c'est encore un peu tôt pour que l'on dise vraiment jusqu'où l'on peut aller. Mais nous savons que nous avons un public énorme en Europe, qui

adore *SimCity*, et nous voulons leur proposer quelque chose de très bon.

PCJ Qu'est-ce qui va vous différencier des autres city builder créés ces dernières années ? Je pense notamment à *CitiesXL*...

KIP KATSARELIS C'est vraiment très bien qu'il y ait d'autres city builder sur le marché, et j'ai moi-même joué à *CitiesXL*. Notre but, chez Maxis, c'est de faire le meilleur *SimCity* de tous les

temps. Nous nous considérons comme les rois de la simulation de ville, et notre simulation sera plus profonde et plus robuste que tout ce que les joueurs ont pu essayer auparavant. Nous accordons une très grande importance aux détails et à tout ce qui fait le monde. Tous ces détails sont au service de la simulation, et tout a un sens et une utilité. Notre mode multijoueur va mettre une claquette à tout le monde, même si je ne peux pas dire grand-chose sur le sujet pour le moment !

STAR WARS THE OLD REP LEGACY

Il n'aura pas fallu attendre trop longtemps pour que l'update 1.2 de *SWTOR*, poétiquement baptisée «*Héritage*», ne soit annoncée. BioWare l'a dévoilée à Austin, lors d'une journée où étaient conviés journalistes et guild leaders du monde entier.

CORENTIN LAMY

C'est évidemment la grosse nouveauté de cette extension, qui va même jusqu'à porter son nom : le système d'Héritage. Jusqu'ici tout juste esquissé, il va considérablement changer la donne dans l'univers de l'ancienne République. Dorénavant, chaque joueur pourra tisser des liens entre ses personnages via un arbre généalogique, et transmettre ainsi, chapitre après chapitre, certains de leurs pouvoirs spéciaux. Un moyen malin pour BioWare d'encourager les joueurs à relancer leur partie une fois arrivés à haut niveau, voire à délaisser leur côté de la Force préféré. Un système sur

lequel les développeurs comptent beaucoup et qui devrait être encore approfondi après l'update 1.2 : ils ont ainsi évoqué quelques pistes, comme leur volonté de permettre aux plus impatientes de rusher le début du jeu ou d'associer plus étroitement les compagnons à l'Héritage.

Toujours dans le souci de prolonger l'intérêt de l'expérience à haut niveau, BioWare gratifie les joueurs de nouvelles missions quotidiennes sur Corellia, mais aussi de nouveaux contenus bien retors qui devraient relancer l'intérêt à long terme. Avec, déjà, l'apparition d'une nouvelle zone litigieuse de palier 2, «*L'Île Perdue*». Suite directe du Siègne de Kaon initié par l'update 1.1, elle se déroule à la surface



UBLIC



Le jetpack devrait permettre au joueur de bénéficier d'un boost important.



Les quêtes journalières de Corellia relanceront l'intérêt du jeu pour les personnages de haut niveau.



La nouvelle interface personnalisable : une innovation a priori anodine qui a pourtant ravi les fans lors du Guild Summit.

d'Ord Mantell. Il s'agira d'éradiquer une bonne fois pour toute la menace rakgoule en s'en prenant directement à son responsable, le docteur Lorrick. Autre nouvelle instance et première Opération de niveau 2, « Conflit explosif » prend place sur la planète Denova et mettra les joueurs aux prises avec des trafiquants de baradium, un minerai rare et hautement explosif. Seuls sont prévus pour le moment les modes Normal et Difficile, BioWare planchant justement sur un rééquilibrage complet des différents modes de difficulté. Ainsi, il est prévu que le mode Normal soit remplacé par un mode Story, destiné avant tout aux débutants, plus motivés par les histoires de classe que par les mécanismes de MMO. Les habitués, eux, continueront de jouer en mode Difficile inchangé, voire dans un mode Cauchemar entièrement repensé pour être plus dur, mais aussi plus gratifiant. À la clé : plus seulement des titres un peu gadgets, mais également un nouveau Tier d'équipement exclusif. Pourtant, davantage que sur le PvE, c'est probablement sur le PvP que

les joueurs attendaient le plus BioWare. Et malheureusement, sur ce terrain-là, certains seront peut-être un peu déçus. Certes, il y a bien une nouvelle zone de guerre, « Novare coast », qui verra les joueurs se disputer le contrôle de trois canons. Mais les membres des guildes, eux, attendaient surtout des combats 16 vs 16, histoire de pouvoir enfin régler leurs comptes avec leurs concurrents mais néanmoins amis.

Désormais, en cas de mort stupide, vous ne pourrez plus vous en prendre qu'à vous-même

Un nouveau système de classement devrait toutefois permettre d'aller dans le sens de la compétition, mais pour le reste, il faudra attendre une update ultérieure.

Enfin, si on ne devait retenir qu'une autre nouveauté de cette update 1.2, c'est sa nouvelle interface entièrement personnalisable. Il faut avoir souffert

sur Tatooine ou être mort bêtement sur Hoth pour comprendre l'importance d'avoir des icônes accessibles et des menus qui tombent bien sous le clic. Dorénavant, en cas de mort stupide, vous ne pourrez plus vous en prendre qu'à vous-même, le moindre menu étant dorénavant déplaçable, redimensionnable, et tous les autres mots en

LE GUILD SUMMIT

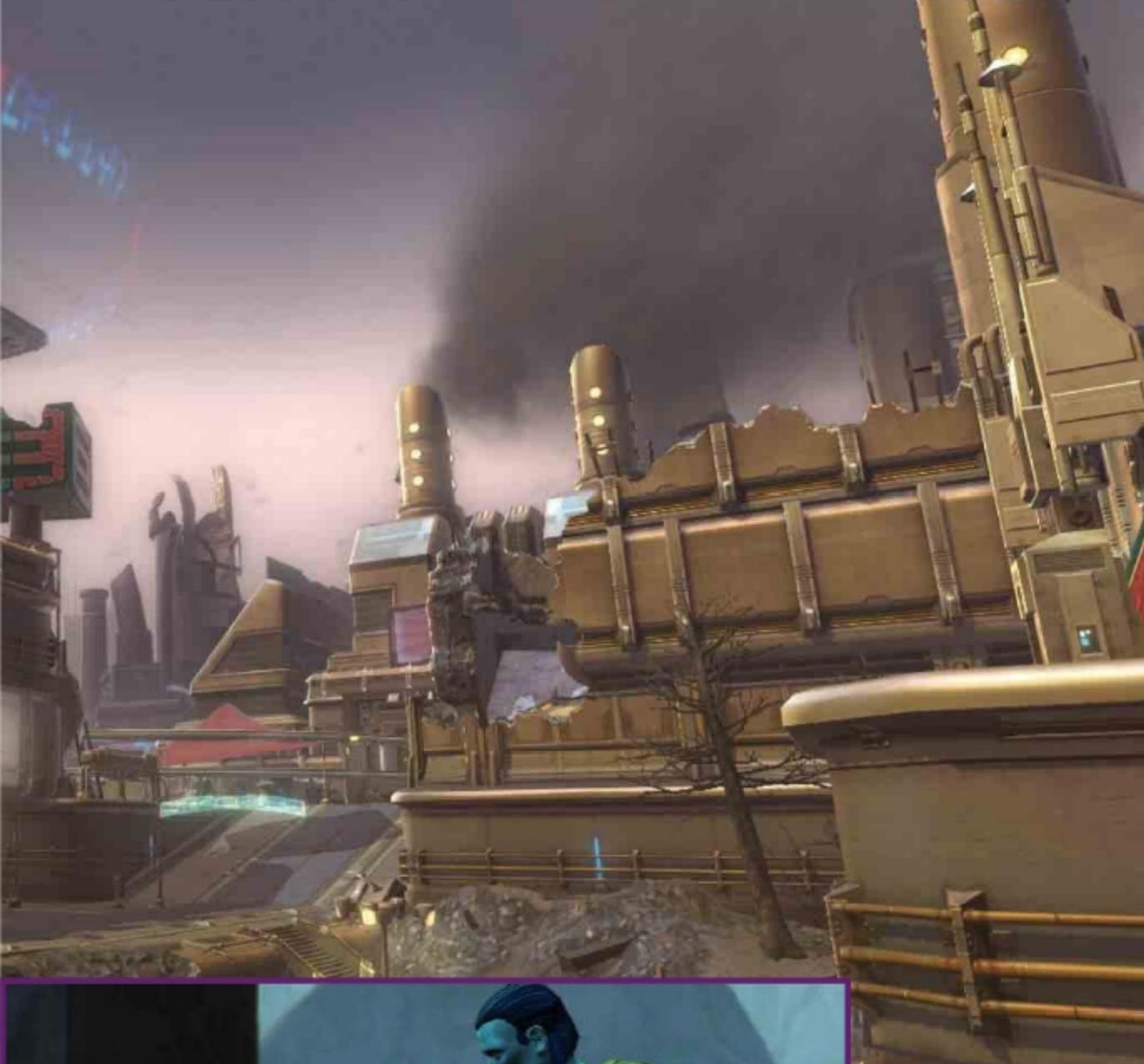
Sans aller jusqu'à la démesure de la BlizzCon, l'update a été pour BioWare une occasion de mettre les petits plats dans les grands en convoquant sa toute jeune communauté. Ce ne sont pas moins de 200 joueurs, représentant 86 guildes à travers le monde (USA, Canada, France, Allemagne, Brésil, et même Australie) qui se sont donc retrouvés dans la gigantesque salle de conférence d'un hôtel à quelques kilomètres des studios texans du développeur. Là, ils ont pu assister en direct aux annonces par ailleurs retransmises sur le Net. L'occasion surtout de pouvoir poser de nombreuses questions aux développeurs, qui nous avoueront après coup en avoir profité pour y grappiller quelques nouvelles idées au sujet des updates à venir.



Daniel Erickon, lead writer du jeu, est un orateur capable de plier une salle en deux avec des blagues à base de DPS.

LE FUTUR DE SWTOR

L'update 1.2 à peine dévoilée, BioWare n'hésite pas à lâcher des infos sur les mises à jour suivantes. Par exemple, on sait déjà que l'open world PvP sera entièrement revu, et qu'Illum sera bouleversée de fond en comble. Un système d'achievments devrait aussi voir le jour, ainsi que des options de calendrier et de publicité pour les guildes ; des guildes qui devraient par ailleurs bénéficier dans le futur d'un vaisseau communautaire. Serait-ce un premier pas vers des batailles spatiales ? On parle aussi de nouvelles histoires, pour plus tard dans l'année. Par ailleurs, des petits malins qui ont fouillé dans les fichiers du jeu ont trouvé des indices concernant les trois prochaines Opérations : la première devrait nous voir affronter les Seigneurs de l'Effroi sur la planète Asation. La suivante, elle, demandera de combattre, sur Davannis, une armée apparemment menée par les Hutts. Enfin, la dernière Opération prévue pour le moment nous fera à nouveau combattre les Maîtres de l'Effroi, mais cette fois sur la lune d'Oricon. Tout un programme !



La nouvelle Warzone accueillera, comme on pouvait s'y attendre, deux équipes de huit joueurs.

SWTOR entend bien continuer à abreuver ses joueurs de nouveaux contenus

«-able» que vous voudrez bien y appliquer. BioWare en a également profité pour améliorer la lecture de l'ensemble, en implémentant des bulles de chat au-dessus de la tête des joueurs, ou en activant l'affichage de la « target's target », la cible de la cible, pour savoir enfin qui ce boss gigantesque s'apprête à frapper. Mais pour être tout à fait exhaustif, il faudrait aussi citer l'ajout du jetpack, de la boîte aux lettres, de mannequins d'entraînement, de nouvelles features pour les guildes (notamment, enfin, des banques de guildes) et d'innombrables ajustements et corrections. Une chose est sûre : après son départ tonitruant en décembre dernier, SWTOR entend bien transformer l'essai en continuant à abreuver ses joueurs de nouveaux contenus.



Les banques de guildes font partie des nouveautés qui faciliteront la vie des guild leaders.



INTERVIEW

À L'OCCASION DE NOTRE PASSAGE CHEZ BIOWARE AUSTIN, NOUS AVONS PU INTERVIEWER LE FRANÇAIS EMMANUEL LUSINCHI, ASSOCIATE LEAD DESIGNER DE *THE OLD REPUBLIC*.

PCJ Ce nouveau système d'Héritage, c'est quelque chose sur lequel vous cogitez depuis le début ?

EMMANUEL LUSINCHI Vraiment, oui, dès 2006, dès le début du projet... On a toujours pensé que *Star Wars*, c'était avant tout une histoire de pères et de fils. Peut-être parce que Daniel (Erickson) et moi ne pouvons pas nous empêcher de faire beaucoup de personnages quand nous jouons à un MMO.

PCJ Vous êtes content de l'accueil que les joueurs ont réservé à l'annonce de cette update ?

EMMANUEL LUSINCHI Oui, très contents ! C'est toujours agréable de voir des gens qui apprécient le jeu, qui sont enthousiastes. Avoir des joueurs qui ont une perspective vraiment fraîche, c'est assez valorisant. Il y a eu un certain

nombre de retours assez pertinents. On a pris quelques notes sur des choses qu'il faut changer ou des priorités qu'il va falloir revoir.

PCJ Certains joueurs semblaient déçus du PvP. Ils espéraient des combats plus globaux...

EMMANUEL LUSINCHI On y réfléchit, on y travaille, je pourrais même dire. Du PvP un peu plus organisé et à plus que huit. On en reparlera bientôt mais, comme d'habitude, il y a des limitations techniques, des problèmes de latence.

PCJ Une des difficultés doit être de ne pas forcément donner aux joueurs ce qu'ils attendent...

EMMANUEL LUSINCHI Tout à fait. Notre boulot n'est pas de faciliter la vie de nos joueurs.

Par contre, la difficulté ne doit pas être dans l'interface, ou dans le fait d'ajouter quelqu'un à son groupe, à sa guilde. Et puis il y a des fois où on pense que les joueurs ont tort... Un exemple, qui ne me rendra pas populaire : on a eu beaucoup de discussions, notamment avec cette update, à propos de ce que les gens peuvent porter. Certains joueurs qui font du roleplay voudraient que tous les équipements se valent, qu'on puisse tous les acheter en boutique. Mais non : s'ils veulent tel costume d'officier, on veut qu'ils en passent par telle Opération. On veut qu'ils le méritent vraiment, et qu'ils s'y attachent d'autant plus.

PCJ Pendant la présentation, vous avez dit que vous aviez des plans pour l'espace...

EMMANUEL LUSINCHI Je peux juste dire que c'est très excitant ! Mais encore une fois,



on n'en est qu'au niveau du prototype. C'est assez ambitieux, il y a plein de raisons techniques qui pourraient nous empêcher d'y arriver, donc on préfère ne pas s'engager pour le moment. On s'est toujours interrogé sur le rôle des vaisseaux dans le jeu. Beaucoup de choses sont possibles. On sait par exemple qu'on peut faire un jeu entièrement basé sur le concept des vaisseaux spatiaux sans jamais mettre le joueur dans l'espace. Comme dans *Mass Effect*, où tout se passe dans le Normandy sans que le joueur ne soit directement confronté à l'extérieur, et personne ne s'en plaint vraiment. Donc c'est difficile, mais c'est possible. Mais cette fois, on voulait en priorité se concentrer sur les planètes. On verra le reste plus tard.

PCJ Étiez-vous aussi inquiets à la veille du lancement de l'update qu'au moment de la release du jeu ?

EMMANUEL LUSINCHI

Je pensais qu'on allait être beaucoup plus stressés à la sortie... Quand on accueille un million de personnes d'un coup, on ne sait jamais ce qu'il va se passer. Mais finalement, on était prêts, grâce à la bêta. D'ailleurs, on avait encore plus de joueurs lors de la dernière série de bêta qu'au moment du lancement. L'angoisse c'est maintenant: on est conscients qu'on ne peut jamais se reposer. À chaque update, il faut accrocher de nouveau les joueurs, les convaincre de rester. C'est un travail de chaque instant, avec un stress supplémentaire: contrairement à une bêta, on ne peut pas se permettre de faire trop de changements d'un coup. On n'a pas autant de temps pour tester, et il faut faire attention à ne pas léser les personnages déjà existants.



PCJ Vous avez déjà des projets pour l'update 1.3, 1.4, etc. Votre feuille de route est fixée pour combien de mois, voire combien d'années ?

EMMANUEL LUSINCHI On ne manque pas d'idées, et beaucoup de choses ont déjà été écrites... Avec le 1.2, on commence à obtenir ce qu'on cherchait, au niveau des fonctions fondamentales... Après ça, on va pouvoir commencer à se disperser un peu. Mais une chose est sûre: non, on ne risque pas de manquer d'idées!



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...

GAME OF THRONES : LA SÉRIE DU MOMENT EN RPG !

REPORTAGE EXCLUSIF
MASS EFFECT 3
L'ACTION AU DÉTRIMENT DU RPG ?
LE COMMANDANT SHEPARD SE LIVRE AVANT SA DERNIÈRE MISSION!

TESTS ET PREVIEWS
★★★★★
SOTMAM CITY REPOSTERS
CUNYSHONER
FRANZ
MINE ARTHUR
YVANE &
SA VOUS
ARNO
BARRY PETER
WINEB & 7...

DOSSIER
LES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE 2011

PREVIEW
THE DARKNESS II
Jacquie sort de l'ombre...

300M
MAX PAYNE 3
Des Gunfights encore plus intenses chez Rockstar !

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

Aspirants blessés ! Entrez le trollis, chassez les renegats et préparez-vous à voir du pays avec un Operation Flashpoint Red River qui devrait logner dorénavant du côté de l'action ! Voilà un outsider de poids qui devrait mettre à mal la suprématie de Call of Duty ! Vous en saurez plus sur ce nouvel opus de Operation Flashpoint en vous plongeant dans la lecture d'un dossier de six pages concocté par Nex !

Si Operation Flashpoint Red River est le jeu de la cour, Ghislain pour sa part a préparé un moment... que dans un énorme dossier consacré à Dawn of War II Remastered ! Une fois de plus, de nombreux lecteurs ont pu profiter de nos articles et de nos vidéos. Merci à tous pour leur soutien et leur fidélité.

A GAGNER :
1 pack PS3 (Console + Jeu)
Envoyez PS3 au 7 10 25*

La config du mois
FEBRIER
I-Game
PC de jeu
AMD Athlon™ E 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	Gee
Le blog de jobic	jobic
Le blog de entouaneiking	entouaneiking
Le blog de BENEOTH	BENEOTH
Jackpapy Va Kojima	jackpapy

PC Jeux : le blog officiel
PC JEUX
(6 billets) et 3125 commentaires(*)
Le blog officiel de la rédaction de PC Jeux.
En direct des forums

En kiosque
PC JEUX
SIMCITY
170 - PC JEUX Avril
Abonnez-vous en ligne

Calendrier
Janvier 2011

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”

TESTS

L'instant de vérité



CHALLENGE ACCEPTED

« Il est beau, il est chaud mon Free to Play, allez, allez, on s'inscrit, hop, hop, hop ! » Avec la prise de pouvoir des jeux dits « gratuits », le marché du jeu vidéo commence un peu à ressembler au marché aux poissons de Paimpol (dédicace à ma maman, qui me lit assidûment). Tout le monde vend un peu la même chose, en plus ou moins frais, et ça beugle dans tous les coins pour appâter le chaland. Du coup, le badaud-joueur lui, finit par être un peu paumé au milieu de ces rascasses de plusieurs gigaoctets. Partant de ce bruyant constat, la rédac s'est posé la question ultime : faut-il tester ces jeux comme les titres traditionnels, ceux pour lesquels vous raquez cinquante euros ? La réponse est oui. D'une part, pour mettre en avant les meilleurs Free to Play, souvent noyés dans une masse de clones tristes. De l'autre, parce que bien souvent, le joueur finit par sortir sa carte Bleue à un moment donné. Oui, oui, ne niez pas, on vous a vus. Et la révolution des tests commence dès ce numéro d'avril, avec les critiques de *Wakfu*, *Tribes : Ascend* et *Microsoft Flight*. Trois jeux de genres diamétralement opposés qui nous laissent penser que l'invasion des Free to Play ne fait que commencer...

BRUNO PENNES

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 !



56
Mass Effect 3

Médaille d'honneur

Adeux mythes au colonel Shepard.

Mass Effect 3	56	Wargame : European Escalation	70
Rayman Origins	60	Tribes : Ascend	72
Alan Wake	62	Les Sims 3 : Showtime	74
Wakfu	66	Microsoft Flight	75
Crusader Kings II	68	LE TOP JEUX	86

PC JEUX Notre système de notation :

0-19% ABOMINABLE

La pire des engueules, une façon comme une autre de gâcher de l'argent, mais autant le savoir.

70-84% BON

Il a des atouts et pourra vous séduire. Un jeu efficace, capable de fournir une bonne dose de fun.

20-49% MAUVAIS

Avec un peu plus de sérieux et des choix moins navants, q'aurait pu être un « vrai » jeu.

85-89% EXCELLENT

Un jeu de premier choix, à la réalisation impeccable. On accroche aisément.

50-69% TRÈS MOYEN

Un outsider. Trop de défauts altèrent le concept de départ du jeu. Pour les joueurs tenaces et peu regardants.

90%+ EXCEPTIONNEL

La marque des classiques, pas la peine d'aimer le genre pour adhérer. Tout le monde y trouve son compte.

LA FINE ÉQUIPE

La brigade de répression des mauvais jeux

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



DAMIEN COULOMB

Spécialités Stratégie
Jeu du moment *Rendre folle la SR*
Ce mois-ci, en acceptant de tester *Wargame*, Damien pensait s'en tirer pour deux/trois jours avant de reprendre le cours de sa vie. Hélas, le jeu s'annonce excellent et le bougre enquille les parties en éduisant café sur café.



PIERRE ROPERT

Spécialités MMO, RPG
Jeu du moment *Survivre à son premier test*
Ce mois-ci, Pierre se mange un bon gros baptême du feu. Tester *Mass Effect 3*, reçu à la boure, pour son premier galop d'essai. Autant dire qu'il a la pression. Hein Pierre, que t'as la pression ?



FILIPÉ CURTOT

Spécialités RPG, FPS
Jeu du moment *Alan Wake*
Ce mois-ci, Filipe a enfin décidé de soigner sa peur de l'avion. Pas en allant traîner ses poils du côté de Roissy, non. Mais en prenant les commandes d'un P51 Mustang vieux de soixante-dix ans dans *Microsoft Flight*.



ALIX DULAC

Spécialités Sport, aventure
Jeu du moment *Les Sims 3 : Showtime*
Ce mois-ci, quand Alix passe à la rédac, c'est toujours un peu la fête. Pantalon pattes d'eph', pompes cirées, coupe afro, il nous enchante de ses tenues bariolées. Il va de soi que le test des *Sims 3 : Showtime* lui était réservé...



CORENTIN LAMY

Spécialités RPG, FPS, Gestion
Jeu du moment *Reforgeur son iPad2 rayé*
Ce mois-ci, Corentin met à exécution un plan habilement fomenté. Revendre son iPad2 acheté pas cher au Canada pour préparer l'arrivée de la nouvelle tablette d'Apple. État déplorable. 700 euros. Fonce, coco !

MASS EFFECT 3

Dans une galaxie pas si lointaine...

Ashley est de retour. Et les romances aussi, avec des femmes comme des hommes.

PC JEUX
HIT
★★★★★



Anderson : Lieutenant-commandant, comment ça s'est passé ?



Boom, headshot ! On fait difficilement plus jouissif.

Retiré du service actif, privé de son vaisseau, l'ex-commandant Shepard a été mis au placard. Avoir déjà sauvé deux fois l'univers lui aura tout juste évité la cour martiale. C'était sans compter sur l'arrivée des Moissonneurs, ces entités hostiles qui ratissent l'univers tous les 50 000 ans afin de le purger de toute vie organique. Face à l'imminence de l'apocalypse sur Terre, rien de moins, Shepard est immédiatement réintégré dans ses fonctions. Pour notre plus grand plaisir... Difficile en effet de ne pas ressentir un petit moment de nostalgie quand apparaissent à l'écran la combinaison N7 ou le *Normandy* ! BioWare a annoncé que *Mass Effect 3* serait la dernière aventure avec Shepard aux commandes. Il nous fallait au moins de l'épique pour qu'on daigne lâcher le personnage sans regrets. Nous avons été servis.

céphalopodes métalliques s'abattant sur la Terre pour mieux en rayer l'espèce humaine, oppressants par leur taille démesurée. Un début de scénario somme toute classique, mais la réussite de *Mass Effect 3* est de parvenir à faire monter en puissance ce sentiment d'oppression au fil d'un véritable space opera. Le son de ces

immenses machines, semblable à une sorte de barrissement métallique clairement identifiable, vient nous rappeler à chaque instant que nous ne sommes en sécurité nulle part. Pour sauver la Terre et plus généralement la Voie lactée, Shepard devra rallier à sa cause autant d'alliés que possible. Le principe des quêtes

secondaires liées à la quête principale est poussé plus avant encore dans cet épisode. Chaque mission a pour but, indirectement ou non, d'amener toutes les races à participer à l'effort de guerre. Un objectif rendu très clair par une carte tactique qui nous détaille les différentes forces en présence, et précise, au fur et à mesure de la progression, les chances de victoire. Et à en juger par la situation, les chances sont faibles. Jusque-là, le sort de la Voie lactée avait beau reposer sur nos épaules

La galaxie découvre que le cauchemar est bien réel

DÉBARQUEMENT

Attrape-moi si tu peux

Voguer de planète en planète à bord du *Normandy* à la recherche de ressources n'est plus sans danger. Les Moissonneurs guettent chacun de vos mouvements.



Chaque système envahi par l'ennemi est surmonté d'un Moissonneur.

En bref

Engagez-vous, qu'ils disaient ? Je signe de suite !

- ✓ Une ambiance plus immersive
 - ✓ Une conclusion à la trilogie
 - ✓ Un multi pas trop mauvais
 - ✗ Pas assez de choix de dialogue
- Mass Effect 3* achève une trilogie qui s'inscrit au panthéon des grandes sagas du jeu vidéo. Absolument épique !

