

CONCOURS DIABLO III 400 € DE LOTS À GAGNER

PC JEUX

JUILLET-AOÛT 2012
www.jvn.com

GRATUIT
1 JEU COMPLET
À TÉLÉCHARGER



16 PAGES D'ENFER

DIABLO III

GUIDE, SECRETS, ORIGINES DE LA SÉRIE,
ON VOUS DÉVOILE TOUT...

DOSSIER

WRC 3

Premiers tours de piste

DOSSIER

DEFIANCE

Série télé & MMO : l'événement de 2013

ZOOM

TOMB RAIDER

Une aventure
à grand spectacle

TEST

GAME OF THRONES

Partez à la conquête
du Trône de Fer

L 13912 - 173 - F: 7,95 € - RD



mer7

La BOX

by Numericable



NET jusqu'à 200 MÉGA⁽²⁾
+ PING ULTRA PERFORMANT*
+ DÉBIT DÉDIÉ INTERNET
= NO LAG**

VOTRE ABONNEMENT
TV - NET - TEL + MOBILE
OFFERT

jusqu'au 31/08/12 puis 44€90/mois⁽¹⁾

numericable.fr

1055

(PRIX D'UN APPEL LOCAL
DEPUIS UN POSTE FIXE)

RDV EN BOUTIQUES
numericable.fr/boutiques

numericable^{THD}

* PING = Temps de réponse (latence) entre l'ordinateur et le serveur, permettant d'évaluer la qualité d'une connexion.

** NO LAG = Pas de ralentissement.

OFFRE SOUMISE À CONDITIONS RÉSERVÉE AUX NOUVEAUX CLIENTS PARTICULIERS SELON ZONES GÉOGRAPHIQUES ET ÉLIGIBILITÉ TECHNIQUE. ENGAGEMENT 1 AN. FRAIS D'OUVERTURE DE SERVICE DE 50€.

FRAIS DE RÉSILIATION DE 50€. TARIFS TTC AU 11/06/2012. Règlement hors prélèvement automatique : dépôt de garantie de 150€. Conditions sur numericable.fr

(1) PROMOTION valable pour toute souscription du 11/06/2012 AU 19/08/2012. Le pack Power est offert de la date de souscription jusqu'au 31/08/2012, puis 44€90/mois. Les factures émises au titre de votre abonnement feront état des remises éventuelles appliquées aux services de téléphonie et d'internet composant le pack souscrit. (2) Jusqu'à 30, 100 ou 200 Méga IP : débit théorique maximum en réception variable selon éligibilité technique, matériel et zones. Carte sur eligibilite.numericable.fr.

NUMERICABLE, SAS au capital de 1.367.522,44€ - RCS Meaux 379 229 529. Siège social : 10, rue Albert Einstein 77420 Champs-sur-Marne.

PC JEUX

LE MAGAZINE PRÉFÉRÉ DES JOUEURS



La fin d'une époque

En tenant ce *PC Jeux*, vous vous êtes certainement demandé où se trouvait votre DVD. Après avoir accompagné votre magazine depuis plus de dix ans, il a pris sa retraite. Encombrant et limité en espace, le DVD a fait son temps. Il s'est donc modernisé et a été remplacé par un site de téléchargement (telechargement.pcjeux.fr) qui vous permet chaque mois de profiter d'un plus large contenu en termes de mods, de vidéos, de jeux indépendants... Quant au jeu complet, il reste un élément indissociable de *PC Jeux* et profite également de cette dématérialisation pour trouver sa place ici : store.pcjeux.fr. Vous constatez donc qu'en perdant un DVD, vous gagnez en fait beaucoup plus. Pour les explications sur le contenu et la manière dont vous pouvez profiter gratuitement de toutes ces bonnes choses, rendez-vous à la fin du magazine. Histoire de passer du coq à l'âne, abordons le sujet polémique du moment : *Diablo III*. Vendu à plus de 6 millions d'exemplaires, le hack'n slash de Blizzard s'est largement popularisé. Certains râlent à cause de la connexion requise à Battle.net pour jouer... Mais c'est oublier que *Diablo* a toujours été un jeu communautaire et qu'il y a 12 ans, à la sortie de *Diablo II*, la majorité des joueurs n'auraient déjà que sur Battle.net, car tous les personnages sauvegardés en local étaient vérolés par la triche, de quoi gâcher toutes les parties multi. En 2012, ça ne nous paraît donc pas inadmissible qu'un titre de cette ampleur et axé sur le multi nécessite une connexion permanente. Pour ce qui est des problèmes de serveurs, oui Blizzard a foiré le lancement de *Diablo III*... Les développeurs méritent-ils une lapidation pour autant ? Certainement pas ! Battle.net reste un service gratuit et s'il fallait noter la qualité d'un titre sur des problèmes de serveurs lors de son lancement, *WoW*, *SWTOR* et même *Diablo II* à son époque (pour ne citer qu'eux) n'auraient même pas atteint la moyenne !

CYRIL DUPONT

Ce mois-ci...



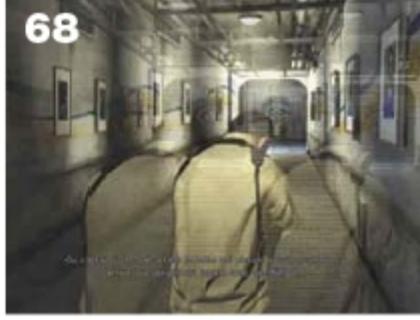
54
WRC 3
Notre premier tour de piste s'est révélé décollant !



50
DEFIANCE
Les développeurs de *RIFT* proposent un projet très ambitieux.



38
DIABLO III
Découvrez tous les secrets d'un épisode particulièrement chronophage.



68
MAX PAYNE 3
Max revient dans un nouvel épisode à l'action détonante.



32
TOMB RAIDER
Admirez Lara Croft dans sa plus grande aventure.

PC JEUX n° 173 - Juillet-Août 2012

Édité par M.E.R.7 SAS au capital de 40 000 euros
RCS de Paris 49859836
Siège social : 4, rue de la Paix - 75002 Paris
Exploitant de la marque Yellow Media
Adresse du magazine : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 39
Étranger Tél : 01 44 84 05 50
www.mesmagazineslavoris.fr

Président : Francis Jaluzot
Directeur général : Francis Foliot
Directeur Général Adjoint commercial et marketing : Laurent Guilmain
Directeur Général Adjoint numérique et éditorial : Jean-François Morisse
Principaux actionnaires : LMBO Finance FOPR, Fondation du Littoral
Directeur de la publication : Francis Jaluzot
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier (mgautier@mer7.fr)
Directeur du développement et de la diversification : Xavier Lévy
Prix au numéro : 7,95 €

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Mame - 75164 Paris Cedex 19
Tél : 01 44 84 05 50
Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abonmer7@lapresse.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 : Filipe Canellas
Rédacteur en chef adjoint : Bruno Pennes
Première rédactrice graphiste : Jennyfer Buzenac
Ont collaboré à ce numéro : Charlotte Benoit, Emmanuel Bezy, Kevin Bitterlin, Damien Couliomb, Jean-Marc Deprato, Alex Dulac, Amin Haddadène, Lionel Jehlin, Corentin Lamy, Élise Laubler, Mina Mammeri, Kevin Rodet, Pierre Ropert, David Vandebœueque

PUBLICITÉ
Tél : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial publicité pôle Jeu : Vincent Saurier (vsaurier@mer7.fr)
Directeurs de publicité : Elider Pechon (elpechon@mer7.fr)
..... Sidonie Collet (scollet@mer7.fr)
Chef de publicité : Amandine Podvin (apodvin@mer7.fr)
Responsable trafic : Maguy Edouard (mecouard@mer7.fr)
Assistante trafic : Nathalie Lopes-Joussein (nlopes@mer7.fr)

FABRICATION
Responsable de fabrication : Philippe Perrot (pperrot@mer7.fr)
Chargée de fabrication : Sophie Danet (sdanet@mer7.fr)

DIFFUSION
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : BLG Toul
Siège social : ZI Croix de Metz - 54200 Toul
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.

Couverture © Blizzard



Envoyez vos courriers à pcjeux@mer7.fr | Suivez la rédaction sur Facebook et Twitter | Retrouvez-nous sur www.jvn.com et www.pcjeux.fr

PC JEUX



STREET FIGHTER X TEKKEN

Deux poids lourds de la baston s'affrontent enfin sur le même ring.

64

SOMMAIRE

06 Actus

Annonces, déclarations, chiffres... Toute l'actu du jeu vidéo étalée sur 26 pages bien remplies!

34 Previews

Découvrez les titres qui vous feront vibrer dans quelques semaines.

50 Dossier

Trion dévoile son projet mixant série télé et MMO.

74 Download

Notre sélection des meilleurs jeux indépendants.

76 Mod News

Augmentez la durée de vie de vos jeux favoris.

78 Mondes Persistants

Le repaire des free to play et autres jeux gratuits.

84 Culture

Événements, expos, objets geek... Profitez de votre temps hors du jeu.

86 Top Jeux

Les titres incontournables classés par genre.

22



LOST PLANET 3

De l'action détonante made in Capcom.

24



F1 ONLINE

Un webgame époustoufflant.

26



METRO LAST LIGHT

Visite d'un Moscou post-apocalyptique.

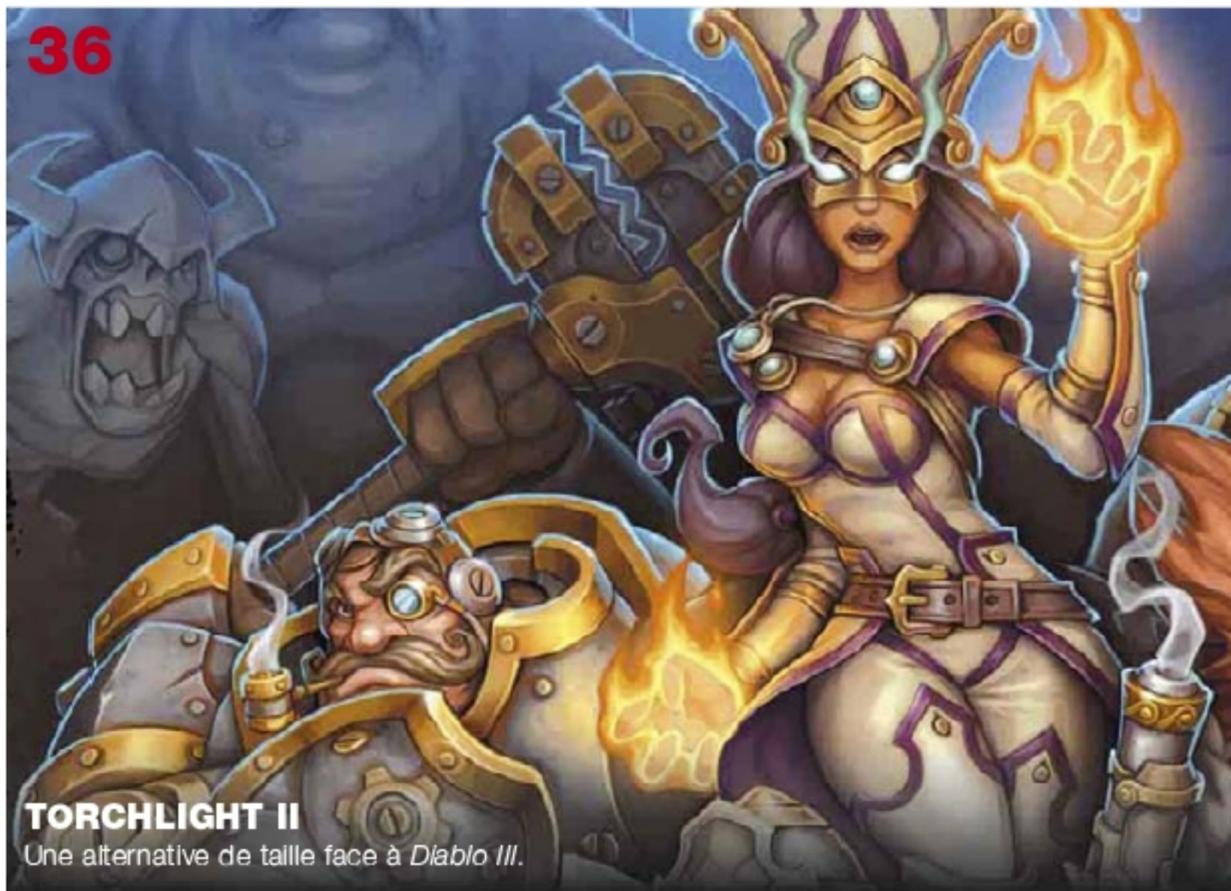
28



COMPANY OF HEROES 2

Une guerre sans pitié dans les pays de l'Est.

36



TORCHLIGHT II

Une alternative de taille face à *Diablo III*.

87 Deux Point Zéro

Nous vous donnons la parole, alors profitez-en!

88 Matos Système

Equipez-vous pour éviter la surchauffe de votre PC.

90 Test Matos

Les dernières nouveautés passées au crible.

92 SOS Matos

Suivez nos conseils pour résoudre tous vos problèmes.

94 Top Config'

Trois budgets pour trois styles de PC au top.

96 Téléchargement

Un jeu offert et des Go de contenu à télécharger.

72



RESIDENT EVIL : OPERATION RACCOON CITY

Combattez les zombies, entre amis.

59 Tests

| | |
|----------------------------------------|----|
| Diablo III | 60 |
| Street Fighter X Tekken | 64 |
| DIRT Showdown | 66 |
| Max Payne 3 | 68 |
| Game of Thrones | 70 |
| Resident Evil : Operation Raccoon City | 72 |
| Sonic The Hedgehog 4 - Episode 2 | 73 |



98 Prochainement dans PC Jeux

Le buzz chaud bouillant du mois.

49 Concours Diablo III

De nombreux lots à gagner!



80



THE SECRET WORLD

Le MMO le plus innovant de l'année enfin en bêta.

Actualit

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Les dernières infos sur les jeux que vous attendez.

1 WOW : MISTS OF PANDARIA TRINQUER AVEC UNE PINTE

Toujours en phase de bêta, l'extension *Mists of Pandaria* du populaire *World of Warcraft* continue son petit bonhomme de chemin. Blizzard n'ayant toujours pas annoncé de date de sortie officielle, les joueurs ont profité d'une mise à jour de la bêta pour tirer leur propre conclusion. Effectivement, un patch récent dévoilait les objets actualisés en jeu pour les personnages de niveau 90, comme ceux liés à la Sanssaint et à la Fête des Brasseurs. Cet événement, qui aura lieu du 18 au 31 octobre, laisse présager une sortie de *MoP* à la rentrée. Wait & see !

Date annoncée 2012

Notre avis **Octobre 2012**

2 BIOSHOCK INFINITE ARMEZ-VOUS DE PATIENCE

Comme des milliers de joueurs, vous étiez nombreux à attendre le 19 octobre, date de sortie de *BioShock Infinite*, pour partir



Décidément, ce troisième volet prend son temps pour sortir.

VIVE LA FÊTE DES BRASSEURS !

OUAIS ! ON AURAIT PU TOMBER PLUS MAL...

KLANK!

Les moines pandarens s'activent expressément pour être en forme le jour de la sortie de *MoP*.

à l'aventure dans ce troisième volet. Malheureusement, il faudra vous armer de patience car la sortie du bébé d'Irrational Games vient de glisser sur le calendrier. Et pas qu'un peu ! Il faut désormais attendre le premier trimestre 2013 (entre fin février et début mars) pour espérer y jouer. Aucune raison n'a filtré quant à ce retard... Il semble toutefois qu'un mode multijoueur, qui serait en préparation, soit à l'origine de ce décalage de plusieurs mois.

Date annoncée **Février 2013**
Notre avis **Mars 2013**

3 GUILD WARS 2 LA GUERRE EST IMMINENTE

Au moment où ces lignes sont écrites, ArenaNet laisse toujours planer le doute quant à la date de sortie de *Guild Wars 2*. Une sortie qui devrait pourtant être imminente puisque l'enseigne texane Fry's a positionné des étendards à l'effigie

Participez à des batailles épiques en affrontant d'autres joueurs.



de ce MMO dans sa boutique. Il s'agit d'une pub informant les joueurs qu'ils peuvent précommander *Guild Wars 2* et affichant le 28 juin comme date de sortie. À l'heure actuelle, les développeurs n'ont toujours rien annoncé et poursuivent l'organisation de leurs week-ends de bêta-tests.

Date annoncée 2012

Notre avis **Été 2012**

és

4 SIMCITY CRÉER VOTRE VILLE EN... 2013



Véritable phénomène qui touche des milliers de joueurs, *SimCity* se paye le luxe d'un lifting particulièrement bien fichu. Ce city builder dans lequel vous devez gérer l'évolution d'une ville de A à Z promet donc un gameplay modernisé et un habillage à vous décoller la rétine. Mais pour profiter de tout cela, il va falloir être patient. Car, qu'on se le dise, vous n'allez pas pouvoir essayer ce titre prometteur tout de suite. Effectivement, Electronic Arts a annoncé la naissance de sa progéniture pour février 2013. Votre rêve de devenir maire est donc suspendu pour quelques mois encore !
Date annoncée **Février 2013**
Notre avis **Février 2013**

5 CRYSIS 3 LE PRÉDATEUR PREND SON TEMPS

Le troisième épisode de cette série culte en matière de FPS reste toujours un des titres les plus attendus, et ce malgré une date de sortie prévue pour l'année prochaine. Il faut dire qu'Electronic Arts a su mettre en avant la nouvelle aventure de Prophet qui revient dans un New York dévasté. Fraîchement annoncé, *Crysis 3* se dévoilait déjà en version collector ! De quoi attiser l'intérêt des fans et les pousser à précommander le jeu longtemps avant sa mise en vente.



Pour Prophet, la chasse va s'ouvrir dans un peu moins d'un an.

Valve a enfin annoncé que Dota 2 sera free to play

Gageons que ces longs mois de développement permettent de peaufiner ce titre particulièrement accrocheur.
Date annoncée **2013**
Notre avis **Printemps 2013**



Décidément, les Zergs se font attendre.

6 STARCRAFT II : HEART OF THE SWARM LES RENFORTS EN ATTENTE !

Entre *Diablo III* qui semble avoir puisé toutes les ressources de Blizzard en termes de temps et *Mists of Pandaria* en pleine phase de bêta, il semble que la prochaine extension de *StarCraft II* soit continuellement décalée sur le planning de sortie du développeur californien. La

VINCENT TAYLOR REMPORTE LE JEU MAX PAYNE 3



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@mer7.fr

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

RÈGLEMENT

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

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

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

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

raison invoquée pour ce retard semble être l'équilibre du jeu. Il reste apparemment beaucoup de travail pour que les nouvelles unités ne gâchent pas complètement l'expérience de jeu en rendant les parties trop déséquilibrées. Espérons tout de même que Blizzard donne rapidement des nouvelles de ce projet.

Date annoncée 2012

Notre avis 2013

7 COMMAND & CONQUER : GENERALS 2 UNE GUERRE DE TROP POUR BIOWARE ?

À force de cumuler les projets, BioWare va-t-il réussir à assurer sur le long terme ? On se le demande, car annoncé en fin d'année dernière, *Command & Conquer : Generals 2* n'a pas remontré le bout de son nez depuis. Bien qu'il ne s'agisse pas des mêmes équipes de développement entre C&C et SWTOR, BioWare semble focaliser

Vivement que l'on puisse replonger au cœur de l'univers des *Command & Conquer* !



ses ressources pour redresser son MMO qui accuse de lourdes pertes en termes d'abonnés depuis quelques mois. Espérons tout de même que ce prochain C&C, qui marque le retour de cette série culte, ne soit pas bâclé !

Date annoncée 2013

Notre avis Printemps 2013

8 TOMB RAIDER LA BELLE SE FAIT DESIRER

Décidément, ces derniers temps ne sont pas porteurs de bonnes nouvelles concernant les futurs hits à venir. Parmi les projets dont la date de sortie a été décalée, on peut noter la présence du prochain *Tomb Raider*. Cet épisode, qui permettra de découvrir les origines de Lara Croft, a été repoussé à l'année prochaine. Il ne vous reste qu'à repasser en boucle l'extraordinaire bande annonce diffusée au moment de l'E3. Voilà une aventure grand spectacle qui s'annonce très prometteuse et qui devrait, sans nul doute, redonner un bon coup de jeune à cette série qui restait sur ses acquis.

Date annoncée 5 mars 2013

Notre avis 5 mars 2013

9 DOTA 2 MODELE ECONOMIQUE DEVOILE

Devenu une véritable religion, le MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) est un genre qui fédère une large communauté à travers la planète. Les millions de joueurs présents sur les serveurs de *League of Legends* peuvent en témoigner. Autant dire que *Dota 2* est attendu au tournant, notamment par rapport à son modèle



Loupek.blogspot.com

Mists of Pandaria devrait sortir à la rentrée



Accessible gratuitement, *Dota 2* aura décidément tout pour plaire.

économique. Et à ce sujet, Valve a enfin annoncé que son bébé sera free to play. Des options payantes seront présentes, mais elles ne devraient toucher que l'aspect cosmétique, histoire de personnaliser davantage vos héros.

Date annoncée 2012

Notre avis Automne 2012

10 DEAD SPACE 3 LE MAL RESTE DISCRET

Une des séries de survival horror les plus sensationnelles de ces dernières années, *Dead Space* attise de nouveau notre intérêt par le biais d'un troisième volet qui s'est fait discret jusqu'à maintenant. Profitant de l'E3, *Dead Space 3* se dévoile davantage grâce à de nouvelles images qui montrent à quel point le moteur du jeu semble afficher une multitude de détails.

Maintenant que nous avons pu constater la qualité graphique du produit, nous aimerions bien en apprendre plus sur son contenu... Mais il semble que nous allons devoir encore patienter.

Date annoncée Février 2013

Notre avis Février 2013



Espérons que la peur soit toujours au rendez-vous dans ce prochain volet de *Dead Space*.

VOTRE TOP DES JEUX LES PLUS ATTENDUS

Du PVP sinon rien

À quelques semaines de sa sortie, *Guild Wars 2* reste un des titres les plus attendus du moment. Son système de jeu particulièrement axé sur le PvP semble titiller l'intérêt des joueurs accros aux mondes persistants. Par ailleurs, Lara Croft monte dans le classement après s'être dévoilée via un trailer explosif, et ce, malgré une date de sortie qui a glissé de plusieurs mois.

| PLACE | NOM DU JEU | SCORE | DISPO |
|-------|---------------------------------------------------------|-------|----------------|
| 1 | <i>Guild Wars 2</i> | 21% | 2012 |
| 2 | <i>Call of Duty : Black Ops II</i> | 19% | Fin 2012 |
| 3 | <i>WoW : Mists of Pandaria</i> | 13% | Septembre 2012 |
| 4 | <i>BioShock : Infinite</i> | 10% | 2013 |
| 5 | <i>Command & Conquer : Generals 2</i> | 9% | 2013 |
| 6 | <i>Tomb Raider</i> | 8% | 2013 |
| 7 | <i>Crysis 3</i> | 7% | 2013 |
| 8 | <i>Far Cry 3</i> | 6% | Automne 2012 |
| 9 | <i>Dota 2</i> | 5% | 2012 |
| 10 | <i>Dead Space 3</i> | 2% | 2013 |
| | PRESQUE <i>StarCraft II : Heart of the Swarm</i> | 1% | 2013 |

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 749 €^{TTC}(1)**

**Peut être équipé de la 3e génération
de processeurs Intel® Core™ i7.**

**Rendez-vous sur www.alienware.fr/x51
ou appelez 0 825 387 352.**

Numéro Indigo : 0.15 €^{TTC}/min.



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

ALIENWARE | **GAME VICTORIOUS™**
* RÉGNEZ EN MAÎTRE

**Contribution environnementale incluse

(1) Système disponible à partir de 749 €^{TTC} avec la 2e génération de processeurs Intel® Core™ i3. Disponible également avec la 3e génération de processeurs Intel® Core™ i7. Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. 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.



Aliens Colonial Marines

C'est lent, ça pue, ça bave...

Non, il ne s'agit pas d'un pensionnaire d'une maison de retraite, mais bien du prochain jeu de Gearbox, *Aliens : Colonial Marines*. Comme son nom l'indique, le titre mettra en scène les célèbres bestioles de l'espace, dans une

aventure jouable jusqu'à quatre en coopération. Pour le moment, on ne sait pas si l'expérience sera meilleure que celle du reboot d'*Aliens vs Predator*, sorti en 2010, mais la confiance accordée au projet par la Fox nous laisse plutôt confiants.

Pour autant, le pari n'est pas tout à fait gagné. Il faut dire que le soft est dans les starting-blocks depuis près de six ans. Après avoir été maintes fois reporté, *Aliens : Colonial Marines* ne se départ pas de cette mauvaise habitude et s'accorde encore un délai

supplémentaire. Les fans doivent donc prendre leur mal en patience avant de pouvoir poser leurs griffes sur un multijoueur qui s'annonce tout particulièrement complet. En effet, il sera par exemple possible de rejoindre les rangs des

marines, mais aussi d'user des capacités surnaturelles des aliens. Sauf nouvelle turbulence, le décollage est finalement prévu pour le 12 février 2013.

À RETENIR

Éditeur SEGA
Développeur Gearbox Software
Sortie prévue 12 février 2013

BUSINESS

Vous le savez, Steam ne connaît pas la crise, et avec ce qui suit, cela ne risque pas d'arriver avant un bon moment. En effet, l'enseigne américaine GameStop, qui détient notamment la chaîne Micromania sous nos latitudes, a récemment annoncé la mise en vente de codes à destination de la célèbre plateforme. Il s'agit ni plus ni moins d'un format de cartes prépayées, qu'on devine surtout destinées aux personnes ne souhaitant pas divulguer leurs informations bancaires sur le Net. À l'heure actuelle, ces codes sont disponibles en deux versions (20 et 50 dollars). Officiellement, la France n'est pas encore concernée, mais jusqu'à quand ? Ah, la fièvre du dématérialisé...