Liara a beau être une biotique, elle n'en hésite pas moins à user de méthodes plus traditionnelles.



Choisissez le type d'expérience

Sélectionnez le type d'expérience de jeu que vous souhaitez. Vous pouvez régler ces paramètres à tout moment dans les options.

Action
Jeu de rôle
Histoire

L'expérience Mass Effect traditionnelle. Personnalisez votre personnage et choisissez les réponses pendant les dialogues. La difficulté des combats peut être ajustée.

Dès la création du personnage, plusieurs types d'expérience sont proposés pour que chaque joueur y trouve son compte.



L'abus d'effet lumineux peut nuire à la rétine.



2

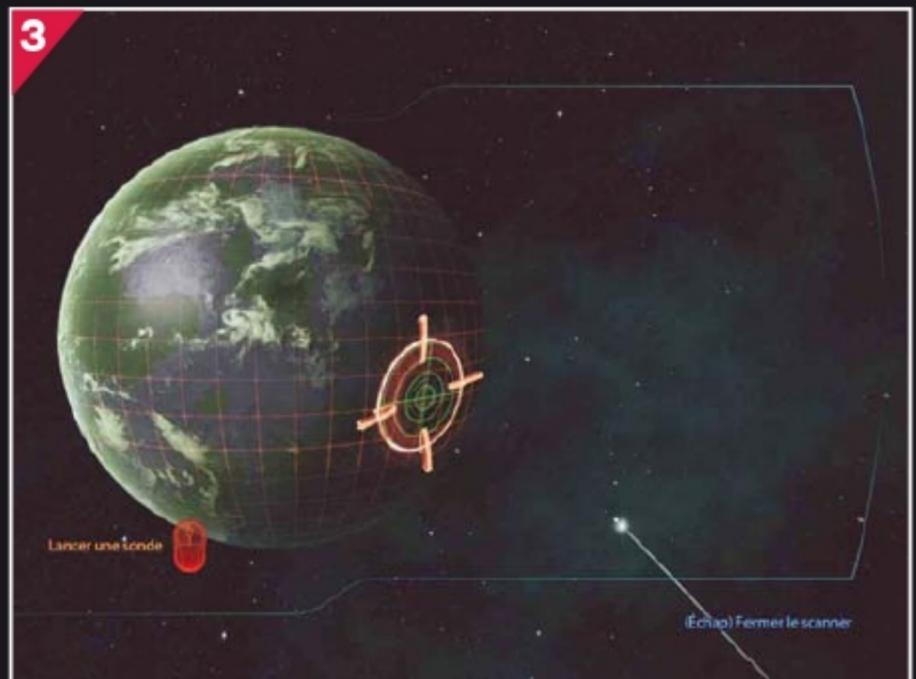
Unrel

100 % des ressources récupérées.



Il vous faudra scanner chaque système, au risque de vous faire repérer par les Moissonneurs.

3



Une flèche indique la direction des ressources convoitées. Ne reste plus qu'à envoyer une sonde.

MASS EFFECT 3



Le Purgatoire, boîte de nuit emblématique de la Citadelle, est toujours présent.



L'Homme Trouble est toujours présent. Cerberus n'est pas prêt à lâcher le commandant Shepard si facilement.



Même les IA ont un mode sans échec !

shepardiennes, nous avons vaguement le sentiment d'être les seuls à réellement gérer le problème. Maintenant que la menace s'est concrétisée, la galaxie découvre que le cauchemar est bien réel. Les réfugiés affluent à la Citadelle, fuyant leurs mondes assaillis. D'une oreille distraite, on capte les conversations entre un soldat revenu du front et une infirmière, et l'angoisse des réfugiés alors que des systèmes entiers tombent aux mains des Moissonneurs. On se surprend avec plaisir à revenir sur ses pas pour écouter la suite d'une conversation, et en apprendre un peu plus sur l'univers du jeu, pourtant déjà bien desservi par l'indispensable Codex. C'est

d'ailleurs en tendant l'oreille que vous pourrez obtenir des objectifs de quêtes secondaires, ou prendre parti pour l'un ou l'autre des interlocuteurs. Un très bon moyen de nous impliquer un peu plus dans l'histoire.

Ce volet final de la trilogie revient aux sources de *Mass Effect*, à la fois via les compagnons (Ashley ou Alenko, Garrus, ou Liara, sont de retour, pour peu que vous n'importiez pas des sauvegardes où ils auraient trouvé la mort) et via de nombreuses quêtes renvoyant aux origines de la série, qui trouveront ici une fin. Si Shepard a moins

de choix dans les dialogues, ces derniers sont bien plus déterminants et la question du sacrifice est, une fois encore, centrale. D'autant plus que l'équipage ne manque jamais de

nous rappeler qu'il y aura peut-être un après Moissonneurs. On se retrouve ainsi à

plusieurs reprises tiraillé entre deux décisions, en proie au doute, le doigt en suspend au-dessus du bouton de la souris, pesant le pour et le contre. De vrais dilemmes moraux : jamais *Mass Effect* n'aura été aussi immersif. Chaque planète visitée est

l'occasion de découvrir une nouvelle civilisation et son architecture. De Palaven, la planète des Turiens, à Thessia et la cité des Assaris, l'ambiance change du tout au tout. Pour ne rien gâcher, les décors sont souvent agrémentés d'arrière-plans constamment en mouvement, qui ajoutent au sentiment général d'urgence. Visuellement, le jeu est légèrement à la traîne face aux blockbusters actuels (la faute à un moteur graphique un peu vieux), mais fait largement le job, notamment grâce aux effets de lumière revus à la hausse. Shepard est un brin rigide en tenue de civil, et les personnages affichent de temps en temps des visages trop statiques. Mais cela n'empêche

Jamais *Mass Effect* n'aura été aussi immersif

ÇA VA TRANCHER, ASHLEY

Sur le fil de l'Omnitech

En transformant l'Omnitech en un genre d'épée, BioWare nous incite enfin à tenter le corps-à-corps.



1 Les importants dégâts causés par l'Omnitech déclenchent une avalanche d'effets visuels.



2 Le combo cartouches cryogéniques puis crochet du gauche garantit des gerbes de glace du plus bel effet.



3 Plus subtil : l'approche furtive, avant d'asséner un coup brutal dans le dos.

À feu vif et à couvert



Pour des combats sans temps morts, les raccourcis sont indispensables.

Les vie des adversaires est représentée par une barre de santé ou d'armure. Les plus résistants sont protégés par un bouclier.

Envoyer ses alliés sur une position stratégique, c'est aussi s'assurer de couvrir efficacement ses arrières.

Une flèche indique l'endroit où vous pouvez tenter une sortie pour gagner un autre couvert.

Il est possible d'améliorer le bouclier de Shepard pour qu'il se régénère plus rapidement.

Toujours sélectionner le type de munitions en fonction des adversaires à affronter.

en rien les dialogues avec l'équipage de faire mouche. Ces derniers débloquent d'ailleurs divers pouvoirs. Il ne vous restera plus qu'à choisir l'un d'entre eux avant d'y investir judicieusement vos points. Chaque capacité a dorénavant un arbre à deux branches. L'occasion de choisir des talents différents pour nos compagnons, et autant de nouvelles possibilités en combat. Entre headshots, lévitations, ennemis cryogénisés ou à pirater, les façons d'abrégier la vie de nos adversaires sont indéniablement nombreuses. Les armes sont toujours personnalisables, et il faudra cette fois compter avec leur poids. Dépasser la limite d'encombrement ralentira le temps de recharge des capacités. Un détail

crucial et à prendre en compte avant de partir en mission. Les combats, toujours aussi jouissifs, ont surtout gagné en fluidité et en nervosité, notamment avec l'arrivée du corps-à-corps. L'Omnitech peut maintenant se transformer en une véritable lame. Une nouvelle façon de faire des combos très (voire trop) destructeurs face à des adversaires qui resteront constamment en mouvement ou qui n'hésiteront pas à vous charger. L'IA n'a pas tellement changé depuis *Mass Effect 2*. Elle vous obligera ainsi à changer régulièrement de couverture

pour ne pas vous retrouver dans la ligne de mire de vos ennemis. Les adeptes de cet aspect du jeu pourront faire durer le plaisir grâce à un mode multi bienvenu. Au menu, la possibilité d'incarner plusieurs races extraterrestres afin de repousser des vagues d'adversaires. De quoi prolonger la durée de vie du jeu,

qui n'en avait pas franchement besoin. Avec une aventure qui nécessite entre 20 et 40 heures selon le style de jeu et de difficulté, chacun devrait y trouver son compte. Vous l'aurez compris, *Mass Effect 3* reprend le meilleur des deux précédents épisodes, à savoir des combats dynamiques et un rythme sans faille, à mi-chemin entre action et RPG. Un troisième et dernier opus qui conclue magnifiquement la saga Shepard.

PIERRE ROPERT

Mass Effect 3 reprend le meilleur des précédents épisodes

PC JEUX La trilogie se conclut en apothéose.

- EST** > Immersif > Incontournable
> La fin d'une superbe trilogie
- N'EST PAS** > Ennuyant > Court
> Assez difficile en mode normal

ÉPIQUE

94%

Rayman Origins

Come-back féérique pour héros retrouvé

PCJEUX
HIT
★★★★★

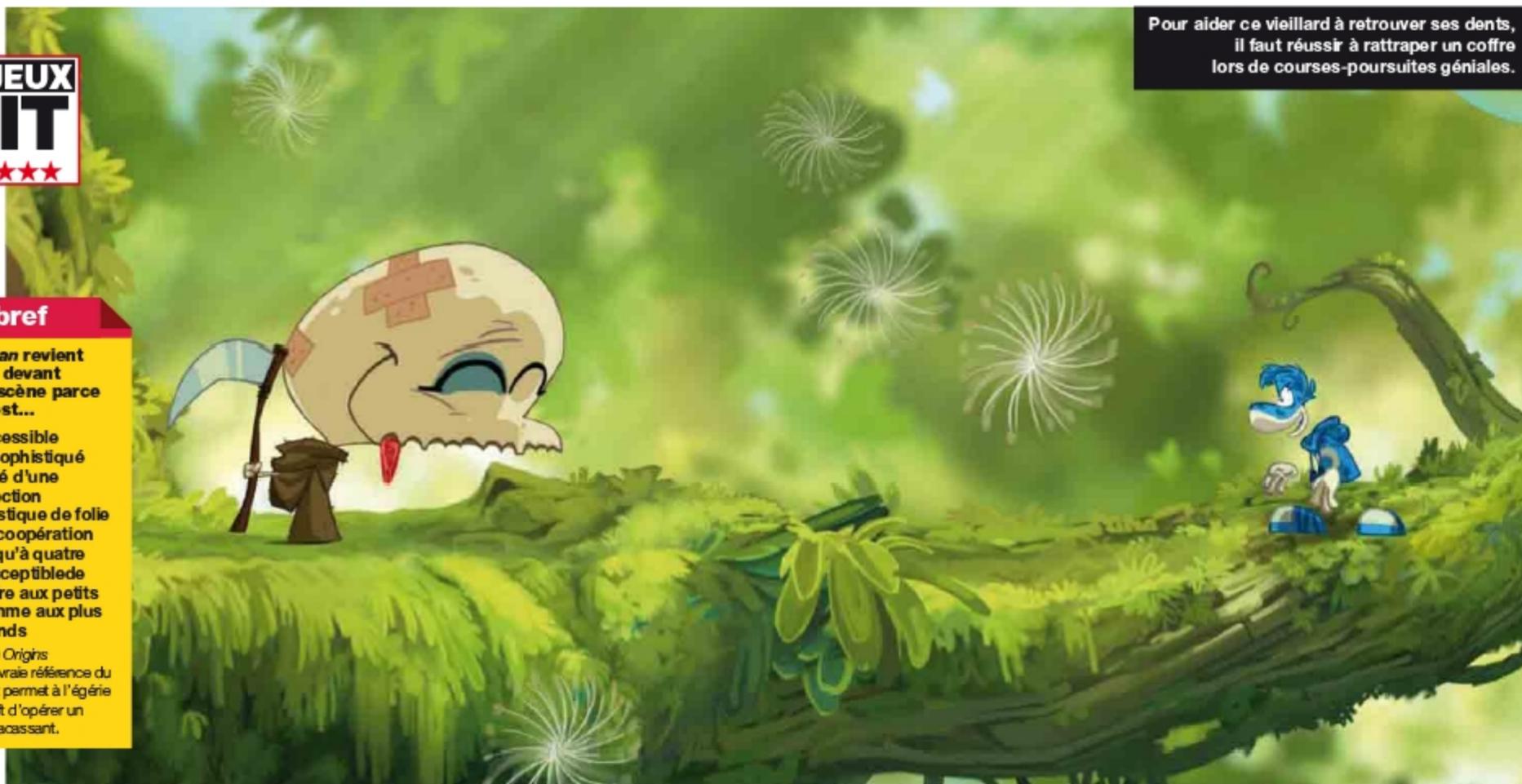
En bref

Rayman revient sur le devant de la scène parce qu'il est...

- ✓ Accessible et sophistiqué
- ✓ Doté d'une direction artistique de folie
- ✓ En coopération jusqu'à quatre
- ✓ Susceptible de plaire aux petits comme aux plus grands

Rayman Origins est une vraie référence du genre et permet à l'égérie d'Ubisoft d'opérer un retour fracassant.

Pour aider ce vieillard à retrouver ses dents, il faut réussir à rattraper un coffre lors de courses-poursuites géniales.



Depuis 2003 et l'excellent épisode *Hoodlum Havoc*, Rayman avait presque disparu des écrans de contrôle. La faute à qui ? À ces infâmes *Lapins Crétins* qui ont progressivement réussi à mettre sur la touche l'un des personnages les plus emblématiques des années 1990. Soucieux de réhabiliter le héros qu'il avait lui-même créé en 1995, Michel Ancel a donc pris la décision de réunir une petite équipe de développeurs. Leur mission : redonner vie à Rayman à travers

un jeu de plateforme amusant, convivial mais néanmoins retors. Eh bien, on peut le dire aujourd'hui, cette mission a été accomplie avec un brio époustoufflant. Il était une fois... une sieste ! Alors que Rayman et ses amis piquent un somme, leurs ronflements se révèlent si bruyants qu'ils finissent par agacer Polokus, qui habite

le pays voisin. Pour se venger, ce dernier décide de donner vie à ses cauchemars et d'attaquer la Croisée des Rêves. À son réveil, Rayman se rend compte de la gravité de la situation et se met en quête de purifier son fief en détruisant un à un tous ces affreux cauchemars. Pour l'aider dans son périple, le héros démembré peut compter sur ses alliés, à savoir

Globox et les Ptizètes, autant de personnages jouables que l'on débloque au fur et à mesure et que l'on peut choisir d'incarner à tout moment. Au cours de l'aventure, Rayman va aussi devoir obtenir de nouveaux pouvoirs en libérant des fées ainsi que des Elektroons, ces petites créatures qui, une fois délivrées, vont s'agglomérer pour créer des ponts vers des zones jusque-là inaccessibles. Voilà, tels sont les enjeux de *Rayman Origins*, un jeu désarmant de candeur et porté par une sorte de bonne

Les environnements regorgent de détails sublimes et hilarants

PLEIN LES YEUX

Plongez dans un univers enchanteur !

La direction artistique de *Rayman Origins* a de quoi nous laisser béats d'admiration.



VIVANT Il n'est pas rare de voir des pans entiers du décor se mettre à bouger, voire à tenter de vous broyer, comme ici.

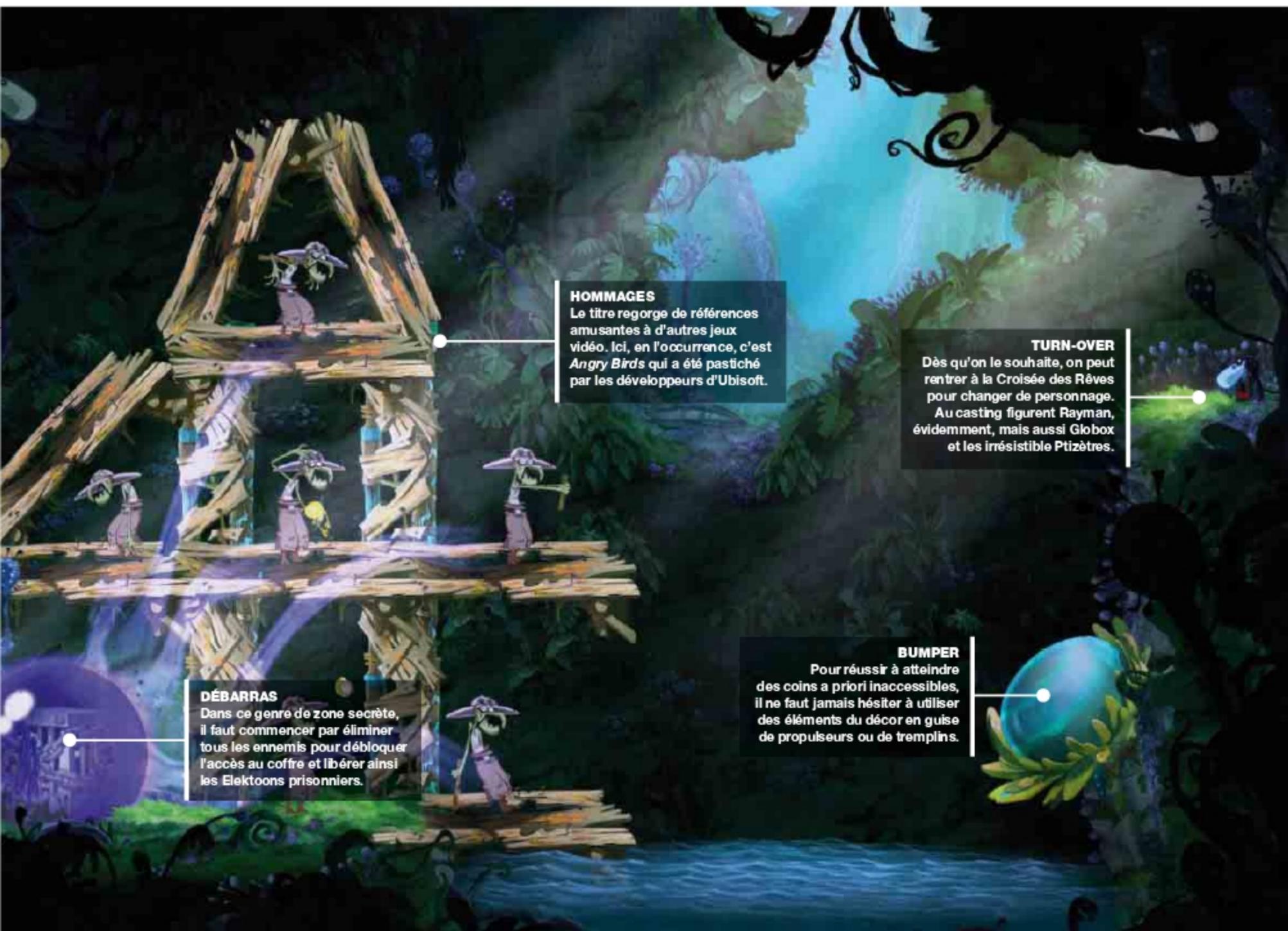


GRIMACE Les animations des protagonistes (mention spéciale aux Ptizètes) et des ennemis sont franchement hilarantes.



SUBLIME Comme vous pouvez le constater, certains décors du jeu d'Ubisoft sont vraiment à tomber par terre.

À la croisée des rêves...



HOMMAGES
Le titre regorge de références amusantes à d'autres jeux vidéo. Ici, en l'occurrence, c'est *Angry Birds* qui a été pastiché par les développeurs d'Ubisoft.

TURN-OVER
Dès qu'on le souhaite, on peut rentrer à la Croisée des Rêves pour changer de personnage. Au casting figurent Rayman, évidemment, mais aussi Globbox et les irrésistible Ptizètes.

DÉBARRAS
Dans ce genre de zone secrète, il faut commencer par éliminer tous les ennemis pour débloquer l'accès au coffre et libérer ainsi les Elektroons prisonniers.

BUMPER
Pour réussir à atteindre des coins a priori inaccessibles, il ne faut jamais hésiter à utiliser des éléments du décor en guise de propulseurs ou de tremplins.

humeur ultra-communicative. Du level design aux décors en passant par les animations, absolument tout dans le jeu s'avère charmant. Les environnements que l'on traverse regorgent de détails à la fois sublimes et hilarants, au point que l'on peut réellement tomber en admiration devant la splendeur de certains niveaux. Artistiquement, ce que Michel Ancel et son équipe sont parvenus à réaliser est en tout point éblouissant. Et rien que pour ça, *Rayman Origins* mérite réellement un torrent d'éloges. Mais le jeu n'est pas qu'agréable à regarder, il est aussi extrêmement plaisant à jouer. Le titre d'Ubisoft est en fait parvenu à trouver l'équilibre parfait entre divertissement pur et challenge corsé. En solo, il n'est pas rare de

recommencer plusieurs fois certains segments, surtout si l'on espère ramasser un trésor difficile d'accès ou bien atteindre un passage secret. L'autre atout majeur de *Rayman Origins* réside dans sa faculté à diversifier habilement les phases de jeu. On peut en effet passer rapidement d'une séquence de plateforme classique en 2D à du shoot'em up, voire à une course-poursuite épique où le moindre faux pas est fatal. Enfin, en multijoueur, le jeu prend une tournure encore plus festive, que l'on décide de jouer le jeu de l'entraide ou bien celui de la chamaillerie. Quel que soit le flacon, l'ivresse est toujours au rendez-vous. Une ivresse qui nous chavire de la première à la dernière minute de cette petite merveille qu'est *Rayman Origins*.

KÉVIN BITTERLIN



Appuyer sur le ventre d'un ours pour qu'il vomisse un courant ascendant, en voilà une belle idée de level design !

PCJEUX Comme dans un rêve...

EST > Magnifique > Un vrai challenge
> Amusant en coop

N'EST PAS > Jouable en ligne
> Difficile à prendre en main

Fabuleux

95%

ALAN WAKE

On le croyait disparu, mais il est revenu des ténèbres



La charmante bourgade de Bright Falls semble idéale pour renouer les liens avec son épouse.



Alan Wake doit se servir de la lumière pour combattre ses ennemis.

Décidément, l'histoire de la sortie d'*Alan Wake* est aussi complexe que celle proposée par le jeu. Petit retour en arrière : après avoir tourné la page *Max Payne*, Remedy annonce *Alan Wake*. Le studio nous fait alors part de toutes les dernières nouveautés dont va profiter leur bébé : moteur graphique au top et effets visuels à vous faire décoller la rétine. Puis l'exclusivité PC est remise en cause avec l'annonce d'une sortie sur console. Passé quelques années, la triste nouvelle arrive brusquement : *Alan Wake* sera une exclusivité Xbox 360. Très déçue, la communauté PC se fait finalement une raison ! Nouveau rebondissement, après s'être fait oublier, le studio surgit de l'ombre bien plus tard et annonce le titre sur PC... Reste à savoir si cette sortie aussi impromptue que tardive profitera à cette version clavier/souris.

En mettant l'accent sur le côté très cinématographique, Remedy a tenu à mettre en scène une véritable aventure. Tout d'abord, la structure d'*Alan Wake* s'articule en plusieurs épisodes distincts. En effet, comme dans les séries télévisées, chaque épisode finit

par une pirouette pour garder le joueur en haleine. Les PNJ, bien pensés, tiennent des rôles convaincants. De plus, le choix de la caméra n'est pas anodin. Ici, elle repose sur une vue genre TPS proche de celle de *Dead Space*. Ce positionnement traduit une volonté de nous donner, au-delà

Des hordes de possédés jailliront de toutes parts pour vous faire la peau

du rôle classique de joueur, un rôle de spectateur, de témoin des événements qui arrivent à Wake. Par ailleurs, la narration devient une dimension importante de l'aventure. En plus de vivre l'histoire, notre écrivain nous livre, tout au long de son périple, ses émotions et ses questions quant aux événements

futurs. Et ce n'est pas tout, puisque pour parfaire ce côté narratif, des extraits de l'histoire décrivant les événements futurs sont disséminés dans les niveaux. Pourtant, malgré un scénario travaillé et intrigant, un petit air de série B plane... Cherchant à fuir une notoriété envahissante, Alan, un écrivain à succès, et sa femme Alice passent des vacances bucoliques dans la petite ville de Bright Falls. Au-delà de se retrouver en couple, cette retraite permet aussi à Alan de renouer

MARCHEZ VERS LA LUMIÈRE...

...si vous voulez survivre !

Dans Alan Wake, la meilleure arme contre les ennemis est la lumière. Alors ne lésinez pas sur les watts !



Ces réverbères sont de vrais petits coins de paradis. Ils font office de checkpoints et de points de restauration de vie.

En bref

Un bon portage et un jeu plaisant à suivre.

- ✓ Une ambiance réussie
- ✓ Un prix très correct
- ✓ Une bonne histoire
- ✗ Le gameplay en retrait

Un jeu qu'on n'attendait pas. Une surprise qui aurait sans doute mérité une sortie avant 2012.

L'ambiance angoissante d'*Alan Wake* pèse sur le joueur du début jusqu'à la fin de l'aventure !



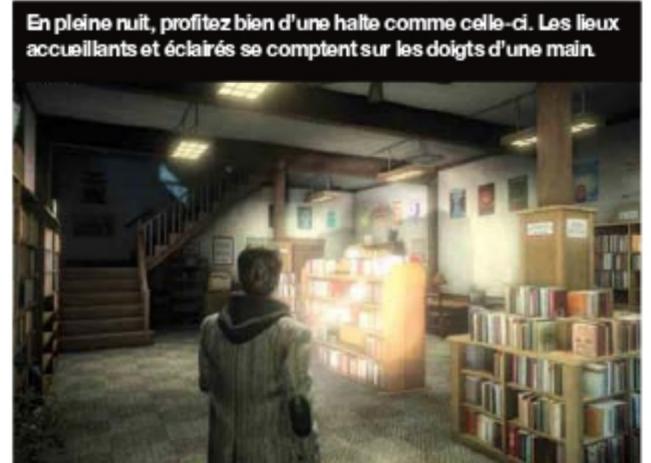
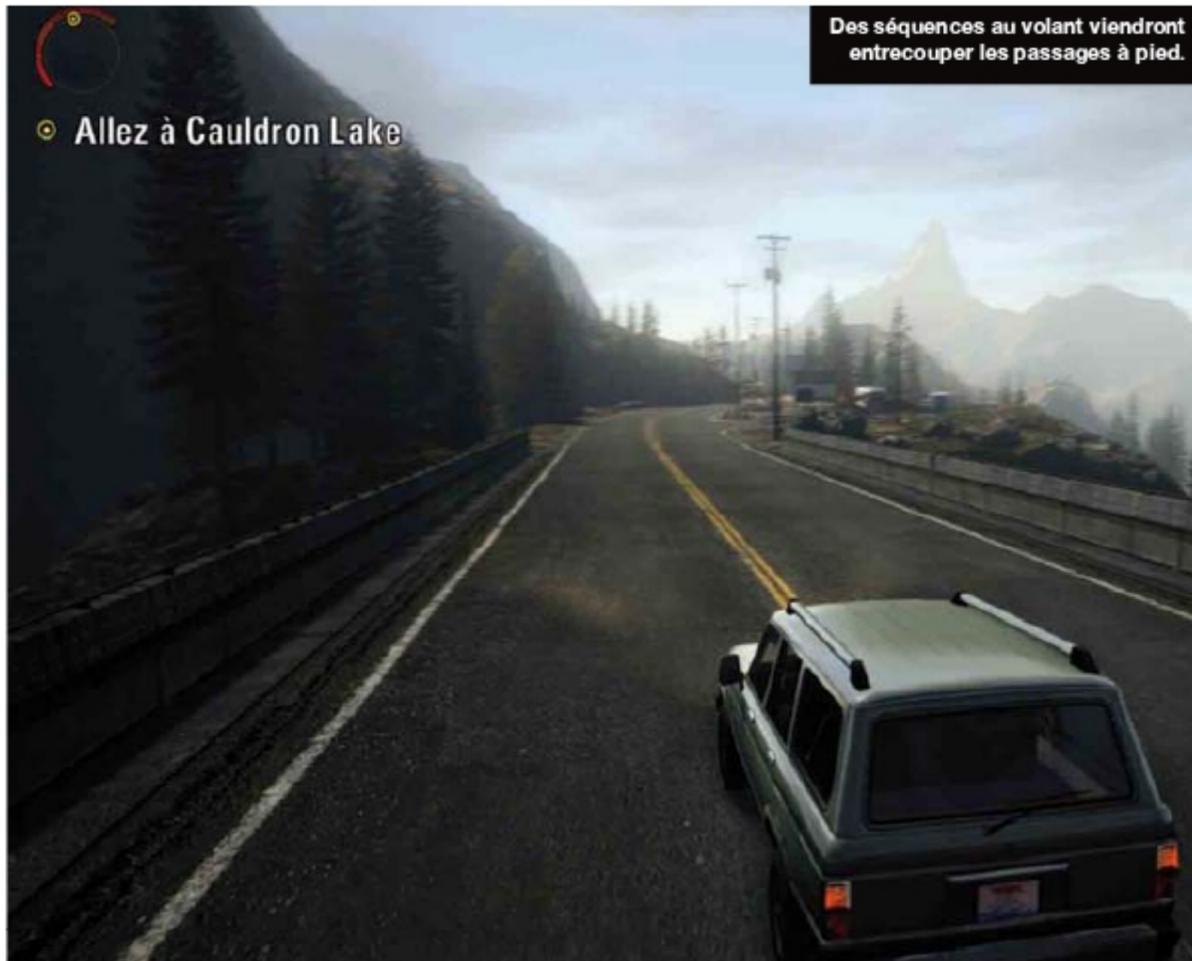
Ils étaient beaucoup plus nombreux. Le projecteur pourrait augmenter mes chances.

Salvateurs, ces projecteurs géants tuent les possédés en un rien de temps.



Les fusées éclairantes constitueront votre dernier recours pour repousser l'Ombre.

ALAN WAKE



avec l'inspiration qui lui fait défaut depuis déjà un long moment. Sauf que les choses tournent mal : Alice disparaît dans des circonstances mystérieuses et, la nuit tombée, la ville est envahie par une Ombre meurtrière. Notre héros doit alors se frayer un chemin dans cette bourgade, armé d'une lampe torche, la lumière étant la seule arme efficace contre cette menace. Wake fera tout pour connaître la vérité sur la disparition de son épouse ainsi que sur cet inquiétant phénomène, qui semblent liés. Si les bases du scénario ne brillent pas par leur originalité, celui-ci sort des sentiers battus des scénarii d'horreur psychologique et se voit enrobé d'un background efficace. Effectivement, l'ambiance angoissante et grave agit avec brio

sur nos émotions. Comme le héros, nous sommes tout aussi désorientés par les événements auxquels il doit faire face. À la tombée de la nuit, l'environnement se retrouve défiguré par l'Ombre et prend un air de coupe-gorge dont Dieu sait quelle force maléfique cherche à nous anéantir. La ville étant située dans un cadre montagnard, nos pérégrinations nous mènent dans une forêt, dans des grottes et autres maisons abandonnées, hantées par la maléfique Ombre. N'allez pas croire que la nuit sera calme,

bien au contraire : des hordes de possédés jailliront de toutes parts pour nous faire la peau. Les rencontres scriptées avec ces êtres donnent lieu à des combats haletants, majoritairement plongés dans l'obscurité quasi totale au beau milieu de nulle part, favorisant ainsi la désorientation ainsi que notre propension à la panique. Même si, de jour, la vie sera bien plus facile, Remedy a insufflé à la paisible bourgade de Bright Falls un faux air de ville sans histoire. Les coins sombres, même en plein jour, paraissent suspects.

Le cachet donné à Bright Falls n'est pas sans rappeler la ville de *Twin Peaks* [NDLR : série TV créée par David Lynch au début des années 1990]. Bref, on a affaire à une ville crédible, qui pourrait tout à fait apparaître sur une carte routière des États-Unis. Côté gameplay, ce titre s'articule autour d'un TPS basique : pas de mise à couvert. Ici on tire, on esquive et on court. Les combats proposent une expérience plutôt intéressante et font part de leur dose de difficulté. Si les affrontements restent surmontables jusqu'à trois ennemis, un nombre supérieur ajoute tout de suite plus de piment. Pour ne rien arranger, les munitions clairsemées dans les niveaux se font plutôt rares. On ne peut pas se la jouer Rambo, faute

Les DLC déjà sortis sur console ont également été inclus dans cette version PC

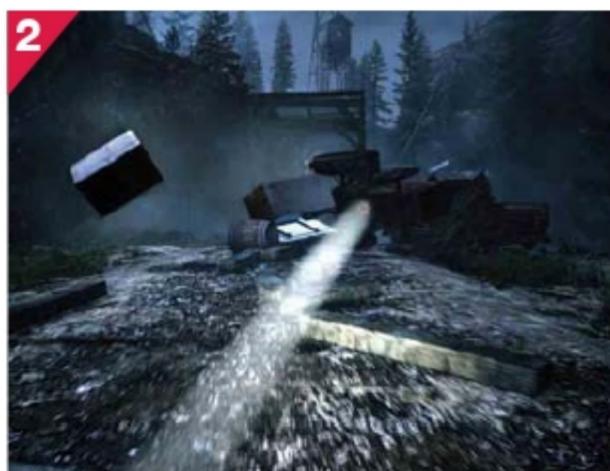
TABLEAU DE CHASSE

Les ennemis agressifs qui nous barrent la route

Au cours de ses aventures, Alan Wake sera confronté à plusieurs types d'ennemis, bien que peu variés.



1 Les possédés sont les plus nombreux. Ceux qui sont dotés d'aptitudes surnaturelles se révèlent nettement plus coriaces.

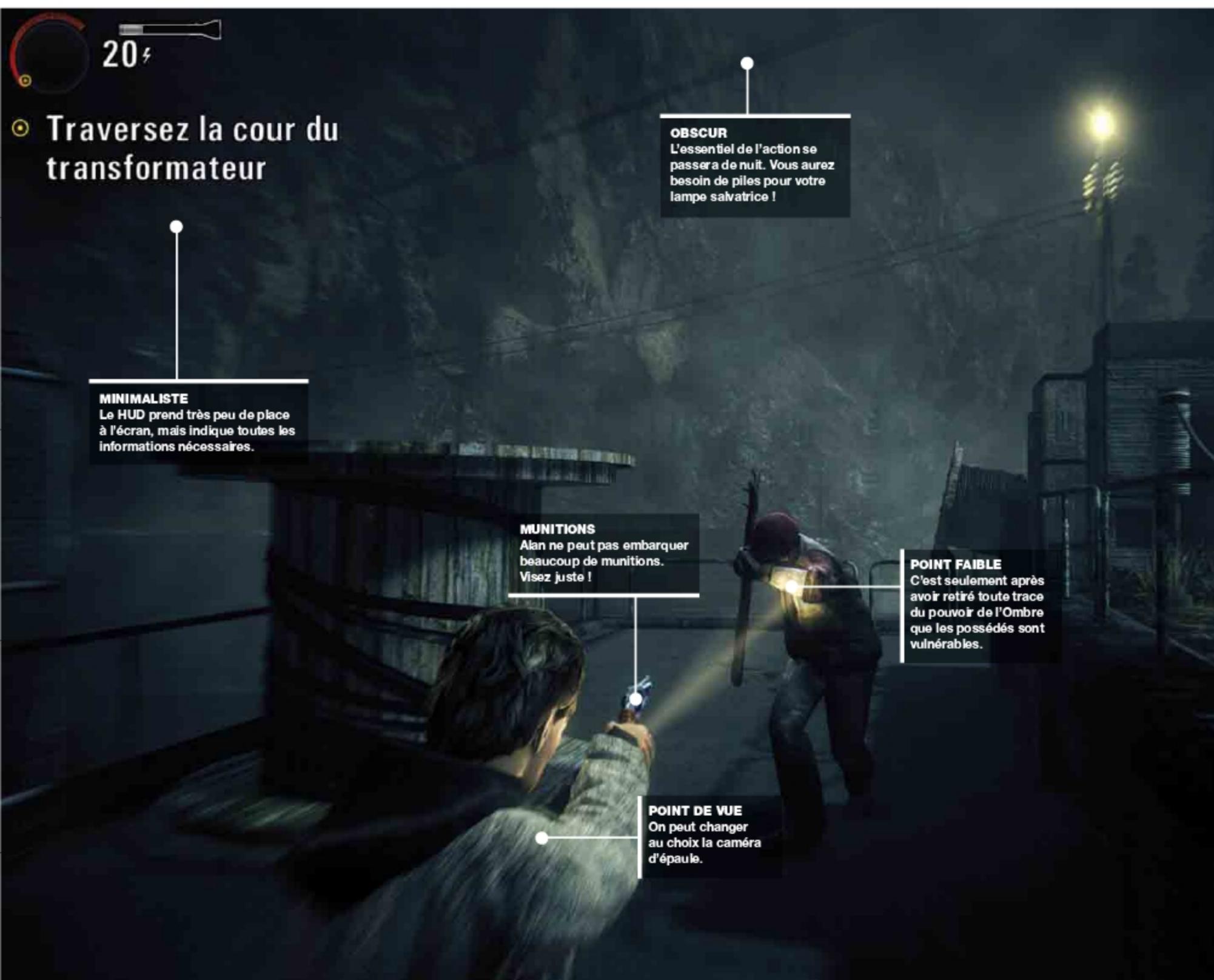


2 Les poltergeists sont aussi de la partie. Ils vous jettent dessus tout ce qui leur passe sous la main.



3 Les corbeaux sont les seuls animaux possédés, et s'avèrent des ennemis imprévisibles et redoutables.

Dans le noir, tous les monstres sont gris



20%

Traversez la cour du transformateur

MINIMALISTE

Le HUD prend très peu de place à l'écran, mais indique toutes les informations nécessaires.

OBSCUR

L'essentiel de l'action se passera de nuit. Vous aurez besoin de piles pour votre lampe salvatrice !

MUNITIONS

Alan ne peut pas embarquer beaucoup de munitions. Visez juste !

POINT FAIBLE

C'est seulement après avoir retiré toute trace du pouvoir de l'Ombre que les possédés sont vulnérables.

POINT DE VUE

On peut changer au choix la caméra d'épaule.

de quoi les affrontements suivants virent rapidement à des situations tendues, la fuite restant alors la seule issue viable. Et avouez que courir dans le noir au fond des bois n'est pas la meilleure chose... Bref, il faut conserver une attitude rationnelle, et ça n'est pas pour déplaire. Au contraire, cet aspect renforce le côté survival horror et joue la carte du stress. Toutefois, quelques défauts viennent noircir le tableau, notamment un gameplay rigide et peu précis. Il faut souvent s'y prendre à deux ou trois reprises pour effectuer une action ou prendre un objet. Par ailleurs, le manque de variété dans le gameplay entache un peu

l'expérience. Les scènes de combats restent globalement identiques, aucune prise de risque n'a été tentée. Si, au début, nous sommes pris dans le jeu, plus le temps passe et moins le charme opère. Techniquement, Remedy s'est appliqué à un portage PC fort bien réalisé. La différence visuelle, plus détaillée et plus fine par rapport à la version Xbox 360, ne fait aucun doute. De plus, les DLC déjà sortis sur console ont été inclus dans cette version PC : c'est toujours bon à prendre. Cependant, quelques détails font chiches dans cette version. En effet, si les PNJ sont réussis, leurs animations restent quelque peu erratiques

et trop raides. Les cinématiques ne font pas non plus honneur au titre : leur résolution trop faible n'égayant vraiment pas nos mirettes. Au final, et malgré quelques petits accros çà et là, *Alan Wake* réussit le pari de nous faire vivre une aventure intéressante et profonde. On prend plaisir à se plonger dans les péripéties de l'écrivain, et l'on

souhaite autant que lui connaître le fin mot de l'histoire. Vous l'aurez compris, Remedy signe un très bon titre qui, cependant, paie un peu le prix de ne pas être sorti plus tôt. D'ailleurs, la rapidité à laquelle le jeu a été amorti sur Steam devrait faire réfléchir le studio quant à leurs futures sorties sur PC...

FILIPE CURTO

PCJEUX Une aventure sobre et captivante.

EST > Un très bon portage
> Intrigant > Linéaire

N'EST PAS > Toujours facile
> Franchement joyeux

Envoûtant

84%



La map générale permet d'avoir un regard global sur une zone!



L'orientation n'étant pas très instinctive, il est parfois difficile de trouver son chemin...

WAKFU

Le pouvoir aux joueurs!

Difficile de décrire notre sentiment face à *Wakfu*. Nous voyons parfaitement où le nouveau MMORPG d'Ankama (qui se déroule 1000 ans après

Dofus) essaye de nous entraîner : sur la voie de la responsabilité vis-à-vis du monde qu'il nous confie. Mais le fait-il comme il faut? Suite à la quasi-destruction du monde par Ogrest, les joueurs sont chargés de le faire renaître de ses cendres en agissant sur l'écologie des quatre continents

(un par nation). Il n'y a pas de but particulier, ni même de quêtes à résoudre, juste des zones de farming où l'on se rend pour gagner de l'expérience, afin d'être en mesure d'affronter sereinement les donjons qui parsèment la carte. Les plantes et les monstres présents dans ces zones

Il est ainsi possible d'éradiquer complètement une espèce végétale ou animale, et de mettre du même coup en péril toutes celles qui s'en nourrissent. Pour lutter contre l'extinction, il est alors possible de planter semences et boutures dans le sol pour créer une nouvelle créature ou une nouvelle plante.

Bien sûr, les différentes espèces sont également capables de se reproduire seules. Selon les actions de votre personnage, vous remplirez une jauge de Wakfu (qui récompense les actions en faveur de l'équilibre écologique) et une jauge de Stasis (l'équivalent du Wakfu mais pour tout ce qui touche au chaos). Il ne suffit pas d'augmenter les effectifs d'une espèce pour gagner des

points de Wakfu. Surcharger une région en Bouftous peut, par exemple, avoir des effets catastrophiques sur la flore locale. C'est pourquoi les joueurs peuvent à tout moment observer à quel niveau se situent les populations des espèces et agir en conséquence.

Cette gestion de l'écologie est difficile à percevoir pour le joueur lambda qui n'a pas l'esprit d'Eva Joly chevillé au corps. Il verra surtout là une contrainte supplémentaire, mais pas inintéressante, à son farming quotidien. *Wakfu* est un jeu qui ne parlera qu'à ceux qui ont la volonté de participer à une destinée collective, sans s'offusquer de ne pas le ressentir au niveau personnel. Sans quête

En bref

Un jeu que ne renierait pas Jean-Luc Mélançon.

- ✓ L'écologie
- ✓ L'autogestion des joueurs
- ✓ Un monde haut en couleurs
- ✗ Le manque de repères
- ✗ Les enjeux qui restent flous

Pas de buts ni de quêtes... Juste un monde vivant dont on peut, au choix, préserver l'équilibre ou précipiter la chute dans le chaos.

L'aspect écologique se double d'enjeux politiques

participent à un équilibre écologique invisible au premier coup d'œil mais pourtant crucial. Ankama a mis sur pied une série de chaînes alimentaires qui sont très fortement impactées lorsque l'on en égratigne les maillons.

Zooparc

Bouftous dans la brume

De l'équilibre naturel de *Wakfu* dépend la récolte des ressources.



1 Le gouverneur se fait élire sur la base de promesses écologiques.



2 Il faut récolter la semence d'un individu vivant pour en créer un autre.



3 La récolte de ressources pour le crafting se fait sur des individus morts.



4 Mais avant ça, il faut les abattre.

Espace vert



ni véritable objectif individuel, les autres auront l'impression de s'agiter dans le vide. Pour les plus investis, l'aspect écologique se double d'enjeux politiques. Avec l'absence quasiment complète de PNJ, c'est aux joueurs d'assurer l'administration des quatre nations du monde de *Wakfu*. Ce sont donc des joueurs qui seront élus, sur la base d'un programme consultable partout dans leur pays. Une fois désignés, ils édictent des lois qui vont récompenser ou sanctionner les actions en faveur du Wakfu ou de la Stasis. Si le chaos s'impose, cela peut donc être une volonté politique. Là encore, cet aspect du gameplay n'est pas à la portée de tous, et beaucoup abandonneront faute de réellement comprendre les enjeux.

Ce n'est pas forcément une mauvaise chose en soi : au bout de quelques mois d'écramage ne resteront que les joueurs les plus motivés, capable d'animer des débats politiques lourds de sens. À l'échelle du jeu, cela s'entend. Du point de vue technique, *Wakfu* marque de gros progrès par rapport à *Dofus*, avec des graphismes beaucoup plus fins et un monde plus animé. *Wakfu* rompt également avec les niveaux fixes en introduisant le scrolling. Le problème, c'est que le manque de repères et de variété dans les décors rend l'orientation très difficile, du moins dans les premiers temps. Les combats sont les mêmes que dans *Dofus*, et avec les mêmes classes. Rien de plus normal, puisque les divinités n'ont

pas changé. Les compétences sont néanmoins organisées par classes (une par élément), et il est possible de monter la résistance contre les différents éléments. Pas de quoi bouleverser les habitués de *Dofus* et de *Dofus Arena*, qui trouveront donc très vite leurs marques. Mais nous voilà arrivés à la fin de notre papier, et nous nous interrogeons toujours. Si l'on ne peut qu'applaudir la volonté des développeurs de briser le cycle quête/farming/leveling/instance,

le manque de visibilité du joueur sur son impact dans un écosystème définitivement trop grand pour lui pose un réel problème. Ankama aurait sans doute gagné à être un peu moins radical dans son approche. Mais au final, ce sont les joueurs qui décideront s'ils adhèrent ou non au concept. Les développeurs leur ont donné, au sens propre, le droit de vie ou de mort sur leur création.

DAMIEN COULOMB

PCJEUX Vaste, ambitieux, mais peu accessible.

EST > Un monde à part > Un monde qui vit > Un écosystème géopolitique

N'EST PAS > Un MMO comme les autres > Facile à appréhender

Délicat

75%



En bref

Un jeu touffu, presque hermétique, qui gagne pourtant à être connu.

- ✓ Très belle carte en 3D
- ✓ Plus d'options que dans le 1^{er}
- ✗ On se sent un peu perdu
- ✗ Interface à améliorer

Un jeu au concept unique, proposant de suivre non pas la destinée d'un pays, mais celle d'une famille. Un peu compliqué, mais gratifiant.

La carte du monde, magnifique, se concentre sur l'Europe, l'Afrique du Nord et le Moyen-Orient.

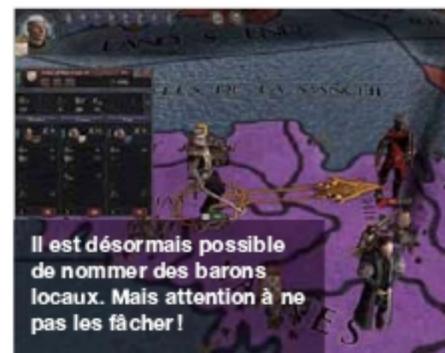
Crusader Kings II

Simulateur pour historien ou jeu de stratégie génial ?

Les productions Paradox Interactive se traînent la réputation d'être hardcore et impersonnelles. De ne s'adresser qu'à une minuscule niche de maniaques de la stratégie. On dit même que de tous, *Crusader Kings* serait le plus nébuleux. À l'occasion de la sortie de *Crusader Kings II*,

il est peut-être temps de réviser votre jugement. Si les vétérans de la série ne devraient pas être trop perdus, un petit cours de rattrapage s'impose pour les autres : il s'agit ici de prendre les rênes de n'importe quel comté, duché ou royaume chrétien d'Europe, et de conduire sa destinée de l'an 1066 à l'an 1453.

Autant vous prévenir, on n'est pas dans *Civilization*. C'est un jeu de stratégie en temps réel, où l'on peut heureusement ralentir, accélérer et pauser le temps à sa guise. *Crusader Kings* n'est pas non plus un jeu où l'on « gagne », mais plutôt un jeu où l'on réinvente l'Histoire en se fixant ses propres objectifs. En revanche,



Il est désormais possible de nommer des barons locaux. Mais attention à ne pas les fâcher !

HISTOIRE-GÉO

Le dessous des cartes

CK2 est sans doute le plus beau jeu Paradox à ce jour, même si ses atouts ne parleront qu'aux amoureux des cartes.



1 La carte de base affiche les blasons des différents dirigeants. On peut zoomer et lui appliquer douze filtres différents.



2 Le filtre « culture » découpe l'Europe selon ses différents groupes ethniques. Pratique pour trouver alliés... ou rivaux !



3 Autre exemple, le filtre « duchés de jure » permet de repérer facilement les prétentions territoriales des différents ducs.

Secrets de grimoire



si le trône tombe entre les mains d'un noble d'une autre famille, c'est le game over direct. Car si la gestion du royaume est assez rudimentaire par rapport à un *Europa Universalis*, et les combats bien plus basiques que dans un *Hearts of Iron* (les deux productions stars de Paradox Interactive), il faut à tout prix protéger votre sang, quitte à assassiner vos rivaux ou à modifier votre régime de succession. Car c'est là que réside tout le charme de *Crusader Kings* : des milliers de nobles et de courtisans peuplent cette Europe virtuelle, chacun possédant des caractéristiques, des avantages et des désavantages, comme dans un jeu de rôle. Chacun a un arbre généalogique complexe, une personnalité propre. Et chacun peut être marié, assassiné, combattu ou amadoué. Évidemment, on peut tout à fait jouer un roi conquérant et opter pour une stratégie essentiellement militaire, mais rien ne vaut le plaisir de se marier avec

une puissante héritière, ou d'écarter ses rivaux à coups de manœuvres crapuleuses. Alors forcément, avant d'en arriver là, il faudra en passer par d'innombrables menus souvent inutilement touffus, voire carrément obscurs. C'est d'ailleurs un comble :

Rien ne vaut le plaisir de se marier avec une puissante héritière

globalement, *Crusader Kings II* est plus riche et plus clair que son grand frère, et nous donne accès à pas mal de paramètres sur lesquels on n'avait pas prise jusqu'ici, tels que les baronnies, les complots, la possibilité de mettre des courtisans en prison, ou encore le système de tuteur/pupille. En revanche, d'autres

options sont devenues encore plus dures à dénicher qu'auparavant : on a par exemple cherché en vain un moyen de visualiser clairement l'ordre de succession d'une dynastie. Chez Paradox, on n'est pas encore franchement des pros de l'interface : le jeu inclut par exemple une sorte de « moteur de recherche » de personnalités. Bien pratique pour trouver l'épouse idéale pour son dernier rejeton, mais terriblement lourd à utiliser. On pourrait dresser par le menu toutes les possibilités qu'offre *Crusader Kings II*, mais malheureusement, on ne va pas avoir la place. Tant pis. Après tout,

qu'importent les subtilités de gameplay et le gigantesque éventail de décisions à prendre et de paramètres à gérer ? L'important, dans *Crusader Kings*, c'est de traverser, à sa façon, quatre siècles d'Histoire. Pas si hardcore, puisqu'on fait ce qu'on veut, et surtout ce qu'on peut, sans la pression de devoir remplir des objectifs dont le jeu est de toute façon dépourvu. Pas si hardcore donc, et surtout pas impersonnel : au contraire, aucun autre jeu ne propose de s'intéresser d'aussi près au destin d'un personnage, mais aussi de celui de tous ses descendants.

CORENTIN LAMY

PC JEUX Un jeu de stratégie unique et complexe.

EST > Très joli dans son genre
> Très addictif > Totalement original

N'EST PAS > Facile > Évident à prendre en main
> Toujours très bien pensé

Touffu

82%

WARGAME

Le jeu de la guerre et du radar



En bref

Un peu de graphisme en moins, beaucoup de gameplay en plus.

- ✓ La taille de l'arsenal
- ✓ L'utilisation du terrain
- ✓ Le multijoueur
- ✗ Solo un peu mou
- ✗ Un peu laid par moments
- ✗ Pas très lisible en vue stratégique

Si l'on passe outre l'aspect visuel, Wargame est un des STR les plus réussis et complets de ces dernières années.