Sniper : Ghost Warrior 2

La collector sans camouflage

Échaudé par notre test de *Sniper Elite V2* du mois de juin, vous retenez votre respiration depuis ? Pour éviter l'asphyxie, le concurrent *Sniper : Ghost Warrior 2* lève le voile sur ses éditions spéciales. Ainsi, le titre développé par les Polonais de CITY Interactive arrivera le 21 août sur nos machines en version limitée, comprenant deux bonus multijoueurs (un personnage et une arme supplémentaire). Les gâchettes les plus fortunées se tourneront sans doute vers le modèle collector, qui embarquera la bande originale, quatre personnages et deux armes bonus pour le online, un artbook, ainsi qu'un livre

écrit en étroite collaboration avec des experts et autres professionnels du tir à longue distance. De plus, les créateurs de ce nouveau volet promettent que toutes les faiblesses du précédent ont été gommées. Verdict dans quelques semaines !

À RETENIR

Éditeur CITY Interactive
Développeur CITY Interactive
Sortie prévue 21 août 2012



Sniper Ghost Warriors 2 devrait prendre place dans un contexte de guerre moderne.

En vrac !

Brothers in Arms : Furious 4

> Annoncé à l'E3 2011, le cartoon *Brothers in Arms : Furious 4* n'a plus donné signe de vie depuis. Et ce n'est pas l'abandon du dépôt de la marque qui va nous rassurer quant à l'avenir de ce titre édité par Ubisoft. À l'heure où sont écrites ces lignes, le développeur Gearbox reste muet...



SOUTH PARK : THE GAME THE STICK OF TRUTH



Du verglas sur la route

Après avoir tenté le FPS, la course, et même le Dodgeball (uniquement aux États-Unis), la série des sales gosses de *South Park* devait revenir en fin d'année sur PC, dans un RPG très prometteur. Développé par Obsidian Entertainment, à qui l'on doit notamment l'excellent *Fallout New Vegas*, *South Park : The Game* bénéficie en plus de

la participation de ses créateurs originaux. En effet, qu'il s'agisse des doublages ou du scénario, c'est Trey Parker et Matt Stone qui s'y collent ! Malheureusement, les fans que nous sommes

devront patienter, car le titre a été reporté à 2013. Aucune raison officielle n'a encore été avancée, même si les résultats financiers assez décevants de l'éditeur (THQ) semblent avoir conduit à cette décision. Entre *BioShock Infinite*, le reboot de *Tomb Raider*, et maintenant *South Park : The Game*, cette année aura vu s'enchaîner les retards.

Entre *BioShock Infinite*, le reboot de *Tomb Raider*, et maintenant *South Park : The Game*, cette année aura vu s'enchaîner les retards.

Entre *BioShock Infinite*, le reboot de *Tomb Raider*, et maintenant *South Park : The Game*, cette année aura vu s'enchaîner les retards.

À RETENIR

Éditeur THQ
Développeur Obsidian Entertainment
Sortie prévue 2013

Entre *BioShock Infinite*, le reboot de *Tomb Raider*, et maintenant *South Park : The Game*, cette année aura vu s'enchaîner les retards.

The Elder Scrolls

ONLINE



THE ELDER
SCROLLS
PASSE
AU MMO

The Elder Scrolls Online

Le MMO dont vous êtes le héros

Skyrim vous a fait perdre l'esprit au point de crier « Fus Ro Dah » devant votre miroir ? N'ayez crainte, aucun dragon ne va surgir de ces pages, pas même un petit gobelin de rien du tout. En revanche, le MMORPG *The Elder Scrolls Online* continue de se préciser. C'est simple, pas une semaine ne passe sans qu'une nouvelle information n'arrive. On sait par exemple que l'intégralité des terres de Tamriel sera modélisée, englobant ainsi les régions de Morrowind, Cyrodiil

et *Skyrim*. Avec une telle surface, les randonnées promettent d'être variées, c'est le moins que l'on puisse dire ! Trois factions différentes seront également disponibles, elles-mêmes subdivisées en plusieurs races. La première faction, nommée Daggerfall Covenant, comprendra les Bretons, les Orcs ainsi que les Rougegardes, et aura pour lieux de départ Hammerfell et High Rock. Le temps aidant, nombreux sont ceux qui s'interrogent sur la capacité de *The Elder Scrolls* à s'adapter au multijoueur. En effet, au fil

des épisodes, le développeur concède que la saga a mis le joueur solitaire au centre de l'intrigue. Ainsi, la campagne instanciée de ce futur MMO offrira bon nombre de passages solo, à l'instar de certaines missions de *Star Wars : The Old Republic*. C'est visiblement le prix à payer pour que le joueur se sente réellement impliqué dans la trame principale. Question cruciale : sera-t-il le MMORPG immanquable de l'année 2013 ?

À RETENIR

Éditeur Bethesda Softworks
Développeur ZeniMax Online Studios
Sortie prévue 2013

Criterion Games

Rien vu, rien entendu...

Le développeur de la série *Burnout* a récemment posté quelques offres d'emploi sur Internet. La première concerne le poste de Senior VFX Engineer, et stipule que le futur employé travaillera sur un jeu de voitures AAA acclamé dans le monde entier. Rien de bien étonnant jusqu'ici, d'autant que Criterion Games est également responsable de *Need For Speed : Hot Pursuit* (2010).

En revanche, le deuxième poste à pourvoir, dont l'annonce a mystérieusement disparu depuis, concerne la réalisation de cut-scènes, et s'avère bien plus loquace. On y parle alors de « jeu de course brutal et viscéral », mais également « d'action intense, de sauts terrifiants, de carambolages démesurés », et enfin de « scènes de poursuites épiques ». Évidemment, il est pour le moment impossible



d'être absolument certain du retour de la franchise *Burnout*. Mais quatre ans se sont écoulés depuis le dernier volet *Paradise*, et il est aussi impensable que l'idée n'ait pas déjà

traversé les couloirs du développeur britannique. En attendant, faites comme si de rien n'était, mais préparez déjà les combinaisons ignifugées. Simple précaution !

DRUNKEN ROBOT PORNOGRAPHY

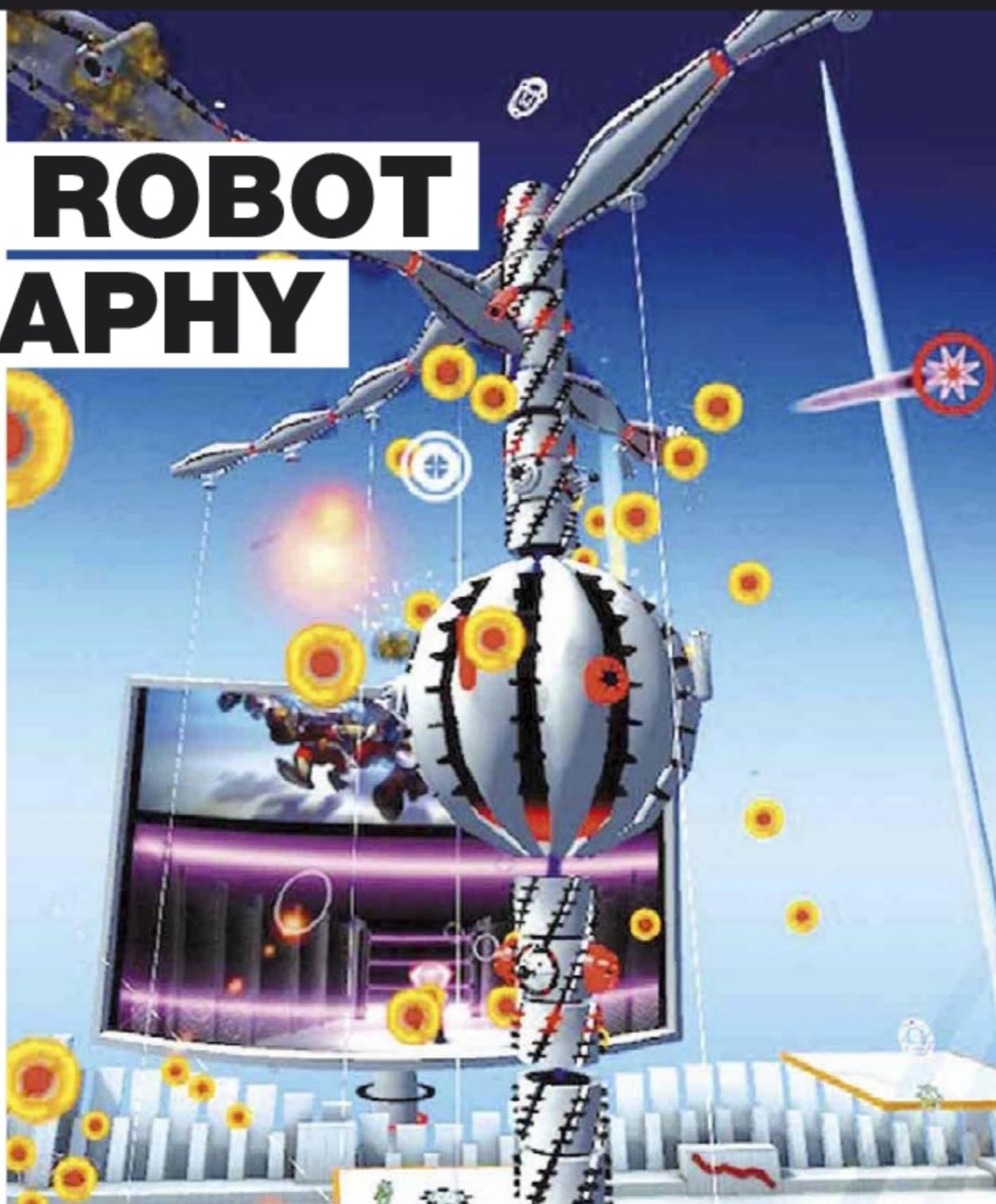
Tête d'acier et mojito

En apprenant l'existence de ce futur projet, nous avons imaginé toutes sortes de choses, vraiment peu (mais très peu) recommandables. Doit-on nous blâmer pour autant ? Avec des robots alcoolisés s'adonnant à des mœurs assez particulières, dans un titre développé par les géniteurs du délirant *AaaaaAaaaaAAAAAAA aAAAAA!!!*, il était bien difficile de ne pas laisser vagabonder notre imagination. Pourtant, *Drunken Robot Pornography* s'annonce un peu plus sage que prévu, puisqu'il s'agit d'un jeu de tir à la première personne dans lequel vous devez faire la carcasse de d'innombrables robots

géants. Vous y incarnez un humain muni d'un jetpack et d'un pistolet. Votre unique objectif est de détruire chaque titan en évitant, par exemple, de vous faire rôtir par ses rayons laser. En guise de bonus, vous pourrez vous-mêmes modeler votre monstre mécanique (squelette, canons, moteur à propulsion etc.), et ainsi partager vos créations avec le reste de la communauté. À première vue, *Drunken Robot Pornography* se présente tout aussi barré que les autres productions de Dejobaan Games. D'ici à sa sortie en fin d'année, santé !

À RETENIR

Éditeur Indépendant
Développeur Dejobaan Games
Sortie prévue 2012



BUSINESS

En attendant l'apocalypse, et avant de pouvoir attaquer des centaines de zombies avec une simple queue de billard, un peu d'entraînement s'impose ! À en juger les résultats communiqués par le développeur Telltale Games, nos amis bouffeurs d'entrailles ont de beaux jours devant eux. Dans une aventure narrative prévue en cinq actes, l'adaptation vidéoludique de la série *The Walking Dead* est un franc succès. En effet, on apprend que le premier chapitre s'est déjà vendu à plus d'un million d'exemplaires, tous supports confondus. Après cette introduction concluante, le deuxième épisode (disponible en juin en téléchargement) devrait logiquement suivre le même chemin.

Payday : The Heist & Left 4 Dead

Arnaque, crime et bouffeur de cervelle

Voilà quelques mois que la rumeur prenait de l'importance, et c'est le game director du studio Overkill qui vient clore les débats. Entre le matraquage de zombies façon *Left 4 Dead* et le braquage de banque plus tactique de *Payday : The Heist*, le mieux reste encore d'apprécier les deux en même temps. En effet, et c'est désormais officiel, Valve et Overkill s'apprentent à développer un titre faisant l'improbable jonction entre les deux licences. Clairement, nous sommes vraiment curieux d'entrevoir le fruit de cette collaboration. À l'heure actuelle, aucune autre information n'a filtré sur

ce projet très intrigant, les paris restent donc ouverts. On imagine déjà faire le casse du siècle accompagné d'une Witch... reste à savoir si les zombies réagiront en cas de prise d'otage d'un des leurs. Blague à part, on a hâte d'en savoir plus !

À RETENIR

Éditeur NC
Développeur Overkill / Valve
Sortie prévue NC



En vrac !

Tribes : Ascend

> En mai dernier, le free to play hyper nerveux *Tribes : Ascend* atteignait la barre miraculeuse des 1 200 000 téléchargements. Une sacrée performance pour ce FPS assez hardcore ! Et vu les efforts déployés par le développeur pour maintenir la qualité du service online, le succès est mérité.



CULTURES

ONLINE

LES VIKINGS DÉBARQUENT
EN AMÉRIQUE !

Je suis attachante, non ?

ARF...

©2010 funatics software. all rights reserved. exclusive license ©2010 gamigo ag, all rights reserved.

Jouez gratuitement

WWW.CULTURES.GAMIGO.FR

gamigo



RESIDENT EVIL 6

Nouvelles frayeurs en perspective ?

A utrefois réputée pour son cachet horrifique, la saga *Resident Evil* a basculé progressivement vers l'action pure, en omettant de filer les chocottes aux joueurs. Mais ces dernières années, *Dead Space* a prouvé qu'il était possible, pour un jeu de tir à la troisième personne, de trouver un équilibre intéressant entre ambiance flippante et séquences de shoot chevronnées. Fort de ce constat, Capcom tente de réhabiliter la peur dans sa série avec un *Resident Evil 6* que nous avons récemment pu voir à l'œuvre. Concrètement, le jeu est divisé en trois segments différents. Chacun met en scène un binôme de personnages. Chris Redfield et Piers Nivans composent un premier tandem aux prises avec des créatures mutantes du côté

de la Chine. En Europe de l'Est, Jake Muller et Sherry Birkin tentent d'échapper à des mercenaires très intéressés par le patrimoine génétique du premier nommé... Enfin, aux États-Unis, le toujours impeccablement coiffé Leon S. Kennedy fait équipe avec Helena Harper, dans une bourgade truffée de zombies. C'est ce dernier duo que Capcom a choisi de nous dévoiler, afin de démontrer que la notion de peur n'avait pas totalement disparu de la série. Effectivement, *Resident Evil 6* semble renouer avec une ambiance plus sombre et inquiétante que celle du cinquième volet. Ce nouvel épisode s'appuie surtout sur une mise en scène assez savoureuse car bourrée de clichés hollywoodiens. Le tonnerre gronde, les portes claquent, les ampoules se brisent...

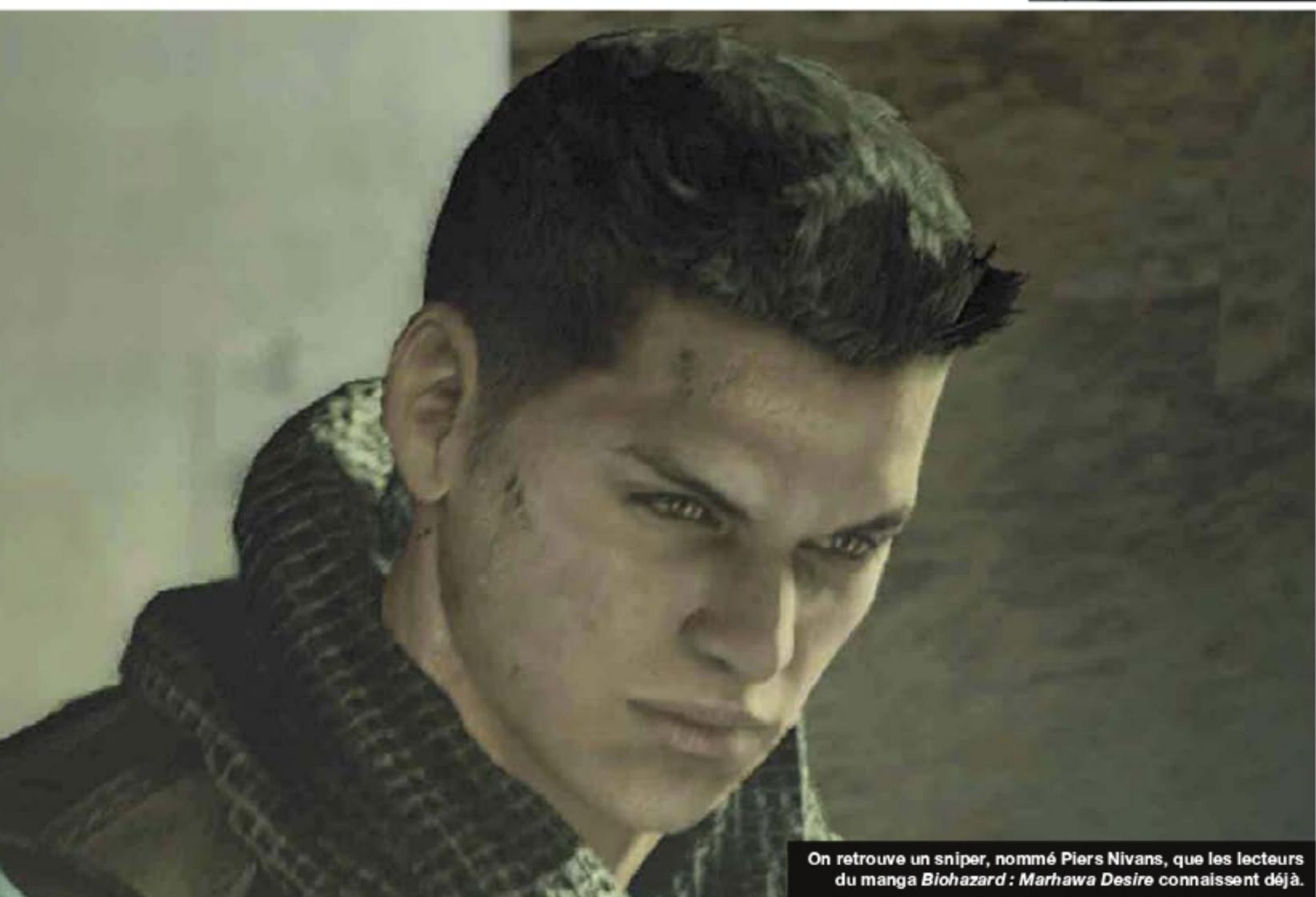
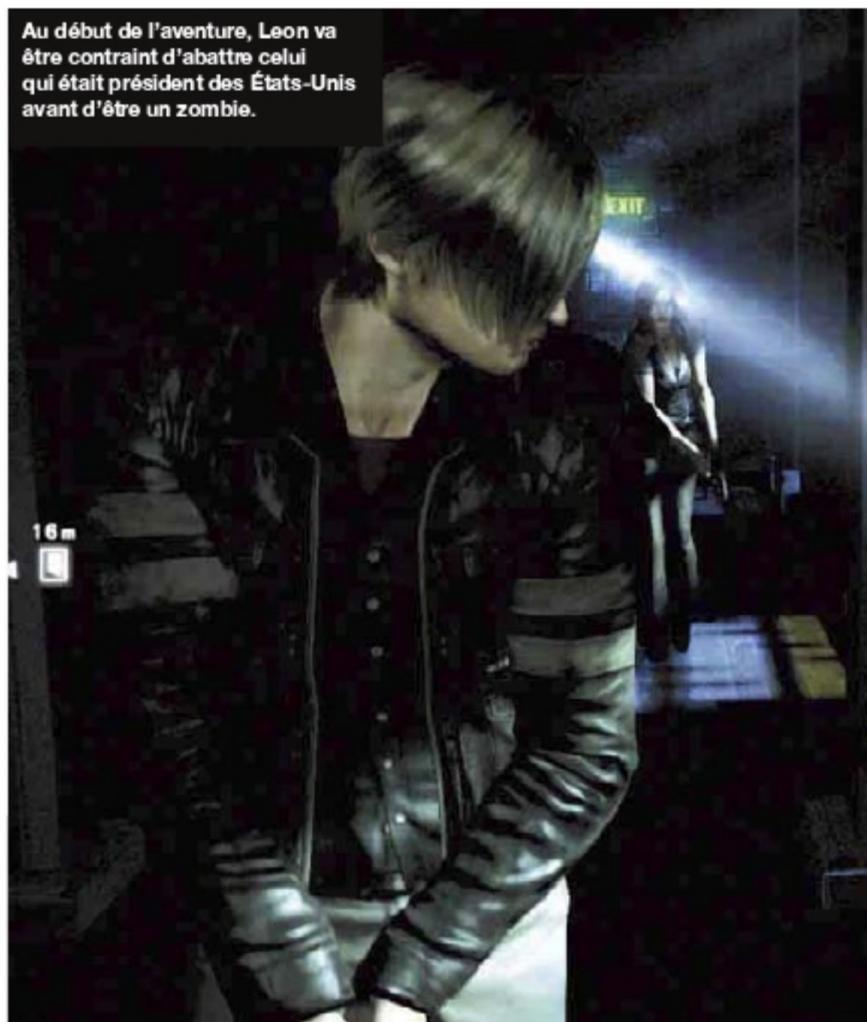
Certes, il n'y a rien de très inventif là-dedans, mais cette réalisation stéréotypée renforce le côté série B (voire Z) que la franchise a toujours prôné. En dehors de ça, le jeu semble avoir franchi un cap tant au niveau graphique, grâce à des effets de lumière splendides et des modélisations très fines, qu'au niveau ludique. Leon est enfin capable de tirer tout en se déplaçant, ce qui fluidifie énormément les fusillades contre les zombies et les autres créatures sous l'influence du C-Virus. Bref, *Resident Evil 6* semble avoir corrigé les défauts frustrants de son prédécesseur. Un effort salutaire que l'on a hâte de voir à l'œuvre sur la durée.

KEVIN BITTERLIN

À RETENIR

Éditeur Capcom
Développeur Capcom
Sortie prévue 2013

Au début de l'aventure, Leon va être contraint d'abattre celui qui était président des États-Unis avant d'être un zombie.



On retrouve un sniper, nommé Piers Nivans, que les lecteurs du manga *Biohazard: Marhawa Desire* connaissent déjà.

Sherry Birkin a bien grandi depuis sa première apparition aux côtés de Claire dans *Resident Evil 2*.



Quelle créature va sortir de ce cocon ? Trouver la réponse à cette question est l'un des enjeux du titre.



L'inventaire, accessible en temps réel, peut être consulté via le smartphone du personnage incarné.



THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING



Les dents aiguisées

Comme beaucoup avant lui, c'est au tour de Neocore Games de se lancer dans le milieu de l'action-RPG. Et quelle meilleure légende que celle de *Van Helsing* pour prétexter une extermination de vampires et autres succubes ? D'après Viktor Juhász, lead writer sur le projet, avec un studio « situé en Europe de l'Est et une expérience dans le

Un action-RPG dans l'univers gothique de *Van Helsing*

développement de RPG » (notamment *King Arthur*), s'attaquer à *Van Helsing* est « tout à fait naturel ». Dans une Europe du XIX^e siècle fleurant bon le style gothique, le soft proposera d'incarner le fils de Van Helsing et de lutter contre les forces du mal, évidemment. Si le développeur indique s'être inspiré du récit *Dracula* de Bram Stoker, il n'oublie pas non plus de préciser que certaines situations ne manqueront pas d'humour.

The Incredible Adventures of Van Helsing sera-t-il suffisamment original pour arriver à tirer son pleu

À RETENIR

Éditeur NC
Développeur : Neocore Games
Sortie prévue Fin 2012

du jeu ? Arbalète sur le dos et balles d'argent dans la pétrole, nous sommes prêts !



The Cave

Exploration souterraine

La spéléologie est un sport qui peut se pratiquer dans toutes sortes de grottes, mais aussi, et c'est moins connu, dans certains bureaux de la rédaction. Quoi qu'il en soit, les claustrophobes peuvent aujourd'hui se réjouir, car ils ne risquent pas de se retrouver coincés entre deux parois. Si le nom de Ron Gilbert ne vous dit rien, il est peut-être temps pour vous de réviser quelques classiques du jeu d'aventure, comme *Monkey Island*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* ou encore *Maniac Mansion*. Avec un

tel parcours, le bonhomme ne risque pas de manquer d'aplomb pour nous présenter son nouveau projet, développé en corrélation avec le studio Double Fine de Tim Schaffer. D'après les premières informations, il s'agirait d'un jeu mêlant plateforme et aventure, dont l'action se déroulera sous le niveau de la mer. *The Cave* devrait aussi apporter une certaine touche de folie, puisqu'on a pu entrevoir une sorte de parc d'attractions, un temple égyptien, ou encore un dragon cracheur de feu.

De plus, certains éléments futuristes achèvent de semer le doute, comme la présence d'un étrange rayon laser. Sans oublier cette mystérieuse machine qui change complètement les éléments du décor une fois qu'on l'a traversée. Faille temporelle ou simple téléporteur, il est encore trop tôt pour le dire. Mais que les plus curieux soient rassurés : l'intrigue se creusera en téléchargement dès la fin de l'année !

À RETENIR

Éditeur SEGA
Développeur Double Fine Productions
Sortie prévue Fin 2012



Novy Soyuz

Et si c'était vrai ?

Reportages, films, livres, jeux vidéo... même le chanteur Corneille y a consacré une chanson : si vous ne le saviez pas encore, la fin du monde est pour bientôt. Depuis le temps qu'on vous le dit, ne soyez pas surpris si vous voyez un bateau de pêche passer devant la fenêtre de votre habitation, au moment même où vous lirez ces lignes ! Si ce n'est pas (encore) le cas, on peut

toujours remercier les nombreuses productions vidéoludiques créées pour nous apprendre à survivre en milieu post-apocalyptique. De *Metro 2033* à la série *Fallout*, c'est aujourd'hui à la recrue *Novy Soyuz* de parler de la catastrophe. Développée par l'équipe ukrainienne de Best Way (*Men of War*), cette « nouvelle union » narre l'histoire d'une Russie de 2012 dévastée par un conflit

nucléaire avec les États-Unis. Présenté comme un open world déchiré par une guerre entre différentes factions, *Novy Soyuz* ne cache pas ses inspirations, et c'est peu de le dire. D'ailleurs, les premières images disponibles sur le site officiel rappellent instantanément un certain *S.T.A.L.K.E.R.*, mutants en moins. Espérons qu'il laisse tout de même part à l'originalité...