Ne commettez pas la même erreur que moi. Au moment de lancer votre première partie de *Wargame*, ne pensez pas trop fort à *R.U.S.E.*. L'austérité visuelle du nouveau titre d'Eugen Systems risque de vous décevoir les premières minutes, et ce serait bien dommage. Se déroulant pendant la guerre froide, *Wargame* est un tantinet moins sexy et coloré que son prédécesseur, mais se focaliser là-dessus occulterait

les qualités réelles du titre. Le seul reproche légitime que l'on peut en revanche formuler concerne le gros déficit en termes de lisibilité. Mais avant d'en parler, revenons deux minutes sur le gameplay. *Wargame* est donc un STR dans lequel

Il faut saluer l'impressionnant arsenal de l'OTAN et du pacte de Varsovie

les combats se dirigent à échelle stratégique et opérationnelle. D'un coup de molette de la souris, la caméra s'élève jusqu'à plusieurs milliers de mètres au-dessus du champ de bataille. On peut donc disposer ses chars un par un dans une plaine, et la seconde d'après faire venir

des canons antiaériens de plusieurs kilomètres de là. Le problème de lisibilité se situe au niveau stratégique. Les unités deviennent alors des icônes indéchiffrables, et il faut zoomer et dézoomer en permanence pour savoir si on a affaire à un char lourd ou à un transport de troupes blindées. Maintenant que l'on a évacué les défauts esthétiques, penchons-nous sur les qualités. Il faut d'abord saluer l'impressionnant arsenal de

MICHELIN Itinéraire bis

Quand vous commandez un char, assurez-vous qu'il arrivera entier.



1 Les renforts entrent dans la carte par les zones marquées d'une flèche.



2 Pour arriver sur les points chauds, il faut prévoir des axes de progression.

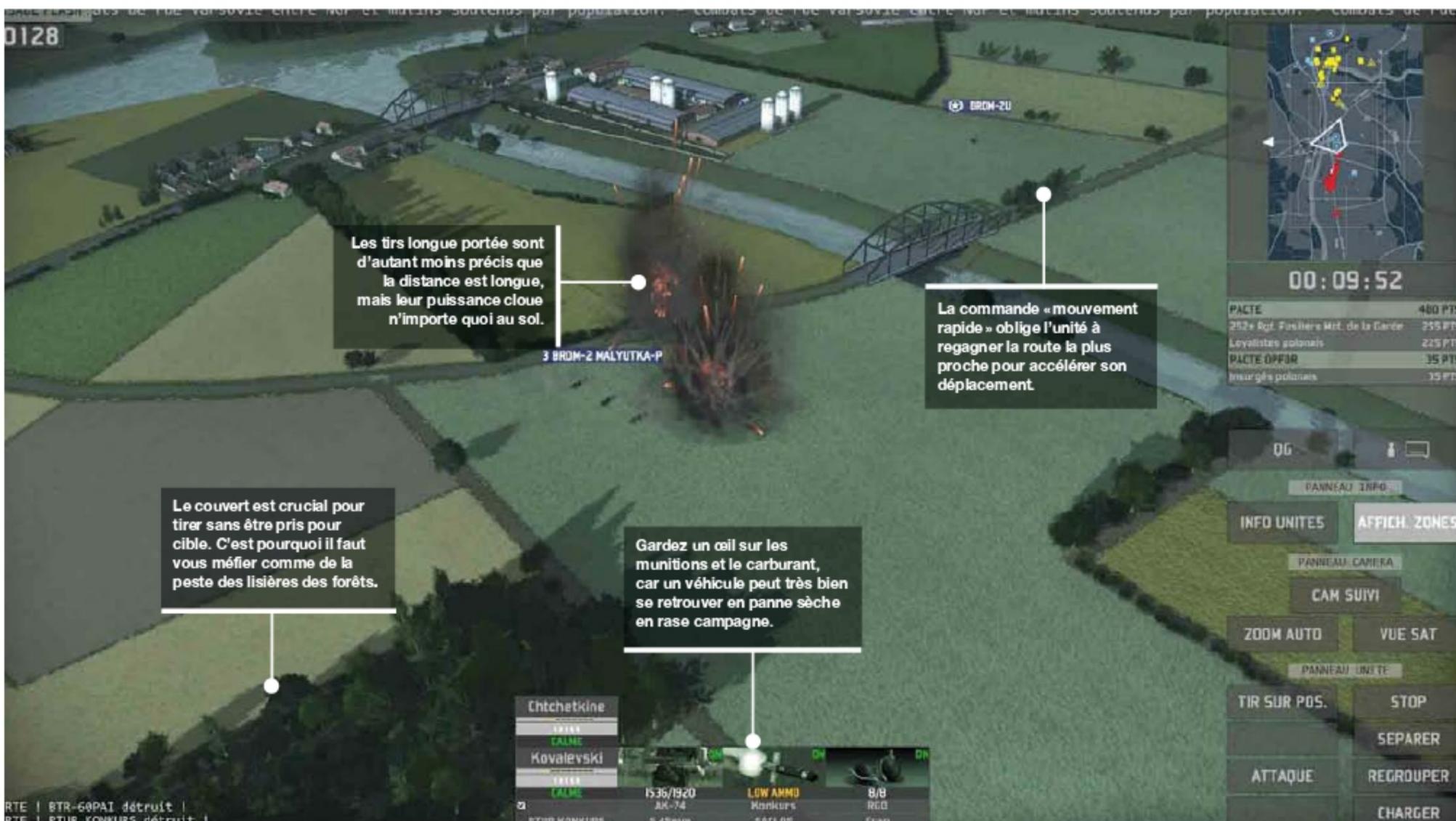


3 A contrario, pensez à couper les renforts de l'ennemi.



4 Les troupes se déplacent plus vite sur les routes, où elles sont facilement détruites.

Théâtre des opérations



l'OTAN et du pacte de Varsovie mis à votre disposition. Il y a même de quoi être étourdi devant les centaines de véhicules avec leurs variantes issues de huit pays différents. Les fans d'armement vont être aux anges. Autre grosse amélioration par rapport à *R.U.S.E.* : la vue tactique sert enfin à quelque chose. Les développeurs ont en effet mis le paquet sur l'impact du terrain. Un char bien camouflé à la lisière d'un bois ou sur une position surélevée pourra tenir tête à deux ou trois blindés de la même catégorie. De même, une escouade d'infanterie solidement retranchée dans des bâtiments ne pourra pas être facilement délogée. Ajoutons à cela trois choses. La vitesse des troupes qui varie selon le terrain (il est même possible d'enlever vos chenilles dans les bois). L'effet d'un tir, qui peut aller de l'étourdissement de l'équipage à l'explosion pure et simple selon la précision et l'angle d'impact, et la prise en compte du ravitaillement

de vos unités en essences et munitions. Vous comprendrez que le titre même du jeu n'est pas choisi au hasard : on titille par moments la simulation, sans jamais tomber pour autant dans le hardcore. Les troupes sont précieuses et il ne faut pas les perdre bêtement. C'est pourquoi il faut reconnaître les positions ennemies, disposer ses hommes de façon avantageuse, et surtout exploiter une des caractéristiques de *Wargame*, qui est d'être un jeu de réaction. Face à une attaque hélicoptérée, sortir des chars Leopard ne sera pas des plus judicieux. Lors d'une bataille, les joueurs doivent contrôler des zones de renfort à l'aide de véhicules de commandement coûteux et fragiles. Ces zones sont très importantes et doivent être conservées coûte que coûte. Plus vous en possédez, plus vous gagnez des points. Obtenus toutes les minutes, ces points sont investis pour commander des renforts. En outre, ces fameux renforts ne

peuvent être commandés que dans ces zones. Il faut donc sécuriser des corridors pour que les troupes soient rapidement acheminées. Globalement, les cartes se ressemblent beaucoup, et présentent toutes un visage de paysage rural un peu morne, avec de temps en temps des objectifs très reconnaissables, comme des ponts enjambant de larges fleuves, une portion du rideau de fer ou un aéroport. Le solo n'est pas la principale force de frappe du jeu, mais il sert très correctement de mise en bouche au multi (où l'on s'éclate beaucoup plus). Chaque joueur gagne de l'expérience et débloque branche par branche l'immense arbre technologique afin d'élaborer des stratégies complexes.

La partie commence par une phase de préparation, puis c'est la course à qui prendra le plus de zones en gênant au maximum l'expansion de l'autre. Il faut alors avoir les yeux partout pour ne pas risquer l'effondrement du front sur une faute d'attention. Comptez vos dents, car si l'IA n'est pas piquée des hannetons, ce n'est rien comparé aux tarés qui zonent dans le multijoueur. Il n'est pas donné à tout le monde de coordonner artillerie longue portée, reconnaissance aérienne, déploiement d'infanterie et de blindés et utilisation prudente du réseau routier. En solo comme en multi, *Wargame* fait figure de nouveau mètre étalon du genre.

DAMIEN COULOMB

PC JEUX Le STR à tous les étages...

EST > Meilleur à plusieurs > Bon à grande échelle > Excellent à petite échelle

N'EST PAS > Facile > Très gracieux > Mauvais en solo

Perestroïka

90%

TRIBES : ASCEND

Des skieurs et des frags

Lancé à pleine vitesse sur cette planète glacée, on se croirait presque dans SSX...



En bref

On chausse ses skis et on se lance parce que :

- ✓ C'est le premier Tribes depuis 8 ans
- ✓ C'est gratuit
- ✓ Le gameplay est nerveux, technique et subtil
- ✓ Les trois modes sont originaux et excellents

Gratuit, bien réalisé, bien pensé, à la fois accessible et technique, Tribes : Ascend est à ne louper sous aucun prétexte.



En attendant le respawn, on peut suivre la progression de ses camarades plus talentueux.

Disparue des radars depuis 2004, la série de FPS multijoueurs Tribes fait son grand retour ce printemps, après plusieurs mois de bêta-test intensif. Accessible à tous depuis peu, Tribes : Ascend a fait le choix audacieux d'un modèle économique Free to Play, ce qui n'était pas le cas de ses prédécesseurs. Rassurez-vous, cela n'est pas synonyme de réalisation au rabais et de gameplay déséquilibré. Comme les épisodes précédents, Tribes : Ascend vous invite à prendre part à une guerre acharnée entre des soldats équipés d'armures de combat surpuissantes. Outre les

différentes armes futuristes dont elles disposent, ces dernières ont la particularité d'être dotées d'un jetpack qui permet de s'élever dans les airs et... de skier. Les réacteurs peuvent en effet emmagasiner de l'inertie lorsque vous chutez. En pressant la barre d'espace à l'atterrissage, vous pouvez conserver cette inertie et vous en servir pour glisser avec rapidité sur le sol. Cette fonctionnalité est au cœur du jeu et les cartes sont conçues de

Le porte-drapeau ne peut pas vraiment se la couler douce

telle façon que vous pouvez skier en permanence, ou presque. Collines, monticules, rampes et autres tunnels vous permettent de prendre de la vitesse et de foncer à travers l'environnement à toute allure. Certes, quand on débute, il y a de quoi être déconcerté par les nuées de joueurs filant à la vitesse de la lumière dans tous les sens, mais il suffit de quelques parties pour se faire la main. Tribes : Ascend ne se résume heureusement pas à une simulation de glisse à la première

personne, puisqu'il s'agit tout de même de fragger un maximum d'adversaires pour mener son équipe à la victoire. Trois modes de jeu sont proposés par les développeurs, à commencer par le grand classique de tout bon FPS qui se respecte, le Team Deathmatch. Pour pimenter cet incontournable, Hi-Rez Studios y a ajouté une petite subtilité, en l'occurrence un drapeau. Lorsqu'un joueur le possède, les frags de l'ensemble de son équipe comptent pour deux points au lieu d'un. Autant dire que le porte-drapeau ne peut pas vraiment se la couler douce ! Effectivement, il est en permanence pourchassé par deux

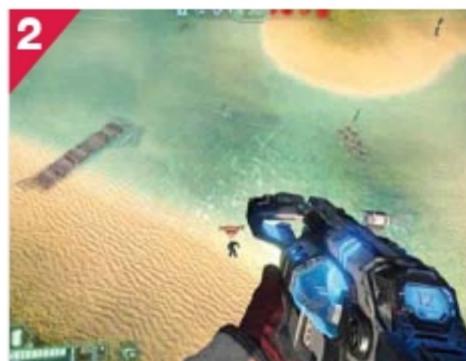
EN DIRECT DU FRONT

La guerre à l'autre bout de l'univers

Grâce aux armures sophistiquées, les combats de Tribes : Ascend sortent du train-train ludique quotidien.



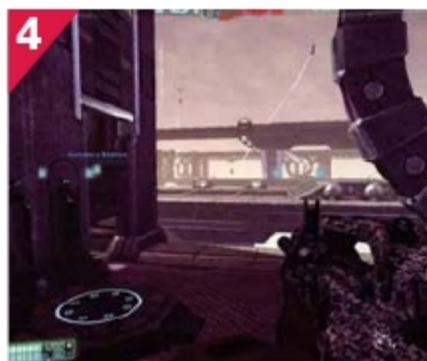
MÉLÉE Un ennemi au sol qui vous tourne le dos, c'est une invitation au back-stab.



SURPRISE Dans Tribes, l'attaque par les airs reste un classique indémodable.

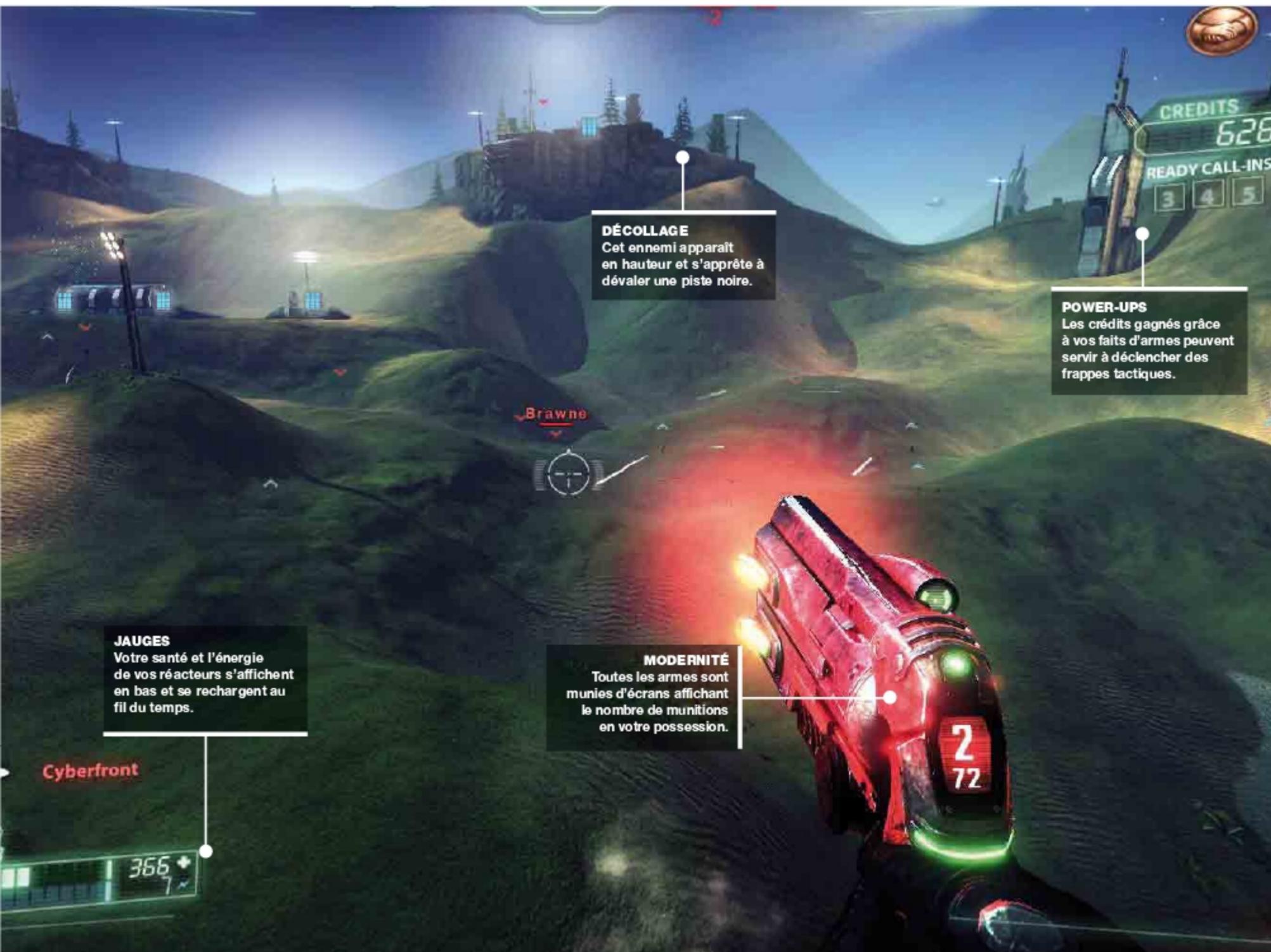


PANORAMIQUE Le HUD est très présent pour indiquer les objectifs et les ennemis.



BUNKER Les décors offrent quelques planques moins exposées aux tirs adverses.

Vers l'infini et au-delà



DÉCOLLAGE

Cet ennemi apparaît en hauteur et s'apprête à dévaler une piste noire.

POWER-UPS

Les crédits gagnés grâce à vos faits d'armes peuvent servir à déclencher des frappes tactiques.

JAUGES

Votre santé et l'énergie de vos réacteurs s'affichent en bas et se rechargent au fil du temps.

MODERNITÉ

Toutes les armes sont munies d'écrans affichant le nombre de munitions en votre possession.

ou trois adversaires prêts à tout pour avoir sa peau. Cet objectif supplémentaire que représente la récupération du drapeau rend les parties beaucoup plus dynamiques et réduit grandement l'intérêt de « camper ». Que du bonus, donc. Le mode Capture the Flag a lui aussi été quelque peu revisité. Bien sûr, il s'agit toujours d'aller chiper le drapeau dans le camp de l'équipe adverse avant de le ramener dans le sien, mais les développeurs l'ont enrichi avec des idées inspirées des tower defense. Chaque base est en effet défendue par plusieurs tourelles automatiques améliorables grâce aux crédits engrangés par vos frags. S'il est possible de les détruire à coups de grenades, le plus simple pour les désactiver consiste à

s'infiltrer au cœur de la forteresse ennemie et de détruire le générateur qui s'y trouve. Les défenses de la base seront alors totalement hors service durant plusieurs minutes, ce qui facilitera sérieusement la capture du drapeau. Nécessitant stratégie et travail d'équipe, ce CTF nouvelle génération est de loin le mode phare du jeu, et celui sur lequel on passera le plus de temps. Pour des sessions rapides, on ira plutôt faire un petit tour sur le mode Arena qui propose des combats nerveux à cinq contre cinq dans des arènes plus étroites. En matière d'arsenal et de classes, *Tribes : Ascend* propose de base trois archétypes, plus cinq autres à acquérir avec l'expérience gagnée au combat (ou de l'argent réel).

On peut ensuite les personnaliser de façon poussée en achetant de nouvelles armes et des éléments d'armure pouvant être améliorés par la suite. L'ensemble reste au final très équilibré, puisque aucun bonus trop puissant n'est proposé. Il faudra cependant jouer de très nombreuses heures pour mettre la main sur tous les équipements sans sortir la carte Bleue, Free to Play oblige ! Le jeu de Hi-Rez Studios reste cependant beaucoup plus

honnête que bon nombre de ses concurrents, et vous pourrez toujours vous regarder dans une glace si jamais l'envie vous prend d'investir quelques euros dedans. *Tribes : Ascend* est, en tout cas, une réussite sur toute la ligne et s'impose sans mal comme l'un des meilleurs FPS Free to Play ayant vu le jour. Une gratuité qui, d'ailleurs, ne vous donne aucune excuse pour ne pas l'essayer.

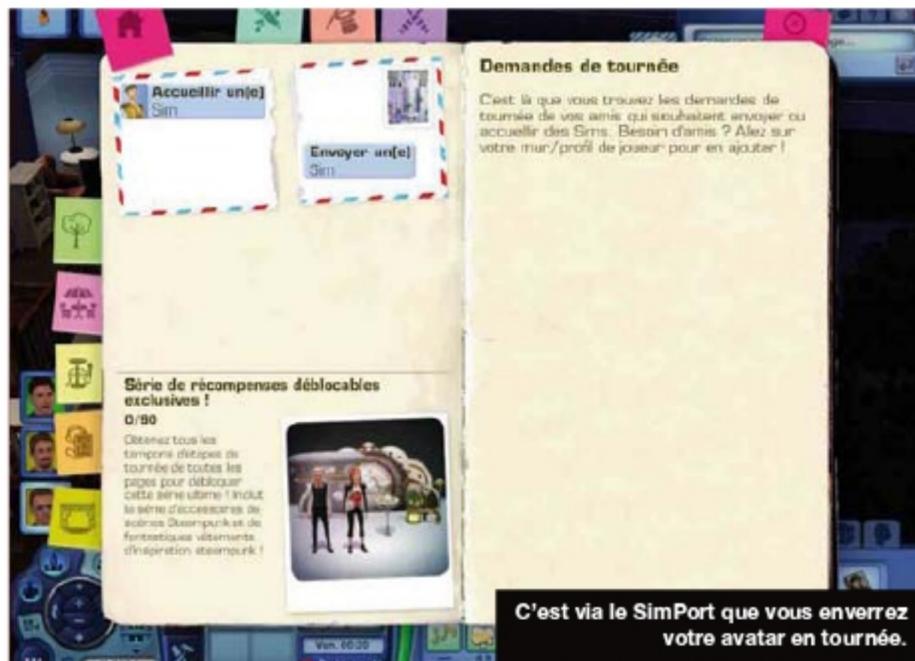
ALVIN HADDADÈNE

PC JEUX La concurrence a du souci à se faire...

- EST** > Agréable à l'oeil > Addictif
> Déjà culte, comme *Tribes 2*
- N'EST PAS** > Pour les no-skill > Payant
> Mou du genou

Immanquable

93%



LES SIMS 3 SHOWTIME

Show devant

Vous rêvez d'être un artiste. Chanteur, compositeur. Ou encore magicien. Vous vous êtes fait recaler comme un malpropre à *La France a un incroyable talent*, à *The Voice* et vous n'avez pas réussi à faire fondre le jury de *La Nouvelle Star*? Pas de panique. Grâce aux *Sims 3 : Showtime*, il y a encore de l'espoir pour vous. Vous l'aurez compris, ce sixième disque additionnel des *Sims 3* fait la part belle au monde du spectacle. Qui dit add-on dit nouvelle ville : c'est à Starlight Stores que vous tenterez de vous faire un nom. Trois métiers vous y sont proposés : magicien, chanteur et acrobate. Quelle que soit l'expérience de jeu, le schéma sera le même. Avant de connaître la richesse et la gloire, il faudra faire vos preuves dans la rue, auprès du

Le gros plus de cet add-on ? Sa plateforme sociale

citoyen lambda. Puis vous tenterez de convaincre l'un des propriétaires des lieux branchés de la ville de vous donner votre chance. C'est uniquement avec son aval que vous monterez sur scène, d'abord dans un parc, puis dans le petit restaurant du coin, avant de taper à la porte des bars, des boîtes de nuit et des salles privées. Tous les aspects de la carrière de votre Sim seront évolutifs. En fonction de son niveau, votre avatar pourra définir le contenu (chansons, tours de magie) du spectacle qu'il compte réaliser devant son public. La scène où se produira votre Sim aura également un rôle important. Totalement personnalisable, son agencement aura un effet immédiat sur la foule. Si le décor lui plaît, le public sera motivé au moment de passer à la caisse. Dans le cas contraire, les jets

de tomates ne seront pas à exclure. Comme avec chaque add-on des *Sims 3*, on se prend vite au jeu de l'expérience proposée. D'autant qu'avec l'intégration des fonctions sociales, l'immersion est réelle. Chaque joueur dispose désormais d'un mur où il pourra dialoguer avec d'autres utilisateurs. Il pourra également notifier les actions réalisées par son avatar et les rendre publiques auprès de ses amis, ou directement sur ses comptes Twitter et Facebook. Mais le gros plus de *Showtime*, c'est le SimPort. Ce procédé permet d'envoyer un de ses Sims dans la ville d'un ami afin d'y produire un concert ou un spectacle. Cette

manipulation n'est pas fortuite puisqu'elle permet aux deux joueurs de glaner de l'argent, de l'expérience, des bonus et du bonheur à long terme. Dommage qu'il ne soit pas possible d'avoir un véritable contrôle sur le show de son Sim. Et surtout, que cet add-on ne soit pas plus abordable. Quarante euros, cela fait un peu cher pour un additif certes intéressant, mais qui ne révolutionne pas le jeu de base. L'édition spéciale Katy Perry, avec son contenu inédit (tenues, accessoires et poster issus de l'univers de la chanteuse) devrait inciter les fans inconditionnels à casser leur tirelire.

ALIX DULAC

PC JEUX Un add-on efficace mais un peu cher.

EST > Sympa à jouer
> Plutôt cher pour le contenu proposé

N'EST PAS > Indispensable > Forcément réservé à tout le monde > Un add-on au rabais

Music and lights **84%**

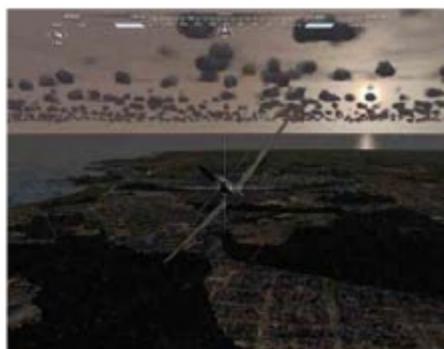
Microsoft Flight

Orages et turbulences à l'horizon ?

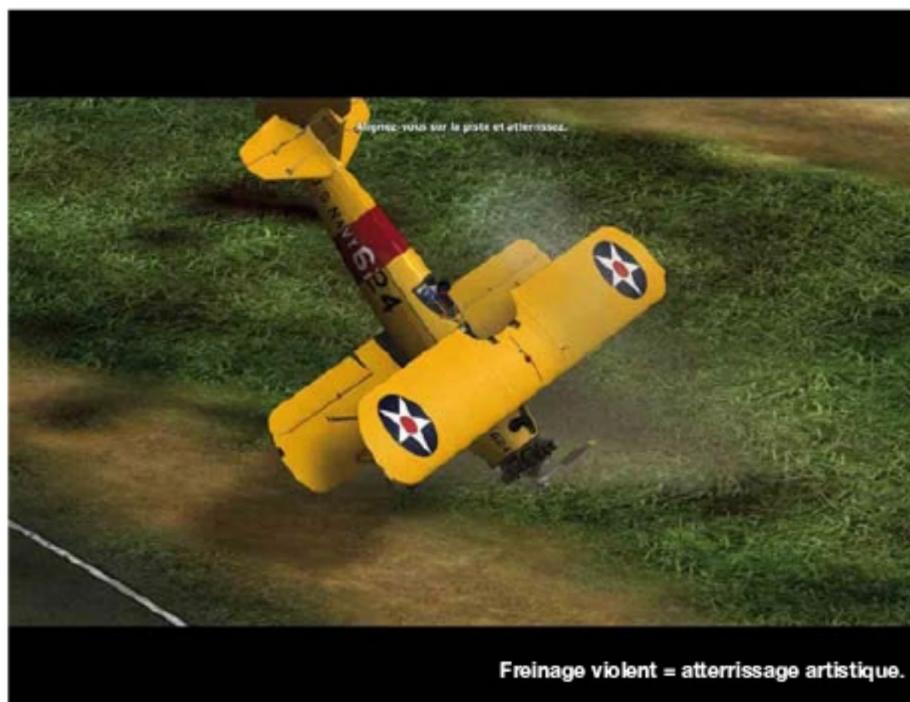
On débutera les vols avec l'Icon A5, un petit avion qui ne paye pas de mine mais super sympa à piloter.



Les tableaux de bords, très réussis, ne sont pas entièrement fonctionnels.



C'est avec circonspection qu'on accueille *Flight* sur nos machines. Il faut dire que la réputation qu'il traîne depuis son annonce n'est pas des plus alléchantes, et pour cause : ce nouvel opus fuit le penchant « simulation pointue » des précédents titres du studio Microsoft Games. *Flight* nous propose même de jouer au pad, ce qui est une hérésie totale pour les férus de simulation aérienne. Les menus sont clairs et plutôt jolis, mais après quelques secondes, nos craintes sont confirmées. *Flight* se veut très arcade. Pour un peu, on croirait presque que Microsoft a fait tout son possible pour effacer vingt-cinq ans de *Flight Sim*. Le gameplay, aussi basique que permissif, rend presque impossibles les erreurs de pilotage. De fait, décrocher ou se planter avec un freinage trop brusque relève de l'exploit. Cela peut plaire aux débutants, mais rebuttera



Freinage violent = atterrissage artistique.

Paramétrez entièrement vos virées avec le mode « vol libre »

certainement les pilotes chevronnés. Toutes les démarches et les procédures de l'aviation civile sont simplifiées. Certaines ont même été supprimées. Par exemple, les balises ILS ont cessé d'émettre et les check-lists, résumées à quelques vérifications, peuvent s'automatiser. De même, les commandes triviales rendent la prise en main plus simple et plus rapide. Du point de vue du contenu, *Flight* propose trois modes de jeu. Le premier, nommé « activités », regroupe une série de défis proposés au joueur. Rien de bien original :

une jauge d'expérience est remplie au fur et à mesure des missions achevées, permettant au joueur de se lancer dans de nouvelles épreuves plus compliquées. Le deuxième mode, intitulé « vol libre », permet de faire de petites virées entièrement paramétrables, depuis le choix du coucou jusqu'à celui de la météo. Enfin, le mode multijoueur propose d'agrémenter le ciel désespérément vide d'Hawaï de la présence d'autres

joueurs. Techniquement, *Flight* se révèle honnête sans pour autant parvenir à égaler son ancêtre *Flight Simulator X*. Est-ce un choix délibéré ? Quoi qu'il en soit, les textures au sol restent grossières et seules les modélisations des avions s'en sortent décemment. Et puisqu'on parle des avions, sachez que deux zincs seulement sont inclus dans l'offre de base. Pour en piloter d'autres, il faudra passer à la caisse. Ce qui peut vite s'avérer obligatoire, d'ailleurs, pour combattre la frustration que vous ne manquerez pas de ressentir au bout de quelques heures de jeu. D'ailleurs, si *Flight* est gratuit, Microsoft se rattrape généreusement sur le prix des DLC, avec des appareils tarifés entre sept et quinze euros. Avec tous ces griefs, *Flight* fait-il office de mauvais jeu ? Pas tout à fait. Si on oublie la saga *FS*, cet opus offre une expérience plutôt intéressante pour les profanes émerveillés par l'aviation mais que les simulations rebutent. Reste à savoir si Microsoft a fait le bon choix en risquant de se mettre à dos une communauté fidèle depuis un quart de siècle....

FILIPPE CURTO

PC JEUX Microsoft cherche encore le cap.

EST > Plutôt distrayant > Trop grand public
> Constitué de DLC chers

N'EST PAS > De toute beauté > Gavé de contenu gratuit
> Une simulation aérienne

Arcade

64%



EXTRA-LIFE

Faites durer le plaisir !

DOWNLOAD

MOD

LONGUE DURÉE

MONDES PERSISTANTS

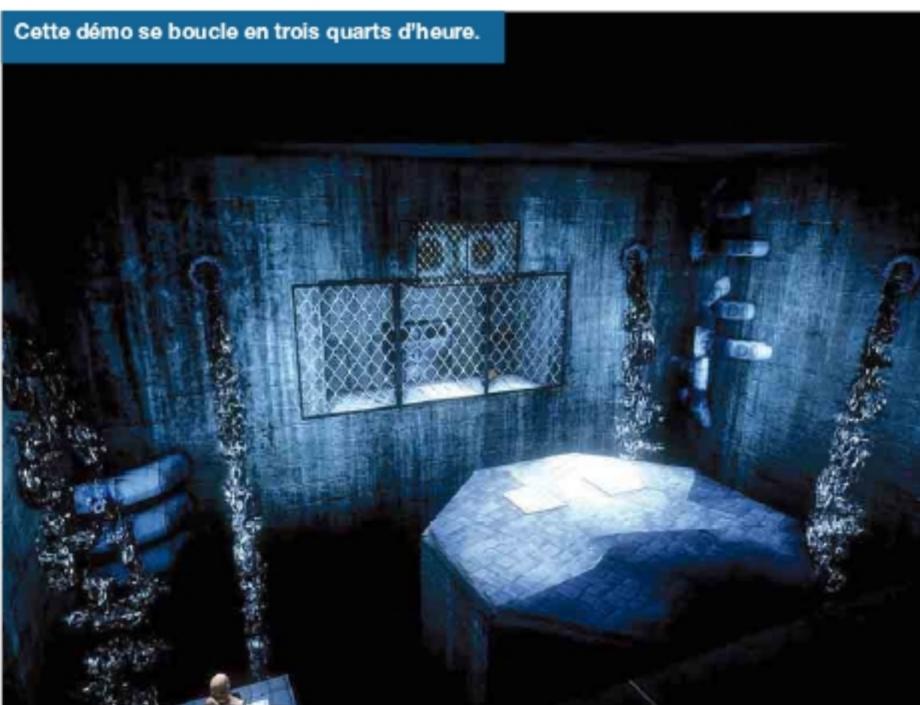
CULTURE

E-SPORTS

C'EST BON ET C'EST GRATUIT !



Howard, votre meilleur (et seul) ami.

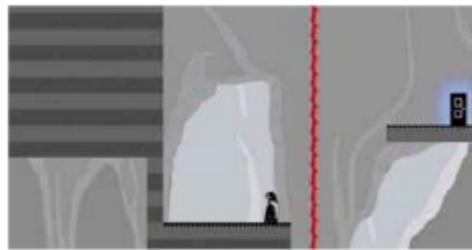


Cette démo se boucle en trois quarts d'heure.

GRATUIT

THE FOURTH WALL

Au premier abord, *The Fourth Wall* semble être un jeu de plateforme un peu simpliste. Jusqu'à ce qu'on s'aperçoive que la porte de sortie est toujours hors d'atteinte, planquée derrière un mur ou un fossé apparemment infranchissable. C'est là qu'intervient la touche « Ctrl », qui fige la caméra et permet de sortir d'un côté de l'écran pour rentrer par le côté opposé. Ajoutez à ça des obstacles, des sangliers sur ressorts et un level design simple et soigné, et vous obtiendrez un titre qui fait forcément penser à une sorte de *Portal* 2D et minimaliste. On ne sera donc pas surpris d'apprendre que *The Fourth Wall* est l'œuvre d'étudiants de DigiPen, à l'instar du prototype de *Portal* en son temps. <http://thefourthwallgame.com/>



GRATUIT

Forget Me Not Annie

Un FPS mêlant horreur et réflexion, original mais perfectible

On pourrait décrire *Forget Me Not Annie* comme le chaînon manquant entre *Amnesia* et *Portal*. Du titre de Fractional Games, *Forget Me Not Annie* retient en effet l'univers glauque et la narration reposant davantage sur la suggestion que sur le gore outrancier. Du jeu de Valve, il reproduit les énigmes à base de boutons à pousser et de cubes à déplacer. Sauf que le Portal Gun est ici remplacé par un énorme ours en peluche pas très net que l'on peut poser où l'on veut, et avec lequel on peut échanger sa position à n'importe quel moment d'une pression sur la touche F. Cette peluche, c'est Howard,



l'ami de la petite Annie qu'elle emporte partout avec elle. La petite semble avoir plus confiance en ce compagnon un peu malsain qu'en quiconque, et surtout plus qu'en les psychiatres de l'institut dans lequel elle est visiblement enfermée. Ambiance... Tout ça est très prometteur, mais *Forget Me Not Annie* est loin de posséder le niveau de finition de ses modèles. Il n'est pas rare de se retrouver bloqué à cause d'une énigme approximative ou, plus bête encore, par un bug de collision. D'autant plus gênant que ces moments de flottement où l'on voit dérailler les mécanismes mal huilés de *Forget Me Not Annie* nous rappellent qu'il n'est qu'un jeu, là où *Amnesia* était tellement prenant qu'on finissait par craindre réellement pour sa vie. Mais le titre n'est pas fini : de nouveaux chapitres sont attendus, et les premiers devraient probablement être encore améliorés...

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

Site	http://sourceforge.net/projects/forgetmenotanni/
Taille	427 Mo
DVD	Oui
Nécessite	Clavier et souris
INFOS	FMNA pioche dans <i>Amnesia</i> , <i>Portal</i> et <i>Fear</i> .





GRATUIT

Treasure Adventure Game

Retour en enfance

King Arthur's Gold

King Arthur's Gold est un jeu d'action mêlant stratégie et construction, pour un résultat assez confus mais complètement réjouissant, qui n'est pas sans rappeler *Terraria* et le premier *Worms*. Ici, vous commencez par choisir une classe parmi trois : guerrier, archer ou bâtisseur. Ce dernier est capable de collecter des ressources pour construire des défenses, des pièges, ou même des salles d'armes ou de repos, un peu comme dans un *Dungeon Keeper*. Le but ultime : percer les lignes adverses et capturer leur drapeau. On va manquer de place pour entrer dans les détails, mais sachez que KAG regorge littéralement de bonnes idées, comme les environnements destructibles ou les nombreuses utilisations du bouclier.

<http://kag2d.com>



Le village de départ rappelle fortement l'univers de *Zelda*.

Un jeu. Une aventure. Un trésor. Jusque dans son nom, *Treasure Adventure Game* joue la carte de l'honnêteté naïve, et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il ne ment pas. À part, peut-être, sur un point : la quête qu'il propose ne se limite pas à trouver un seul malheureux trésor, mais est bien plus complexe, plus longue, et plus passionnante que ça. Sous ses apparences de platformer fauché se cache en fait un univers gigantesque et des influences qui balayent le spectre des eighties triomphantes, de *Zelda* à *Metroid* en passant par *Mario 2*. Mélangeant allègrement aventure et monde ouvert, il vous met dans la peau d'un petit garçon lancé sur les traces de son passé, explorant en toute liberté un archipel abritant mille et une quêtes et à peu près autant de coffres aux trésors. Un jeu plus profond qu'il n'en



Une des premières quêtes : trouver une boussole.

a l'air, et dont l'ambition surprend d'autant plus que son développeur lui-même confesse avoir appris sur le tas, ne connaissant à peu près rien au game design avant de se lancer. Il dit avoir simplement voulu faire le jeu auquel on rêve de jouer quand on est gamin. C'est réussi !

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

Site	http://www.robotstudios.com/treasure-adventure-game
Taille	103 Mo
DVD	Non
Nécessite	Clavier ou manette
Un jeu tout en pixels et en bonnes idées.	

INFOS

VIDÉO

LE RETOUR DE L'AVENTURE

Plutôt que découper en morceaux une seule et même vidéo, nous avons décidé ce mois-ci de vous en proposer quatre différentes. Pas mal d'humour, un peu de poésie et beaucoup d'aventure : le cocktail réussi du jeu vidéo en 2012. Qui a dit que les jeux vidéo rendaient idiots ? Sûrement pas nous, en tout cas. La preuve avec nos vidéos coup de cœur du mois.

DOWNLOAD
ÇA
TOURNE !



1 SKYRIM 2012

<http://youtu.be/YEMD28MMtNg>

Et si la vie se jouait comme une partie de *Skyrim* ? Ça avait commencé comme une parodie très bien fichue, mais les épisodes suivants se prennent trop au sérieux.



2 CRADLE

<http://youtu.be/LbaLPrxdeHw>

On a hâte de pouvoir jouer à ce jeu d'aventure futuriste et poétique réalisé par des développeurs de *S.T.A.L.K.E.R.*. Il devrait être dispo au printemps.



3 DOUBLE FINE ADVENTURE

http://youtu.be/qs_KO4_Dvy4

Tim Schafer a déjà recueilli plus de fonds que nécessaire pour son prochain jeu d'aventure, mais on ne se lasse pas de cette excellente vidéo promo.



4 DEAD CITY BLUES

<http://youtu.be/LwrQbeXecko>

Faute d'*Half-Life 3*, des types ont collé des images du 2 sur un titre de *Godspeed You ! Black Emperor* qui nous donne envie de le réinstaller direct !

SITES INTERNET

Amusez-vous !

Du plaisir en ligne



1 KINGDOM RUSH

Kingdom Rush est probablement l'un des meilleurs tower defense sur le marché. Déjà, on ne peut que craquer pour ses animations et ses graphismes soignés. Mais ce qui fait surtout la différence, c'est le système de placement des tours, qui privilégie la tactique au détriment de l'accumulation bête et méchante.

<http://armorgames.com/play/12141/kingdom-rush>



2 TRIPLE TOWN

Triple Town n'est pas franchement nouveau, mais sa sortie récente sur l'App Store et l'Android Market nous donne une bonne raison de vous conseiller cet excellent Match 3 dangereusement addictif. Plus exigeant que les autres jeux du genre, il demande une concentration de tous les instants, la moindre erreur pouvant être fatale. Et le bougre est mignon tout plein.

Facebook ou Google+



3 WONDERPUTT

Wonderputt se termine en dix minutes, mais ce seront peut-être les dix minutes les mieux employées de votre journée ! Ce jeu de minigolf dans un décor en pixel art se dévoile un peu plus à chaque trou réussi. Le genre de petit jeu efficace qu'on envoie à ses collègues aussitôt terminé, juste pour voir s'ils battent notre score.

<http://www.kongregate.com/games/dampgnat/wonderputt>



4 2QWOP

Si vous n'avez jamais joué à *QWOP*, vous n'avez jamais joué au plus idiot des jeux d'athlétisme de l'histoire vidéoludique, et c'est très dommage. *2QWOP* est l'occasion parfaite de vous rattraper, puisque le simulateur de sprinter en caoutchouc est doté d'un magnifique mode deux joueurs, pour deux fois plus de rires et d'articulations cassées.

<http://www.foddy.net/2QWOP.html>



BIENTÔT À LA MODE

COMMAND & CONQUER 3 : LES GUERRES DU TIBÉRIUM

Command N Conquer : Fallout

Un autre futur

Contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, *CNC Fallout* ne s'inspire pas du tout de l'univers des RPG *Fallout*. Ce mod pour *Command & Conquer 3* se déroule en fait dans un futur hypothétique où Mikhaïl Gorbatchev aurait été assassiné en 1988, ce qui aurait occasionné un regain de tension entre les blocs soviétiques et communistes. Autant dire

que le mur de Berlin ne chute pas, bien au contraire, si bien qu'une troisième guerre mondiale se déclenche en juin 2011 après deux décennies de relations diplomatiques plus conflictuelles que jamais. Trois camps prennent part à cette dernière, les NATO (Europe et Amérique du Nord), les Soviétiques et les Australiens. Si les mécaniques de jeu générales sont directement tirées de *C&C3*, les unités, les cartes et la bande-son sont entièrement originaux. Dans un souci de crédibilité, les soixante-six nouvelles unités sont dotées d'un arsenal directement inspiré des développements technologiques de notre époque, associés à une grosse dose de futurisme. Les inévitables canons à plasma et fusils laser sont donc bien au rendez-vous. Côté environnements, les parties se déroulent dans des villes réelles bien reconnaissables telles que New York, Londres, Moscou ou encore Sydney. Encore en bêta, le jeu ne propose pour le moment que des escarmouches contre l'ordinateur ou contre d'autres joueurs,



Une base soviétique prise d'assaut.

mais les développeurs comptent bien sortir une véritable campagne dès que possible. On dénote encore pas mal de bugs, parfois liés au moteur du jeu, qui seront difficiles à corriger de l'aveu même de l'équipe, et quelques petits soucis d'équilibrage qui devraient rapidement être résolus, vu le bon accueil offert à ce mod et l'importante communauté qu'il fédère.

PC JEUX À RETENIR

Mod Command N Conquer : Fallout
Site <http://cncfallout.falloutstudios.net>
Avancement Public Bêta v0.1



Le pétrole, éternel enjeu de pouvoir.

CRYSIS

Triptych

Sans arme, ni haine, ni violence

Triptych a beau être un mod pour *Crysis*, il n'est question ni de nanosuit, ni de carnages sous les tropiques. Il s'agit en fait d'une expérience narrative d'inspiration lovecraftienne racontant la mort de Jeremiah Stone en 1905. Le premier chapitre, seul à être actuellement disponible, est le dernier

chronologiquement et se focalise sur le sentiment de solitude et d'abandon. On y découvre aussi et surtout comment meurt le protagoniste de l'histoire. Pour ce qui est de savoir pourquoi il a été maudit et pourquoi cela est inévitable, il faudra jouer aux deux chapitres suivants, actuellement en développement, qui explorent les



Crépuscule pour un homme maudit.

thèmes de la vengeance et de la peur. Grâce au CryEngine, *Triptych* propose de façon logique des graphismes et des éclairages très soignés qui servent au mieux l'ambiance pleine de mystère du jeu. Les doublages sont également d'un très bon niveau et contribuent à l'immersion dans cette aventure courte (environ une demi-heure) mais plaisante et rafraîchissante.

PC JEUX À RETENIR

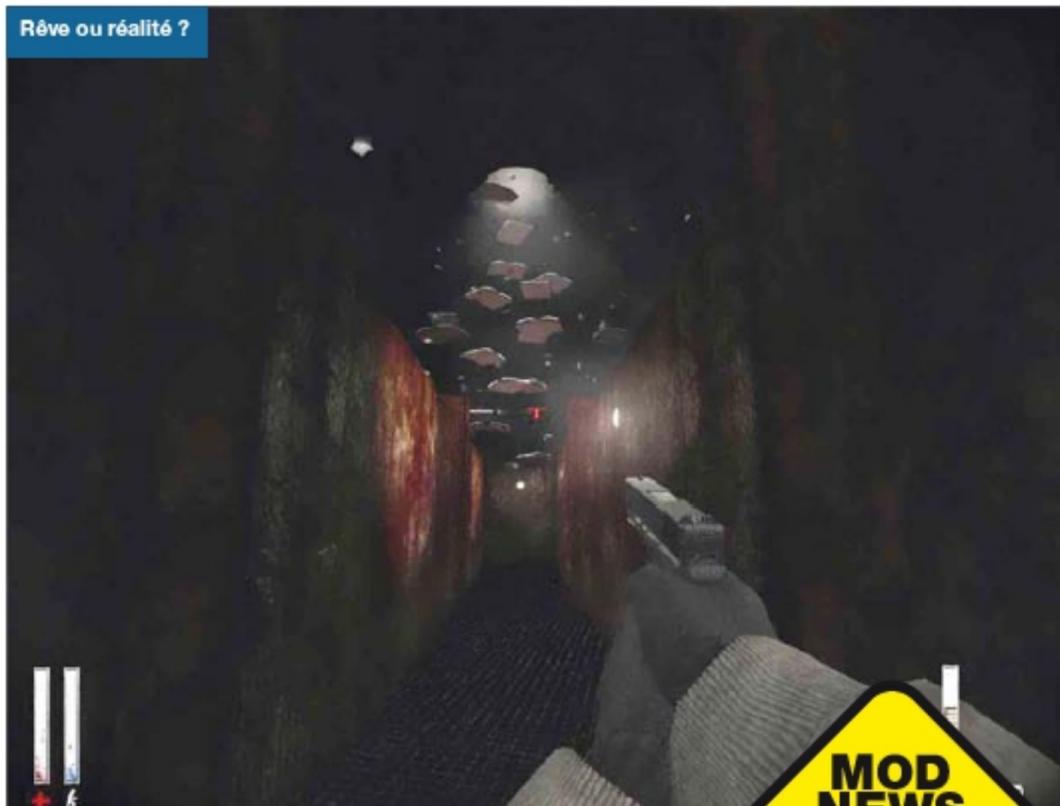
Mod Triptych
Site <http://www.moddb.com/mods/triptych>
Avancement 33%



Un village à l'abandon.



Rêve ou réalité ?



HALF-LIFE

Cry of Fear

Jouez à vous faire peur

Malgré son grand âge, *Half-Life* continue d'inspirer de nombreux mods tous plus originaux les uns que les autres. *Cry of Fear* est une total-conversion, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un jeu original ne réutilisant aucun des éléments graphiques ou de gameplay de *Half-Life*. Comme son nom l'indique, ce mod a pour ambition de vous faire peur, très peur, et autant le dire tout de suite, c'est réussi. Le joueur incarne Simon, un jeune homme visiblement en proie à des démons dont on ne sait s'il s'agit d'hallucinations ou de véritables esprits frappeurs. Ruelles sombres, phénomènes paranormaux, bâtiments délabrés et autres couloirs mal éclairés vous attendent aux cours des sept chapitres stressants qui composent la campagne. Pour prolonger l'expérience, le mod propose également une aventure originale en coop à quatre où vous incarnez cette fois-ci les policiers enquêtant sur la disparition du héros. La Team Psykskallar a en tout cas accompli un fabuleux travail au niveau de l'ambiance avec une bande-son franchement angoissante et des graphismes sombres à souhait à défaut d'être ultra-détaillés (moteur *Half-Life* oblige). À mi-chemin entre un *Amnesia : The Dark Descent*, pour la solitude et l'intrigue autour de la folie, et un *F.E.A.R.*, pour les combats et les décors urbains sur fond de surnaturel, *Cry of Fear* est en tout cas un incontournable



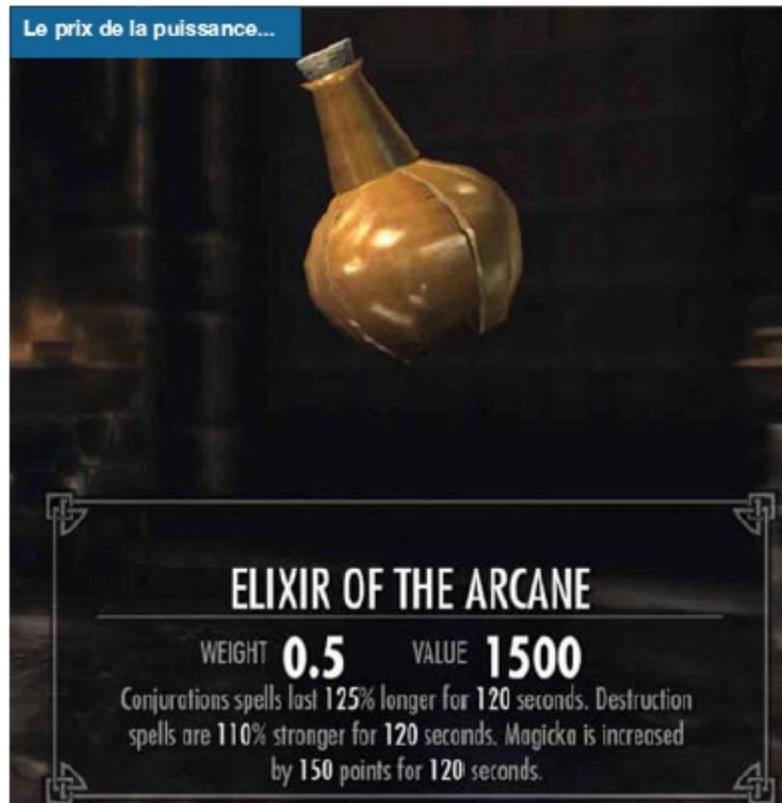
Des monstres informes et sanguinaires.

pour ceux qui aiment avoir peur. Pour optimiser l'expérience, n'oubliez pas d'y jouer tard le soir, avec un casque, toutes lumières éteintes et avec un caleçon de rechange à portée de main, on ne sait jamais...

PC JEUX À RETENIR

Mod Cry of Fear
Site <http://www.cry-of-fear.com>
Avancement v 1.1

Le prix de la puissance...



THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM

Dynamic Merchants

L'offre et la demande

À cours de vos pérégrinations dans Bordeciel, vous avez probablement été rapidement frustrés par le fréquent manque d'argent des marchands. Ces derniers possèdent tous un stock d'or très restreint, ce qui limite les possibilités de leur revendre du matériel. Du coup, ils ne proposent que rarement des objets très intéressants. L'objectif de *Dynamic Merchants* est de remédier à cela. En effet, ce mod rééquilibre le système économique en accordant des bonus d'or aux vendeurs lorsque vous interagissez avec eux. Si vous cédez un objet onéreux à un marchand puis que vous revenez le voir quelque temps plus tard, il aura au final plus d'argent qu'au début, car il aura tiré un bénéfice de sa revente. Les commerçants font des échanges entre eux, les objets circulent davantage et, de fait, les vendeurs proposent du matériel globalement plus puissant et plus intéressant. Voilà en tout cas de quoi rendre l'économie de *Skyrim* nettement plus vivante et intéressante à pratiquer. Tous les marchands de toutes les villes ne sont pas encore concernés par ces améliorations, mais le mod est fréquemment mis à jour via le Steam Workshop, cela ne devrait donc pas tarder.



PC JEUX À RETENIR

Mod Dynamic Merchants
Site <http://skyrim.nexusmods.com/downloads/file.php?id=8502>
Avancement v1.9

BRÈVES

FFVII dans Fallout 3

Vous rêvez depuis toujours de pouvoir vous replonger dans l'univers de *Final Fantasy VII* en 3D ? Voilà qui est désormais possible. Le mod *Mako Dawn* pour *Fallout 3* vous propose en effet de revisiter l'un des lieux cultes du RPG de Squaresoft, à savoir le quartier général de la Shinra. Plusieurs étages sont déjà modélisés avec pas mal de PNJ et d'éléments avec lesquels interagir, en attendant que de véritables quêtes scénarisées soient intégrées. En prime, vous pouvez profiter d'une superbe vue sur Midgar du haut de votre perchoir. Il y a encore du chemin à faire avant une véritable recreation du jeu original, mais avez-vous vraiment hâte de revoir Aeris mourir ?

L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

TERA ONLINE

L'école coréenne

Un successeur potentiel pour *Aion*

Stop ! Ne fuyez pas ventre à terre sous le simple prétexte que *TERA* est un MMO coréen, et donc forcément trop compétitif, trop bourrin, trop axé sur le farming, bref, trop ennuyeux à tous les niveaux. Détendez-vous, prenez un verre de lait, et repensez à ces quelques titres, eux aussi issus du Pays du Matin calme : *Aion*, par exemple, qui vient de passer au modèle Free to Play au moment où nous



Des glyphes peuvent être posés sur nos pouvoirs, pour en changer ou en améliorer les effets.

écrivons ces lignes, ou *Vindictus*, un autre excellent MMO délicieusement fun, et édité par Nexon. Ces deux titres n'avaient certes pas la profondeur d'un *Seigneur des Anneaux Online* ou d'un *SWTOR* en termes d'univers ou de scénarisation, et proposaient effectivement une base de gameplay – PvP, farming – plutôt réductrice pour nous autres, frères Occidentaux. Seulement voilà : ils ont en commun d'avoir su le faire avec une certaine classe. Et c'est typiquement le cas du titre de Bluehole Studio, qui va notamment s'appuyer sur un nouveau système de combat pour séduire son public. Ici, il ne suffira plus de pointer un adversaire pour le toucher, ou d'enchaîner plus ou moins machinalement les routines de



MONDES PERSISTANTS
Un MMO qui en met plein la vue, grâce à l'Unreal Engine 3.

compétences pour vaincre. Le joueur guidera à la souris un petit réticule et ne blessera plus que ce qu'il aura été capable d'aligner dans son viseur. Par ailleurs, la cible pourra très bien décider de préserver son intégrité physique en opérant quelques mouvements d'esquive. On devine déjà que ce seul principe va révolutionner la façon de jouer des mages, archers, et

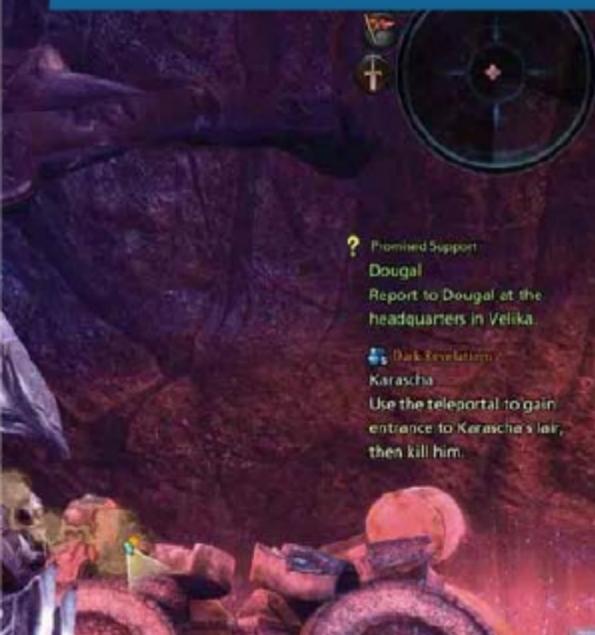
autres spécialistes du combat à distance, qui vont devoir réapprendre l'art de l'anticipation. Quant aux spécialistes du corps-à-corps, ils ne sont pas en reste. Et si la notion de visée prend moins d'importance pour eux, il leur faudra en revanche gérer les déplacements de l'adversaire, et déterminer le bon timing pour placer une parade. Un exemple tout bête : notre confrontation avec le premier boss du jeu, le démon Karascha, que l'on rencontrera aux alentours du niveau 9. La physionomie du combat pourra changer du tout au tout selon que l'on décide d'attaquer en continu sans se soucier de rien (une méthode très risquée !), ou que l'on profite des fonctions de parade et d'esquive, pour se mettre hors de portée des charges dévastatrices de l'ennemi. Notons également que le moteur du jeu, l'Unreal Engine 3 d'Epic Games, gère les collisions. Un élément qui aura son importance en raid, et parfois même en combat solo, lorsqu'un gros vilain aura réussi à vous bloquer dans un coin :

Outre un peu de chaleur, les feux de camp permettront de se reposer, et d'activer certains buffs.





Le joueur peut programmer certains combos, de manière à les déclencher via une simple touche.



TERA Online proposera un monde très typé, mélange de kawaiï et d'heroïc fantasy.

La souris étant réservée à la visée, il faudra placer intelligemment les raccourcis claviers.



En dehors des combats, TERA se présente comme un MMO classique, avec quêtes, hotel des ventes...

il ne faudra plus compter lui passer au travers pour s'en sortir, d'où l'importance d'un bon placement. De manière plus générale, l'attractivité de ce système doit aussi beaucoup à cette volonté des développeurs de l'embellir avec de nouvelles fonctionnalités, et de le placer au centre d'éléments de gameplay où il n'aurait pas eu sa place habituellement. Prenez le crafting, par exemple : en ramassant des ressources, vous obtenez différents buffs utiles en combat ! D'autre part, le jeu intègre la notion de fatigue, via une sorte d'indice d'endurance. Si celui-ci est inférieur

à 100 %, vos points de vie maximums et vos coups critiques en pâtiront. Au-delà de cette limite, au contraire, vos capacités seront augmentées. Comme nous l'avons suggéré précédemment, les monstres ont aussi leur rôle à jouer, et s'il serait exagéré de parler d'IA, il n'en reste pas moins qu'ils disposent d'un certain sens tactique. Ils peuvent par exemple s'écarter lorsqu'ils vous voient charger une attaque, ou vous prendre à revers s'ils sont plusieurs. Quant aux différentes classes de personnages (il y en a 8), elles sont toutes séduisantes, et surtout, toutes différentes, en termes de compétences ou de timing (l'archer

et l'assassin sont très vifs, tandis que le barbare doit charger ses pouvoirs pour être efficace). Évidemment, tout cela est très intéressant, et particulièrement agréable à l'utilisation. Mais des combats innovants ne seront sans doute pas suffisants pour distinguer TERA Online des habituelles usines à farming coréennes. Par ailleurs, il faut bien garder en tête que ce n'est que le début. Le jeu étant encore en phase de bêta fermée, d'autres fonctionnalités tout aussi alléchantes sont encore à venir, telles que l'instauration d'un système politique qui devrait permettre à un joueur de devenir monarque d'une région. On a aussi hâte de pouvoir tester dans de bonnes conditions de vraies instances de groupe ou de raid, et toute la partie PvP. Autant d'éléments dont nous serons certainement amenés à vous reparler, compte tenu de cette excellente première impression.



TOURNOI

LDLC Winter Trophy

Combats de stars!

La version hivernale de la compétition LDLC Trophy s'est tenue en février dernier à Paris. C'est au cœur de la capitale, dans le théâtre Adyar, que les meilleurs joueurs d'Europe se sont affrontés sur *StarCraft II*. L'équipe Millenium, organisatrice, disposait sur place de trois participants portant leurs couleurs sur les huit qualifiés venus décrocher le trophée. C'est sans surprise que l'on a pu voir Stephano lever la coupe et remporter tous ses matchs haut la main, avec sa nonchalance habituelle. Dès le début de l'événement, ce jeune prodige Zerg débarque sur l'estrade en chaussettes et n'hésite pas à afficher la couleur, clamant ironiquement avant son premier tour contre Kenzy (Zerg également) : « Tout le monde sait

que je suis meilleur que lui... » Résultat : deux victoires à zéro pour Stephano qui a ensuite poursuivi sur sa lancée jusqu'à la fin de la compétition, sans céder la moindre victoire à ses adversaires. L'ensemble du tournoi a été filmé et diffusé en streaming sur <http://www.millenium.org> et, mis à part quelques petits soucis techniques, la journée s'est déroulée au rythme des parties endiablées et des applaudissements du public. Afin de reposer les yeux des spectateurs prêts à capter la moindre action de leur joueur favori, une tombola a même été organisée afin de couvrir de cadeaux ceux qui avaient fait l'effort de se déplacer.



Au menu des réjouissances, des collectors de *StarCraft II* et d'autres jeux, ainsi qu'une édition limitée d'un *BattleCruiser Mega Blocks*, normalement réservé au VIP de la dernière BlizzCon ! Tout le monde aura également apprécié le moment où un tee-shirt *Star Wars: The Old Republic* fut lancé sur un des responsables de Blizzard Europe, assis au premier rang ! Lequel a accueilli la provocation... avec le sourire ! Saluons également Llewellys et Dr YoGo, les deux commentateurs au débit de parole inhumain qui ont animé chaque match avec passion. Un événement convivial qui reste pour le moins élitiste. Difficile, en effet, pour les novices de *SCII* de suivre les matchs ou les commentaires... Mais pour les passionnés, quel bonheur !



Stephano, en pleine concentration, anticipe les faits et gestes de son adversaire.



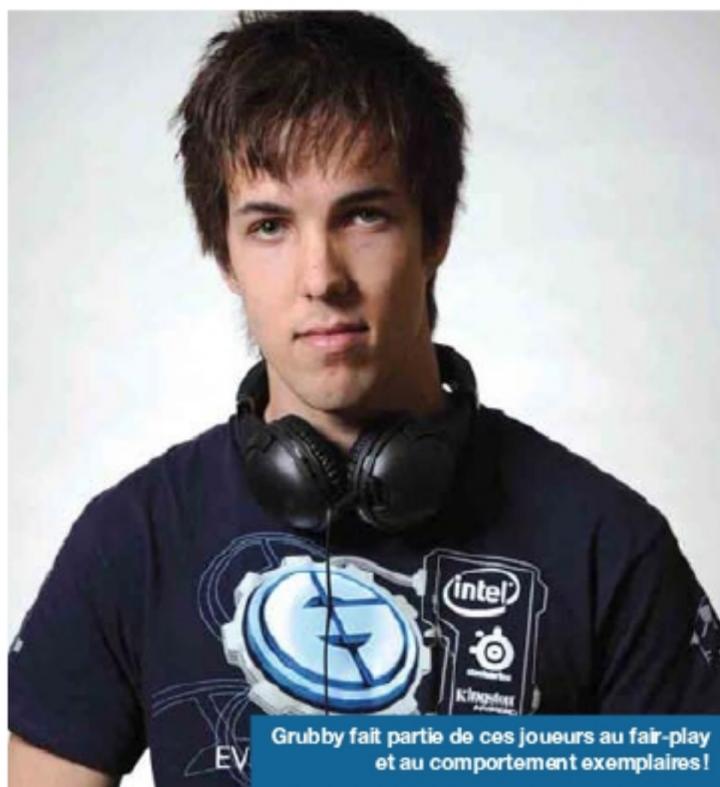
Adelscott est monté sur la troisième place du podium et a empoché 200 euros.

PALMARÈS

Tableau final

Rusher, ça rapporte!

Bien que les participants à ce tournoi soient tous d'excellents joueurs, deux d'entre eux étaient les chouchous du public : Stephano, le prodige Zerg qui a remporté 2 000 euros, et Grubby, maniant les Protoss avec brio, qui a empoché 500 euros pour sa deuxième place. Ce dernier était d'ailleurs très populaire à l'époque de *Warcraft III* et faisait partie des meilleurs joueurs Orcs.



Grubby fait partie de ces joueurs au fair-play et au comportement exemplaires !



Stephano est très certainement un des meilleurs joueurs Zerg de la planète !

Le PlayStation®Network et le PlayStation®Store requièrent une connexion Internet haut débit, sont soumis aux conditions d'utilisation en vigueur et ne sont pas disponibles dans tous les pays et toutes les langues. Les frais d'accès à l'Internet haut débit sont à la charge des utilisateurs. Certains contenus sont payants. Rendez-vous sur eu.playstation.com/terms pour en savoir plus. Les utilisateurs mineurs doivent obtenir l'accord de leurs parents.



LE MONDE EST SUR PLAY

LA RÉVOLUTION DU JEU VIDÉO PORTABLE.

Le Monde est désormais votre terrain de jeu.
Wi-Fi, 3G*, écran tactile OLED 5", pavé tactile arrière,
deux sticks analogiques, deux caméras. En exclusivité sur PlayStation®Vita.



*disponible uniquement sur version 3G/Wi-Fi



LA VIE CACHÉE DES JEUX

BILAN

Mobile World Congress 2012

La téléphonie dans tous ses états

C'est en effet ce qui résume les quatre jours du Mobile World Congress 2012, le salon mondial consacré à la téléphonie mobile, qui s'est déroulé à Barcelone du 27 février au 1^{er} mars. Au cours de l'évènement, les industriels et les opérateurs de téléphonie mobile, eux-mêmes organisateurs, présentaient leurs nouveaux produits. De plus en plus puissants, nos téléphones se métamorphosent, offrant des capacités techniques à faire pâlir certains ordinateurs. Les applications se diversifient et les constructeurs mettent les bouchées doubles sur les options de prises d'image qu'affectionnent les utilisateurs. Ainsi, ils augmentent la qualité des appareils photo ou apportent des fonctionnalités gadgets, à l'instar du Samsung Beam, doté d'un pico-projecteur qui permet de projeter des images, des vidéos, voire des jeux sur un mur ! Si vous hésitez entre tablette et smartphone, sachez que certains constructeurs misent sur des appareils intermédiaires comme l'actuel Galaxy



REDEFINING MOBILE
www.MobileWorldCongress.com

Notes de Samsung ou encore l'Optimus VU que vient d'annoncer LG. Asus, lui, innove avec son Padfone, un smartphone hybride qui se transforme en tablette en s'encastant dans un support, augmentant ainsi son écran de 4.3 à 10 pouces. Il est même toujours possible de téléphoner via une oreillette Bluetooth. La tablette ne suffit plus ? Asus va encore plus loin en transformant le tout en netbook grâce à un support/clavier.

Après la surenchère technique, la seconde tendance concerne le rapprochement entre les appareils : ordinateurs, téléphones, tablettes, téléviseurs... tous nos appareils high-tech cherchent aujourd'hui à se synchroniser et à se compléter. nVidia apporte ainsi une solution technique pour jouer à *Skyrim* grâce à une tablette Tegra 3. Le jeu est contrôlé par un ordinateur qui renvoie l'image vers la tablette, le tout étant synchronisé grâce à une application installée sur les deux appareils. nVidia, toujours, propose également de relier son téléviseur compatible 3D Vision avec son smartphone ou sa tablette pour jouer en 3D sur son téléviseur ! 16 jeux sont pour le moment disponibles via Tegra Zone, l'espace de téléchargement d'applications de nVidia. Un autre projet étonnant est celui de Canonical, qui doit permettre d'utiliser son smartphone comme un ordinateur une fois relié en HDMI à un écran. Nommée Ubuntu pour Android, ce projet n'est pas totalement finalisé, mais on imagine déjà les implications d'une telle connectivité ordinateur/téléphone, notamment pour la synchronisation des données.

MATÉRIEL

SteelSeries Diablo III

Diablo s'enflamme sur votre bureau

Alors que le troisième opus de *Diablo* se fait désirer, SteelSeries permet de se mettre dans l'ambiance avec une souris de gamer aux couleurs du futur jeu de Blizzard. Proposant une grande précision ajustable (jusqu'à 5 700 cpi), cette souris au design plutôt classique propose sept boutons configurables. Petite et légère, elle est à mettre dans toutes les mains puisque les boutons placés des deux côtés permettent aux gauchers comme aux droitiers de l'utiliser. Ce qui rend réellement cette souris unique, c'est son rougeoiement : le logo *Diablo III*, la molette et l'indicateur de sensibilité vont s'allumer et donner une ambiance diabolique à vos soirées passées à éradiquer des hordes de créatures.



L'ambiance *Diablo* est respectée, depuis l'utilitaire permettant de configurer la souris jusqu'à l'emballage soigné, un véritable écrin rouge et noir. Un seul bémol, toutefois, qui concerne son prix. En effet, il faudra dépenser 70 euros environ pour vous offrir ce petit bijou.

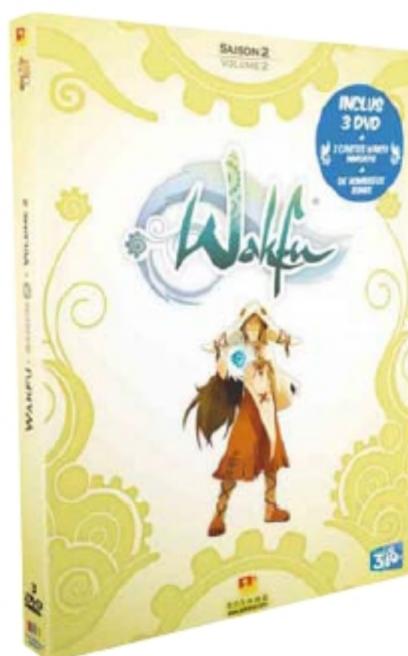


ANIMATION

Wakfu

De la série télévisée au MMO

Comme vous le savez, les jeux vidéo tirent leur inspiration de sources variées. Des films : on pense par exemple à *Star Wars* et à sa déclinaison *Star Wars : The Old Republic*, sortie en décembre 2011. Des séries télévisées : la liste est longue, de *Star Trek* à *Battlestar Gallactica*... Ou encore des livres : *Dune*, *Les Fourmis*, *Le Seigneur des Anneaux*... Cependant, il est bien plus rare qu'un dessin animé soit à l'origine d'un jeu. C'est pourtant le pari fou d'Ankama, un studio français dont la série animée *Wakfu*, qui a tenu ses fans en haleine pendant plus de 3 ans, vient juste de s'achever. La série était diffusée



le samedi matin lors de l'émission *Ludo* sur France 3. Pendant deux saisons, soit une cinquantaine d'épisodes, les téléspectateurs ont pu découvrir une série mêlant action, aventure et comédie. Dans des dessins à l'inspiration japonaise, le héros, Yugo, un orphelin toujours accompagné de Az, une sorte de gros poussin jaune, part à la recherche de ses origines et parcourt le monde... Le même que celui qu'on foulera dans le jeu vidéo, avec son propre personnage ! Le dernier épisode de *Wakfu* a été transmis le 3 mars dernier. Le MMO, quant à lui, est lancé dans sa version Gold depuis le 29 février après une très, très longue phase de bêta. Le timing entre le MMO et la série animée n'a clairement pas été parfait, loin de là ! Si jamais vous avez zappé la série télé de *Wakfu*, il faudra attendre la sortie DVD de la deuxième partie de la saison 2, prévue pour le 4 avril.

ACCESSOIRES

3DeeScreen

La 3D sur ordinateur portable

La 3D sans lunettes, c'est désormais possible grâce au 3DeeScreen, proposé par la société canadienne Spatial View. Le principe est simple : il faut apposer sur l'écran de son ordinateur portable un filtre maintenu grâce à un système magnétique. Un logiciel, installé sur l'ordinateur, combiné à une webcam (obligatoire) va suivre le mouvement des yeux pour en déduire la position de la tête et ainsi ajuster l'image 3D en temps réel. Dans les conditions optimales, ce système affiche jusqu'à 30 images par seconde, permettant d'utiliser le 3DeeScreen pour regarder ses Blu-ray en 3D, mais également pour jouer. Malheureusement,

ce système n'est pas compatible avec tous les ordinateurs portables car il doit être apposé sur un écran avec lequel il peut s'accorder, et affichant de préférence une diagonale de 15,6 pouces (sinon le filtre ne sera pas ajusté). De même, la webcam doit être de bonne qualité et filmer au minimum en 640x480 à 30 images par seconde. La liste des ordinateurs compatibles est disponible sur le site de Spatial View. Plutôt limitée pour le moment, on y retrouve deux marques : HP (la série G6 et le Pavilion DV6) et Dell (les Inspiron



1564 et N5010, les Studio 1557 et 1558 et le XPS L502). Il vous faudra dépenser un peu moins de 100 euros (129.99\$) pour acheter le filtre et son logiciel. Ce n'est certes pas donné mais, quand on compare le prix avec celui d'un téléviseur, le 3DeeScreen est clairement une alternative à envisager pour les possesseurs d'ordinateurs compatibles.

NOUVELLES TECHNOLOGIES

Windows sur ARM

Retrouvez les fonctionnalités de la version X86.



Plutôt discret jusqu'à présent, Microsoft a enfin donné plus de détails sur sa nouvelle architecture ARM mi-février, par la voix de Steven Sinofsky dans un billet sur le blog Building Windows 8. Immédiatement, les choses sont posées : « Windows sur ARM (ou WOA) est un nouveau membre de la famille Windows. » Alors que pendant longtemps on pensait que ce serait une version de Windows 8 adaptée à ARM, ce seront bien deux versions différentes qui vont être proposées, ne possédant qu'une partie de leur code en commun... Cependant, pour les utilisateurs, la différence ne devrait pas se faire sentir : « Vous démarrerez et lancerez des applications de manière identique. » L'interface sera donc similaire et le mode de fonctionnement fidèle à un Windows : nous trouverons le traditionnel bureau, l'explorateur de fichiers, la version bureau d'Internet Explorer 10 et les logiciels issus de la future suite Office 15. Par contre, cela se complexifie pour les développeurs car les applications classiques ne seront pas supportées : « WOA ne peut faire tourner, émuler, ni porter des applications X86/64 existantes. » Pour installer des logiciels sur cette version de Windows, les seules sources d'applications seront le Windows Store ou Windows Update. À l'inverse, toutes les applications Metro du Windows Store fonctionneront sous Windows 8 et sous Windows ARM. Aucune version boîte de ce système ne sera vendue, il sera directement installé sur les nouvelles machines. Pour aider les consommateurs, les équipes marketing de Microsoft travaillent à différencier les PC ARM qui « seront clairement labellisés pour éviter la confusion avec Windows 8 sur x86/64 ». Pas de date de sortie pour le moment, on sait juste que les premiers PC ARM seront disponibles sensiblement en même temps que les PC sous Windows 8.

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 % <i>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</i>	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 %
STRATÉGIE	WARGAME EUROPEAN ESCALATION Focus Home Interactive Eugen Systems www.wargame-ee.com PCJ 170, 90 % <i>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</i>	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 %
MMORPG	STAR WARS : THE OLD REPUBLIC Electronic Arts BioWare www.swtor.com Non testé <i>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</i>	RIFT Trion Worlds Trion Worlds www.riftgame.com Non testé	WORLD OF WARCRAFT Activision/Blizzard Blizzard www.blizzard.com Non testé
MULTI	TRIBES : ASCEND Hi-Rez Studios Hi-Rez Studios https://account.hirezstudios.com/tribesascend/ PCJ 170, 93 % <i>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</i>	BATTLEFIELD 3 Electronic Arts DICE www.battlefield.com/fr PCJ 165, 90 %	LEAGUE OF LEGENDS Riot Games Riot Games euw.leagueoflegends.com Non testé
ACTION/AVENTURE	RAYMAN ORIGINS Ubisoft Ubisoft http://raymanorigins.fr.ubi.com/ PCJ 170, 95 % <i>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</i>	ALAN WAKE Remedy Remedy http://www.alanwake.com/ PCJ 170, 84 %	BATMAN : ARKHAM CITY Warner Bros. Rocksteady www.batmanarkhamcity.com PCJ 166, 94 %
RPG	MASS EFFECT 3 Electronic Arts BioWare http://masseffect.com/ PCJ 170, 94 % <i>Mais aussi Mass Effect ■ Neverwinter Nights 2 ■ Gothic 3 ■ The Witcher ■ Star Wars : KOTOR ■ Torchlight ■ Fallout 3 ■ Oblivion ■ Risen ■ Assassin's Creed: Brotherhood</i>	THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS CDProjekt CDProjekt tw2.thewitcher.com PCJ 161, 99 %	DRAGON AGE: ORIGINS Electronic Arts BioWare http://dragonage.bioware.com PCJ 140, 95 %
SPORT	DIRT 3 Codemasters Codemasters www.dirt3-fr.eu PCJ 161, 92 % <i>Mais aussi Tiger Wood 12 ■ Madden NFL 12 ■ GT Legends ■ GTR 2 ■ Test Drive Unlimited ■ Race Driver: GRID ■ Football Manager 2012 ■ Virtua Tennis 4 ■ SBK X ■ Need for Speed: Hot Pursuit</i>	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 %



Flagrants Délires

Des images incroyables dont vous étiez les auteurs.