DÉCOUVREZ LE
NOUVEAU


wireless
CASQUE DE JEU 7.1 SANS-FIL



VENGEANCE[®] 2000

Son surround sans fil

La liberté des casques sans fil

Notre casque de jeu sans fil 2.4 GHz vous permet de bénéficier d'un son fiable, sans interférence et surtout sans fil, à une distance de 12 m de votre PC grâce à des antennes redondantes et des changements de canaux/fréquences intelligents. Doté d'une batterie Li-ion rechargeable via USB, ce casque offre une autonomie de 10 h pour jouer sans interruption, bavarder en VOIP, ou simplement écouter de la musique toute la journée. Les écouteurs en mousse à mémoire de forme et revêtement microfibre, ainsi que l'arceau rembourré et réglable, vous garantissent des heures d'utilisation dans le plus grand confort.

Le casque de jeu sans fil Corsair Vengeance 2000 7.1

Conçu pour vous.

Pour en savoir plus, rendez-vous sur corsair.com/audio

Qualité audio exceptionnelle

Les amplis sur mesure de 50 mm du casque Vengeance 2000 offrent une précision sonore inégalée sur toute la gamme de sons afin de les rendre encore plus clairs et réalistes. Faites l'expérience de graves purs, cristallins et sans distorsion, même à des volumes élevés. Le flux audio sans fil non compressé de 48 kHz assure une qualité sonore de type DVD sans perte ou compression de données.

Son surround 5.1 et 7.1

Même si vous ne voyez pas vos adversaires, vous saurez exactement où ils se trouvent grâce au son 3D HRTF optimisé de Corsair. Le casque Vengeance 2000 peut analyser les flux audio de son surround 5.1 ou 7.1 des jeux ou des films afin d'assurer une immersion totale de son utilisateur.



facebook.com/corsair



@CorsairMemory

Pour en découvrir bien plus sur la gamme complète des casques Corsair, visitez corsair.com

XCOM : ENEMY UNKNOWN

Invasion imminente

Tandis que les frères Bogdanov ou Jacques Cheminade continuent de se demander s'il existe d'autres formes de vie dans l'univers, chez nous, la rédaction de *PC Jeux* est déjà fixée depuis longtemps. Voilà maintenant plus de quinze ans que l'on doit batailler ferme pour empêcher d'infâmes créatures verdâtres d'envahir notre belle planète. On connaît même la date de leur prochaine tentative : en automne ! C'est en effet à cette période que 2K Games devrait lancer son *XCOM : Enemy Unknown*, remake d'un jeu sorti en 1994, dont nous avons pu avoir un bref aperçu, manette en main. Comme avec l'ancêtre édité par Microprose, vous commencerez par choisir le continent sur lequel vous installerez votre base secrète. Un choix pas forcément anodin. Il déterminera notamment les ressources auxquelles vous aurez accès dans un premier temps et influera sur la stratégie d'occupation de l'ennemi. Ceci fait, la lutte contre l'envahisseur pourra commencer concrètement,

divisant votre quotidien de résistant en deux parties distinctes. Pendant les phases de gestion, il vous faudra développer votre arsenal grâce à un laboratoire de recherche, construire vos équipes et étendre les possibilités de votre base. Durant des phases plus tactiques, en tour par tour, vous contrôlerez une escouade sur le terrain. Clairement, ce sont ces dernières séquences qui seront les plus impressionnantes. Les affrontements présentent en effet un vrai potentiel tactique, multipliant les possibilités d'action et les angles d'attaque. Par exemple, chacun de vos hommes disposera de sa propre classe et d'un armement spécifique. Mieux encore, au fil des missions et des technologies aliens récupérées, ils pourront s'améliorer et devenir invisibles, contrôler des adversaires par télépathie ou se déplacer dans les airs. Le moteur graphique joue également son rôle, en offrant un rendu particulièrement propre et léché, des environnements

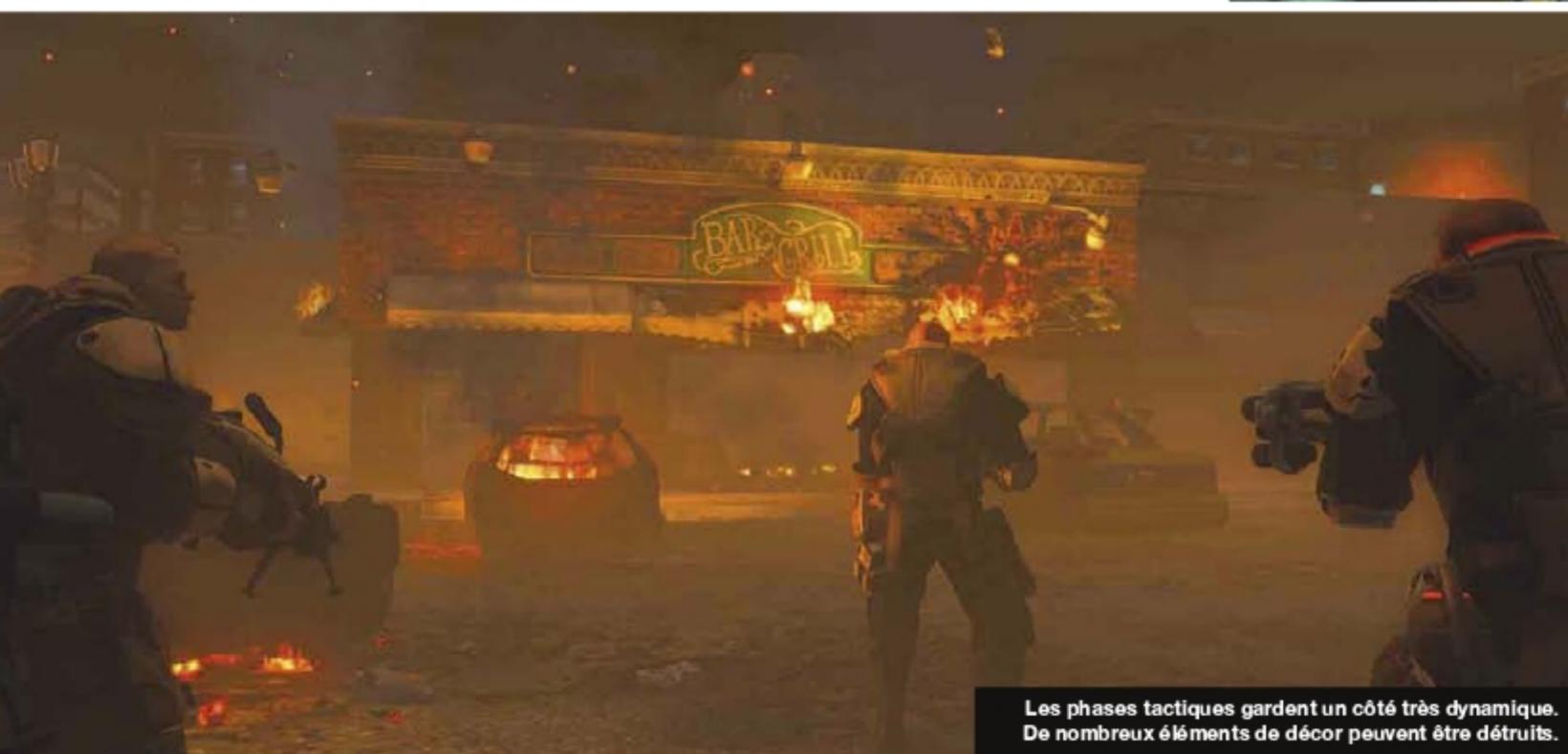
très dynamiques. Les points de couverture, comme la plupart des bâtiments, sont destructibles, ce qui exclura de fait les approches trop sédentaires. Bien sûr, la réussite de ces missions sera une priorité pour s'assurer la victoire, mais ce ne sera pas le seul élément à prendre en compte. Il faudra veiller à perdre le moins d'hommes possible, de manière à conserver des troupes expérimentées. D'autre part, il sera nécessaire de choisir ses missions avec soin, sachant que défendre un point chaud en Asie signifiera peut-être la perte d'une base en Europe. Il ne devrait pas proposer de révolution en termes de gameplay, mais ce *XCOM* nouveau part vraiment sur d'excellentes bases. Espérons que ce potentiel tactique sera bien utilisé et que l'intelligence artificielle sera assez affûtée pour nous assurer de bonnes séances de prise de tête. Réponse dans quelques mois.

DAVID VANDEBEUQUE

À RETENIR

Éditeur 2K Games
Développeur Firaxis Games
Sortie prévue Automne 2012

La découverte de nouvelles technologies permettra à nos troupes de multiplier les options de déplacement.



Les phases tactiques gardent un côté très dynamique. De nombreux éléments de décor peuvent être détruits.

Votre laboratoire devra-t-il privilégier le développement d'armes ou d'outils logistiques ?



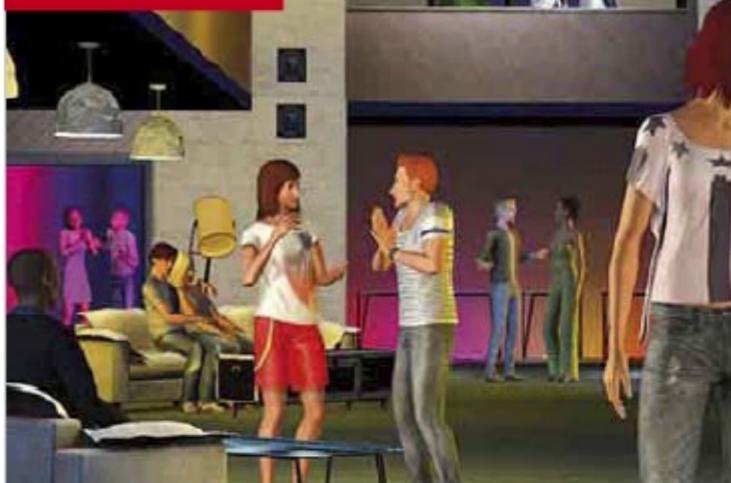
Vous devrez faire chauffer vos neurones pour abattre vos ennemis lors des phases tactiques au tour par tour.



Le choix de notre faction en début de partie aura un impact sur la stratégie d'invasion des aliens.



LES SIMS 3



Histoire de faire le plein...

Comme certains d'entre nous, vous êtes adepte des défilés de mode et toujours prêt à suivre la tendance du moment ? Vous aimez partager vos dernières trouvailles vestimentaires et apportez un soin tout particulier aux styles de vos héros vidéoludiques ? Alors le prochain add-on présenté par Electronic Arts ne devrait pas vous laisser indifférent.

Du réel au virtuel, la poule aux œufs d'or *Les Sims 3* intégrera bientôt quelques vêtements de la marque Diesel, ainsi que des meubles, des décorations et d'autres items d'aménagement. Au total, ce sont plus de trente objets qui viendront garnir les tiroirs virtuels de nos personnages, comprenant jeans, robes, vestes et autres parures officielles. Confirmé

pour arriver dès la fin de l'été, le kit Diesel des *Sims 3* est clairement destiné à maximiser les revenus générés par le soft (disponible depuis 2009). Malgré

des rumeurs discrètes, on ne serait pas surpris qu'un quatrième épisode soit dévoilé.

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur The Sims Studio
Sortie prévue Août 2012



Une mission basée sur le scoring

Hitman : Sniper Challenge

Un bonus discret mais efficace

Retour en début d'année, au moment où Square Enix dépose le nom explicite d'*Hitman : Sniper Challenge*. Jusqu'alors, l'éditeur jouait la carte de la discrétion, en refusant de dévoiler le moindre détail concernant ce projet. Logiquement, et même si c'est son boulot de rester planqué, l'assassin se devait tôt ou tard de sortir de sa cachette. Ainsi, on découvre qu'*Hitman : Sniper Challenge* est un bonus de précommande, disponible pour tous les joueurs ayant pré-acheté le jeu *Hitman :*

Absolution chez Micromania (prévu pour le 20 novembre prochain). Ce stand-alone téléchargeable dès le 1^{er} Août via la plateforme Steam permettra d'incarner l'Agent 47 dans une mission exclusive. Il sera question de réduire au silence le PDG de l'entreprise Stallion Armaments, en plus de sa quinzaine de gardes du corps. Pour l'avoir essayé sur consoles, on ne vous cache pas que ce bonus est avant tout taillé pour le scoring. En effet, la mission en elle-même ne dure pas plus de quinze minutes, et

le seul intérêt sur le long terme réside dans les défis à accomplir, permettant de débloquent bonus et autres améliorations. Objectif : réaliser le meilleur score possible et, pourquoi pas, apparaître dans les colonnes du classement en ligne. De plus, tous les goodies obtenus grâce à vos performances sur *Hitman : Sniper Challenge* seront transférables dans *Hitman : Absolution*. Un bonus qui vise juste !

À RETENIR

Éditeur Square Enix
Développeur IO Interactive
Sortie prévue 1^{er} août 2012



Dead Space 3

Des rumeurs spatiales

À l'heure où sont écrites ces lignes, le troisième épisode de la saga *Dead Space* n'a pas encore été officiellement annoncé. Cependant, son existence ne fait plus aucun doute et les premiers détails de la campagne commencent déjà à pleuvoir. Ainsi, on apprend que l'aventure pourra se pratiquer à deux, à l'instar d'un certain *Resident Evil 4*. En conséquence, le pouvoir de

télékinésie devrait apporter son lot d'énigmes à résoudre en coopération. Par ailleurs, l'aventure prendrait place sur une planète glacée et les ennemis seraient bien plus variés que dans les volets précédents. Par exemple, on murmure qu'Isaac sera confronté à des belligérants humains surarmés, également capables de se transformer à volonté en Nécromorphes.

Avec des systèmes d'inventaire et de tir secondaire totalement repensés, *Dead Space 3* continue d'entretenir le mystère autour de son orientation. Là où l'épisode antérieur lorgnait déjà du côté de l'action, celui-ci semble vouloir aller encore plus loin. Évidemment, ces informations sont à prendre avec d'énormes pincettes, dans la mesure où le titre n'est attendu qu'en mars 2013.



Carmageddon Reincarnation

Assuré d'étriper

Depuis 1997, la licence *Carmageddon* reste l'emblème de l'immoralité dans un jeu vidéo. Évidemment, aujourd'hui, des titres tels que *Saints Row : The Third* ou encore *Bulletstorm* vont beaucoup

plus loin. À l'époque, pourtant, l'association Familles de France mène une croisade féroce à l'encontre de chaque nouvel épisode. D'ailleurs, au moment de sa sortie en 1998, la version française de *Carmageddon 2* se voit privée de piétons humains, ceux-ci étant remplacés par

des zombies. Le but du jeu est simple : terminer la course en tête, tout en prenant soin d'annihiler les voitures adverses et, bien sûr, de garnir le chrono de précieuses secondes supplémentaires. Pour ce faire, il est très fortement conseillé d'écraser un maximum

de passants innocents, déposés sur les trottoirs de la cité. D'après les premières infos émanant du prochain *Carmageddon : Reincarnation*, la boucherie s'annonce encore plus folle. Stainless Games, le développeur déjà responsable des épisodes antérieurs, a réussi à

récolter plus de 400 000 dollars grâce à Kickstarter et prévoit une physique ultra poussée pour la gestion des collisions et autres effets de démembrements.

À RETENIR

Éditeur NC
Développeur Stainless Games
Sortie prévue Début 2013

BUSINESS

Tandis qu'il prépare sereinement l'atterrissage du futur million-seller *Black Ops 2*, l'éditeur Activision est aussi sujet à de nombreuses poursuites judiciaires. Le studio Novalogic s'apprête par exemple à traîner le géant américain devant les tribunaux au motif d'une utilisation du logo *Delta Force* jugée non conforme. C'est sans doute le cadet des soucis d'Activision, qui vient aussi de verser 42 millions de dollars aux anciens de chez Infinity Ward. L'affaire des royalties impayées depuis *Modern Warfare 2* semble loin d'être résolue car la défense des ex-employés affirme que la somme perçue ne représente qu'une infime portion du montant dû par la firme de Bobby Kotick.

DmC : Devil May Cry

Les ténèbres prennent leur temps

Avec quatre épisodes de qualité inégale à son actif, la série *Devil May Cry* s'apprête à accueillir un rejeton de plus. Dante reviendra plus nerveux que jamais, et nul doute que le prochain volet, intitulé *DmC*, optera à nouveau pour une mise en scène bien sauvage comme on les aime. En attendant, Capcom nous dévoile un personnage clé de l'intrigue, répondant au doux nom de Kat. Déserteuse dans l'âme, la belle est surtout une adepte du paranormal. Par exemple, elle peut observer les limbes et guider Dante, mais sans pour autant être capable d'influer sur les événements où les objets qui s'y trouvent. On imagine

déjà quelques belles énigmes – entre deux gunfights démoniaques, évidemment. En revanche, il faudra se montrer patient, car la mouture PC arrivera plus tardivement que les versions consoles, dans le courant de l'année prochaine.

À RETENIR

Éditeur Capcom
Développeur Ninja Theory
Sortie prévue 2013



En vrac !

Battlefield 3

> Fin mai, certains revendeurs affirmaient l'arrivée d'un disque *Battlefield Premium*, comprenant l'intégralité des DLC de *Battlefield 3* ainsi qu'un pack supplémentaire intitulé *Aftermath*. La galette sortirait à la fin du mois de juin... Si vous n'êtes pas encore fixés, ça ne saurait tarder.



LOST PLANET 3

Confié à un studio américain, *Lost Planet 3* revient aux fondamentaux

Il n'est pas aisé de se dépêtrer d'une réputation sulfureuse. Prenez l'exemple de Spark Unlimited. Ce studio s'est rendu coupable de deux FPS médiocres au cours de ces dernières années, à savoir *Turning Point : Fall of Liberty* et *Legendary*. Aussi, quand Capcom a révélé que le développement de *Lost Planet 3* avait été confié à cette boîte, le scepticisme fut clairement de mise. Après avoir jeté un premier coup d'œil sur le jeu, beaucoup de nos doutes initiaux ont cependant été balayés, preuve qu'il ne faut jamais s'arc-bouter sur des préjugés

hâtifs. Première bonne nouvelle, ce troisième épisode revient aux bases de la série, en évacuant tout ce qui avait déplu dans le volet précédent. Exit les environnements exotiques et la coopération à quatre, *Lost Planet 3* se pose comme une aventure solo avec de la neige pour seul horizon. Le héros s'appelle Jim, c'est l'un des premiers pionniers à investir l'astre E.D.N.III. S'il n'a aucune idée de ce qui l'attend en débarquant sur la planète perdue, le pauvre bougre va vite le découvrir à ses dépens, en croisant la route des autochtones : les Akrids. Dès les premières

minutes de jeu, on devine que Spark Unlimited a beaucoup joué à la saga *Dead Space*, au point de s'en inspirer grandement à l'heure de plancher sur *Lost Planet 3*. Que ce soit au niveau des sons, des décors ou de l'interface, ce troisième épisode renvoie inmanquablement à la série de Visceral Games. Notre héros accède à son inventaire via une projection

holographique, exactement comme Isaac Clarke. Mais en creusant un peu sous cette première couche qui fleure bon la repompe sans vergogne, on trouve néanmoins un titre assez fidèle à l'esprit de la série. L'atmosphère oppressante et aride se révèle, par exemple, vraiment palpable, en partie grâce à des tempêtes de neige monstrueuses et à la présence d'Akrids toujours

aussi impressionnants. Au final, l'ambiance survival horror semble donc convenir plutôt bien à un *Lost Planet 3* qui, on l'espère, saura soutenir la comparaison avec son concurrent direct, un certain *Dead Space 3*...

KEVIN BITTERLIN

À RETENIR

Éditeur Capcom
Développeur Spark Unlimited
Sortie prévue Début 2013



Jim peut consulter des messages vidéo envoyés par sa femme depuis la Terre.



Les Vital Suits offrent aussi une force de frappe importante pour vaincre les Akrids géants.

Comme toujours avec *Lost Planet*, le point faible des Akrids est de couleur orange.





Des QTE sont nécessaires pour sortir Jim d'un pétrin comme celui-ci.



Lorsqu'une tempête de neige arrive, mieux vaut rester à l'abri dans son Vital Suit.

- > Le pilotage est plus précis qu'on pourrait le croire
- > La partie gestion est dodue à souhait
- > Le multi entre amis est un régal

F1 ONLINE : THE GAME

À 300 à l'heure dans mon navigateur

On redoute toujours un peu ce coup de fil. Celui lors duquel une attachée de presse, de sa voix suave, nous demande si on veut assister à la présentation d'un « super-nouveau-jeu-trop-génial-tu-verras ». Le truc tellement survenu au téléphone qu'on flaire direct le piège du titre sur navigateur que personne n'a envie d'aller voir. En général d'ailleurs, on tient bon et on dit non. Mais cette fois, entendre les mots « *F1 Online* » et « Codemasters » entre deux superlatifs nous a pour le moins intrigués. La sortie du sublime *F1 2011* (95 % dans le *PC Jeux 164*) à l'automne dernier y étant peut-être pour quelque chose. Et vous savez quoi ? On a bien fait. Car sous ses airs modestes de petit

browser game en free to play, *F1 Online : The Game* est quand même bougrement ambitieux. Sans la moindre installation, vous allez pouvoir piloter les plus prestigieuses monoplaces sur l'ensemble des circuits du championnat, licence officielle oblige. Clic gauche pour avancer, clic droit pour freiner et le pointeur de la souris pour tourner, impossible de faire plus accessible. Pourtant, les petites subtilités de la discipline n'ont pas été oubliées, à l'image du KERS et du DRS, des systèmes qu'il vous faudra gérer intelligemment pour faciliter les dépassements en ligne droite. De victoire en victoire, vos talents de pilote vont s'étoffer et vous serez prêt à goûter le mode de jeu

le plus intéressant de *F1 Online : The Game*, le mode écurie. Tour à tour pilote, patron, commercial ou ingénieur, vous allez devoir maîtriser toutes les facettes du milieu pour mener votre petite équipe vers les sommets. Vous aurez ainsi à cœur de définir la livrée de vos monoplaces, gérer les relations parfois houleuses avec les médias et gagner des

courses pour satisfaire les sponsors et améliorer vos voitures. La chose est suffisamment rare pour être signalée : toutes les pièces d'équipement sont gratuites, dès lors que vous avez l'expérience et les fonds (virtuels) nécessaires. Les micro-transactions ne servent qu'à réduire les temps de développement des améliorations qui,

autrement, peuvent se compter en heures ou en jours. Prévu pour le courant de l'été (une bêta est déjà disponible), *F1 Online : The Game* a de bonnes chances d'anéantir toute productivité dans votre open space !

BRUNO PENNES

À RETENIR

Éditeur Codemasters
 Développeur Codemasters
 Sortie prévue Été 2012





TEAM GOALS

| | |
|-----------------------|-----------|
| WIN A RACE | \$50,000 |
| GET 8 FASTEST LAPS | \$100,000 |
| GET FASTEST LAP | \$50,000 |
| BEAT ANOTHER FERRARI | \$100,000 |
| BEAT McLAREN 5 TIMES | \$150,000 |
| BEAT RED BULL 5 TIMES | \$150,000 |
| WIN 12 RACES | \$400,000 |

Beat all Team Goals to get:

\$ 1,000,000

Grâce à la licence FIA, toutes les écuries sont présentes. Et puisque vous lisez cette légende jusqu'au bout, profitez-en pour admirer la modélisation des monoplaces.

Scuderia Ferrari



FERNANDO ALONSO



FELIPE MASSA



Si la vue de haut surprend lors des premiers tours, il faut bien l'admettre : pour du navigateur, c'est rudement joli !

METRO : LAST LIGHT

Jouons avec le feu

C'est à Londres que THQ a convoqué le ban et l'arrière-ban de la presse européenne pour faire le point sur trois des six jeux qu'il doit sortir dans l'année à venir. Parmi eux, le très attendu *Metro : Last Light*. Très attendu, car l'ambiance post-apocalyptico-fantastique slave de *Metro 2033* avait remporté une large adhésion. Les multiples petits gestes de survie que l'on devait réaliser en permanence (recharger ses piles à la manivelle, changer le filtre de son masque à gaz, regarder sa

montre pour connaître le temps qu'il nous reste...) permettait une immersion assez inoubliable. Mais à côté de ça, le maniement des armes laissait un goût d'inachevé, tant les tirs étaient mous et ne semblaient même pas chatouiller les ennemis. D'après le niveau qui nous a été présenté, ce n'est pas sur *Last Light* qu'il faudra compter pour enfin s'imprégner de puissance en pressant la détente de son tromblon artisanal, bricolé à partir de siphon de lavabo et de boîtes de conserve. Même si le jeu

est globalement plus beau et les textures plus travaillées, les animations des ennemis ne sont toujours pas influencées par les impacts subis. En revanche, La progression est rendue plus variée par l'arrivée d'un nouvel élément. 1,5 million d'années après l'homo erectus, 4A réinvente le feu et l'intègre à son gameplay. Dans le niveau qui nous a été présenté, le fameux briquet-balle du premier épisode sert à enflammer des toiles d'araignées pour éviter d'être assailli par des arachnides mutantes. Un peu plus loin, les cocktails

Molotov dressent des murs de flammes en travers du chemin des monstres à nos trousses, avant que deux soldats équipés de lance-flammes ne débarquent pour désinfecter la zone. L'autre changement, c'est la sensible augmentation du nombre de scènes scriptées. Scènes qui apportent une dose de spectacle, à défaut de favoriser l'immersion. Lors d'une précédente présentation, on nous avait démontré que briser une lampe à huile pouvait déclencher un incendie susceptible de distraire

les gardes. On peut donc espérer que le feu ajoute de nouvelles possibilités d'approche des différents niveaux. *Metro : Last Light* apportera donc du neuf, mais pas là où on l'attendait. Reste à savoir ce que THQ et 4A entendent par l'« exploration » et « les éléments de RPG » qu'ils nous ont promis, puisque pour le moment, rien de ce que l'on a vu ne permet de le deviner.

DAMIEN COULOMB

À RETENIR

Éditeur THQ
Développeur 4A Games
Sortie prévue Début 2013

Dans ce niveau en extérieur, le démonstrateur traverse la carcasse d'un avion de ligne pour atteindre la station de la bibliothèque.

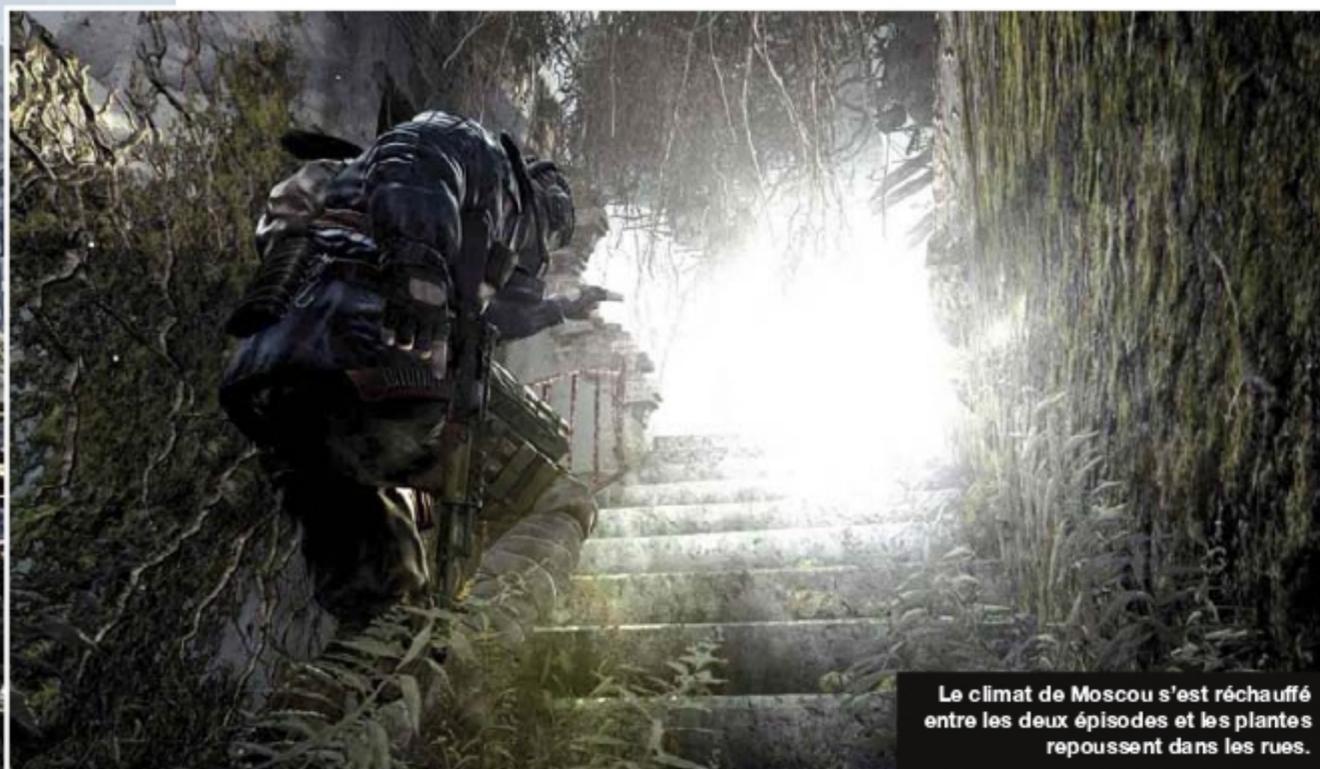




Cette innocente lampe à huile posée sur des caisses peut être à l'origine d'un gros incendie.



Les démons vous en ont fait baver dans *Metro 2033* ? Ils seront encore plus abominables dans *Last Light*.



Le climat de Moscou s'est réchauffé entre les deux épisodes et les plantes repoussent dans les rues.

COMPANY OF HEROES 2

Teuton au pays des Soviets

Les développeurs canadiens de Relic ne sont pas peu fiers de leur nouveau moteur, l'Essence 3, et il y a de quoi. *Company of Heroes 2* s'annonce fort joli, et surtout doté de champs de bataille dynamiques du plus bel effet. Alors que le premier épisode se concentrait sur les quatre mois de la campagne de France, *Company of Heroes 2* couvre les quatre ans et dix mois d'affrontement sans pitié de l'Ostfront. Le choix du Front de l'Est n'est pas sans conséquence. L'omniprésence de la neige lors des épisodes les plus intenses de la guerre a été intégrée au jeu. La couverture neigeuse n'est pas une simple texture, puisqu'elle a une épaisseur dans laquelle les tanks creusent des tranchées et les fantassins s'empêtrent. Comme dans le premier *Company of Heroes*,

le gameplay se révèle beaucoup plus tactique que stratégique, avec un système de couverture encore amélioré et des options plus nombreuses. Il est par exemple possible de tuer l'équipage d'un char pour en prendre possession ou de détruire des bâtiments par différents moyens, notamment en y boutant le feu à coups de lance-flammes. La manière dont les isbas s'enflamment mérite d'ailleurs qu'on s'y attarde : le feu se répand le

long des murs et fait fondre progressivement la neige du toit, jusqu'à ce que ce dernier prenne feu à son tour, obligeant ses occupants à sortir en courant. L'autre grand ajout permis par l'Essence 3 est le « True Sight », la nouvelle gestion des lignes de vue. Le champ de vision des soldats coule littéralement autour du moindre obstacle, qu'il s'agisse d'un bâtiment ou même d'un véhicule en mouvement. Il est possible de jouer sur cette nouvelle

donnée pour prendre l'ennemi à revers en se masquant derrière des fumigènes. Dans ces conditions, il est donc possible de préparer de véritables guet-apens dans les villages gelés de Russie, puisqu'on ne saurait être totalement certain qu'un fridolin ne se cache pas derrière un mur, même à trois mètres de là. Les grands perdants du True Sight sont les chars d'assaut. Ces monstres d'acier (dont le moteur gère désormais

indépendamment les différents éléments) sont presque aveugles si on les laisse isolés. Le champ de vision d'un tankiste scrutant une forêt par une minuscule fente d'observation étant ce qu'il est, il faudra coordonner son mouvement avec de l'infanterie pour lui indiquer des cibles à se mettre sous la dent.

DAMIEN COULOMB

À RETENIR

Éditeur THQ
Développeur Relic Entertainment
Sortie prévue 2013



Une escouade peut désormais être équipée de lance-flammes.



Lors d'un tir, la force s'applique au canon, puis au reste du char, et quand c'est lui qui se prend un tir, c'est pareil.



L'épaisse fumée qui s'échappe des carcasses peut aussi bloquer les lignes de vue.



Les soldats ne peuvent pas courir si la neige est trop épaisse.



Le solo suit l'histoire d'une compagnie d'élite de l'Armée rouge. L'histoire est narrée par un journaliste commissionné par le Parti pour relayer la « grande guerre patriotique ».

WARFACE

Avec Crytek, shootez sans payer

Lorsque Crytek a annoncé vouloir se mettre au free to play en dévoilant *Warface*, les joueurs ont retenu leur souffle. Car la perspective de voir le studio qui a donné un coup de jeune au FPS (avec *Far Cry* puis *Crysis*) se lancer dans les jeux à micro-paiements n'était pas foncièrement réjouissante. Et pourtant, il faut avouer que les développeurs n'ont pas failli à leur réputation en proposant un titre de qualité. *Warface* est donc un FPS free to play multijoueur qui prend place dans un univers contemporain dont la particularité est de proposer deux parties séparées. Tout d'abord, on trouve un mode coopératif jouable à cinq dont le gameplay n'est pas sans rappeler *Left 4 Dead* ou *PayDay The Heist*. Après avoir choisi une mission, on se retrouve lâché en hélicoptère sur les lieux de l'opération. Il s'agit alors de progresser dans des niveaux linéaires afin d'accomplir l'objectif avant la fin du temps imparti. La difficulté, élevée, a le mérite d'être particulièrement stimulante

et incite à y revenir. Les adversaires sont assez résistants, les boss plus particulièrement, et ne s'abattent pas d'une simple rafale. De plus, la présence de l'option « friendly fire » nécessite de prêter attention en permanence à ses partenaires. En effet, dans ce mode, la mort est lourdement sanctionnée. Si aucun de vos camarades ne vous remet sur pied à l'aide d'un défibrillateur, vous n'avez d'autre choix que d'utiliser un jeton pour revenir en jeu. Évidemment, ces derniers ne peuvent être obtenus que via la boutique disponible en jeu à l'aide de points ou d'argent réel. De plus, le jeu propose quatre classes complémentaires à utiliser, qui ont chacune leur capacité propre favorisant le teamplay. Le soldat est ainsi le seul à pouvoir donner des munitions à ses camarades, le médecin peut soigner et relever ses partenaires tandis que l'ingénieur peut réparer les armures de chacun. Seul le sniper ne dispose pas d'une capacité pour ravitailler ses compagnons. Outre ce mode coop franchement réussi,

on trouve du multi compétitif plus classique comme l'inévitable Team Deathmatch. On trouve également un mode Defuse inspiré du célèbre *Counter-Strike*, avec une équipe chargée de poser une bombe et une autre qui doit la désamorcer. La présence des quatre classes dynamise beaucoup les parties, de même que l'équipement varié, à débloquent grâce à un système d'expérience. Du côté de la boutique in-game, outre les jetons de réapparition, on trouve des objets pour personnaliser son soldat ainsi que des armes à louer. On attendra cependant de connaître leur prix définitif avant de crier au scandale, s'il y a lieu de le faire. Terminons sur la réalisation du titre, évidemment superbe, Crytek oblige. Les décors comme les animations sont soignés et variés. Le jeu rivalise sans mal avec les mastodontes payants du FPS. À essayer !

ALVIN HADDADÈNE

À RETENIR

Éditeur Crytek
Développeur Crytek Kiev
Sortie prévue Automne 2012

Ce boss redoutable, armé d'une gatling, ne prend des dégâts que dans le dos.



L'hélico du retour vous attend à l'autre bout du pont, encore faut-il y arriver en un seul morceau...

Брооклин
Буер

Contrairement à *Call of Duty*, on ne regagne pas de points de vie en se planquant derrière des caisses.



Les ennemis surbrillent en rouge, ce qui n'est pas une technique de camouflage très efficace.



À certains endroits, on peut faire la courte échelle à ses équipiers pour prendre de la hauteur.



TOMB RAIDER

Blessée, violentée, torturée... Lara n'a pourtant jamais paru aussi forte

En décidant de rebooter sa franchise phare, Crystal Dynamics n'a pas seulement choisi de rajeunir Lara Croft pour mieux repartir de zéro. Non, le studio a surtout voulu s'approprier *Tomb Raider*, quitte à se débarrasser de tout ce qui faisait l'ADN de la saga jusqu'à présent. Transformé, revitalisé, ce nouvel épisode se pose clairement comme celui du renouveau, grâce à des mécaniques de jeu plus modernes et à une héroïne

méconnaissable. La belle Lara semble en effet bien loin de l'image froide et insensible (qui a dit frigide ?) qu'elle véhiculait depuis des années. Ici, Lara souffre. Elle gémit, elle hurle, elle pleure. Les développeurs ont voulu lui faire endurer des épreuves épouvantables, allant même jusqu'à la blesser gravement et la conduire à se faire torturer par les habitants de l'île où elle échoue à bord de son bateau. Devant cette Lara en souffrance, on ne

peut qu'être bouleversé. Tout ce que l'on veut, c'est l'aider. L'aider à survivre dans un premier temps, puis à se venger de ses bourreaux dans un second. Pour avoir vu l'entame du jeu, on peut le certifier sans problème. *Ce Tomb Raider* s'apparente à un rite initiatique pour l'héroïne. Lara va devoir franchir son premier précipice, tuer son premier animal, son premier humain... Toutes ces séquences sont portées par une mise en scène

somptueuse et émouvante, inspirée tout autant par la trilogie *Uncharted* sur PS3 que par la série télé *Lost*. Oui, car vous l'aurez deviné, l'île sur laquelle se déroule le jeu n'est pas banale. Elle dissimule de nombreux secrets au sujet desquels Lara va devoir enquêter pour espérer sortir vivante de son calvaire. Bref, de longs mois avant sa sortie, *Tomb Raider* semble déjà au point. En métamorphosant l'atmosphère de la série ainsi que la protagoniste, Crystal

Dynamics semble être parvenu à insuffler un vent nouveau à la fois original et poignant à cet épisode. Épisode que l'on a plus que jamais envie de voir à l'œuvre sur la durée, histoire de vérifier que l'aventure tient bel et bien ses promesses au-delà des époustoufflantes deux premières heures.

KEVIN BITTERLIN

À RETENIR

Éditeur Square Enix
Développeur Crystal Dynamics
Sortie prévue 5 mars 2013

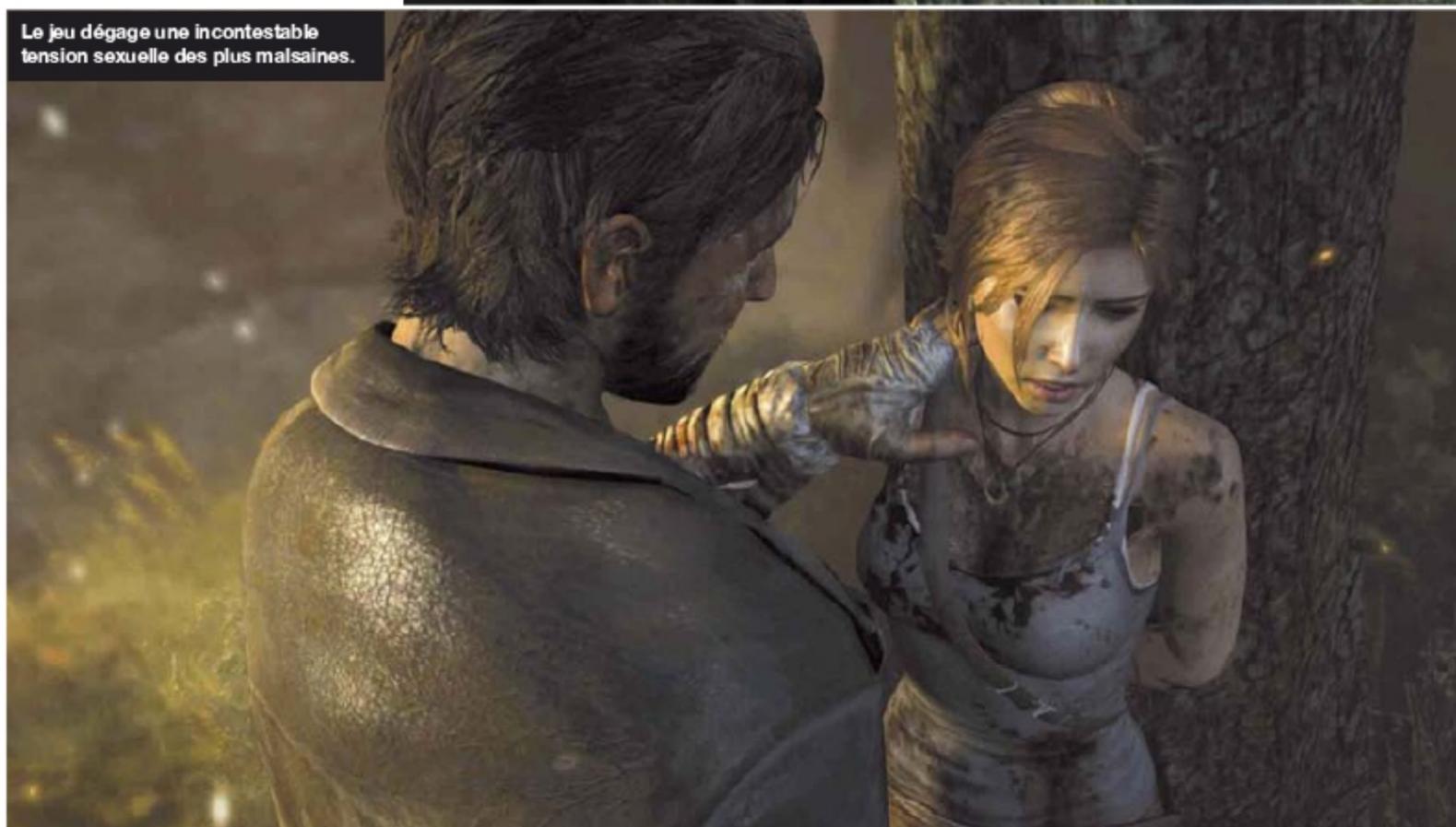
Après avoir été capturée par une mystérieuse milice, Lara va tenter de s'échapper le plus discrètement possible.



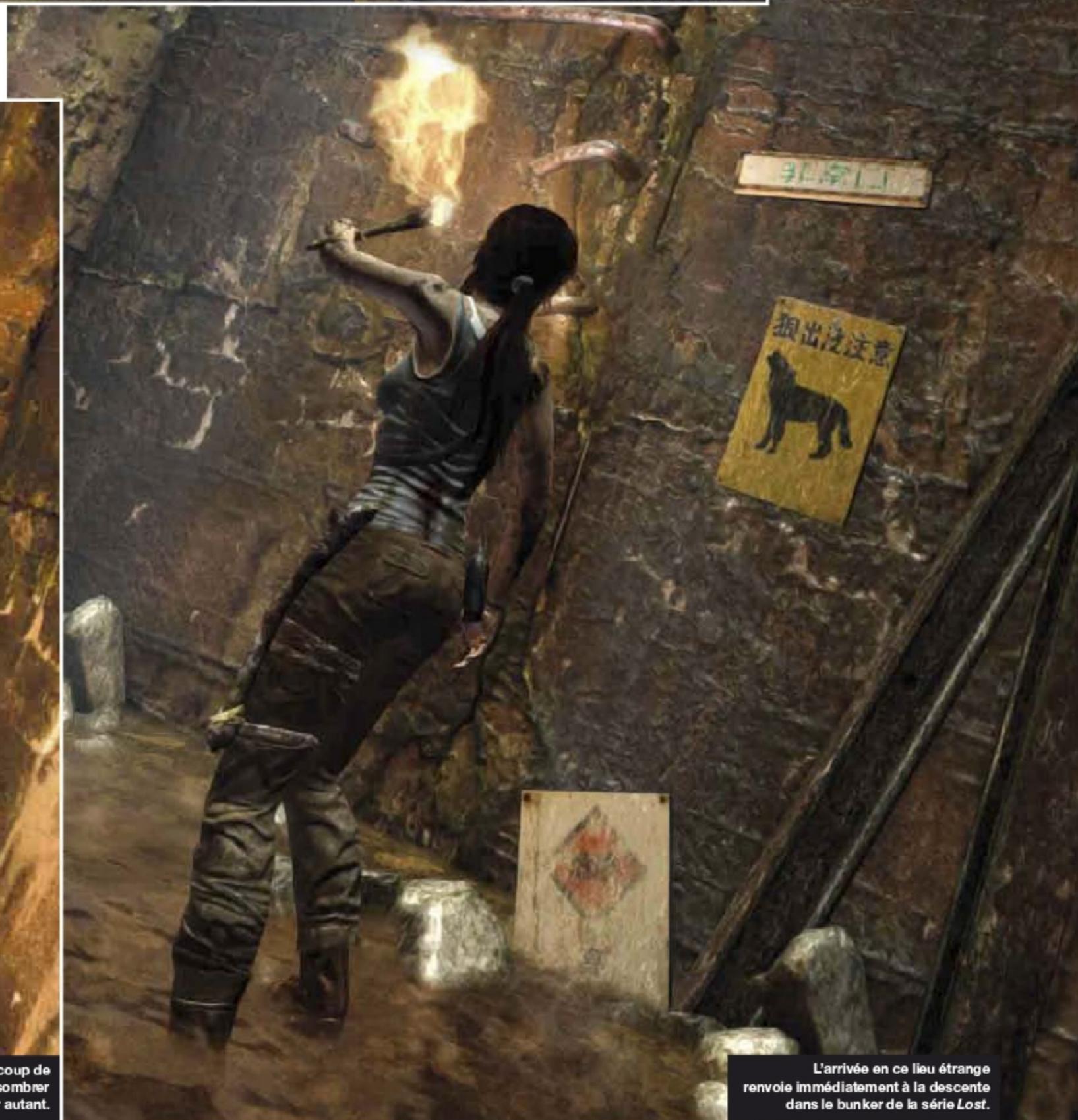
La séquence de la chasse à la biche est une sorte de tutoriel déguisé pour apprendre à utiliser l'arc.



Le jeu dégage une incontestable tension sexuelle des plus malsaines.



Même si l'île abrite beaucoup de mystères, l'aventure ne devrait pas sombrer dans le paranormal pour autant.



L'arrivée en ce lieu étrange renvoie immédiatement à la descente dans le bunker de la série Lost.

Changement subtil : les unités ont désormais 100 points de vie sans que les dégâts aient augmenté en conséquence. Les combats sont donc plus longs.



| Nom/Grade | Lieu | Agents | Activité |
|-----------|------|-----------------------|----------------|
| Mulu Ken | | En attente de mission | Fas de mission |
| | | Voir | Déplace |

| Civilisation | Vos villes | Nom | Potentiel |
|--------------|-------------|-----|-----------|
| Éthiopie | Adde Akabas | | 13 |
| Éthiopie | Adoua | | 9 |
| Éthiopie | Hanar | | 14 |
| Éthiopie | Genere | | 5 |

| Civilisation | Leurs villes | Nom | Potentiel |
|--------------|----------------|-----|-----------|
| Autres | Amen | | 7 |
| Aztèques | P Tlaxcala | | 4 |
| Aztèques | P Tlaxcala | | 3 |
| Aztèques | P Teotihuacan | | 8 |
| Aztèques | P Texcoco | | 3 |
| Aztèques | P Tenochtitlan | | 11 |
| Celtes | P Condit | | 1 |

Passé un certain niveau technologique, on peut lancer des missions d'espionnage dans les villes connues.

Guillaume d'Orange, souverain des Pays-Bas, est un fier représentant de la nouvelle vague de leaders de l'extension.

In Sid Meier we trust

Civilization V Gods & Kings

Absente remarquée et conspuée de la version vanilla de *Civilization V*, la religion signe son grand retour dans cette première grande extension qu'est *Gods & Kings*. Firaxis s'est, pour l'occasion, presque totalement dégagé des religions réelles pour adopter une approche plus comptable de la religion. Le caractère religieux de votre civilisation est représenté par une nouvelle ressource : la foi. Cette dernière est fournie par de nouveaux bâtiments comme l'Autel et la Stèle, ou de nouvelles merveilles comme l'Armée de Terre Cuite ou la Grande Mosquée de Djenné. De leur côté, des bâtiments plus anciens, comme le Temple, accordent également un afflux régulier de foi. Cette foi a plusieurs usages. Passé un certain seuil, vous pourrez poser les bases d'un embryon de religion en fondant un Panthéon avec le bonus qui correspond : des divinités marines qui accordent plus d'or si l'on exploite des cases marines, plus de foi pour chaque case de forêt présente sur votre territoire, ou bien un dieu plus

guerrier qui vous récompense en cas de victoire militaire. Si votre foi s'accumule encore plus, elle fera apparaître un prophète illustre (à l'image des marchands, généraux et artistes de la version de base) dont la consommation transformera votre panthéon rudimentaire en une religion constituée. Il ne peut exister que onze cultes différents à la fois. En théorie, les premiers arrivés sont les premiers servis. Mais en pratique, même sur une très grosse campagne, c'est bien le diable si vous n'êtes pas parmi les onze premiers à fonder votre religion. Là où *Gods & Kings* devient très intéressant, c'est que votre religion est entièrement paramétrable. Vous commencez par choisir la croyance du fondateur en fonction de votre choix de société. Telle croyance favorise les civilisations avec de nombreuses villes, tandis que telle autre donne

On ne comprendra plus, après la sortie, comment on faisait pour jouer avant

un coup de pouce à la culture ou à l'agriculture. On peut également choisir deux croyances d'adeptes qui fonctionnent sur le même principe. Une fois la religion bien posée, la foi sert encore à augmenter le nombre de disciples dans vos villes, et à faire apparaître de nouveaux prophètes qui débloquent de nouvelles croyances de développement, donc de nouveaux bonus, ou qui peuvent aller convertir les villes des autres civilisations. Convertir une autre civilisation à sa religion favorise non seulement les liens diplomatiques, mais prépare aussi le terrain pour une assimilation de nouveaux territoires. Cette nouvelle donne stratégique apporte indéniablement de la profondeur à *Civilization V*, et se paye de plus le luxe de l'originalité. Avec l'arrivée de la religion, Firaxis a ajouté neuf nouvelles civilisations, dont certaines produisent des bigots

en quantité industrielle. On voit donc débarquer Attila le Hun, Didon de Carthage, Guillaume d'Orange des Pays-Bas, Boadicée des Celtes et bien d'autres, dont notre préféré : Hailé Sélassié, le souverain éthiopien fondateur du mouvement Rastafari. Autre nouveauté : l'espionnage que l'on peut pratiquer à l'encontre d'une ville pour voler une technologie. Plus cette ville est importante, plus les gains peuvent être juteux, mais le risque de se faire prendre devient plus grand, surtout si les constructions adéquates ont été faites par l'ennemi. Pour ce que l'on en a vu jusqu'à présent, *Gods & Kings* s'annonce comme une extension majeure de *Civilization V*. Son destin pourrait bien être le même que *Beyond the Sword*, c'est-à-dire une extension qui se révèle tellement indispensable qu'on ne comprendra plus, quelque temps après la sortie, comment on faisait pour jouer avant.