La vie de la rédaction, des concours exclus et des news idiotes, c'est sur www.pcjeux.fr

Elle aura tenu 12 ans, cinq mois et près de 150 numéros. Elle, c'est la rubrique « Flagrants Délires », qui prend une retraite bien méritée à compter du *PC Jeux* que vous tenez entre les mains. Au fil des années, la page 87 était devenue son antre, une sorte de galerie des horreurs ludiques qui recensait les pires bugs que vous pouviez rencontrer in game.

« Flagrants Délires », c'était l'expiation du joueur frustré de raquer trois cents francs, puis cinquante euros, pour un titre mal fini. Et pour les plus créatifs, le moyen de remporter le jeu mis en lot chaque mois. Pourtant, l'usure du temps aidant, nous avons senti que votre engouement pour cette page avait fini par diminuer. Trop old school, à l'heure des liens twittés en quelques secondes et des hébergeurs d'images. « Flagrants Délires » disparaît donc pour laisser la place à une nouvelle page, qui vous sera dévoilée dans le prochain numéro de *PC Jeux*. Cette nouvelle rubrique condensera le meilleur du vu/lu/entendu sur le blog officiel du mag et sur les réseaux sociaux. Une sorte de florilège des meilleurs billets de la rédaction certes, mais cet espace sera aussi et surtout le vôtre. Les meilleurs commentaires, les proses assassines et les déclarations d'amour enflammées trouveront naturellement

un écho sur cette page. Et comme votre vénalité est sans égale, les plus drôles, les plus inspirés et les plus fidèles d'entre vous seront récompensés. Comment? Pour ne rien vous cacher, on y réfléchit encore. Bien sûr, on va continuer à vous offrir les derniers hits du moment. Douze ans que ça dure et vous aimez toujours autant ça. Mais on espère bien faire encore davantage.

Commenter plus pour gagner plus

Comme des t-shirts collectors, des clés pour participer à des bêtas ultra-fermées, des Kinder Bueno ou des objets inédits pour vos jeux en ligne favoris, créés tout spécialement pour vous! Avouez, une épée *PC Jeux*+90 unique au monde, ça le ferait non? Dès la parution de ce numéro et de manière aléatoire, nous allons aussi mettre en place des concours flash sur le blog et le Twitter de la rédaction. Une question sera posée et le premier à donner la bonne réponse repartira avec un joli gain. Une raison de plus pour nous suivre de près! Bref, comme le dit presque une pub célèbre, une page s'éteint, une autre s'éveille. On le répète, cette nouvelle rubrique sera la vôtre. Pour la faire vivre, toute la rédaction vous donne donc rendez-vous dès à présent sur le blog, la page Facebook et le fil Twitter du magazine!

BRUNO PENNES

Pour ne rien rater de l'actu de *PC Jeux*, direction www.facebook.com/PCJEUXOFFICIEL et twitter.com/#!/PCJEUX_officiel

WINDOWS 8 ET LES JEUX VIDÉO

Préparez-vous dès à présent au nouveau système de Microsoft!

Jean-Marc Delprato

En deux ans d'existence, Windows 7 a définitivement été adopté par le grand public comme par les professionnels, mettant au passage un terme à l'épisode désastreux de Windows Vista que l'on considère aujourd'hui comme le brouillon du dernier système de Microsoft. Le 29 février dernier, la firme de Redmond a levé le voile sur son digne successeur, Windows 8, à travers une version Consumer Preview accessible à tous. Vous pourrez librement la télécharger à l'adresse suivante: <http://tinyurl.com/7zpyedk> (reportez-vous à la colonne de droite) et l'exploiter sans contrepartie jusqu'à la fin de l'année. Ancrant son socle dans les solides fondations de Windows 7, qui a unifié l'architecture moderne de nos pilotes tout en offrant une grande réactivité et un comportement stable, Windows 8 constitue toutefois un tournant décisif dans l'histoire de Microsoft. À travers son interface Metro, qui remplace au pied levé le sempiternel menu Démarrer, et l'introduction d'une boutique en ligne calquée sur le modèle du Mac App Store d'Apple ou de l'Android Market de Google, le système vise plus que jamais le support de multiples

périphériques, en particulier les tablettes Internet et les PC portables dotés d'écrans tactiles. Il faut dire que tous les partenaires traditionnels de l'ère Windows (Asus, HP, Dell, Acer, Samsung...) pestent depuis plusieurs mois contre l'absence réelle de support des périphériques tactiles au sein de Windows 7, une situation qui les a conduits à adopter massivement Android 4.0 Ice Cream Sandwich en tant que socle de leurs récentes tablettes ou de leurs appareils nomades. Microsoft ne pouvait rester les bras ballants face à un tel exode et a donc décidé de refondre son système emblématique autour d'une interface reprenant les codes de Windows Phone, dans laquelle le menu Démarrer se voit remplacé par une grille de zones rectangulaires donnant accès aux applications et aux composants essentiels. S'il est naturellement possible de revenir vers une interface traditionnelle, notamment à travers un utilitaire comme ViStart, téléchargeable ici: <http://tinyurl.com/6ujclvb>, cette nouvelle présentation offre plusieurs intérêts majeurs, en particulier pour les férus de jeux vidéo. Tout d'abord, elle constitue un tableau de bord grâce auquel vous visualisez l'ensemble des titres installés,



Le menu Démarrer se voit remplacé par l'interface Metro, qui affiche chaque application et chaque composant sous forme de zone rectangulaire.

Les options de personnalisation sont particulièrement nombreuses et vous avez notamment la possibilité de "restaurer les performances" de votre PC.



À travers ses minijeu, Windows 8 risque-t-il de niveler par le bas l'univers des hardcore gamers ?

dans la veine de Steam ou Origin par exemple. Ensuite, elle fédère les options de recherche et vous permet d'accéder rapidement aux moindres composants du Panneau de configuration, notamment Device Stage qui vous offre un plus grand contrôle sur l'ensemble de vos périphériques. On apprécie à ce titre les nouveaux raccourcis claviers, en particulier les

touches Win+I (contrôle des ressources et des activités du PC) et Win+C (options de partage et configuration rapide). Un rapide tour d'horizon des états du Windows Store révèle toutefois une triste réalité pour les hardcore gamers: à l'instar des boutiques mobiles d'Apple (iOS et Mac OS X) ou d'Android, les rayons sont constellés de minijeu destinés aux casual gamers,

notamment *Angry Birds* ou *Cut the Rope*. Addictifs au possible, de tels titres sont toutefois à mille lieues de l'architecture DirectX des jeux qui nous intéressent le plus. Faut-il pour autant conclure que Windows 8 signe la fin d'une ère, en nivelant par le bas notre horizon vidéoludique et ne plébiscitant que des jeux low cost? Pas si sûr, à en juger par l'excellente intégration de Steam, d'ores et déjà pleinement compatible avec le système, et avec l'arrivée potentielle d'innombrables utilitaires dédiés à notre passion, à travers ce même Windows Store. Par ailleurs, les

INFOS SYSTÈME

> VOTRE TROUSSE À OUTILS

> Les outils liés aux jeux



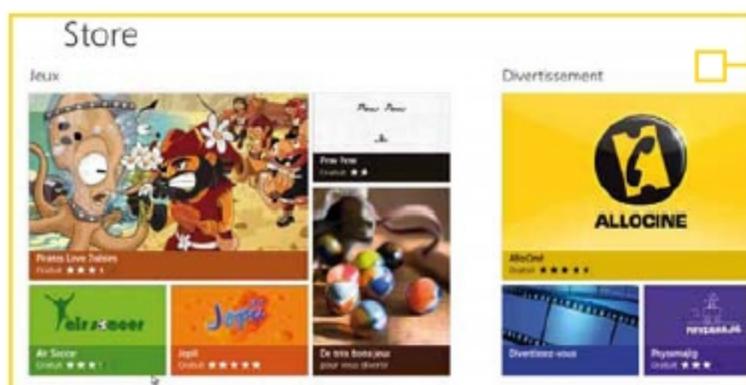
> Les composants utiles



PC JEUX LEXIQUE LE JARGON DU JOUEUR

Metro > Reprenant les grandes lignes de l'interface de Windows Phone, Metro incarne la nouvelle interface de Windows 8, que vous déclenchez en pressant la touche Win ou en effectuant une série de raccourcis claviers, dont Win+I (contrôle des ressources) ou Win+C (interface "Charm", avec les principales fonctions de recherche et de partage). Vous pouvez librement personnaliser cette interface en faisant figurer des liens vers les applications de votre choix ou en téléchargeant de mini-logiciels à travers le Windows Store.

Windows Store > Au cœur du système, la boutique officielle de Microsoft est directement calquée sur le modèle inauguré par Apple. Pour l'heure, on n'y trouve que de mini-applications gratuites, destinées avant tout à consulter des sites Web dans des conditions optimales ou à s'adonner à des minijeux comme *Cut the Rope*. Gageons que d'ici peu, des suites complètes viendront rejoindre ses étals, comme Microsoft Office ou de véritables jeux vidéo DirectX 11. La guerre de la distribution numérique a définitivement commencé!

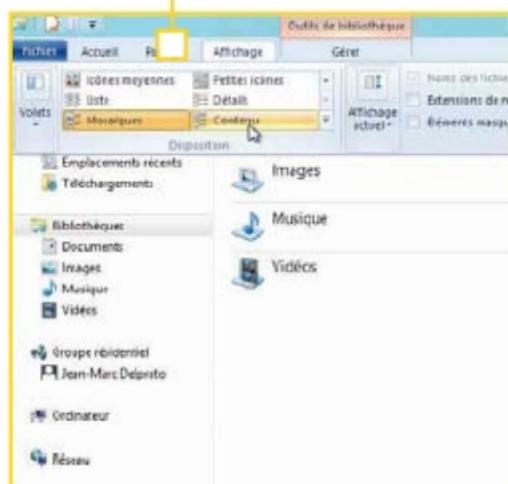


Le Windows Store donne accès à de nombreuses mini-applications, en particulier des jeux vidéo inspirés de l'App Store et de l'Android Market.

L'Explorateur intègre désormais le ruban introduit avec Office 2007, en se montrant discret et plutôt utile au quotidien afin de gérer les multiples sélections et les partages.

Processus	Statut	12%	66%	1%	0%
Processus	Reception	Memorie	Disque	Reseau	
Applications (0)					
Laune	0%	1,7 MB	1,9 MB/s	0 MB/s	
Destacines/destacines	23%	1,1 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
RT LiveCom	0%	12,5 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
Destacines de RT	0%	11,5 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
System	0%	26,1 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
lms	0%	18,8 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
Processus en arriere-plan (0)					
Application system/operati...	0%	1,7 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
RT CPU Manager	0%	1,4 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
RT CPU Manager	0%	18,5 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
RT Device Association Paramete...	0%	12,5 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
Indexe Microsoft Windows Se...	41%	43,5 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
Explorateur Windows	0%	13,4 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
RT Service Bus	0%	1,7 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
RT Service Bus	0%	1,7 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	
RT SMI Provider Host	0%	1,1 MB	1,9 MB/s	1 MB/s	

Le nouveau Gestionnaire des tâches égrène des informations plus complètes, en particulier sur les ressources consommées par chaque processus.



possesseurs de deux écrans (une configuration encouragée par la technologie Eyefinity d'AMD!) profiteront de cette nouvelle disposition pour appeler rapidement l'interface Metro au cours d'une partie, et ainsi consulter leur courrier ou effectuer une recherche sur Internet. Le Gestionnaire des tâches a été revu et corrigé et offre un meilleur aperçu des

ressources disponibles et du taux d'occupation de chaque processus – une louable initiative, qui laisse envisager des dizaines de possibilités d'optimisation. Il n'est donc pas impensable que l'on assiste à l'éclosion de machines d'un type nouveau, résolument taillées pour *Skyrim* ou *Star Wars: The Old Republic*, à l'instar du projet *Fiona* de Razer

(www.razerzone.com/projectfiona) qui tire partie d'une utilisation tactile. Préparez-vous sereinement à ce tournant décisif: vous disposez de plusieurs mois pour vous former au renouveau de Windows!

Un sujet à aborder? Envoyez vos mails à pcjeux@mer7.fr

À SUIVRE ?...

> **Intel prépare l'après-2014** Les processeurs Ivy Bridge ne sont pas encore là que l'on parle déjà de leurs dignes successeurs! Prévus pour le milieu de l'année, ces CPU cèderont la place en 2013 à la série Haswell équipée des chipsets Lynx Point. Viendront ensuite les CPU Broadwell, les premiers à être gravés en 14 nm. Ils devraient être compatibles avec le socket LGA 1150 des Haswell et devraient également supporter la mémoire vive DDR4, prévue pour la même date.

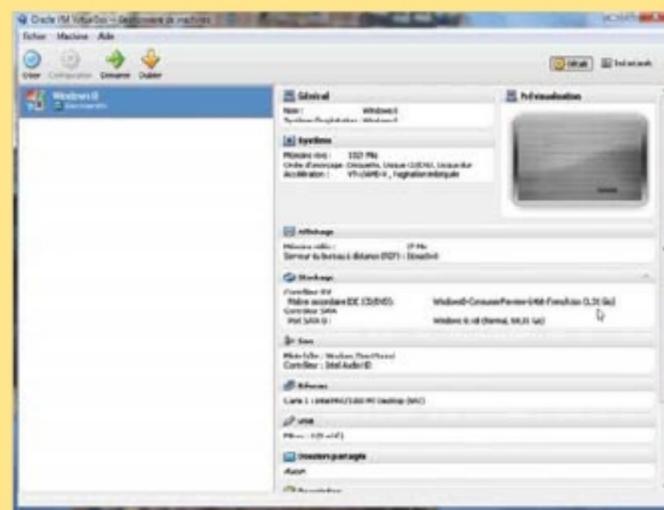
> **La future ligne des Radeon** Alors qu'AMD décline ses nouveaux GPU à une longue série de cartes graphiques sur lesquelles nous revenons dans ce numéro, le fondateur prévoit déjà la gamme des "Tenerife", qui introduirait l'architecture Graphics Core Next 2.0 avec une puissance de calcul brute supérieure de 20% à la Radeon HD 7970, le haut de gamme actuel. On parle d'une date de sortie pour le dernier trimestre 2012, de quoi couper l'herbe sous le pied de nVidia et de son architecture Kepler, qui aura le temps de mûrir d'ici-là.

CONSEILS DE PRO !

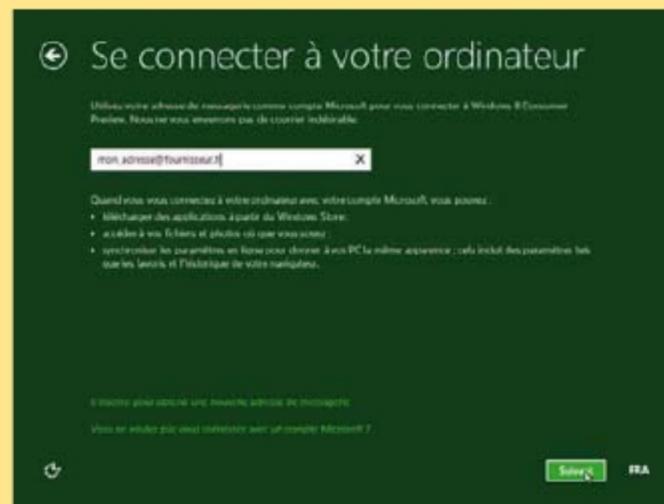
Installez Windows 8 sur votre PC



1 Téléchargez l'ISO de Windows 8 Première étape indispensable: procédez au téléchargement de l'ISO de Windows 8. Le système se décline en deux versions, 32 et 64 bits, que vous rapatrierez gratuitement depuis <http://tinyurl.com/7zpyedk>. Sélectionnez une version française puis procédez au téléchargement. Notez au passage le numéro de série commun à ces deux versions: vous en aurez besoin lors de l'installation.



2 Installez VirtualBox Même s'il est possible d'installer directement l'ISO de Windows en tant que système résident, nous vous recommandons de procéder par étapes et de le tester tout d'abord à travers une machine virtuelle. Windows 8 est pleinement compatible avec VirtualBox d'Oracle (<http://tinyurl.com/6eugrki>). Après avoir installé cette solution de virtualisation, créez une nouvelle machine virtuelle et amorcez-la sur l'ISO que vous venez de télécharger.



3 Procédez à l'installation L'installation du système se démarque de ses versions précédentes par son aspect communautaire: vous êtes invité à saisir votre adresse e-mail, afin d'accéder au Windows Store et de partager des données de toute nature sur votre espace SkyDrive. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il n'est pas nécessaire de disposer d'un Windows Live ID: Microsoft joue la carte de la transparence et autorise tout type de comptes d'utilisateurs. Laissez-vous guider et découvrez à votre rythme les nouveautés de Windows 8.

LE MEILLEUR DU HARDWARE

Dopez votre configuration et jouez dans les meilleures conditions

JEAN-MARC DELPRATO

AMD Radeon HD 7750 et 7770 HD7770 1 GB GDDR5 139 €

Sapphire sapphiretech.com

On n'arrête pas un train en marche : après les excellentes performances des Radeon HD 7970 et 7950, destinées aux joueurs les plus fortunés et qui occupent le marché haut de gamme, AMD s'adresse aux utilisateurs disposant d'un budget plus restreint. De quoi accentuer l'avance considérable prise sur son éternel rival, nVidia, qui peine à sortir son architecture Kepler ! Avec ces nouvelles Radeon HD 7770 et 7750, le fondeur réalise toutefois un grand écart et visite l'autre côté du spectre ; le GPU Cape Verde qui les équipe correspond à une version édulcorée de la série Tahiti des cartes les plus puissantes, qui ont inauguré la nouvelle architecture Graphics Core Next (GCN). D'ici quelques semaines, le panorama sera définitivement complet avec l'arrivée des Radeon HD 7800 s'articulant autour du GPU Pitcairn. Les joueurs de tout bord pourront ainsi opter pour un modèle plus ou moins puissant, en fonction de leur budget, tout en profitant des excellentes caractéristiques communes, en particulier la faible consommation électrique, grâce à la technologie ZeroCore Power. Sur le papier, les Radeon HD 7770 et 7750 cèdent considérablement du terrain face aux GPU Tahiti. Leur GPU se décline en deux versions, le Cape Verde XT (7770, 1 GHz) et le Cape Verde Pro (7750, 800 MHz), tout en disposant d'un gigaoctet de GDDR5 à 1 125 MHz sur un bus de 128 bits. S'ils appartiennent bien à la même famille, ces GPU comptent trois fois moins de transistors que Tahiti et présentent donc des caractéristiques nettement moins flatteuses : 1,5 milliard de transistors sur un die de 123 mm² pour les nouvelles cartes, contre 4,3 milliards de transistors sur un die de 365 mm² pour les HD 7970 et 7950. Même son de cloche du côté de l'architecture interne ; les 7770 et 7750

comprennent respectivement 640 et 512 processeurs de flux (contre 2 048 et 1 792 pour les 7970 et 7950), ainsi que 40 et 32 unités de texture (contre 128 et 112 pour ces mêmes modèles). Bien qu'elle soit très abordable (100 euros), la Radeon HD 7750 reste en l'état la carte la moins intéressante du lot. Épousant un format simple slot avec un PCB de 17 cm et un modeste ventilad, elle ne nécessite pas la moindre alimentation électrique : un vrai atout pour les configurations HTPC, d'autant plus qu'elle comprend un port DVI, un port HDMI 1.4a et un connecteur DisplayPort 1.2. Mais voilà : elle affiche de bien faibles performances, 4 à 5 % supérieures à celles de la Radeon HD 6770 de génération précédente, vendue légèrement moins chère. Pire : les fines pales du ventilad émettent un bruit strident plutôt dérangeant, en particulier lors de séances de cinéma. Si une telle carte d'appoint vous intéresse, notamment pour sa faible consommation électrique (155 watts à plein régime et 90 watts au repos, contre 190 watts et 105 watts pour la Radeon HD 6770, dans les mêmes conditions), attendez que des constructeurs-tiers l'adaptent à des systèmes de refroidissement passifs. La Radeon HD 7770 est nettement plus intéressante pour un public de joueurs. Avec son alimentation à six broches et son design double slot, elle reste plutôt compacte (21 cm de longueur) et comprend un ventilad très classique et efficace. Du côté de la connectique, on retrouve un port DVI, un port HDMI 1.4a et deux connecteurs mini-DisplayPort 1.2. À l'instar des Radeon HD 7900, la carte fait déjà l'objet de variantes overclockées par les constructeurs, qui lui adjoignent parfois un second ventilateur ; le GPU tutoie alors les 1 020 MHz (MSI), 1 100 MHz (Gigabyte), 1 120 MHz



qu'une GeForce GTX 560 (qui s'échange aux alentours de 160 euros). Avec les Radeon HD 7770 et 7750, AMD réalise le tour de force de démocratiser des technologies ultramodernes, en particulier la gravure en 28 nm, DirectX 11.1, PCI-Express 3.0 et ZeroCore Power. Mais leur intérêt s'arrête là : vivement que les HD 7800 comblerent le fossé et incarnent des solutions aux meilleures performances, en affichant un prix plus raisonnable que celui des modèles haut de gamme. D'ici là, AMD couvre tout le spectre du marché.

(XFX, Asus) voire 1 150 MHz (Sapphire), des fréquences aisées à atteindre si vous disposez d'un boîtier correctement ventilé. Côté performances, n'escomptez pas des sommets de puissance, bus mémoire de 128 bits oblige : la carte est légèrement plus performante qu'une Radeon HD 6850 (vendue 20 à 30 euros moins chère) et 5 à 10 % moins puissante

PCJEUX HD 7770

PERFORMANCES 85 %
VALEUR 88 %

> Elle encaisse les overclockings les plus poussés.

87 %

PCJEUX HD 7750

PERFORMANCES 72 %
VALEUR 85 %

> Elle propose un rapport qualité/prix peu convaincant !

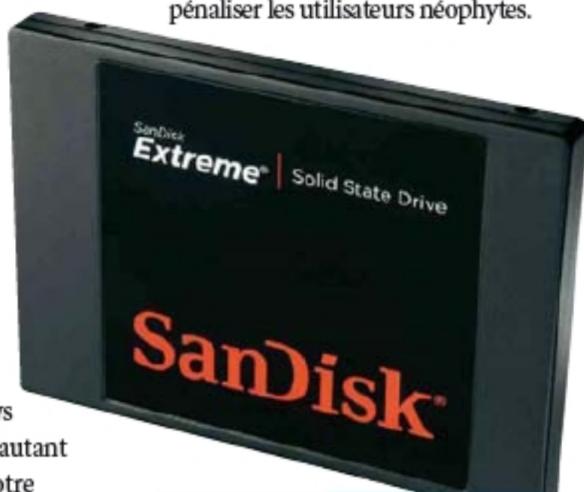
79 %

Un SSD abordable **EXTREME 120 GO** environ 140 €

SanDisk www.sandisk.fr

Équipé d'un contrôleur SandForce SF-2281 et d'une interface Serial ATA III, le SSD Extreme de SanDisk tente avant tout un repositionnement tarifaire plutôt salubre dans ce marché : à 1,25 euro le gigaoctet, il est l'un des modèles présentant le meilleur rapport qualité/prix du moment. Certes, ce disque de 120 Go (111 Go une fois formaté) ne constituera qu'une solution de stockage d'appoint, idéale pour soutenir le système d'exploitation en marge d'un disque à plateaux classique, mais le résultat est bien là : il booste la réactivité générale de Windows et des applications, sans pour autant peser considérablement sur votre budget. Les débits restent très élevés : 550 Mo/s en lecture et 515 Mo/s en écriture, avec des résultats variables en fonction de la taille des fichiers, contrôleur SandForce oblige. Avec

de très petits fichiers, les débits peuvent chuter aux alentours de 160 Mo/s en écriture. Le M4 de Crucial fait mieux en lecture, mais tutoie un niveau similaire en écriture, pour un tarif légèrement plus élevé (165 euros pour le modèle de 128 Go). Seul reproche : l'absence totale d'accessoires complémentaires, qui peut pénaliser les utilisateurs néophytes.



PCJEUX

PERFORMANCES 91 %
VALEUR 92 %

> Ce SSD constitue un tournant. Il devrait être source d'inspiration.

92 %

Un boîtier orienté gamers **Eleven Hundred** environ 108 €

Antec www.antec.com

La réputation d'Antec dans le marché des boîtiers pour joueurs n'est plus à faire, tant la série des Nine Hundred et Twelve Hundred abrite des milliers de configurations extrêmes. Avec l'Eleven Hundred, le constructeur perfectionne son approche : au format moyen tour, ce boîtier est capable d'abriter tous types de cartes mères, jusqu'aux XL-ATX. Il comprend six emplacements 3,5 pouces, deux

emplacements 2,5 pouces et trois baies 5,25 pouces. On apprécie la présence de neuf emplacements pour ventilateurs (huit en 120 mm et un modèle de 200 mm sur le sommet), dont deux se fixent sur la paroi latérale. Idéal pour les cartes graphiques les plus musclées, overclockées de surcroît, pour lesquelles le boîtier prévoit 35 cm de longueur ! Sachez toutefois qu'Antec ne propose en série que deux ventilateurs (200 mm et 120 mm) et vous devrez donc investir dans des modèles complémentaires, comme les excellents NF-P12 de Noctua (16 euros environ). Facile à installer avec un cable-management très bien pensée, le boîtier ne souffre que d'un défaut : des nuisances sonores relativement pesantes, dues à son système de refroidissement très sophistiqué.



PCJEUX

PERFORMANCES 93 %
PRIX 89 %

> Le système de refroidissement de ce boîtier est puissant.