DAMIEN COULOMB

À RETENIR

Éditeur 2K games

Développeur Firaxis

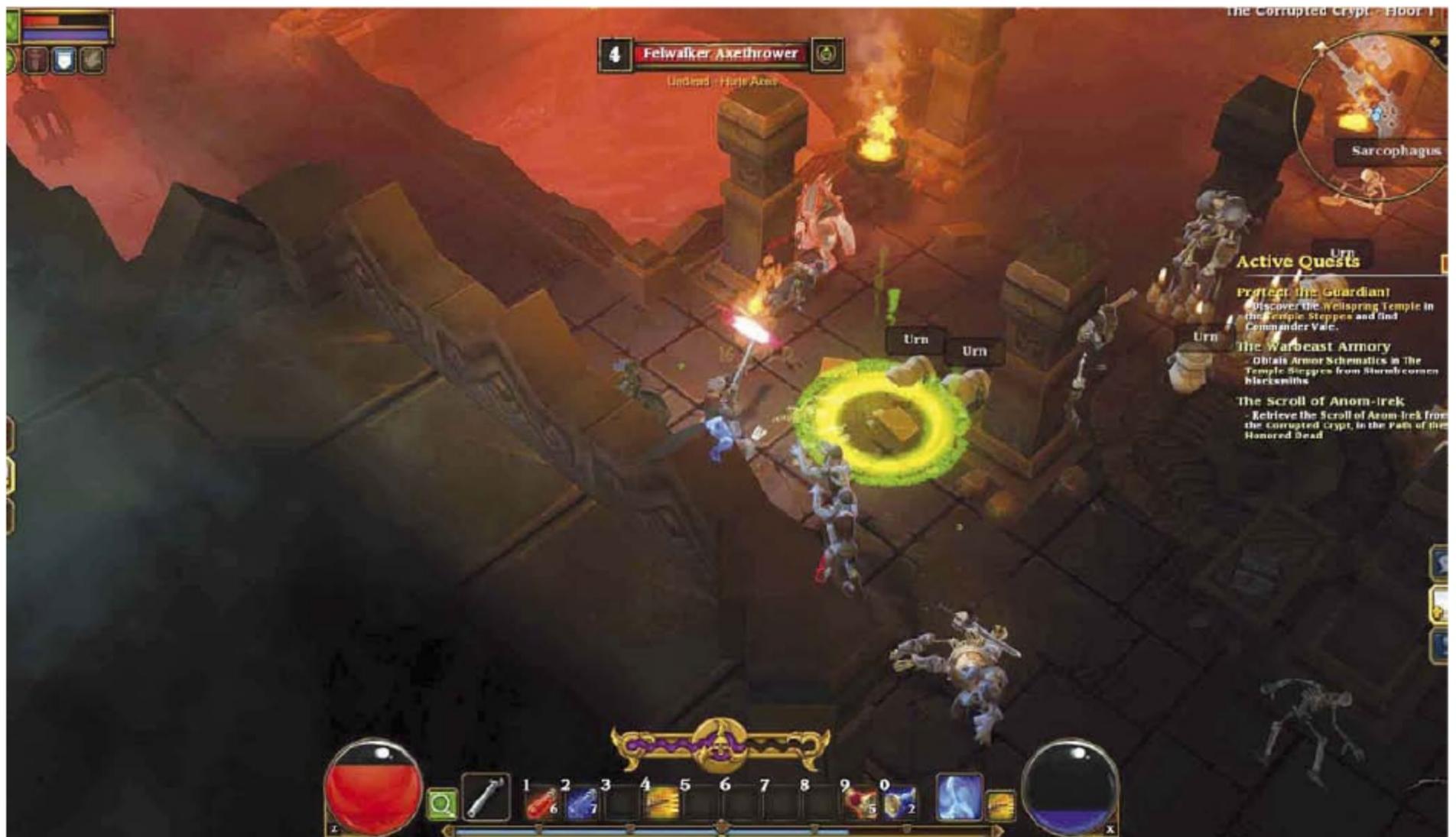
Site www.civilization5.com

L'extension qui viendra peut-être à bout du syndrome « c'était mieux avant ».

EN BREF
L'extension est focalisée sur la religion. Elle tourne autour d'un gameplay consistant et très souple.



Il ne paye pas de mine, mais le Prophète illustre est une arme de destruction massive.





Le familier pourra vendre des équipements de basse qualité, et même acheter des potions pour vous.



Il vous sera possible d'améliorer certains équipements en y incrustant des pierres.

**SORTIE
Été 2012**

Petit Poucet deviendra grand

Torchlight II

Écrire une preview sur un hack'n slash après la sortie de *Diablo III*, c'est la certitude de pouvoir cracher la recette du coq au vin en plein milieu de son papier sans que personne ne le remarque. Et pourtant, vous ne trouverez aucune digression de ce genre dans les lignes qui suivent. En effet, *Torchlight II* mérite qu'on lui prête une attention au moins aussi soutenue que celle que l'on a accordée à la perle de Blizzard. Pour mémoire, rappelons que l'équipe en charge du projet n'est autre que Runic Games, des anciens de Blizzard North qui avaient participé au développement des deux premiers *Diablo*. Une

expérience qu'ils avaient parfaitement su capitaliser avec le premier *Torchlight*, le plaçant comme une des références du genre, aux côtés de *Titan Quest*. Avec ce second volet présenté en version bêta, le studio enfonce le clou et propose un contenu à la fois plus varié et plus complet, notamment avec l'ajout d'un mode multi qui faisait cruellement défaut jusqu'ici. On remarquera ainsi que la phase de création de personnage donne le choix entre quatre archétypes de héros, au lieu de trois précédemment : le

berserker, l'embarmage, l'engineer et l'outlander. En outre, le familier qui devra vous accompagner tout au long de votre périple ne se limitera plus au chien ou au chat.

Il pourra prendre, entre autres, la forme d'un faucon, d'une sorte de mini raptor ou d'une panthère. Mais c'est surtout dans le feu de l'action que l'on mesurera le chemin parcouru. Les différentes classes seront, par exemple, beaucoup plus versatiles, chacune ayant la possibilité de recourir à la magie pour élargir ses possibilités de jeu. L'outlander pourra développer sa maîtrise brute des armes à distance ou choisir de se spécialiser dans les enchantements, qui lui permettront d'ajouter divers effets à ses projectiles. Dans la même optique, le berserker pourra vampiriser la vie de ses ennemis au lieu de tout miser sur son armure et sur sa résistance physique. Plus globalement, le titre surprend par son rythme soutenu et sa riche palette de couleurs. Certes, le développeur, en restant fidèle à un rendu graphique très cartoon, a pris le risque de proposer des environnements convenus et un peu pauvres. Toutefois, on réalise

rapidement que cet aspect est largement compensé par une direction artistique très inspirée et, surtout, par un niveau d'animation des plus impressionnants. Les différents décors, grottes sombres, temples perdus ou cols enneigés débordent de vie. Chaque pierre soulevée fait fuir des myriades d'insectes, chaque brasier fait virevolter des dizaines de cendres rougeoyantes. Ce dynamisme, on le retrouvera aussi dans la construction des différents donjons. En effet, ces derniers comprendront de nombreux éléments aléatoires et surprenants, comme des pièges, des passages secrets ou des PNJ qui vous offriront, moyennant finance, quelques services utiles, potions ou enchantements. Joli, efficace, nerveux, *Torchlight II* ne devrait pas avoir de mal à s'imposer, d'autant plus que son approche très

EN BREF
S'il reste très efficace dans l'action, *Torchlight II* sera moins soigné sur le plan narratif que *Diablo III*.

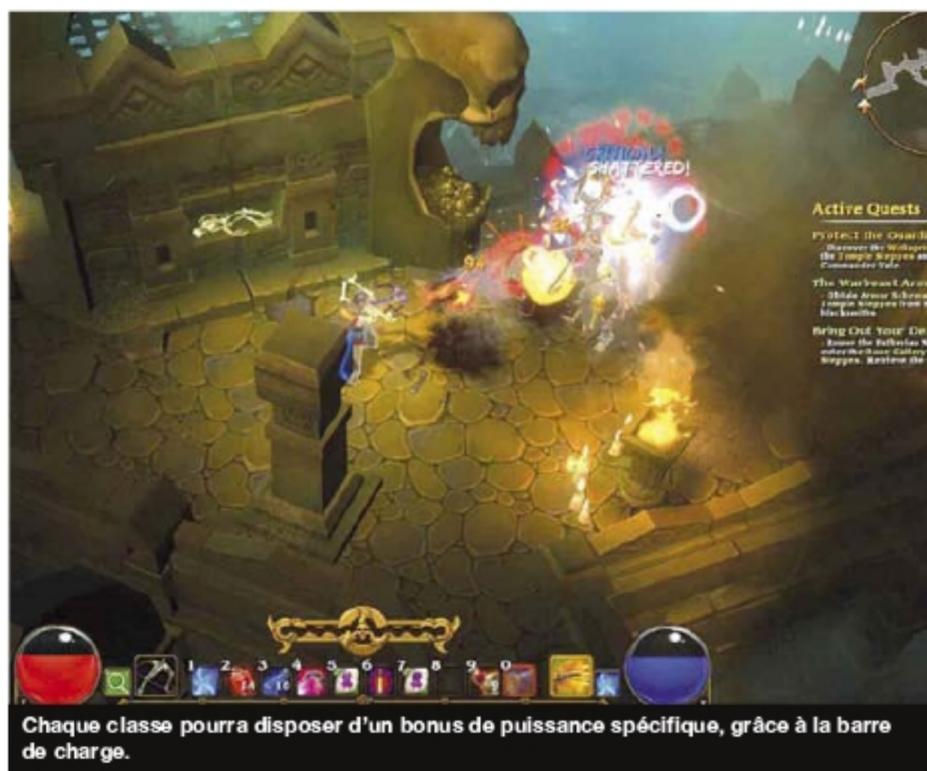
Les différents décors débordent de vie

indé, en termes de fonctionnalités, devrait séduire plus d'un joueur. Le titre sera distribué sans DRM particulier, avec un éditeur de niveau, le torchED 2, et la partie solo sera accessible sans nécessité d'être connecté à Internet.

DAVID VANDEBEUQUE

À RETENIR

Éditeur Runic Games
Développeur Runic Games
Site www.torchlightgame.com
Une excellente alternative à *Diablo III*. On a hâte d'avoir la version finale entre les mains.



Chaque classe pourra disposer d'un bonus de puissance spécifique, grâce à la barre de charge.

DIAB

À sa sortie, *Diablo III* a défrayé la chronique en s'installant comme le jeu PC le plus vendu de l'histoire durant ses premières vingt-quatre heures, avec 3,5 millions de copies écoulées. Vous êtes donc très nombreux à arpenter le monde de Sanctuaire à la recherche de tous ses trésors. Ce dossier vous permettra de découvrir les nombreux secrets et anecdotes de *Diablo III*. Partez à la découverte de tous ces petits détails qui rendront vos parties bien plus attrayantes !

JEAN-MARC DELPRATO ET CYRIL DUPONT

LO III

SOMMAIRE

| | |
|------------------------------------|----|
| Rétrospective | 40 |
| Interviews | 42 |
| Le Monde Imaginaire | 44 |
| Les évènements aléatoires | 46 |
| Le saviez-vous ? | 48 |
| Concours | 49 |

LE PHÉNOMÈNE DIABLO

Dépoussiérant avec brio une saga maîtresse de l'histoire des jeux vidéo, Blizzard revisite sa propre épopée et réinterprète tous les codes du genre, en décuplant notre plaisir de jouer. Pour revivre le chemin parcouru et comprendre tout ce qui a justifié les choix de *Diablo III*, plongez dans les coulisses de la prestigieuse franchise.



Avec son action très soutenue et ses environnements ou objets générés aléatoirement, *Diablo* renouvelle sans cesse son gameplay.



Sorti en 1997, *Diablo* constitue l'un des socles du panthéon vidéoludique et a largement participé à façonner le visage actuel de cette industrie. Dans la propre histoire de Blizzard, le titre tient déjà un rôle particulier : intercalé entre *Warcraft II : Tides of Darkness* (1996) et *StarCraft* (1998), il permet à l'éditeur californien de jouer sur trois types d'univers à la fois, qui se répondent et s'inspirent naturellement. Il contribue également à revitaliser un genre, celui du hack'n slash, dont il devient aujourd'hui le mètre-étalon. Apparu au début des années 1980 avec les jeux de rôle plateau, dans la veine de *Dungeons & Dragons*, le hack'n slash revient littéralement à trucider tout ce qui bouge pour récolter de nouveaux objets et gagner en expérience. Avec *Diablo*, un titre sombre à l'univers teinté d'heroic fantasy, ce genre prend un nouveau virage sous l'impulsion d'une véritable révolution technique : la création à la volée des donjons qui parsèment ses terres, avec la promesse de renouveler sans cesse l'expérience de jeu. Dès lors, la répétition de clics très bourrins ne se résume pas à de pures séances de défouloir sans intérêt : seul ou à plusieurs, les parties ne sont jamais les mêmes et se parsèment de la collecte d'objets magiques, rares ou uniques. Outre ce système de jeu, particulièrement accrocheur, l'univers de la saga est resté le même. Le premier épisode de *Diablo* pose les bases de la confrontation éternelle entre les démons et les anges, sur les terres de Sanctuaire. Les premiers sont menés par le sombre seigneur Diablo et ses deux frères Mephisto, seigneur de la Haine, et Baal, seigneur de la Destruction. Les Anges sont dirigés par le Conseil Angris, comprenant à sa tête Tyrael, l'ange de la justice tant fasciné par le destin des mortels. La guerre qui oppose les deux camps se fonde sur la détention de la « Pierre Monde », un artefact qui aurait la possibilité de créer une multitude de mondes. Las du conflit, certains démons et anges s'allient et dérobent la pierre,



qui leur permet de fonder Sanctuaire, un royaume qui revêt l'allure d'un jardin d'Eden à ses débuts. Les descendants de l'union de ces renégats s'appellent les Nephalem et disposent d'un immense pouvoir. *Diablo* met en scène la naissance de la cité prospère de Tristram, aux mains du seigneur Léoric. Tombant sous l'emprise de Diablo, il déclare la guerre au royaume voisin et voit son âme corrompue. Instable et cédant à la folie, il se fait tuer par son propre capitaine d'armée et ressuscite sous la

Le Niveau Secret des Vaches, dans *Diablo II*, est issu d'une blague selon laquelle il fallait cliquer sur un bovidé dans le premier épisode, dans la ville de Tristram.



L'histoire du développement

Le premier épisode de *Diablo* a été développé par le studio Condor Software, basé en Californie et fondé par Max et Eric Schaefer. Spécialiste de titres pour consoles, l'équipe envisage de créer un jeu de rôle au tour par tour sous DOS. Intéressé par l'aventure, le jeune éditeur Blizzard se penche de près sur le projet mais propose de lui donner une vue isométrique 3D en associant à l'équipe d'origine une partie des ressources de *Warcraft II*. Celle-ci travaille ardemment à l'essor de Battle.net, la plateforme gratuite de jeu sur Internet de l'éditeur. Condor Software est finalement racheté et constitue le noyau dur de Blizzard North, qui compte alors moins de vingt personnes. Il en faudra plus du double pour boucler *Diablo II* et bâtir un nouveau moteur de jeu, tout en consacrant une équipe à temps plein à la création des scènes cinématiques, l'un des aspects majeurs qu'a popularisé Blizzard. Du propre aveu d'Alex Mayberry, producteur exécutif de *Diablo III*, l'équipe compte désormais une centaine de développeurs pour son noyau, auxquels il faut ajouter les responsables des scènes cinématiques ou des serveurs de Battle.net.

forme du roi Squelette. Le joueur (guerrier, archer ou magicien) enquête sur les étranges événements survenus dans la région et descend jusqu'au plus profond de l'enfer pour terrasser Diablo. Fidèle à la tradition des RPG tout en les modernisant et en leur conférant un aspect plus arcade, le premier volet de la saga permet déjà une large personnalisation de son personnage. À chaque gain de niveau, vous lui allouez de nouvelles caractéristiques (force, magie, dextérité et vitalité), tout en gérant des paramètres secondaires comme la classe d'armure que le héros peut porter, par exemple. Jouable seul ou à plusieurs sur un réseau local ou via Battle.net, *Diablo* pose les bases de l'exploration minutieuse de donjons générés aléatoirement mais aussi de modes de difficulté (normal, cauchemar et enfer) croissants,



jalonnés d'objets plus ou moins rares à récupérer. Jouissant d'un grand succès, la saga s'est naturellement déclinée en un second épisode, trois ans plus tard. *Diablo II* reprend l'histoire là où elle s'était arrêtée en mettant le joueur face aux conséquences des actes du premier héros. Possédé par le démon pour l'avoir combattu, il s'apprête à libérer ses frères du mal. Le nouveau venu devra ainsi combattre le trio infernal et pénétrer au plus profond des Enfers pour défier Diablo à nouveau. Le jeu modernise considérablement son approche et son interface graphique, tout en introduisant cinq classes de personnage (amazone, barbare, nécromancien, paladin et ensorceleuse) et un système de jeu en ligne nettement plus sophistiqué. Prenant part à travers Battle.net, il permet jusqu'à huit joueurs d'explorer les zones de Sanctuaire, en s'affrontant les uns contre les autres ou en coopérant afin de partager l'expérience et l'or acquis. D'énivrantes parties multijoueur ont donc marqué les échanges de Battle.net, déjà

reconnu comme une plateforme de référence à travers le lancement auréolé de succès de *StarCraft*. Par ses longues phases d'exploration, seul ou à plusieurs, couronnées de la découverte d'objets particulièrement rares, la saga *Diablo* a donc profondément marqué le patrimoine vidéoludique. De nouvelles quêtes ont rapidement signé leur entrée, à travers la sortie de l'extension *Lord of Destruction* (août 2001), et les joueurs se sont mis à expérimenter tous les types de gameplay, par le biais du système de templates introduit avec *Diablo II*. Au fur et à mesure de sa progression dans les niveaux, le joueur dispose toujours de compétences à appliquer à ses traits de caractères, ce qui influe grandement sur la nature des combats que vous menez et renforce le challenge. *Diablo III* redynamise le concept et ouvre davantage le champ des possibles, en assouplissant les caractéristiques de votre personnage. L'histoire est en marche et les seigneurs des Enfers rôdent plus que jamais !

Diablo III élargit le champ des possibles

INTERVIEW



ALEX MAYBERRY, lead game producer



DAVE ADAMS lead level designer

À l'occasion du lancement mondial de *Diablo III*, nous avons eu l'opportunité de rencontrer Alex Mayberry (lead game producer) et Dave Adams (lead level designer). Les deux têtes pensantes de Blizzard reviennent sur le développement du titre et sur les futurs projets de la franchise.

PCJ Douze ans ont passé depuis l'épisode précédent de *Diablo*, une période marquée par des projets de grande ampleur chez Blizzard et par une horde de fans qui n'ont jamais vraiment cessé de jouer. Comment avez-vous abordé ce projet pour satisfaire tout le monde ?

ALEX MAYBERRY David et moi venons du studio Swinging Apes, qui développait essentiellement des jeux vidéo pour les consoles de salon. Nous avons travaillé sur *StarCraft : Ghost* avant de rallier les troupes de Blizzard. Nous avons alors collaboré tous les deux à *World of Warcraft* durant plusieurs années. En ce qui me concerne, j'ai joué à *Diablo I* bien avant d'entrer dans l'industrie et à *Diablo II* avant de faire partie de Blizzard et j'ai toujours été un grand fan du jeu. Lorsque la possibilité de gérer le projet s'est présentée à moi, j'ai sauté sur l'occasion. Nous sommes tous des fans de la saga avant tout et nous devons donc respecter le travail réalisé jusqu'à présent. Notre véritable challenge a été de pousser le jeu vers de nouveaux territoires, sans empiéter sur le sens essentiel de la saga.

PCJ À propos du respect du jeu original, *Diablo III* introduit de nombreux changements, notamment à propos de l'histoire. Comment avez-vous travaillé ?

ALEX MAYBERRY L'histoire prend place vingt ans plus tard, alors que se profilait le spectre d'une invasion démoniaque qui n'a jamais vraiment abouti. Les habitants de Sanctuaire ont alors commencé à oublier les événements du passé et la trame de *Diablo I* et *II* s'est mise à alimenter des légendes. Dans ce contexte, Deckard Cain incarne alors le sage et le témoin de cette tragédie, et il sait à quoi s'attendre. Nous souhaitions imprimer une

distance suffisante entre *Diablo II* et *Diablo III* afin de pousser l'histoire vers de nouveaux horizons, sans pour autant l'éloigner du passé.

DAVE ADAMS Nous nous sommes efforcés d'intégrer au mieux les dialogues à l'action,

plutôt que de marquer de réelles pauses dans l'expérience de jeu. Vos personnages et compagnons s'adressent ainsi la parole en fonction des situations, de manière dynamique. Notre devise est : « Jouez, ne racontez pas. » C'est une approche qui nous apparaît bien plus engageante pour les joueurs.

ALEX MAYBERRY Nous avons commencé par établir les grandes lignes du scénario. Sitôt celui-ci en place, nous avons étudié la meilleure manière de le mettre en scène. À ce titre, les rapports avec l'équipe responsable des scènes cinématiques ont été prépondérants. Nous nous réunissions plusieurs fois par semaine afin de

Le système de compétences n'a pas été simplifié, il est plus élégant

nous assurer que l'ensemble des membres de Blizzard avançaient de concert.

PCJ *Diablo III* introduit aussi de nouvelles classes. Pouvez-vous nous en dire davantage sur ce qui a présidé à leur création ?

DAVE ADAMS Nous avons cherché à proposer un ensemble de classes le plus diversifié possible, sans nécessairement répéter celles de *Diablo II*, afin de mettre en place des personnages uniques, avec des caractéristiques tout aussi originales, comme le chasseur de démons. C'est un nouveau type de personnage, nous aimons tout particulièrement les armes et les compétences qui l'accompagnent. Le sorcier est davantage au contact des éléments. Ses compétences et ses armes sont totalement différentes.

ALEX MAYBERRY Rien ne nous obligeait à nous inscrire dans l'héritage de la saga, sauf pour le barbare qui en est l'une des icônes. Les classes couvrent ainsi tous les styles de jeux. Les joueurs qui avaient une prédilection pour une certaine classe de *Diablo II* devraient ainsi trouver chaussure à leur pied dans le nouvel épisode.

PCJ Le moine figurait déjà dans l'extension non officielle *Hellfire* de *Diablo*, développée par Sierra. Cette édition a-t-elle constitué une source d'inspiration pour *Diablo III* ?

DAVE ADAMS On regarde toujours par-dessus notre épaule, mais nous souhaitons proposer une toute nouvelle approche à travers le système de classes de *Diablo III*.

ALEX MAYBERRY Je ne crois pas que nous nous soyons directement inspirés de *Hellfire*. On doit essentiellement le moine à Jay Wilson, l'un des responsables du projet. Nous avons cherché à couvrir un large spectre, du barbare, qui est un grand brutal, au moine, qui est davantage un adepte des arts martiaux.

PCJ L'un des aspects essentiels de *Diablo III* tient à la possibilité de rejouer l'aventure indéfiniment, en adoptant ces différentes classes. Était-ce un aspect primordial tout au long du développement ?

DAVE ADAMS Absolument. J'ai toujours tendance à commencer par jouer avec le barbare, comme de nombreux joueurs de la communauté. Après avoir goûté une première fois à l'aventure, vous avez la possibilité de la parcourir sous un angle fondamentalement différent.

ALEX MAYBERRY Nous nous concentrons beaucoup sur la possibilité de rejouer au jeu après l'avoir fini. Dans la mesure où *Diablo III* repose sur de nombreux aspects aléatoires, vous ne jouez jamais deux fois la même partie. Même en parcourant pendant des centaines d'heures les terres de Sanctuaire, vous n'êtes pas sûr de voir tout le contenu que nous avons préparé. Chacun de vos choix, y compris le genre de votre personnage, pèse sur le défi qui lui est

proposé et vous apporte une nouvelle perspective.

PCJ À propos du système de compétences, il semblerait que vous l'ayez beaucoup fait évoluer depuis les premières bêtas. Pouvez-vous nous en dire plus sur vos choix ?

DAVE ADAMS Nous avons longtemps travaillé sur le système de compétences durant la bêta, en écoutant les joueurs. Je ne pense pas que nous ayons simplifié le système. Nous l'avons plutôt rendu plus élégant et plus accessible à tous. Je jouais quotidiennement durant la bêta et j'amassais un nombre considérable de runes, sans les utiliser. C'était très frustrant et nous avons alors mis en place une solution plus intéressante pour tous.

ALEX MAYBERRY Si nous en étions restés au système classique, nous aurions poussé les joueurs vers des styles de jeu dont ils n'auraient pas pu revenir. Nous avons mis en place de très nombreuses compétences, combinées avec le système de runes, permettant d'explorer d'innombrables possibilités. Avec le système traditionnel, il aurait fallu se cantonner aux premiers choix, sans avoir la possibilité de changer fondamentalement d'expérience ou de réaction au cours de la partie.

PCJ *Diablo III* repose en grande partie sur l'agencement aléatoire d'éléments. Quel est le travail d'un level designer face à une tâche qui s'articule autant sur un aspect aléatoire ?

DAVE ADAMS Nous avons cherché à créer une expérience unique pour chaque donjon ou espace extérieur. Nous avons en particulier accentué les interactions entre le joueur et son environnement immédiat, comme les chandeliers dans les cathédrales, par exemple. Lorsque vous pénétrez dans une pièce, tous les éléments qu'elle contient sont agencés d'une nouvelle manière à chaque fois.

ALEX MAYBERRY Nous avons créé bien plus d'éléments que vous n'en rencontrerez au cours de la partie, du design des donjons aux objets interactifs, en passant par l'apparition des monstres ou des objets... Tous ces éléments figurent dans le moteur du jeu, qui les récupère à la volée.



PCJ Quels sont vos futurs projets ?

ALEX MAYBERRY Avant tout, il y a le mode multijoueur qui devrait arriver dans le courant de l'année. Il s'agit d'affrontements en 4 contre 4, sur des arènes spécifiquement conçues à ce sujet. On s'amuse beaucoup et on réalise déjà des concours en interne. Les joueurs devraient l'adorer ! Nous allons également en profiter pour jouer à notre tour et créer enfin nos propres personnages.

PCJ Le jeu étant désormais sorti, quelle est votre plus grande fierté ?

DAVE ADAMS En ce qui me concerne, il s'agit de la quantité d'éléments que nous avons introduits, notamment les centaines d'événements aléatoires. C'était une lourde tâche de s'assurer que tout fonctionne correctement, notamment lorsque l'on joue à quatre à la fois dans ces environnements.

ALEX MAYBERRY C'est difficile de choisir. Je suis fier qu'après avoir lancé *Diablo III*, quinze minutes suffisent à retrouver son plaisir de jouer. C'est comme si la saga ne nous avait jamais réellement quittés. Nous avons été capable de la faire entrer dans le 21^e siècle et il s'agit toujours d'un *Diablo* authentique.

Comme on l'espérait, Blizzard a créé un niveau secret qu'il est possible de débloquent via un rituel bien précis. Si vous en avez marre de massacrer des démons, rendez-vous dans le Monde Imaginaire pour passer vos nerfs sur des poneys et des Bisounours !

LE MONDE

Tous les joueurs de *Diablo II* se souviennent du fameux Cow Level, un niveau caché où il fallait affronter une horde de vaches folles marchant sur deux pattes et tentant de vous trucher à coups de hallebarde. Ce délire des développeurs est naturellement resté dans les

mémoires. Blizzard réitère l'opération dans *Diablo III* en proposant une nouvelle zone secrète. Cette fois, les vaches de l'enfer ont été remplacées par des poneys tout mignons arpentant le Monde Imaginaire, une région colorée. Pour accéder à cet univers enfantin et répandre le sang de ces créatures

innocentes, il faut créer le Bâton de bouvier. Pour cela, vous aurez besoin d'une recette et de cinq ingrédients (champignon noir, tibia de Léoric, cloche de Wirt, liquide arc-en-ciel et gemme bredouilleuse) qui sont dispersés dans les quatre actes, quel que soit le niveau de difficulté.

CHAMPIGNON NOIR



Ce champignon unique se cueille à l'acte I. Pour avoir une chance de le trouver, rendez-vous au niveau 1 de la cathédrale en passant par le relais Jardins de la cathédrale. Entrez dans le Passage de Léoric, là où vous avez sauvé Deckard Cain, puis montez l'escalier pour atteindre le niveau 1 de la cathédrale. Si vous ne découvrez pas de champignon noir, recommencez l'opération en quittant la partie en cours afin de recharger la carte jusqu'à trouver l'objet convoité.

TIBIA DE LÉORIC

Pour obtenir ce tibia, vous devez vous rendre dans le manoir de Léoric en utilisant le relais du même nom. Allez dans la salle où se trouve une cheminée, cliquez sur le bois qui se trouve à l'intérieur pour y découvrir le tibia de Léoric. Rechargez la carte autant de fois que nécessaire pour qu'apparaissent les fameux rondins calcinés.



LIQUIDE ARC-EN-CIEL

Pour obtenir cette fiole, vous devez être doublement chanceux. Tout d'abord, il faut vous rendre dans l'oasis de Dahlgur en utilisant le relais du Chemin vers l'oasis. Dirigez-vous au sud dès que vous le pouvez pour trouver deux cabanes abandonnées. C'est ici que vous tomberez, peut-être, sur Zaven l'alchimiste. Aidez-le à ouvrir la porte qui mène vers la Grotte mystérieuse. Ensuite, une fois dans le dédale de couloirs lugubres, il faut trouver et ouvrir le coffre mystérieux qui renferme le liquide arc-en-ciel. Encore une fois, il faut recharger la carte autant de fois que nécessaire, car vous pouvez très bien rencontrer Zaven mais ne pas trouver le coffre.



IMAGINAIRE



CLOCHE DE WIRT

Il s'agit de l'objet le plus simple à trouver puisqu'il est disponible à la vente auprès de Morveuse la colporteuse, qui se trouve au souk de Caldeum à l'acte II. Cliquez sur l'onglet "divers" et vous aurez la possibilité d'acheter cette cloche pour 100 000 pièces d'or.



PLANS : BÂTON DE BOUVIER



Une fois tous les objets en votre possession, il faut récupérer le plan indispensable à la confection du Bâton. Pour cela, rendez-vous à l'acte IV en activant la quête Démon primordial afin de tuer Izual. C'est lui qui vous donnera le fameux plan, si vous avez de la chance. Pour le trouver, activez le relais Collonnade de Cristal, traversez la porte de la Cime d'argent, empruntez le téléporteur qui mène à la Cime d'argent niveau 1. Au bout de la Grande passerelle, vous pourrez affronter Izual.

CRÉATION ET AMÉLIORATION DU BÂTON

Une fois tous les éléments en votre possession, rendez-vous auprès du forgeron, puis faites un clic droit sur le plan qui figure dans votre inventaire. La recette apparaît désormais dans les plans du forgeron qui pourra créer le Bâton de bouvier contre 50 000 pièces d'or. Vous pouvez donc accéder au niveau secret en mode Normal. Pour les autres modes de difficulté, il faut acheter un plan auprès de Gorell, l'intendant qui se trouve à l'acte IV. Ensuite, pour la forge, il vous en coûtera 200 000 pièces d'or en Cauchemar, 500 000 en Enfer et 1 000 000 en Armagedon. Pour économiser quelques pièces, vous pouvez acheter directement l'amélioration du Bâton de bouvier en Armagedon, il déblocuera automatiquement tous les modes de difficulté.



GEMME BREDOUILLEUSE



Pour récupérer cette gemme tant convoitée, vous devez tracter Chiltara ! La chasse ne va pas être simple. Commencez votre traque en vous rendant à l'acte III via le relais Pont de Korsikk. Une fois dans la zone sélectionnée, vous devriez trouver la Caverne de givre qui a une chance d'abriter... Chiltara. Préparez-vous à relancer un grand nombre de fois cette carte pour réunir tous les éléments nécessaires à l'obtention de cette gemme.

ACCÉDER AU MONDE IMAGINAIRE



Avec le Bâton de bouvier dans votre inventaire, rendez-vous à l'acte I dans les Vieilles ruines. Dirigez-vous vers l'ouest pour atteindre la Route de la vieille Tristram. Encore quelques pas vers le sud et vous tomberez sur le squelette d'une vache. Cela vous permet de faire apparaître un esprit et d'accéder au portail qui vous téléportera au niveau secret.

ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

Quand on décide de partir à la recherche d'évènements disséminés dans *Diablo III*, le plus difficile est de savoir où chercher. Ce guide vous présente donc les lieux où vous aurez une chance de déclencher un évènement. Bonne chasse !

D *iablo III* propose de nombreux évènements aléatoires. Vous pouvez donc terminer le jeu des dizaines de fois en passant à côté de certaines quêtes annexes. Certaines d'entre elles sont présentes dans le menu des hauts faits disponibles en jeu, mais difficile de savoir où

chercher pour les déclencher. Nous avons donc listé pour vous les zones où se déroulent certains évènements afin de savoir quelle carte vous devez recharger en particulier. Vous gagnerez ainsi un temps précieux dans vos recherches !



ACTE I

ÉVÈNEMENT Les os de la matriarche
ZONE Cimetière des oubliés – Crypte profanée

Une fois au cimetière, explorez les trois cryptes profanées pour tenter de tomber sur cet évènement.



ÉVÈNEMENT La jarre d'âmes
ZONE Cimetière des oubliés – Crypte profanée

À l'instar des os de la matriarche, tentez de visiter les trois cryptes en espérant voir l'évènement avant de recharger la carte.



ÉVÈNEMENT La ferme des charognards
ZONE Champs du malheur – Terres oubliées

Il suffit de parler à un fermier pour déclencher cet évènement. Vous ne devriez pas avoir de mal à le trouver.



ÉVÈNEMENT Les métaux précieux
ZONE Champs du malheur – Mine abandonnée, niveau 2

Tashun vous accompagne dans la mine pour vous aider à découvrir une gemme pure et une veine de métaux.



ÉVÈNEMENT L'ultime combat des anciens
ZONE Bois putride

Montez quelques marches pour atteindre une pierre commémorative. En cliquant dessus, vous déclenchez cet évènement.



ÉVÈNEMENT La guerre éternelle
ZONE Bois putride

Toujours dans la zone du bois putride, cliquez sur un piédestal néphalim pour commencer l'évènement.



ÉVÈNEMENT La revanche de Gharbad
ZONE Hautes Terres du Sud – Bûcher antique

Aidez le fantôme de Gharbad en décimant la horde de créatures qui vous attaque au début de l'évènement.



ÉVÈNEMENT : L'ermite généreux
ZONE Pics de Wortham

Rendez-vous aux Pics de Wortham pour avoir une chance de rencontrer l'ermite fou.



ÉVÈNEMENT La famille Rathe
ZONE Champs du malheur – Crypte délabrée, niveau 2

Parlez à Willa, puis tuez tous les membres de cette famille qui n'ont plus rien d'humain.



ACTE II

ÉVÈNEMENT Tout l'or d'un mineur ZONE Plateau plaintif

Pour rejoindre cette zone, activez le relais Mine de la Gorge Noire, suivez le chemin vers le sud et traversez le pont. Trouvez le mineur pour activer l'évènement.



ÉVÈNEMENT Les sables houleux ZONE Les Vents cinglants

Rencontrez un nécromancien pour participer à cet évènement qui vous obligera, une fois de plus, à trucider des monstres.



ÉVÈNEMENT Les prisonniers de Kamyr ZONE Oasis de Dhalgur

Dans l'oasis, vous devez libérer trois gardes captifs attachés à des poteaux.



ÉVÈNEMENT Le repaire des Lacunis ZONE Plateau plaintif – Mine abandonnée

Une fois dans la zone du Plateau plaintif, tentez de trouver la mine abandonnée. Elle n'apparaît pas à tous les coups.



ÉVÈNEMENT Les esprits gardiens ZONE Les Vents cinglants

Vous devez tuer Ghezim après avoir parlé à un nécromancien pour venir à bout de cet évènement.



ÉVÈNEMENT Le sanctuaire de Rakanishu ZONE Oasis de Dhalgur

Pendant cet évènement, vous devez détruire les pierres d'invocation. Vous obtiendrez la lame de Rakanishu pour réaliser un autre haut fait.



ÉVÈNEMENT Grand Livre du Roc Noir ZONE Les Vents cinglants

Cherchez une épave de bateau à côté de laquelle un PNJ creuse. Quand il meurt explosé par des créatures kamikazes, vous pouvez récupérer une page du Grand Livre du Roc Noir sur son cadavre.



ÉVÈNEMENT Le tombeau croulant ZONE Les Vents cinglants

Parlez au chasseur de trésors qui se trouve devant l'entrée du donjon pour y accéder. Attention, vous n'aurez qu'un temps limité pour en venir à bout.



ÉVÈNEMENT Le trésor perdu du Khan Dakab ZONE Oasis de Dhalgur

Ici, vous devez trouver un point d'eau et activer deux leviers pour ouvrir une tombe.



ACTE III

ÉVÈNEMENT Les liens du sang ZONE Caserne – niveau 2

Foncez au deuxième niveau de la caserne pour déclencher cet évènement.



ÉVÈNEMENT Forgé au combat ZONE Profondeurs du donjon – niveau 1

Aidez le forgeron pendant sa tâche. Vous aurez accès à ses objets une fois l'évènement terminé.



ÉVÈNEMENT En attente des renforts ZONE Fort-de-Pierre

Une fois de plus, utilisez vos armes pour éradiquer toutes les créatures qui tentent de vous massacrer.



ÉVÈNEMENT Le cours de la bataille ZONE Champ de bataille

Aidez des gardes mal en point à affronter des vagues de créatures dans un campement de fortune.



ÉVÈNEMENT Triage ZONE Champ de bataille

Il faut vous adresser au sergent Brooks pour déclencher cet évènement.



ÉVÈNEMENT Le sommet de la gloire ZONE La traversée de Rakkis

Vous devez rencontrer le capitaine Haile pour activer cet évènement. Repoussez ensuite les monstres qui attaquent.



ÉVÈNEMENT Le grimpeur fou ZONE La traversée de Rakkis

Parlez à un soldat situé en bas d'un bâtiment, puis grimpez tout en haut pour valider l'évènement.



LE SAVIEZ-VOUS ?

Diablo III recèle de nombreuses références et de détails qu'il est toujours amusant de connaître pour briller en société, lors de soirées entre gamers... Profitez donc de ces pages pour découvrir quelques secrets éparpillés dans le monde de Sanctuaire.



L'Enfer des développeurs

Pour réussir à trouver cette crypte particulière, il faut vous rendre à l'acte I, puis activer le relais Cimetière des oubliés. Cherchez alors un donjon nommé l'Enfer des développeurs, rechargez la carte si vous ne tombez pas dessus. Vous y rencontrerez une créature qui s'appelle Jay Wilbur. Il s'agit du directeur de *Diablo III*, qui vous octroie le tour de force « Cogne ! Mais cogne !!! » une fois que vous l'avez tué.



La Chaire des poules

Pour trouver ce donjon, rendez-vous dans les Sables désolés. Cette zone de l'acte II est accessible via le relais du même nom en activant votre série de quêtes à partir de la Pierre d'âme noire. Avant cela, vous n'aurez pas le relais disponible. Une fois dans les Sables désolés, trouvez Lyndo et activez la Machine ancienne. Vous aurez une chance d'accéder au donjon qui renferme des poules inoffensives et un porc qui peut looter quelques beaux objets...



Puits de qualité

Dans les vieilles ruines de l'acte I, il est possible d'être face au Puits de qualité. Il s'agit d'une grotte particulière qui renferme une horde de zombies qui portent le nom d'une partie des développeurs de chez Blizzard. Recharger la carte autant de fois que nécessaire pour voir le puits actif.



Un petit air...

La bande-son assez particulière du Monde Imaginaire est, en fait, le morceau *Gaspard de la Nuit* du compositeur Maurice Ravel, joué à l'envers.



ADRIA La mère de Léah est un PNJ qui était présent dans le premier *Diablo*. Il s'agissait de la vendeuse de potions dans une cahute au nord-est de Tristram. Sachez également que les champignons noirs (nécessaires à la confection du Bâton de bouvier dans *Diablo III*) sont une référence à *Diablo* premier du nom. Ils faisaient partie d'une quête donnée par Adria !

WIRT Le gamin nommé Wirt est une référence présente dans tous les *Diablo*. Dans le premier, il s'agissait d'un vendeur caché près d'un arbre. Dans le deuxième épisode, il fallait récupérer sa jambe en bois pour ouvrir le Cow Level. Enfin, on trouve une référence à ce PNJ dans l'acte II où Morveuse la colporteuse vend la cloche de Wirt, nécessaire pour accéder au Monde Imaginaire.

VER DES SABLES Dans les Sables désolés à l'acte II, traquez un ver des sables géant. Le tuer permet d'accéder à une grotte.

VOIX DE STARS

Vous aurez certainement remarqué le travail de qualité effectué sur la version française de *Diablo III*, particulièrement sur le doublage. Évidemment, il y a toujours des voix que l'on préfère à d'autres, mais notez qu'il s'agit là d'acteurs et d'actrices de métier. Parmi les plus populaires, vous reconnaîtrez celles-ci :

- **Marc Alfos**, la voix du Templier. Il s'agit de la voix officielle de Russel Crowe.
- **Gilbert Levy** interprète la voix du joaillier. Vous l'avez probablement entendu dans *Les Simpson* dans le rôle de Moe, Lenny ou encore Willie le jardinier.
- **Philippe Peythieu**, la voix officielle de Homer Simpson, double plusieurs personnages secondaires comme Lyndo ou Rike l'apothicaire.
- **Benoît Allemane**, qui double entre autres Morgan Freeman, prête sa voix à Zoltun Kulle dans *Diablo III*.
- **Caroline Pascal**, plus connue en tant que Demetra la maîtresse du roi Arthur dans *Kaamelott*, double certains personnages secondaires comme Kala ou Sasha, la fille du fermier.
- **Laura Blanc**, fille du chanteur Gérard Blanc des Martin Circus, est une spécialiste du doublage qui œuvre dans de nombreux films, séries et jeux vidéo. Dans *Diablo III*, elle est la voix de la Sorcière.

GILLIAN

Avec de la chance, vous pouvez tomber sur le journal de Gillian, une référence à un personnage de *Diablo I*.



CONCOURS DIABLO III

Pour participer et tenter de remporter un des lots proposés, il suffit de répondre aux trois questions suivantes ainsi qu'à une question subsidiaire (le nombre le plus proche sera déclaré vainqueur) qui servira à départager les participants.

- 1) Quelle est la note attribuée au test de *Diablo III* figurant dans ce numéro ?
- 2) Combien de pages sont consacrées à *Diablo III* dans ce numéro ?
- 3) Quelle est l'adresse du blog de *PC Jeux* ?
- 4) Combien de personnes vont participer à ce concours ?

Envoyez vos réponses à pcjeux@mer7.fr avec vos nom, prénom et adresse postale complète.

LOTS



1^{er} prix
Une version collector de *Diablo III* + une souris Steelseries *Diablo III*



2^e prix
Un micro-casque Steelseries *Diablo III*



3^e prix
Une souris Steelseries *Diablo III* + un tapis de souris Steelseries *Diablo III* Qck limited edition



4^e prix
Un tapis de souris Steelseries *Diablo III* Qck limited edition



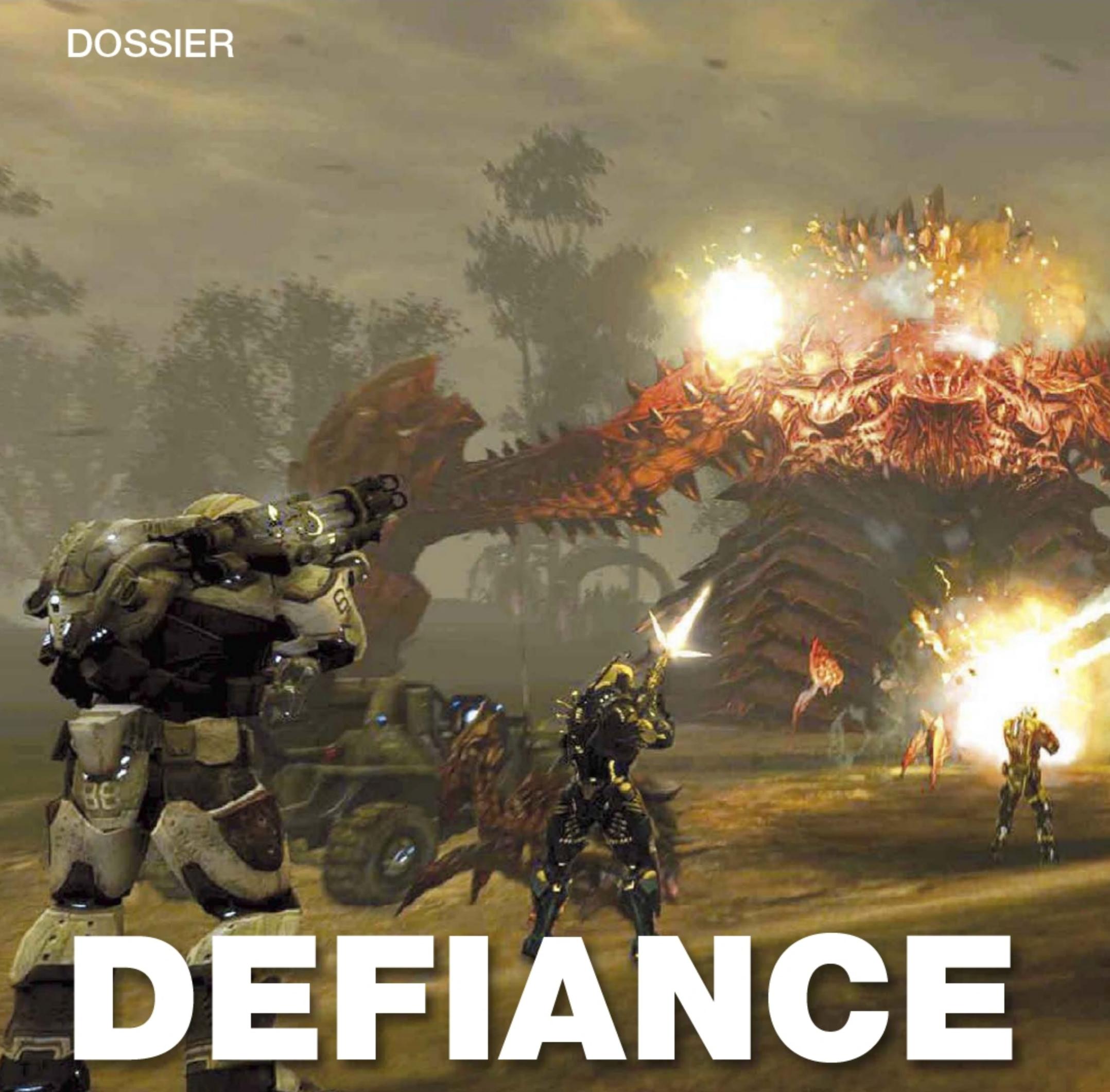
LE BOUCHER Le boss du premier acte n'est autre que le boucher, une créature mythique de *Diablo* premier du nom, qui a trucidé un grand nombre de joueurs au début du jeu.



GRISWOLD Dans les vieilles ruines, vous remarquerez un écriteau à moitié détaché devant une maison en ruine. Cette bicoque appartenait à Griswold, le forgeron de *Diablo I*.



GHARBAD ET RAKANISHU Gharbad était un PNJ qui proposait une quête dans *Diablo I*. Vous pouvez rencontrer son fantôme à l'acte I de *Diablo III* pour réaliser un événement. Quant à Rakanishu, il s'agit d'une créature qui était présente dans *Diablo II*, à l'endroit qui permettait d'ouvrir le portail pour Tristram. Il fait également partie d'un événement dans *Diablo III*.



DEFIANCE

Syfy et Trion dévoilent un nouveau concept, la série dont vous êtes le héros.

BRUNO PENNES

Entre les séries télé et les jeux vidéo, ça a rarement été une grande histoire d'amour. En jetant un rapide coup d'œil au rayon des adaptations, on trouve quelques transpositions pas trop médiocres de *CSI* (en France, *Les Experts*), un *Prison Break : The Conspiracy* honnête sans plus, ainsi que le déjà culte *Derrick : Meurtre dans un Parterre de Fleurs*. Bref, rien qui vaille le coup d'endurer dix heures d'avion pour une courte présentation

et quinze minutes de prise en main. Mais si nous avons fait le déplacement, c'est que *Defiance* est autrement plus ambitieux que les titres cités précédemment. Au point de ne ressembler en rien à ce que vous avez déjà vu. Pourquoi ça ? Parce que *Defiance* est un concept inédit, surfant sur une vague frémissante appelée transmédia.

Avec d'un côté, un jeu de shoot en ligne développé par les talentueux petits gars de Trion (*Rift*). Et de l'autre, une série télé à gros budget créée par la chaîne du câble Syfy (*Stargate SG-1*, *Battlestar Galactica*, *Sanctuary*). Dans le genre grosses références, difficile de faire mieux. Un double projet à plusieurs ►



Les événements dynamiques vous poussent à travailler en équipe pendant quelques minutes. Armes, équipement... tout le monde y gagne.



Le quad est le véhicule de base dans *Defiance*. En cas de destruction, il est possible de faire réapparaître votre engin d'une simple touche !



► dizaines de millions de dollars et pas moins de quatre ans de préproduction.

ALIEN NATION

Un peu avant la seconde moitié du vingt-et-unième siècle, un gigantesque vaisseau spatial débarque sur notre planète. À son bord, sept races de réfugiés stellaires qui ne souhaitent qu'une chose, trouver une nouvelle terre d'accueil. Mais une attaque terroriste cause la destruction de leur vaisseau et la technologie de terraformation qu'il contenait s'éparpille sur Terre. Le monde connaît alors une décennie de guerre tandis que la majeure partie de notre civilisation est annihilée par la transformation globale due aux artefacts aliens. Mais après dix ans de conflits, certaines races extra-terrestres rendent les armes et n'aspirent qu'à vivre paisiblement

au milieu des humains. Hélas, si certains tentent de tirer le meilleur de la situation, d'autres entendent bien poursuivre le combat jusqu'à la mort. C'est dans ce contexte de semi-trêve que le joueur/spectateur va s'immerger.

TRAVAIL D'ÉQUIPE

Vous l'avez peut-être remarqué, il est difficile d'évoquer l'aspect jeu vidéo sans embrayer tout de go sur la série. Car les deux supports sont imbriqués de telle manière que l'un ne peut exister sans l'autre. Sur PC, vous explorerez la région de San Francisco. Une métropole à peine reconnaissable tant la terraformation et les combats l'ont métamorphosée. Lové

dans votre canapé, vous découvrirez les ruines de Saint Louis, là où se déroulera la majeure partie des épisodes. Mais si les

Une guilda qui réussira un haut fait en premier pourra se voir citée dans la série

villes diffèrent pour des questions de cohésion d'univers, de nombreux marqueurs vous rappelleront qu'il s'agit là d'un seul et même arc. Comme une esthétique immédiatement identifiable, avec des bidonvilles high-tech lorgnant autant du côté

de *Fallout* que de *Terra Nova* (là encore, un mélange de médias). Une faune et une flore plus vraiment terriennes que vous croiserez à chaque escapade, qu'elle soit ludique ou télévisée. Et surtout, à un travail scénaristique dantesque, fruit d'une

BROCHETTE DE STARS

Un casting surnaturel



Grant Bowler



Julie Benz



Tony Curran



Jaime Murray

Pour la série, Syfy a souhaité recruter des « gueules » connues des amateurs de séries. Grant Bowler (*Lost*, *True Blood*) joue Jeb Nolan, un ancien marine devenu protecteur de la loi. La sculpturale Julie Benz (Rita dans *Dexter*) campe le rôle du maire de la ville où elle est secondée par Tony Curran (*24*, *CSI*), un alien nommé Datak Tarr. Enfin, Jaime Murray (la très dérangée Lila dans la saison 2 de *Dexter*) incarne Stahma Tarr, la femme de Datak.

collaboration totale entre les plumes de Trion et celles de Syfy. « La série et le MMO se renforcent mutuellement », nous a ainsi déclaré Mark Stern, directeur des programmes originaux chez Syfy. Et le pire, c'est qu'on a beau être habitués aux phrases toutes faites des éditeurs, on a quand même envie de le croire.

Chaque semaine, le nouvel épisode diffusé à la télé fera ainsi progresser l'histoire sur les deux supports. Ces révélations pourront ensuite se traduire in-game par l'arrivée ou la disparition de certaines missions, la mort d'un personnage, voire la transformation d'une zone. Bref, pour être au courant des évolutions de *Defiance* – le MMO –, il faudra suivre *Defiance* – la série. Mais la réciproque est vraie. Un joueur ou une guilde qui réussira un haut fait en premier pourra se voir cité dans la série, voire faire une apparition lors d'un épisode. Si cette idée est effectivement mise en place, Trion et Syfy pourraient bien agiter la plus grande carotte de l'histoire en titillant l'ego de quelques millions de fans de SF et de jeux de shoot.