92 %



Un ovni dopé aux hormones **X51**

De 799 à 1 099 €

Alienware alienware.fr

Avec son allure de console de salon (343x318x95 mm et 5,5 kg), le X51 relève d'un audacieux pari : intégrer des composants de pointe, destinés aux joueurs pure souche, dans un boîtier réduit qui ne dénaturera pas votre décoration intérieure et que vous pourrez éventuellement transporter. Bénéficiant d'une finition impeccable à tous les niveaux, le mini-PC d'Alienware se pare d'une belle robe noire laquée et s'accompagne de patins qui vous permettent de le positionner sur sa tranche. Des grilles d'aération courent sur tout le pourtour du châssis, qui présente en outre une connectique plutôt étendue à l'arrière : deux ports USB 3.0, six ports USB 2.0 (et deux ports complémentaires en façade), un port HDMI 1.4a, des entrées/sorties audio numériques et analogiques et un port Ethernet Gigabit. Autour d'une carte mère mini-ITX, le X51 se décline en quatre configurations, de 799 euros (Core i3-2120 à 3,3 GHz, 4 Go de RAM, nVidia GeForce GT 545) à 1 099 euros (Core i7-2600 à 3,4 GHz, 8 Go de RAM, nVidia GeForce GT 555). Comme à son habitude, Dell propose une série d'options à la carte sur son site officiel,

comme la présence d'un combo Blu-ray pour 110 euros de plus. Hélas, il est impossible de troquer d'emblée la carte graphique contre un modèle plus vélocé ; vous pourrez heureusement faire évoluer la configuration selon vos propres envies, tant le boîtier est soigné et facilite les changements de composants. Mais on atteint là les limites du concept : un châssis aussi compact ne supporte pas les cartes graphiques excédant 25 cm de longueur et vous devez faire particulièrement attention à la chaleur dégagée par les composants (75 degrés à plein régime, par défaut). Le X51 reste toutefois une machine très réussie, en particulier dans ses versions autour d'un Core i5, pour lesquelles le rapport qualité/prix est vraiment excellent : vous atteindrez sans encombre les 50 à 60 FPS avec *Battlefield 3*, par exemple. Considérez-la comme une solution d'appoint, destinée en premier lieu aux joueurs occasionnels, et qui s'apparente ainsi à un PC portable de grand luxe.

PCJEUX

PERFORMANCES 89 %
PRIX 89 %

> Un PC de jeu complet avec un look original et innovant.

88 %

CONTOURNEZ TOUS LES PROBLÈMES

Faites la guerre aux erreurs les plus fréquentes

JEAN-MARC DELPRATO

FAITES-LE... pour accélérer vos jeux

Lancez vos jeux sur un RAMDisk

OPTIMISATION

PROBLÈME Vos jeux préférés manquent de réactivité

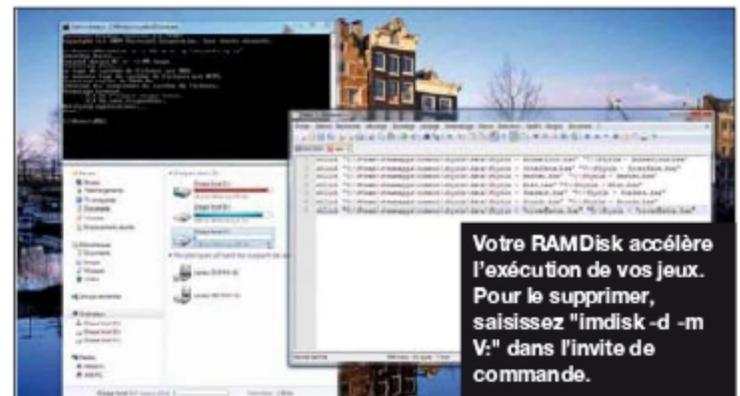
SOLUTION Exécutez-les depuis un RAMDisk

RÉSULTAT Vous profitez d'un chargement immédiat

Vous disposez d'un disque dur classique à plateaux plutôt lent, et le chargement de vos jeux préférés s'en ressent fortement ? Exploitez le surplus de mémoire vive de votre système afin de créer un disque virtuel : vous bénéficierez ainsi de temps d'accès extrêmement courts, qui

n'ont rien à envier aux SSD les plus performants du moment. Vous ne devez toutefois envisager une telle solution que si vous possédez quatre à huit gigaoctets de mémoire vive, Windows exploitant nécessairement une bonne portion de cette quantité. C'est par ailleurs le moment idéal pour investir dans des barrettes supplémentaires : un kit complet de 16 Go, comme l'HyperX DDR3-1600 XMP de Kingston, s'échange aujourd'hui aux alentours de 84 euros. Sachez toutefois que cette pratique a tendance à user prématurément

vos barrettes de mémoire vive, accès fréquents oblige ! Commencez tout d'abord par télécharger et installer l'utilitaire ImageDisk (<http://tinyurl.com/4v3vsnc>) en cliquant sur "Download ImDisk install package". Déroulez ensuite le menu Démarrer et saisissez "cmd" dans le champ de recherche, avant de faire un clic droit sur l'unique résultat et de choisir « Exécuter en tant qu'administrateur ». Dans l'invite de commande, saisissez « imdisk -a -s 2G -m V: -p "/fs:ntfs /q /y" ». Vous créez ainsi un disque virtuel d'une capacité



Votre RAMDisk accélère l'exécution de vos jeux. Pour le supprimer, saisissez "imdisk -d -m V:" dans l'invite de commande.

de 2 Go, en lui affectant la lettre d'unité V:. Déposez-y les fichiers auxquels votre titre préféré accède le plus souvent ; dans le cadre de Skyrim, par exemple, il s'agit des modèles, des animations, de l'interface et des sons, que l'on retrouve dans le dossier Steam\steamapps\common\skyrim\data\. Copiez les fichiers *.bsa de votre choix, en relevant leur nom. Créez ensuite un fichier texte dans

lequel vous associez des liens dynamiques à tous ces fichiers, en respectant la nomenclature : "mklink "C:\Steam\steamapps\common\skyrim\data\skyrim - Animations.bsa" "V:\Skyrim - Animations.bsa". En clair : tous les appels réguliers à ce fichier « .bsa » s'effectueront sur la copie déposée sur votre RAMDisk. Enregistrez votre fichier avec une extension .bat et exécutez-le.

L'UTILITAIRE DU MOIS

Windows System Control Center

WSCC règle les problèmes les plus courants rencontrés avec Windows 7. Il comprend l'ensemble des outils de la suite Sysinternals et NirSoft Utilities. Rendez-vous sur www.kls-soft.com/wsc et téléchargez la version portable de l'application (1,3 Mo). Comportant plus de 250 modules, WSCC s'articule autour d'une interface claire qui identifie chaque composant selon leur rôle : système de fichiers, gestion des processus, optimisations graphiques... De la récupération de vos mots de passe à la détection de processus malicieux, en passant par l'amélioration de la recherche interne au système, aucune tâche n'échappe à la juridiction d'une telle suite. Un régal, gratuit qui plus est !

FAITES-LE... pour accélérer Skyrim

Parcourez Bordeciel à toute allure

PERFORMANCES

PROBLÈME Skyrim paraît lent et saccadé

REMEDE Passez en revue les mods installés

RÉSULTAT Vous foulez le territoire à 60 FPS

Nous avons exposé, le mois dernier, une série d'optimisations visant à doper les performances graphiques de Skyrim à travers l'utilisation de mods et de textures en haute résolution. N'ayez pas un appétit trop gourmand,

en particulier sur les configurations minimalistes : tous ces plug-ins jouent considérablement sur la réactivité du titre de Bethesda. Premier bon réflexe : installez FRAPS (www.fraps.com) afin de visualiser le nombre d'images par seconde dont vous profitez. Si vous utilisez Nexus Mod Manager, lancez cet utilitaire puis repérez la première valeur que vous renvoie FRAPS. Essayez ensuite de désactiver vos mods un à un, en commençant par le pack

de textures en haute définition, particulièrement gourmand en ressources et en mémoire vidéo. Si vous avez installé manuellement les mods, lancez Skyrim puis cliquez sur « Fichiers de données ». Là aussi, décochez la case des mods que vous ne souhaitez pas charger. Si l'un d'entre eux constitue un

Privilégiez la réactivité de Skyrim à la beauté de ses textures, pour une expérience réellement immersive.



sérieux goulet d'étranglement, cliquez directement sur le bouton "Delete Selected" afin de vous en dispenser à l'avenir.

Le best of du courrier



LA QUESTION

Mon ventirad tourne à fond



1 Hello à l'équipe ! J'ai récemment monté une configuration plutôt puissante, autour d'un Core i7-2600K et d'un ventirad signé Noctua. Alors que tout se passait bien durant les premières semaines d'utilisation, le ventirad se met à vrombir dès l'allumage du PC, sans avoir lancé la moindre tâche. J'ai relevé les températures du CPU et du GPU, sans détecter quoi que ce soit d'anormal. Que dois-je faire pour retrouver un silence relatif dans mon boîtier ?

Daniel

Salut Daniel, Ce type de problème est particulièrement délicat dans la mesure où il est susceptible d'impliquer de nombreux composants. En premier lieu, vérifie si tu peux réduire la vitesse de rotation des ventilateurs à l'aide de Speedfan (<http://tinyurl.com/yuxwdo>). Si c'est le cas, c'est probablement ta carte mère qui a du mal à réguler automatiquement le ventirad. Essaie de le brancher à un autre connecteur d'alimentation, puis passe en revue les modes d'économie d'énergie qui sont éventuellement activés. En dernier lieu, tente un Clear CMOS en te reportant au manuel d'utilisation de ta carte mère afin de repérer les cavaliers à utiliser à sa surface. Si tu disposes d'une carte mère Asus, tu peux également te reporter à l'utilitaire officiel AI Suite 2, depuis le site officiel du constructeur ; il te permet notamment de superviser la vitesse de rotation du ventirad et des ventilateurs.

2 Bonjour, Je dispose d'une GeForce GTX 550 Ti et Battlefield 3 paraît extrêmement saccadé et lent. Comment puis-je y remédier, quitte à revoir les performances graphiques à la baisse ?

Sophie

Hello Sophie, Si la GTX 550 Ti est un peu faiblarde, elle constitue une solution à l'excellent rapport qualité/prix et devrait s'accommoder parfaitement de Battlefield 3. Après avoir revu à la baisse les performances graphiques (Options / Vidéo / Qualité des graphismes), désactive la synchronisation verticale ainsi que l'anticrénelage. Ce sont les deux options les plus gourmandes, avec la qualité des ombres. Reporte-toi éventuellement au guide publié par NVIDIA afin d'affiner tes réglages (<http://tinyurl.com/c4sd2zj>).

Surveillez les mises à jour

OPTIMISATION

Devenez le maître des pilotes

PROBLÈME Vos pilotes ne sont pas à jour

SOLUTION Gérez-les automatiquement

RÉSULTAT Votre PC tourne de manière optimale

La gestion des pilotes de votre PC est une véritable plaie : au-delà des pilotes graphiques, plutôt simples à suivre au jour

le jour, des dizaines de composants complémentaires sont pénibles à détecter.

Grâce au service Web www.ma-config.com, vous supervisez automatiquement l'ensemble des pilotes de votre

PC, sans oublier le moindre détail. Le service est entièrement gratuit et vous permet de remettre rapidement au goût du jour une configuration vieillissante.



1 Rendez-vous à l'adresse www.ma-config.com et cliquez sur le bouton « Démarrer la détection ». Toute l'opération s'effectue dans le cadre de votre navigateur Web.



2 Vous êtes invité à installer un plug-in pour votre navigateur : faites-lui confiance en cliquant sur le bouton « Installation manuelle 32 bits » puis suivez la procédure.



3 Sitôt le plug-in installé, la détection de vos composants commence. Cliquez sur l'onglet « Trouver les pilotes » afin de dresser la liste de tous les pilotes plus récents que les vôtres.



4 Dans le même ordre d'idée, des solutions payantes existent, à l'image de Driver Genius 11 d'Avanquest (<http://tinyurl.com/84w5ghg>, 69 euros). Essayez-le pour comparer les résultats.

TOUT CE QUE VOUS AVEZ VOULU SAVOIR...

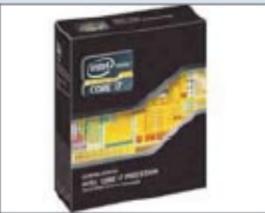
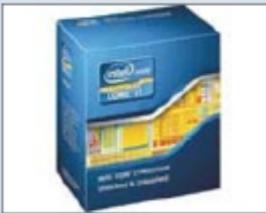
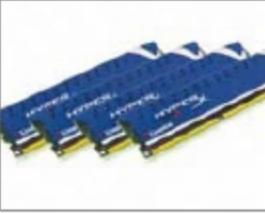
... Les GPU Pitcairn

Après les GPU Tahiti qui constituent le haut de gamme du nouveau catalogue d'AMD, nous testons ce mois-ci les versions Cape Verde destinées aux utilisateurs disposant d'un budget plus réduit. Si les Radeon HD 7770 et 7750 ne sont pas des monstres de puissance, capables d'exécuter les jeux dans des conditions optimales, elles constituent des solutions au rapport qualité/prix très flatteur. Mais les véritables hardcore gamers attendent de pied ferme la génération Pitcairn de la firme, à travers les Radeon HD 7870 et 7850 promises pour le mois prochain. Respectivement annoncées à 350 et 250 euros, elles prennent la relève des vénérables Radeon HD 6870 et 6850. La 7870 épouse un design double slot et mesure 25 cm de longueur pour 868 grammes, en embarquant 1 280 processeurs de flux et 80 unités de textures contre 1 024 processeurs de flux et 64 unités de textures pour la 7850. Son GPU est cadencé à 1 GHz et se voit complété par 2 Go de GDDR5 cadencés à 1 200 MHz sur un bus mémoire de 256 bits. Le GPU Pitcairn de la 7850 est quant à lui cadencé à 860 MHz et comprend 2 Go de GDDR5 répondant aux mêmes caractéristiques. Rendez-vous le mois prochain pour un test complet !



Un PC survitaminé

Boostez votre PC avec les composants au meilleur rapport qualité/prix du moment.

	HAUT DE GAMME	MILIEU DE GAMME	ENTRÉE DE GAMME	
PROCESSEUR	<p>Core i7-3930K Environ 526€ Intel www.intel.com</p>  <p>Si la gamme Sandy Bridge-E d'Intel intègre des CPU plus abordables, cet hexa-cœur cadencé à 3,3GHz reste l'un des plus puissants.</p>	<p>Core i7-2600K Environ 214€ Intel www.intel.com</p>  <p>Même s'il accuse déjà plusieurs mois d'existence, ce Quad-core sur socket LGA 1155 reste extrêmement attractif pour son prix.</p>	<p>Phenom II X6 1055T Black Edition Environ 110€ AMD www.amd.com</p>  <p>Idéal pour des budgets plus réduits, ce CPU à six cœurs fait des merveilles, pour peu qu'on l'accompagne d'une carte graphique correcte.</p>	
	CARTE MÈRE	<p>Rampage IV Extreme Environ 374€ Asus fr.asus.com</p>  <p>Solution professionnelle par excellence, cette carte mère sur socket LGA 2011 est clairement destinée aux joueurs les plus exigeants.</p>	<p>GA-Z68X-UD3H-B3 Environ 119€ Gigabyte www.gigabyte.fr</p>  <p>Cette carte mère sur socket LGA 1155, au tarif très compétitif, est équipée d'un des derniers chipsets signés Intel.</p>	<p>970A-G45 Environ 78€ MSI fr.msi.com</p>  <p>Idéale pour une configuration basée autour d'un CPU AMD, cette carte mère au socket AM3+ constitue un excellent socle pour les joueurs.</p>
		CARTE GRAPHIQUE	<p>HD7970 3GB GDDR5 Environ 461€ Sapphire www.sapphiretech.com</p>  <p>Fleuron actuel de la gamme d'AMD, la Radeon HD7970 est gravée en 28 nm et connaît une première baisse de tarif significative.</p>	<p>GeForce ENGTX570 2DIS 1280MD5 Environ 276€ Asus fr.asus.com</p>  <p>Plus abordable que la Radeon HD7970, la GTX 570 offre d'excellentes performances générales malgré son âge plutôt avancé.</p>
CARTE SON			<p>Xonar Xense Environ 214€ Asus fr.asus.com</p>  <p>Aussi bien dédiée aux audiophiles avertis qu'aux joueurs exigeants, cette carte haut de gamme distille un son cristallin en 24 bits/192 KHz.</p>	<p>SoundBlaster Recon3D Fatal1ty Pro Environ 133€ Creative fr.creative.com</p>  <p>Compatible 5.1 et certifiée THX TruStudio, la dernière-née de Creative prend la relève de la X-Fi et assure des effets audio 3D très réalistes.</p>
	ÉCRAN LCD		<p>VG278H Environ 539€ Asus fr.asus.com</p>  <p>Extrêmement luxueux, ce moniteur 3D LED présente une diagonale de 27 pouces et un temps de réponse ultra-court. Un must!</p>	<p>SyncMaster P2770H Environ 248€ Samsung www.samsung.fr</p>  <p>Autour d'une diagonale de 27 pouces, ce moniteur extra-large offre une image resplendissante, aux couleurs vives et chaudes.</p>
		MÉMOIRE	<p>HyperX DDR3-1600 XMP CL9 16 Go Environ 84€ Kingston www.kingston.com</p>  <p>Aucun jeu n'exploite réellement une telle quantité de RAM, mais ce kit de quatre barrettes présente un excellent rapport qualité/prix.</p>	<p>QUELLE CONFIGURATION ?</p> <p>HAUT DE GAMME Pas forcément les produits les plus chers de leur catégorie, mais leur prix est déjà dissuasif pour le commun des mortels.</p> <p>MILIEU DE GAMME Ces produits offrent le meilleur rapport qualité/prix. Ils sont évolutifs et offrent de très bonnes performances.</p> <p>ENTRÉE DE GAMME Ces composants ont été choisis avant tout dans un souci d'économie. Mais vous pourrez tout de même jouer dans de bonnes conditions.</p>
<p>LES PRIX</p> <p>Nos délais de parution ne nous permettent pas de vous communiquer les prix pratiqués lors de la sortie du magazine. Les tarifs indiqués ici sont relevés sur le Web vers le 15 du mois.</p>				

L'ADRESSE FAVORITE de vos magazines favoris

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



mes **magazines**
favoris.fr



+1 DVD GRATUIT



46 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE

+1 POSTER GRATUIT



50 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE

**PROFITEZ DES
MEILLEURES
RÉDUCTIONS
SUR VOTRE
ABONNEMENT**

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

DVD



Ce mois-ci

- > 1 jeu complet
- > 2 jeux gratuits
- > 1 mod
- > 4 vidéos

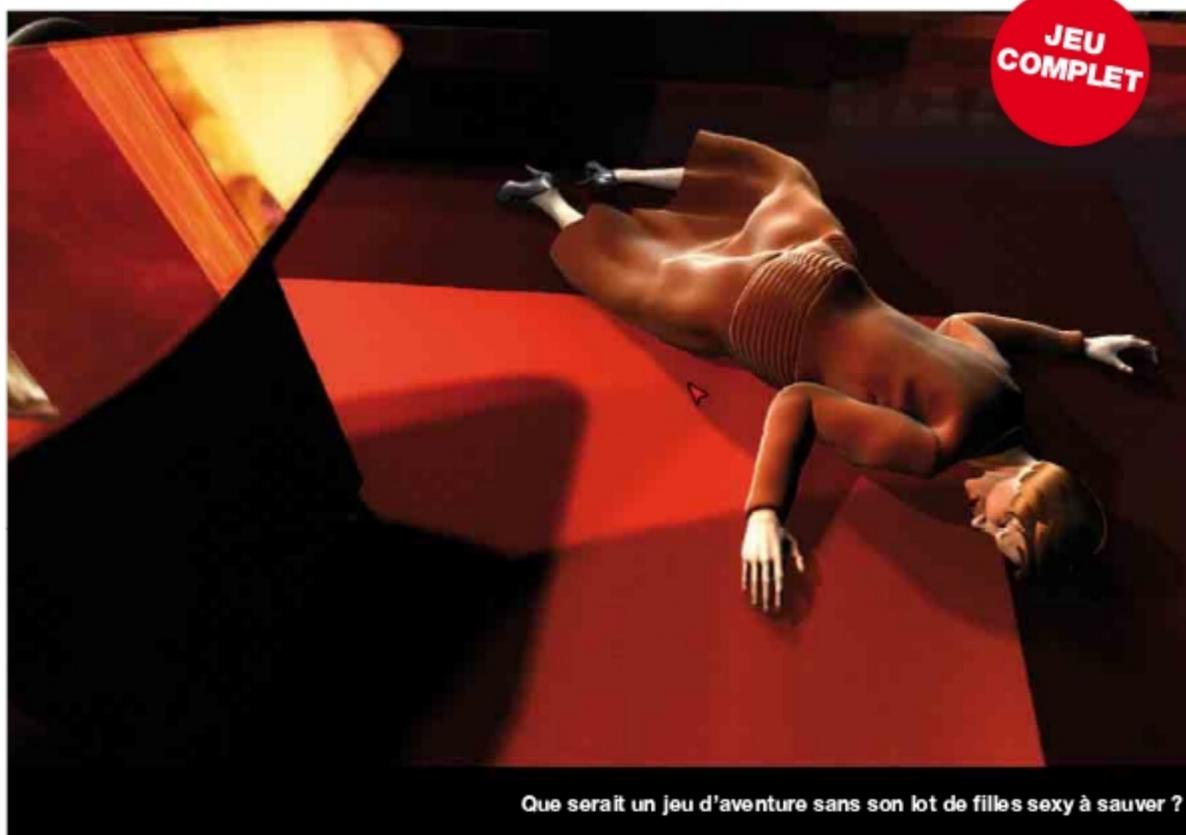
MODE D'EMPLOI

- > 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



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.



The Secrets of Atlantis L'Héritage Sacré

DE QUOI S'AGIT-IL ?

À la grande époque de Cryo et des point & click sur Pentium MMX, deux licences se tiraient la bourre pour conquérir le cœur du public. D'un côté *Myst*, de l'autre *Atlantis*. Face aux énigmes corsées de ces jeux, les esprits chauffaient au moins autant que les lecteurs CD 52X de nos machines. Aujourd'hui, les vrombissements se sont tus, mais l'envie d'aventure est toujours là. Ce mois-ci, PC Jeux vous propose de découvrir *The Secrets of Atlantis : L'Héritage Sacré*, le cinquième et dernier volet de la série. Cette ultime excursion vous

projette en 1937 dans la peau de Howard Brooks, un ingénieur en aéronautique qui va devoir contrer les sombres desseins d'une secte occulte. Feutre vissé sur la tête, vous visiterez les quatre coins du monde pour tenter de protéger les secrets enfouis de l'Atlantide.

À RETENIR

Développeur Atlantis Interactive Entertainment
Éditeur Nobilis
Nécessite Pentium III 1 GHz, 256Mo de RAM, Carte graphique 32Mo



Shot Online

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Quiconque a déjà joué au golf sait combien il est



plaisant de putter au grand air. Seulement voilà, en ce moment, il est bigrement frais, le grand air. La redac vous propose donc d'aller écumer les greens virtuels sur *Shot Online*, un très bon Free to Play consacré au Gentlemen Only Ladies Forbidden. Le client du jeu se trouve sur le dvd, il vous suffit d'ouvrir un compte sur <http://tinyurl.com/pcjeuxshotonline> et de créer votre perso une fois identifié. C'est fun, c'est gratuit, c'est en français.

À RETENIR

Développeur GamesCampus
Éditeur OnNet Europe
Nécessite Pentium III 450 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo



Forget Me Not Annie

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Certains rêvent de licornes en Harley, d'autres de bouclages qui finiraient à l'heure. Dans *Forget Me Not Annie*, vous allez plonger dans l'esprit complètement secoué de la petite Annie. D'une peur primale à l'autre, vous devrez vous défaire des nombreux puzzles qui se dresseront sur votre route, l'horreur étant le délicieux fil conducteur de l'aventure.

Un cauchemar développé par un studio indépendant. À essayer d'urgence.

GRATUIT

À RETENIR

Développeur GHC Entertainment
Éditeur Indépendant
Nécessite Core2Duo 2 GHz, 2 Go de RAM, carte graphique 512 Mo.



Le jeu est propulsé par l'Unreal Engine.



Aliens vs Predator Classic Redux

MOD

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Sorti il y a près de douze ans, *Aliens vs Predator* reste un des grands classiques du FPS. Seulement voilà, on a beau le voir avec les yeux de l'amour, le jeu a pris un sacré coup de vieux. Réalisé par des fans absolus, *Classic Redux* redonne une seconde jeunesse à ce vénérable vieillard. D'un coup de baguette magique, le mod change toutes les textures et les modèles 3D du jeu, dépoussière les musiques et les

bruitages et se permet même d'améliorer les trois campagnes solo. Du travail d'orfèvre.

À RETENIR

Développeur Mad_Max_RW
Mod destiné à : AVP Classic 2000
Nécessite De lâcher trois euros sur Steam pour *Aliens vs Predator Classic 2000*.
À ce prix, fonce, coco.



Le Marine, le casse-croûte de l'espace.

ET AUSSI... +DES PILOTES ET DES VIDEOS

VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

Ça tombe bien, il en reste sur le DVD.

Côté drivers, vous trouverez une jolie mise à jour des nVidia Forceware pour gratter jusqu'à 45 % de perfs dans *Skyrim*, et la même chose côté ATI Catalyst pour profiter d'une 3D fluide et moelleuse. En fouillant bien, vous trouverez aussi les bandes annonces d'*Alan Wake*, *Mass Effect 3*, *Wakfu*, *Shogun 2 Total War : Fall of the Samurai* et *Wargame : European Escalation*.



Alan Wake

Détail complet
au dos du disque

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

PCJEUX

EN VENTE DÈS LE 24 AVRIL 2012



« **NEW YORK,**
New York... »

online GAMER



N°16

EN KIOSQUE

DEPUIS LE 28 FÉVRIER 2012

AION®

FREE-TO-PLAY

MAINTENANT
EN FREE-TO-PLAY



**JOUEZ
GRATUITEMENT !**

**3900
quêtes**

30+ instances

**Pas
d'abonnement**

AION EST DE RETOUR !

GAMEFORGE

NCsoft®



www.pegi.info

play.aionfreetoplay.com

*AION® est une marque déposée de la NCsoft Corporation. Copyright © NCsoft Corporation. La Gameforge 4D GmbH a obtenu de la NCsoft Corporation le droit de publier, distribuer et diffuser AION® en EUROPE. Tous droits réservés.

SCANNEZ MOI →

**AION
TRAILER**