DEUX CLICS SUR LA GACHETTE

Oui, vous avez bien lu « jeux de shoot » et non pas « MMO ». C'est normal. Car *Defiance* – le jeu – est pensé pour attirer les américains fans de *Halo*, *Lost Planet*, *Gears of War* et tous les autres titres bourrins et futuristes auxquels vous pouvez penser. Pourtant, on est bien en présence d'un jeu massivement multijoueur en ligne. D'ailleurs, tous les codes sont respectés. De la création de personnages aux interactions avec les PNJ et les autres joueurs, en passant par un système de montée en niveaux et de catégorisation



Certaines missions ont un petit côté *Starship Troopers*. Ici, des cohortes de crabes stellaires à dégommer.



des missions, principales ou secondaires. Mais puisqu'il est destiné à un public a priori peu habitué aux MMO, *Defiance* se joue comme un jeu de tir à la troisième personne tout ce qu'il y a de plus classique. Les armes s'achètent ou se ramassent dans des caisses, les headshots tuent en un coup et pas besoin d'atteindre le niveau 70 pour enfourcher un quad et partir en virée. À ce sujet, Trion a eu la bonne idée de recycler le principe d'événements aléatoires, qui faisait toute l'originalité de son précédent titre. En vous baladant autour de la baie, vous verrez parfois le ciel s'obscurcir et pourrez alors rejoindre d'autres joueurs lors d'une mission dynamique. Le plus souvent, vous devrez alors combattre un alien géant, à la manière des Akryds de *Lost Planet*. Un bon plan pour accumuler rapidement des points d'expérience.

Évidemment, si tout ça est bien joli, *Defiance* soulève toujours pas mal de questions. Qu'advient-il du jeu si la série est annulée à l'issue de sa première année d'existence ? Les joueurs français seront-ils spoilés en jouant à *Defiance* alors que la saison ne sera diffusée que six ou huit mois plus tard en VF ? Et plus important, les acteurs oseront-ils citer le nom du valeureux KévinRoxor92 en gardant leur sérieux ? Autant de questions qui trouveront réponse, on l'espère, dès le mois d'avril 2013 et la diffusion d'un season premiere qu'on attend avec impatience.



Les artefacts de l'Arche alien ont radicalement transformé la Terre.



WRC 3

C'est lors du « Rallye des Dieux » en Grèce que Milestone a présenté *WRC 3* à la presse. Après deux épisodes particulièrement critiqués, qu'en est-il de ce troisième volet, outre qu'il bénéficie d'un tout nouveau châssis ?

DAMIEN COULOMB

Je n'avais encore jamais mis les pieds dans un village d'étape de rallye. Eh bien, c'est beaucoup moins salissant qu'on pourrait le croire. Les voitures montées sur leur support sont minutieusement réglées par des ingénieurs aux tenues impeccables. On se croirait dans une clinique pour Autobots. Au milieu de tous ces stands, la WRC a apprêté pour Milestone un espace privé pour présenter à la presse les premières versions jouables de *WRC 3*. Premier contact avec les trailers. C'est joli. C'est même très joli. Reflets de lumière sur les carrosseries, effets de particules sur les routes en terre, nouveaux shaders pour améliorer le rendu de la piste. Visuellement, la série des *WRC* a fait un bond en avant et s'aligne sur la concurrence. Les décors sont juste un peu vides et morts, mais

Sébastien Pellicano, producteur du jeu, se veut rassurant : « C'est une version encore en développement. Lors de la sortie, il y aura plus de mouvements, et aussi des animaux qui s'enfuient sur la piste. » Autre petit bémol : si les décors naturels, qui constituent le gros des bords de pistes, sont très réussis, les bâtiments – rares, il est vrai – n'ont pas bénéficié d'autant d'attention. Après une rapide présentation PowerPoint, Armindo Araújo, pilote de l'équipe Mini, se place dans le baquet de démonstration.

Un titre qui prend du caractère

C'est un grand moment de solitude qui commence alors pour le pilote portugais. Sous les yeux d'une vingtaine de journalistes, il se plante quasiment dans un virage sur deux du Col de Turin (Rallye de Monte-Carlo). Il s'en

sort mieux dans les derniers segments du tracé, mais ne peut échapper aux sourires amusés de l'assistance. Un peu plus tard, je prends sa place et réalise à quel point le gus mérite amplement sa place de pilote WRC. Le retour de force du volant Logitech est ingérable, et comme le Col de Turin est enneigé, on y patine salement, faute de freinage suffisant avant d'aborder un virage en épingle. Selon que l'on dérape en accélérant ou en ralentissant, c'est l'avant ou l'arrière du véhicule qui se met à chasser. Mais si *WRC 2* donnait l'impression que les voitures glissaient sur le décor, c'est beaucoup moins le cas avec ce troisième épisode. On sent encore trop peu la route sous nos roues, mais le rendu s'avère bien plus convaincant. Les développeurs nous promettent que chaque étape aura une véritable personnalité et un profil de conduite ►



Une énorme tension se dégage lors du départ.



WRC 3 sera
porté
par un grand
vent
d'améliorations



Un qui bosse, quatre qui discutent. Comme à PC Jeux !



RÉALISME

Des copilotes qui ont du coffre

Les copilotes sont une composante importante de tout jeu de rallye qui se respecte. Dans WRC 2, les joueurs se plaignaient que les consignes du pilote n'arrivent jamais au bon moment. Plutôt que de se fatiguer à savoir quel était le timing optimal pour annoncer un virage « easy right », Milestone a choisi de laisser les joueurs décider. Lors des essais, il sera possible de régler le moment où le copilote fait ses annonces. Petite anecdote au passage : les développeurs désiraient pousser le réalisme jusqu'à demander à de véritables copilotes WRC d'enregistrer les consignes données aux pilotes. Il s'est vite avéré que ces derniers constituaient de piètres acteurs, l'idée a donc été abandonnée au profit de doubleurs professionnels.



Aborder un virage sur une route verglacée demandera une bonne dose de talent.

► très différent. En revanche, il semblerait que l'état de la piste ne soit pas modifié par la position au départ du joueur, et donc par le nombre de participants qui ont creusé leurs sillons avant vous. Licence WRC oblige, on nous promet 40 modèles de voitures tout ce qu'il y a de plus authentiques, et une modélisation fidèle des treize rallyes du circuit officiel (soit plus de 500 km de pistes, nous assène le marketing). En outre, les coureurs ont été invités à éprouver le réalisme de la chose via des sessions de test, et surtout à donner les réglages de leur voiture en fonction des tracés et des conditions météo. Ces profils de joueurs seront disponibles sur les serveurs de Milestone, où vous pourrez les télécharger afin de vous mesurer à Sébastien Loeb ou Peter Solberg. Milestone a également eu la possibilité d'aller enregistrer le son des moteurs à la sortie des pots d'échappement. Chaque voiture devrait donc avoir son bruit caractéristique, allant du mugissement de la Citroën C4 aux pétarades des Subaru.

Un lifting prometteur

Autre grand remaniement : le mode Carrière, rebaptisé pour l'occasion R-Mode. Vous y traversez des niveaux répartis en sept zones géographiques. Dans chacune d'entre elles, il y a un certain nombre d'événements auxquels participer, tels que des challenges à remplir ou des « contre la montre » avec des objectifs. L'accomplissement de ces différentes missions débloque un boss de fin de niveau à affronter sur un tracé spécial. Une fois cet adversaire dûment humilié, on passe à la zone suivante. Entre chaque épreuve, vous pouvez retourner au garage dépenser vos gains afin de vous équiper, d'acheter du matériel et du petit personnel à insulter. Dernier point sur lequel les développeurs souhaitent attirer notre attention : le multijoueur. Des compétitions en ligne seront organisées toutes les semaines par Milestone. Elles se dérouleront selon les règles : d'abord, des essais qualificatifs pour déterminer qui

Des compétitions en ligne seront organisées toutes les semaines par Milestone

s'élancera en premier. Ensuite, chacun tentera de faire le meilleur temps. Afin de ne pas se sentir trop seul sur la route, un ghost à la *Mario Kart* a été prévu pour visualiser sa position par rapport au meilleur chrono du moment. On le voit, WRC 3 sera porté par un grand vent d'améliorations. Certaines petites choses sont encore à revoir, comme la vue cockpit. Le pilote y dispose de bras immenses tellement raides que vous repasserez vite en vue capot (la meilleure pour la sensation de vitesse) ou en vue extérieure (idéale pour maîtriser votre trajectoire, surtout si vous n'êtes pas un habitué de ce genre de jeu). La licence WRC pourra cependant faire la différence dans le cœur des amoureux de sport automobile. Sans oublier que le jeu de Milestone pourra profiter des choix un peu curieux faits sur la série concurrente *DiRT*, de Codemasters. Après des années de domination sur le créneau de l'arcade pour amateurs éclairés, le dernier-né *DiRT Showdown* s'est révélé être un spin-off façon *Destruction Derby*. Intéressant, mais radicalement différent. Il est quasiment certain que face à une telle alternative, ou plutôt une telle absence d'alternative, le choix des fans de rallye risque d'être vite vu.



De la pub s'est cachée sur cette image. Saurez-vous la retrouver ?

INTERVIEW

Armindo Araújo, pilote de la Team Mini



PCJ Tu viens à l'instant de jouer à WRC 3 en choisissant la voiture que tu conduis en championnat. As-tu retrouvé les mêmes sensations ?

ARMINDO ARAÚJO En tout cas, j'avais moins peur de rentrer dans le décor, vu que cela coûte moins cher que dans la réalité (rires). Plus sérieusement, je trouve le jeu plus immersif que le précédent, surtout au niveau du rapport entre la voiture et son environnement. Elle y est mieux intégrée, et la façon dont on commence une glissade m'a rappelé certaines situations que j'ai vécues. Les rétablissements aussi se font comme dans la réalité.

PCJ Pourquoi avoir choisi le Col de Turin ?

ARMINDO ARAÚJO J'y ai couru en janvier dernier. C'est une étape très technique avec une piste qui n'accroche pas bien la roue et des virages serrés qui ont parfois des devers. Si l'on veut vérifier la précision de la simulation, c'est bien mieux qu'une étape avec de l'asphalte.

PCJ Tu as participé à des sessions de test. Sur quels points particuliers as-tu fait des retours au studio ?

ARMINDO ARAÚJO Sur le point de rupture des moteurs. Même avec une voiture de rallye, si l'on fait n'importe quoi avec les rapports, on casse sa machine. Je trouvais que les moteurs ne cassaient pas de façon logique. De plus, il y a toujours des bruits annonceurs d'une casse mécanique et je les ai aidés à les intégrer.

ÉCOUTE "SKYROCK"
ET GAGNE LE NOUVEAU SMARTPHONE
SAMSUNG

Samsung
GALAXY S III
designed for humans™

SAMSUNG

6.9"

LE MORNING DE

DIFEOOL

SKYROCK

PREMIER SUR LE RAP

8:48
Lun. 4 Juin

8:48
Lun. 4 Juin

PC JEUX TESTS

L'instant de vérité



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 !



60
Diablo III

Sombres donjons

Vivez un été sans soleil

| | | | |
|-------------------------|----|------------------------|-----------|
| Diablo III | 60 | Resident Evil : | |
| Street Fighter X Tekken | 64 | Operation Racoon City | 72 |
| DIRT Showdown | 66 | Sonic The Hedgehog 4 : | |
| Max Payne 3 | 68 | Episode II | 73 |
| Game of Thrones | 70 | LE TOP JEUX | 86 |

PC JEUX Notre système de notation :

0-19% ABOMINABLE

La pire des engances, 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, ç'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.

Les goûts et les couleurs

Il finit toujours par arriver. Vous savez, ce moment où l'on ne se sent pas en phase avec le reste du monde. On sait que les gens ont sûrement de bonnes raisons d'aimer telle ou telle chose, que ça doit forcément être génial. Mais rien n'y fait, on n'accroche pas. Avouez, vous connaissez bien ce sentiment. Ce mois-ci, j'en ai fait l'expérience une bonne douzaine de fois. À propos du médiocre jap du coin, devenu, bien malgré moi, la cantine de la rédac. De l'affligeante météo de Solweig Rediger-Lizlow au Grand Journal. De la propension qu'a mon chauve de voisin de palier à écouter Nicki Minaj dès sept heures le dimanche matin. Ou, plus prosaïquement, des dernières sorties jeux vidéo. Prenez *Diablo III*. Ma collector refilée lors d'un concours Twitter pourra en témoigner, je ne porterai jamais le moindre intérêt à ce jeu. Je sais, dans un numéro spécial *Diablo*, c'est paradoxal. J'assume. Plus curieux pour un fan de la série, j'ai éprouvé le même désamour envers *Max Payne 3*. Je m'attendais à plus. À du grand Rockstar. Au final, j'ai désinstallé le jeu une fois le mode Histoire plié, et je n'y rejouerai certainement plus. Là aussi, j'assume. De tout ce blabla, on peut tirer deux enseignements. Le premier, c'est qu'une note, aussi bonne soit-elle, ne remplacera jamais un ressenti, une prise en main. Les tests sont avant tout des indicateurs, pas une vérité absolue. Le second, à bien y repenser, c'est que je devrais sérieusement penser à déménager.

BRUNO PENNES

LA FINE ÉQUIPE

La brigade de répression des mauvais jeux

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



KÉVIN RODET

Spécialités Les pâtes au thon
Jeu du moment Chercher un appart sur Paris
Ce mois-ci, Kevin envisage de quitter le cocon familial pour monter à la capitale. Enfin, pour être juste, c'est plutôt la rédac qui le motive à se dégoter un 12 m² à 900 euros. Non, parce qu'envoyer des jeux à Angoulême tous les mois, c'est pénible à la fin, hein !



JEAN-MARC DELPRATO

Spécialités Gestion, stratégie
Jeu du moment *Diablo III*
Ce mois-ci, Jean-Marc avait disparu. Nous avons tout tenté. Emails, coups de fil, Wizz sur MSN (oui, Jean-Marc est old school). Rien n'y a fait. Et puis, l'espoir ! Des dizaines de notes de frais Pizza Hut envoyées à la rédac. Jean-Marc est bien vivant, il testait juste *Diablo III*.



PIERRE ROPERT

Spécialités Action, RPG, MMO
Jeu du moment Courir plus vite que ses boss
Ce mois-ci, Pierre a spoilé Bruno une bonne partie de la saison 2 de *Game of Thrones* en lui rendant un test bourré de révélations fracassantes sur qui tuera qui et qui gillera le roi Joffrey le dernier. Dorénavant, Pierre ne tâtera plus que des clones de *Farming Simulator*.



ALIX DULAC

Spécialités Sport, FPS, action
Jeu du moment Ramasser ses dents
Ce mois-ci, Alix s'est pointé à la rédac, stick arcade sous le bras, prêt à nous rouster à *Street X Tekken*. Effectivement, notre Chun-Li antillaise a eu le dessus. Jusqu'au moment où un Cyril exodé l'a frappé avec un stagiaire qui passait par là. Comment on dit déjà ? Ha oui, K.O.



DAVID VANDEBEQUE

Spécialités Les combats de pouce
Jeu du moment *Max Payne 3*
Ce mois-ci, David s'est coupé un bras pour acheter une bête de course capable de faire tourner *Max Payne 3* en Ultra. Après réflexion et de son propre aveu, l'idée n'était pas franchement lumineuse. Vous avez déjà essayé de tirer en bullet time avec un seul pouce ?

DIABLO III

Douze ans plus tard, la saga renaît et un charme diabolique s'en dégage aussitôt

PC JEUX
HIT
★★★★



Même sur les configurations les plus modestes, *Diablo III* brille de mille feux et introduit à tout instant des effets spéciaux spectaculaires.

Adeptes des arts martiaux, le moine fait preuve de finesse dans sa maîtrise du corps à corps.



Auréolée d'un prestige auquel seule une infime poignée de jeux peut prétendre et marquée par une rupture de douze ans, la saga des *Diablo* occupe une place de premier ordre dans le panthéon vidéoludique. Chérie par une horde de fans qui n'ont finalement jamais cessé d'y jouer, la franchise est à l'image des pierres ancestrales de la cathédrale de Tristram sur laquelle s'ouvre ce troisième volet : on a la sensation de fouler un lieu de culte, imposant un respect quasi religieux et ne tolérant pas le moindre impair. C'est dire si la tâche de Blizzard était ardue, au moment d'en proposer un digne successeur venant dépoussiérer plus de quinze ans d'histoire du jeu vidéo et l'une de ses licences emblématiques ! L'intrigue prend place dans le monde de Sanctuaire,

Tristram fond sous le poids d'une gigantesque boule de feu annonciatrice de funestes lendemains. Le sens du devoir chevillé au corps, vous devez ainsi parcourir les quatre coins du continent et affronter les forces du Mal, toujours incarnées par *Diablo* et ses démons infernaux. Si l'univers s'inscrit directement dans l'héritage des épisodes précédents, le système de jeu et l'environnement global ont fondamentalement

Le système de compétences relève de l'habile compromis

changé. Dès les quinze premières minutes de jeu, on est charmé par la qualité du design et du rendu 3D. L'ambiance est superbe à tout moment et les donjons comme les environnements extérieurs resplendent de mille feux, en se parant de nombreux détails minutieux. On ne peut que saluer le travail d'orfèvre de Blizzard, qui a soigné le moindre aspect des décors et des personnages afin de rendre passionnante la plongée dans

ce hack'n slash. Servi par un travail sonore époustouffant, qui participe largement à lui conférer son atmosphère unique, *Diablo III* est avant tout un titre magnifique, qui s'accommode sans encombre de la plupart des configurations. De même, le travail sur le doublage et la traduction est superbement mené d'un bout à l'autre de l'aventure, et pas un détail ne vient ternir ce tableau de maître. Du côté du gameplay, *Diablo III* ne reprend en réalité qu'une seule classe de l'épisode précédent, à savoir le barbare, qui se voit désormais entouré du féticheur, du chasseur

En bref

Un dépoussiérage diaboliquement envoûtant

- ✓ La direction artistique
- ✓ L'exploration sans limite
- ✓ Une expérience à plusieurs savoureuse
- ✗ Trop grande accessibilité
- ✗ Connexion Internet permanente

Le pari était osé mais le contrat est rempli haut la main : *Diablo III* s'ouvre à une plus large communauté et gagne en profondeur et en plaisir de jeu.

L'UNION FAIT LA FORCE

Tout est affaire de classe

Les cinq classes de *Diablo III* sont complémentaires et soutiennent des groupes dont la synergie est primordiale dans de savoureuses explorations à plusieurs.



Le féticheur invoque les âmes des morts et infecte, ralentit ou terrifie ses ennemis. Il joue un rôle prépondérant dans la gestion des déplacements et de la position des membres d'un groupe.



L'action est particulièrement soutenue et l'environnement reflète parfaitement l'intensité des combats.



Figure iconique de la saga, le barbare est un adepte du corps à corps et de la force brute. Avec de magnifiques effets spéciaux, il fait virevolter ses ennemis dans le décor.



Le chasseur de démons est un maître dans le combat à distance. Il est capable de poser des pièges et de faire des tirs en rafale, décimant alors de larges groupes d'ennemis.

DIABLO III

Les rencontres avec les boss, comme ici le Boucher, sont toujours d'intenses moments d'anthologie.



de démons, du sorcier et du moine. Épousant des caractéristiques fondamentalement différentes, ces classes vous offrent une large palette de compétences et de styles de jeu,

Un vrai travail d'orfèvre de bout en bout

du pur corps à corps brutal à la stratégie plus fine comme avec le chasseur de démons qui pose des pièges ou profite de ses arbalètes pour asséner un coup fatal à longue distance. Le féticheur est en mesure d'invoquer des monstres pour contenir les hordes d'ennemis et le moine est davantage un adepte des

arts martiaux. Afin d'assurer une certaine souplesse face aux évolutions de votre personnage, Blizzard a mis en place un nouveau système de compétences autour du déblocage de runes. S'inspirant librement de l'interface de *World of Warcraft*, *Diablo III* met à votre disposition six pouvoirs, dont deux qui se lancent avec les boutons de la souris. Propres à votre classe de personnage, ces pouvoirs évoluent au fil de l'aventure et débloquent des spécialités, sous la forme de runes apparaissant à chaque gain de niveau. Si les vieux de la vieille crieront au scandale face à ce système volontairement plus simple, qui fait l'impasse sur le choix minutieux des caractéristiques à faire évoluer et des templates de *Diablo II*, il faut

quelques heures de jeu pour en savourer toute la finesse et l'intérêt. Vous êtes en effet libre de choisir votre série de pouvoirs en fonction de la situation qui se présente. Face à un démon particulièrement belliqueux, vous aurez ainsi intérêt à renforcer vos pouvoirs de guérison, tandis que vous choisirez plutôt des attaques de grande ampleur au moment de tracter des hordes de monstres en plein donjon. Ce style de jeu, s'il paraît à première vue limiter la personnalisation, se révèle particulièrement agréable à manier et vous permet d'explorer tous les types de possibilités, en



constituant un très bon compromis qui ne fige nullement le sort de votre personnage. À ce titre, vous abordez les combats d'une toute nouvelle manière, en accordant un plus grand soin aux déplacements de votre héros. Il n'est pas rare d'anticiper la projection de tirs ennemis ou de

RUNES ET POUVOIRS DÉBLOQUÉS

Maîtrisez le système de compétences

Autour d'un système plus souple et ouvert, vous choisissez les six pouvoirs que vous associez à votre héros.



1 Au cours de l'action, les deux boutons de la souris et quatre touches de raccourcis vous permettent d'invoquer six pouvoirs, à l'image de l'interface de *World of Warcraft*.



2 Les compétences se répartissent entre des pouvoirs primaires, secondaires, défensifs, tactiques et passifs. Chaque niveau en débloquent de nouveaux !



3 Lorsque vous atteignez un niveau spécifique, vous débloquent des runes qui viennent affiner chaque pouvoir. Vous adaptez ainsi librement votre stratégie.

Maîtrisez l'interface de *Diablo III*



ÉQUIPEMENT
La recherche d'objets est au cœur de *Diablo III* : étudiez leurs caractéristiques et revendez les plus rares d'entre eux à l'hôtel des ventes.

OPTIMISATION
Certains objets rares peuvent être sertis de pierres récupérées sur des objets magiques passés entre les mains du forgeron.

COMPAGNONS
Au cours de l'aventure, vous pouvez personnaliser les compétences et l'inventaire des personnages qui vous accompagnent.

VIE
Récupérez des orbes laissés par vos ennemis pour gagner de la vie. Vous économiserez ainsi quelques potions.

POUVOIRS
Vous choisissez deux pouvoirs accessibles à la souris et quatre pouvoirs complémentaires à lancer avec un raccourci.

COFFRE COMMUN
Vous avez récupéré un objet rare correspondant à une autre classe ? Mettez-la dans le coffre afin de la diffuser auprès d'un autre personnage.

calculer vos déplacements afin d'atteindre un orbe de soin. Du côté des objets, l'univers a considérablement gagné en ampleur et vous vous livrez à une passionnante chasse aux trésors, en mettant la main sur des éléments magiques rares que vous proposerez éventuellement au plus offrant à l'hôtel des ventes, ou que vous ferez fondre par le forgeron afin de sertir

des équipements annexes. Tout en respectant l'origine de la saga, le gameplay a ainsi fondamentalement évolué. S'il s'articule toujours autour du même principe de hack'n slash, il gagne en profondeur à travers une meilleure gestion de l'environnement immédiat, des déplacements et des compétences. *Diablo III* renforce au passage l'intérêt d'évoluer avec un groupe complémentaire de héros, ce

qui revêt un aspect particulièrement savoureux lorsque vous jouez avec des amis en ligne. La synergie du groupe prévaut alors sur les purs talents individuels, ce qui renforce l'intérêt des phases de combat et justifie pleinement ce nouveau système de compétences. L'univers de *Diablo III* introduit également de nouveaux types d'interactions au sein du magnifique environnement en 3D. Chutes de pierres, destruction d'objets, ennemis surgissant des balcons ou encore barils d'huile à enflammer... le jeu gagne considérablement en profondeur, à l'image des innombrables détails qui parsèment chaque pixel carré du décor, et il baigne dans une

atmosphère haletante de bout en bout. Justifiant pleinement les changements qu'il apporte par une direction artistique époustouflante, *Diablo III* est donc bel et bien ce titre mythique qui devrait nous tenir au corps durant de longs mois, notamment à travers un mode en ligne qui décuple le plaisir d'explorer ces donjons aléatoires. Les nouveaux venus ne seront pas déçus par un système trop complexe ou pénalisant, tandis que les vieux habitués feront face à des challenges d'un type nouveau, ne reposant plus uniquement sur la personnalisation de ses personnages. Un plaisir de jeu sans égal...

JEAN-MARC DELPRATO



Les décors sont hautement interactifs et vous pouvez ainsi faire tomber des pierres sur vos ennemis.

PC JEUX *Diablo III* relève du travail d'orfèvre.

- EST** > Magnifique > Prenant
> Sublime à plusieurs
- N'EST PAS** > Monotone
> Jouable sans connexion

Diabolique

96%



Certains combattants sont liés. Cela donne lieu à de jolies cinématiques.



Grâce à sa gemme de défense, Kazuya encaisse mieux le Sonic Boom de Guile.

STREET FIGHTER X TEKKEN

Deux poids lourds pour le prix d'un

Capcom vs SNK. *Ultimate Marvel vs Capcom*. Ou encore *Tatsunoko vs Capcom*. Autant de crossovers fort sympathiques

à jouer, mais tous exclusifs aux consoles. À quand un jeu de baston déjanté digne de ce nom pour nos bons vieux PC ? Capcom a fini par entendre nos prières. Après avoir décliné ses excellents *Street Fighter IV* et *Super Street Fighter IV : Arcade Edition*, la firme japonaise a eu le bon goût de faire de même avec son dernier crossover, produit fini tutoie la perfection. Pourtant... réunir dans le même jeu deux univers aussi diamétralement opposés que le sont ceux de *Tekken* et de *Street Fighter*, cela relevait franchement du pari. Mais le challenge a été largement relevé par Capcom, qui a délibérément fait le choix de se reposer sur ses acquis. Et par conséquent sur le moteur de son *Street Fighter IV*. Forcément, les possesseurs dudit jeu ne seront pas stupéfaits au moment de découvrir leurs personnages favoris revus à la sauce cel-shading. En revanche, le résultat fera son effet sur les vedettes de *Tekken*. Voir Heihachi, Jin, Kazuya ou encore Law dans un style crayonné, cela n'arrive pas tous les jours. Le rendu est pour le moins bluffant. On pourra toujours pester sur les couleurs criardes de l'interface et de certains décors. Mais on insiste : *Street Fighter X*

Tekken est beau comme un sou neuf et l'explosion de coups spéciaux et de super-finish à l'écran s'avère véritablement spectaculaire. Les possesseurs de consoles n'auront d'ailleurs pas vraiment de quoi crâner : le jeu est aussi propre sur PC, si ce n'est plus fin, même sans posséder LA dernière carte graphique du moment. Un bon point pour ce crossover, assurément. L'autre concerne bien évidemment son gameplay. S'il ne présente pas le même rythme effréné qu'un *Ultimate Marvel vs Capcom*, *Street Fighter X Tekken* se veut alerte et très technique. Et tout en reprenant les grandes lignes du tag battle, ce crossover en modifie sensiblement

les règles. Même si vous luttez à deux, le KO d'un seul de vos personnages mettra fin au round. De quoi rendre la gestion de vos combattants la plus tactique possible. Et cela tombe bien : quatre façons de switcher existent. La classique, une combinaison de deux boutons, rend vulnérable durant quelques secondes le nouvel arrivant. Le Quick Combo permet de placer un enchaînement rapide avant de céder la place. Le Cross Art est une combinaison des super-pouvoirs des deux persos. Enfin, le Cross Assault permet de contrôler pendant quelques secondes vos deux combattants. Le joueur pourra également « doper » pendant un court instant ses persos grâce au

Bien gérer la vie de vos combattants sera primordial

En bref

Le jeu mettra forcément tout le monde d'accord.

- ✓ Grâce à son roster équilibré
- ✓ À son système de combat
- ✓ À sa réalisation sans faille
- ✗ Malgré la présence de ses gemmes inutiles

Street Fighter X Tekken reprend avec brio tous les ingrédients du succès de *Street* et de *Tekken*. Le mélange, réussi, offre aux joueurs PC le meilleur titre de castagne qui soit.

Street Fighter X Tekken. On pourrait même parler d'excellence, tant le

SUPER-POUVOIRS

Les combos, c'est de l'art

Qui dit *Street* dit super coups. Nos combattants ne manquent pas de combos bien utiles pour prendre un avantage certain sur l'issue d'un combat.



Les Special Arts ne vous coûteront rien en jauge Cross. Bien placés, ils feront leur part de dégâts.



Le Cross Assault vous offrira la possibilité d'enchaîner votre ennemi avec vos deux persos pendant quelques secondes.



Le pouvoir Pandora vous rend plus fort, plus rapide et plus résistant. Cette technique n'est à utiliser qu'en dernier recours car elle tuera également votre combattant.

L'art de la guerre



En plus de proposer un moteur efficace, ce crossover ne lésine pas sur les détails. On n'a pas souvent le temps de regarder ce qu'il y a au fond de l'écran. Mais c'est sympa quand même.

La Cross-bar détermine les coups spéciaux que vous pouvez porter à l'ennemi. Dès qu'elle est remplie, les combos pleuvent.

En fonction de certaines actions, les gemmes de pouvoir se déclenchent en cours de partie. Soit elles renforcent une caractéristique de votre perso, soit elles vous aident à réaliser plus facilement certaines techniques.

renfort de gemmes. Ces dernières, débloquées sous certaines conditions (faire deux projections, éviter deux coups spéciaux...)

augmenteront leurs aptitudes (puissance, vitesse, défense). On voit déjà les puristes crier au scandale. Qu'ils se rassurent, ces gemmes

n'ont pas d'impact véritable sur les combats, elles en auront juste sur votre porte-monnaie puisque certaines ne seront disponibles qu'en DLC. Mais leur présence témoigne bien de la politique d'accessibilité qu'a souhaité imposer Capcom à son titre. Le plus flagrant concerne bien évidemment les personnages et l'impressionnant roster proposé. Si Akuma et Ogre sont hors catégorie (surtout le premier), le reste du casting est pour le moins équilibré. On retrouve les fameux jungles propres aux combattants de Tekken et leurs prises au corps à corps dévastatrices. Toutefois, bien qu'il s'adresse à tout type de public, Street Fighter X Tekken nécessite un temps d'adaptation. La liste des coups

par personnage est longue et leur apprentissage indispensable, notamment pour survivre en ligne, où des joutes à quatre vous attendent face à des adversaires coriaces. On vous conseille donc de faire un petit tour par les modes Tutoriel, Trial et Mission. Une fois maîtrisé, le système de combat s'avère vraiment jouissif. Il est dommage, en revanche, que ce petit bijou ne soit pas compatible avec tous les périphériques dédiés du marché. L'Arcade Stick Tournament de chez Madcatz, notamment, ne tourne que sous XP. Sous Windows 7, vous pouvez toujours vous rabattre sur l'Arcade Stick de Namco. Ou sur le pad Xbox, loin d'être ridicule niveau prise en main.

ALIX DULAC



Il n'y a rien de mieux, après avoir bloqué son ennemi sur un bord de l'écran, que de le martyriser à coups de jungle.

PC JEUX Un crossover de grande qualité. Le meilleur.

EST > Accessible > Beau
> Le meilleur jeu de baston sur PC

N'EST PAS > Simple en ligne > Déséquilibré
> Gourmand en ressources

Hadoken

93%



Aucune vue cockpit n'est disponible, vous devrez donc vous contenter de piloter au ras du capot.

DiRT : SHOWDOWN

Un dérapage contrôlé

Le mois dernier, *DiRT : Showdown* confirmait sa bifurcation vers d'autres routes goudronnées, loin des épreuves hors pistes auxquelles nous avait habitués la série. En vérité, ces premières heures passées avec *DiRT : Showdown* l'ont

davantage présenté comme un spin-off, véritable épisode à part conçu pour le fun et l'aspect communautaire. Mais n'est pas *FlatOut Ultimate Carnage* qui veut, et la question de la variété restait jusqu'alors en suspens. Dans un « final lap » explosif, nous avons juste eu

le temps de dépoussiérer notre combinaison pour revenir des entrailles motorisées de cette séquelle... et tant pis pour le sable entre les dents. Premier arrêt au stand du mode campagne intitulé Showdown Tour, qui comprend quatre championnats (Pro, Allstar, Champion, Legend) de treize épreuves chacun. Au fil de la progression, les circuits se complexifient pour déboucher sur des matchs en plusieurs manches assez disputés, selon le niveau de difficulté. Rapidement, on remarque que *DiRT : Showdown* s'articule autour de trois grands types de gameplay, à savoir la course, la démolition et les épreuves d'adresse. Dans ces dernières, on note la compétition en Head to Head, dans laquelle il faut réaliser des figures (dérapages,

sauts, donuts, etc.) avant son adversaire. Moins technique, la division Smash Hunter nécessite de pulvériser des blocs de couleur en suivant les indications données à l'écran. Enfin, le mode Trick Rush se révèle assez classique, avec un maximum de pirouettes à effectuer dans un temps limité. Si le Gymkhana n'est pas votre tasse d'essence, peut-être que les courses sauront réveiller l'âme du pilote qui sommeille en vous ? En tout cas, il y a le choix. Du Race Off et ses courses relativement libres au mode 8 Ball, avec ses circuits très fermés et croisés rappelant les belles heures de feu *Destruction Derby*, en passant par le mode Domination (des pistes définies par secteur),

nul doute que chacun y trouvera son compte. Un mot également sur l'option Eliminator, qui s'apparente à un classique mode Survie, dans lequel chaque

DiRT : Showdown brille par son multijoueur

concurrent occupant la dernière place est éliminé à la fin du compte à rebours. Mais le véritable intérêt

de *DiRT : Showdown* se trouve incontestablement dans les modes de destruction. Nous connaissons déjà deux épreuves, à savoir Rampage (éclater un maximum de voitures pour marquer des points), et Knock Out (où il faut pousser les concurrents hors des limites du ring pour l'emporter). À partir de maintenant, il faut aussi compter sur les matchs de Hard Target,

En bref

Un jeu de course qui fait la part belle à l'action

- ✓ Postez vos crashes sur YouTube
- ✓ De nombreux modes multi
- ✓ Un vrai *Destruction Derby*-like
- ✗ Un mode solo peu fourni

DiRT : Showdown représente une véritable alternative à *FlatOut*, notamment avec un multijoueur on ne peut plus soigné.

LES MODES DE JEU

La variété au service du renouvellement ?

DiRT : Showdown est bourré d'épreuves en tout genre, alternant courses et matchs de destruction.



1 Dans le mode Hard Target, vous êtes la cible à abattre. Surveillez les flancs !



2 En mode Smash Hunter, vous devez détruire les blocs de couleur indiqués à l'écran.



3 Véritable carnage, le mode Knock Out est tout simplement délirant, surtout en équipe.



4 Le mode Rampage évoquera de bons souvenirs aux fans de *Destruction Derby 2*

La destruction, pilier de ce spin-off



où le but est de survivre le plus longtemps possible dans une arène fermée. Et ce n'est pas chose facile, surtout quand on est poursuivi par une bonne dizaine de pilotes, tous déterminés à nous broyer en morceaux. Malheureusement, le solo arrive dans les stands avec les pneus lisses. En effet, comptez

seulement cinq ou six heures pour en faire le tour, et gagner suffisamment de dollars pour débloquer de nouveaux véhicules et leurs améliorations (puissance, force et maniabilité). De plus, ce n'est pas le mode Joyride, avec ses bonus cachés et ses objectifs à remplir (des figures, une nouvelle

fois), qui boostera le plaisir solitaire ad vitam æternam. À l'inverse, *DiRT : Showdown* carbure à nouveau dès lors qu'on s'intéresse à son multijoueur. De l'écran splitté classique au multi en ligne qui fait la part belle aux excentricités du mode Party, il suffit de quelques batailles pour comprendre que le titre de Codemasters est le fruit d'un alliage communautaire. Ainsi, en plus de pouvoir défier ses amis Steam sur n'importe quel circuit, il est aussi possible de participer à des objectifs de masse via l'interface RaceNet (par exemple, vider l'équivalent d'un navire pétrolier en un temps limité), qui propose aussi tout un tas de statistiques concernant nos

performances au volant. À ce sujet, les concepteurs promettent des mises à jour régulières, de quoi assurer une certaine pérennité à ce volet. Finalement, *DiRT : Showdown* parvient à prendre un virage très serré, avec un gameplay pourtant très simple au départ. Les puristes lui reprocheront d'ailleurs un certain bridage, tant il roule sans retenue vers un trip 100 % arcade. Accumulant l'absence définitive d'une vue cockpit, un boost rechargeable et quelques zones de jeux empruntées à *DiRT 3*, le spin-off destructeur ne peut donc être conseillé qu'aux amateurs de grand spectacle. De ceux qui échangeront leur copilote pour du pop-corn.

KEVIN RODET



PC JEUX Un épisode à part qui reste très fun.

EST > Amusant > Répétitif
> Assez beau

N'EST PAS > Difficile > Riche en contenu
> La suite de *DiRT 3*

Défoulant

80%

MAX PAYNE 3

Haut les flingues !

Le jeu alterne avec brio les scènes de shoot traditionnelles et les courses-poursuites.



Classique : lancé à pleine vitesse, Max doit flinguer les méchants, sans toucher l'otage. Merci le bullet time !

En bref

De la balle, ce *Max Payne 3*

- ✓ Le retour du bullet time, baby
- ✓ Difficulté bien dosée
- ✓ Réalisation impeccable
- ✓ Assez long
- ✗ Mise en scène psychédélique saoulante
- ✗ Trop de parlotte

Ce nouvel opus made in Rockstar est une réussite. La licence hérite ainsi d'un joli lifting, tout en conservant l'esprit des épisodes précédents.



Voilà maintenant presque dix ans que l'on attendait son retour. Et on ne va pas tourner autour du pot : ça fait vraiment plaisir de revoir l'ami Max. Certes, de prime abord, l'homme apparaît moins vif qu'auparavant. Fatigué, usé par l'alcool et les médicaments, notre héros a fini par échouer à São Paulo comme simple garde du corps d'une riche famille locale. Cela dit, même diminué, l'ex-flic de New York demeure une arme redoutable. À côté de lui, le grand Bruce Willis

passerait aisément pour une simple nounou pour gamins turbulents. Et ça, Rockstar n'a de cesse de nous le démontrer tout au long d'une campagne solo qui multiplie les scènes d'action survitaminées. Ainsi, suspendu par les jambes à un hélico, sous le feu d'une bande d'allumés de la gâchette shootés au crack, il lui reste toujours suffisamment de présence d'esprit et

d'adresse pour dégommer le missile qui vole vers lui, avant d'exterminer un à un les bandits et de plonger sur le toit de l'immeuble le plus proche. Évidemment, comme dans les épisodes précédents, l'intensité des échanges doit énormément au fameux système du bullet time, une option qui ralentit l'action durant quelques secondes, permettant à Max d'enchaîner les

headshots dans les positions les plus fantasques. Bien sûr, l'effet n'est pas nouveau, mais demeure toujours aussi jouissif. À côté de cela, le joueur a bien entendu accès à toute une panoplie de mouvements plus classiques, comme le fait de pouvoir se mettre à couvert, plonger, ou se baisser. Des mouvements dont il faut savoir tirer parti puisque nos adversaires, eux, ne se gênent pas pour adopter les tactiques les plus fourbes : tir de barrage, contournement, ou jet de cocktail Molotov... Par ailleurs, il devient

Il devient impératif de viser les zones vitales de l'ennemi

LEÇON DE VIE

La mort en trois étapes

Même fatigué, notre héros reste particulièrement endurant. Pour le tuer, il faudra s'y prendre à deux fois.



1 Surpris par des malfrats, l'ami Max fait parler la poudre.



2 Damned, il est touché ! L'action se fige quelques secondes, le temps pour lui d'ajuster sa riposte.

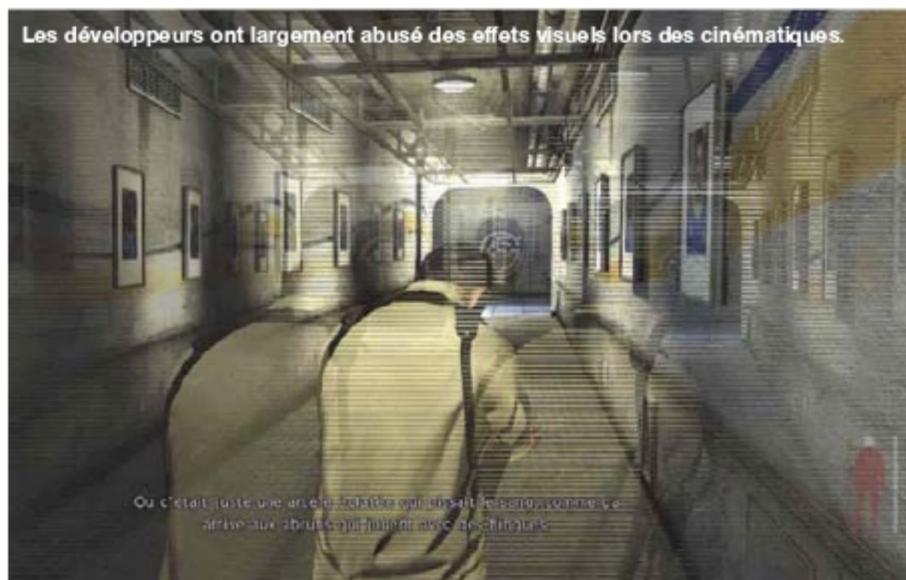


3 S'il se rate, il meurt. Sinon, il tombe au sol, puis se relève.

Ce soir, c'est soirée disco !



Les développeurs ont largement abusé des effets visuels lors des cinématiques.



Où c'était juste une anamnèse relative qui aboutit à un scénario sans cesse arrive aux abrutis qui jouent avec des effets.

impératif, au fur et à mesure de la progression, de s'attacher à viser les zones vitales de l'ennemi, celui-ci faisant parfois preuve d'une résistance impressionnante. Et si la situation venait à vous échapper, Rockstar a prévu plusieurs portes de sortie possibles. Vous pouvez ainsi trouver sur votre chemin des boîtes d'antalgiques, qui seront autant de chances de récupérer un peu de santé. En cas de coup mortel, et en échange d'une de ces boîtes

de comprimés, le jeu vous donne quelques secondes de ralenti pour riposter, flinguer l'adversaire, et vous jeter au sol. La classe ! D'ailleurs, il faut signaler que l'immersion doit tout autant au rythme imprimé par les fusillades qu'à la réalisation en tout point impeccable. Il est vrai que l'annonce des spécifications pour la version PC du jeu nous avait laissés quelque peu perplexes : carte graphique dernier cri, 16 Go de RAM, effets DirectX 11... On

s'attendait à ce que notre PC de test parte en courant dès les premiers coups de feu. Eh bien, pas du tout ! L'ensemble est à la fois joli et fluide sur une configuration modeste (Core 2 duo 3 GHz, HD4850 1 Go, 4 Go de RAM) et devient absolument magnifique lorsque l'on dispose d'une machine plus récente. Par contre, si la partie technique n'amène aucune critique, la partie artistique intègre des choix visuels loin d'être indispensables : l'omniprésence, lors des cinématiques, de filtres de couleur, et d'effets stroboscopiques particulièrement pénibles à la longue, entre autres. Dans le même ordre d'idées, le développeur a pris le parti d'une narration très présente, avec beaucoup de dialogues et de scènes explicatives. Et même si ces artifices ne sont jamais inutiles,

permettant notamment de creuser les liens entre Max et son pote Passos, un ex-flic devenu garde du corps, ils nous donnent parfois l'impression d'être plus spectateur que joueur. Quoi qu'il en soit, ce troisième volet des aventures de Max Payne demeure un excellent divertissement, doté d'une durée de vie tout à fait honorable grâce, notamment, à l'introduction d'un mode multi. On passera assez rapidement sur la partie Deathmatch, plutôt dispensable, mais les deux autres modes devraient attirer les foules, notamment celui où deux joueurs doivent progresser à travers une map, avec tous les autres joueurs à leurs trousses. Voilà qui promet de longues soirées de gunfights cet été.

DAVID VANDEBEUQUE

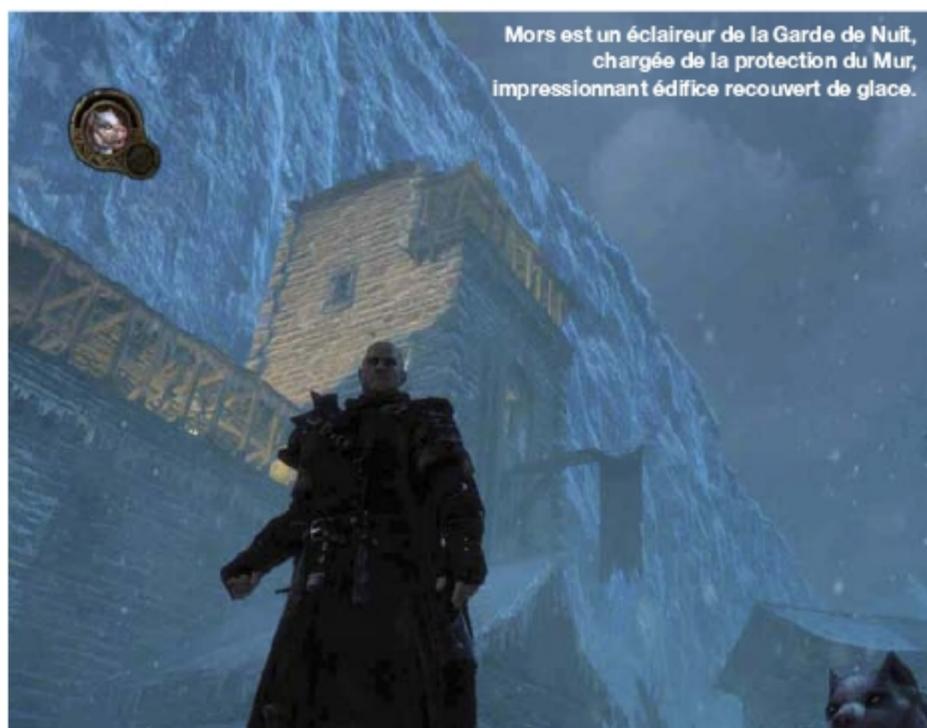
PC JEUX Max Payne de retour et à son meilleur.

EST > Jouissif > Trop bavard
> Bien rythmé > Fidèle à la série

N'EST PAS > Si facile > Trop court
> Pour les enfants

Explosif

89%



Mors est un éclaireur de la Garde de Nuit, chargée de la protection du Mur, impressionnant édifice recouvert de glace.



L'intrigue d'Alester prend place juste avant le début de la série et permettra d'en apprendre plus sur les circonstances de la mort de Jon Arryn.

GAME OF THRONES LE TRÔNE DE FER

Des lances, des haches et des épées dans le jardin d'Eden

« Au jeu des Trônes, il faut vaincre ou périr », affirme la reine Cersei Lannister dans *Game of Thrones*, plus connu, en français, sous le nom de *Trône de Fer*. J'aurais tendance à penser qu'au jeu des adaptations de grosses

licences, il faut vaincre ou mourir également, au vu des massacres régulièrement perpétrés par les studios de développement. Heureusement pour Cyanide, sa version RPG du *Trône de Fer* s'avère assez réussie pour survivre à cette épreuve... in extremis. *Game of Thrones*, pour les profanes, c'est avant tout une saga littéraire ô combien épique. Celle-ci a débouché sur une série TV à succès signée HBO ainsi que sur quelques jeux, de plateau ou vidéo. Adapter l'univers foisonnant de détails de Georges R. R. Martin était donc un pari difficile, d'autant plus qu'une horde de fanboys attendaient les développeurs au tournant. Cyanide s'en est cependant bien tiré, notamment grâce à un scénario cohérent avec la série et à quelques éléments de gameplay originaux, dont la possibilité d'incarner non pas un, mais deux personnages. Le joueur se retrouve donc successivement dans la peau de Mors, éclaireur de la Garde de Nuit chargé de protéger la civilisation

des hordes de sauvages qui peuplent l'autre côté du Mur, puis dans celle d'Alester, prêtre rouge revenu des Cités Libres pour inhumer son seigneur de père. Deux personnages bien différents, donc, et surtout localisés à deux endroits totalement opposés

sur la carte du monde. L'occasion de visiter des lieux bien connus des fans, comme le Château Noir, le Mur (qui est toujours aussi impressionnant) ou Port Réal. Mais aussi, à l'inverse, des endroits qu'on a jusqu'ici peu eu l'occasion de voir, comme les galeries de La Mole ou le Donjon Rouge ! Là où *Game of Thrones* se distingue d'un RPG

traditionnel, c'est en proposant des structures temporelles décalées pour Mors et Alester. L'un agit dans le présent, l'autre dans le passé, et ce jusqu'à ce que leurs histoires respectives finissent immanquablement

par se croiser. Pour progresser dans sa quête, Alester devra user du pouvoir de son dieu, R'hllor, quand Mors, en sa qualité de zoman, prendra le contrôle de son chien pour suivre des pistes et égorger discrètement ses ennemis. Deux styles de jeu assez opposés qui ont le mérite d'enrichir le gameplay. Une des autres trouvailles de

Game of Thrones se veut un prologue à la série

En bref

Un RPG bien ancré dans l'univers de George R. R. Martin.

- ✓ Des complots
- ✓ Un jeu adulte
- ✗ De beaux graphismes
- ✗ Tyrion Lannister

Game of Thrones est un jeu prenant avec des éléments de gameplay intéressants, mais il souffre cependant de gros défauts.

AU COMMENCEMENT...

Optimiser sa façon de tuer

La partie « création des personnages » de Mors et d'Alester permet de choisir un style de combat bien à soi.



Mors peut opter pour une classe spécifique : Magnar, chevalier errant ou chevalier fieffé.



Traditionnel : il faut choisir des caractéristiques, puis des compétences d'armes.



Les capacités accessibles en combat sont déterminées par l'arbre de talents.



Atouts et faiblesses doivent être équilibrés précautionneusement.

La brute et la bête



Pendant la pause active, vous pouvez sélectionner l'ordre des coups que vous allez porter à l'adversaire.



Mors est toujours accompagné de son chien, mais d'autres compagnons peuvent se joindre à lui ou à Alester.



Si vous infligez des dommages d'un type particulier à un ennemi, ils seront temporairement indiqués sous sa barre de vie.

Pour utiliser efficacement toutes ces compétences, vous devez les gérer au mieux selon leur prix en énergie.

Ce talent sera indispensable pour récupérer de l'énergie.

Sélectionner une arme différente selon le type d'armure porté par l'adversaire permet d'augmenter les dommages infligés.



Cyanide est l'implantation d'un système efficace d'atouts et de faiblesses. Mais attention, choisir un atout, celui, par exemple, de mieux parer les coups, implique de compenser avec des malus, comme l'incapacité à être un bon meneur d'hommes. Une option intéressante, amenée à évoluer au cours de la partie, qui permet d'optimiser au mieux un personnage dès sa création. Reste que ces concepts ne sauvent malheureusement pas le jeu de plusieurs écueils. Le système de combat, certes, est bien pensé, puisqu'il offre au joueur la possibilité de prévoir une succession d'actions pendant des « pauses actives » (comprenez : qui ralentissent le temps).

Toutefois, les mouvements des personnages semblent ne pas prendre en compte ceux de leurs adversaires, et le rythme s'en ressent. Surtout, les graphismes sont complètement à la ramasse, avec des bugs de collision dignes d'une autre époque et des textures terriblement plates. Heureusement, l'ambiance générale qui se dégage du jeu compense une réalisation parfois malheureuse, notamment grâce à un scénario en forme de prologue à la série. À travers des dialogues matures, nous poussant à faire des choix cruciaux, on en apprend un peu plus sur la chasse aux bâtards ourdie par Cersei Lannister et sur les circonstances de la mort de Jon Arryn. On croise ainsi une flopée de personnages

incontournables, dont Cersei, mais également Lord Mormont ou Varys et sa fâcheuse manie de fourrer son nez partout. Sur la version anglaise du jeu, les voix de ces personnages sont d'ailleurs celles des acteurs de la série. Avec autant de bonnes idées et une telle ambiance, *Game of Thrones* aurait pu être un excellent RPG. Mais trop de petits défauts, comme l'impossibilité de définir soi-même les touches de déplacement ou encore des PNJ

avec les mêmes visages et les mêmes vêtements (il y a énormément de jumeaux et de triplés en Westeros), associés à des graphismes parfois franchement laids, viennent gâcher l'immersion. On passe donc d'un potentiel bon jeu à un RPG pas trop mauvais. Les amateurs du *Trône de Fer* y trouveront indubitablement leur compte. Les autres pourront passer leur chemin en attendant une baisse de prix.

PIERRE ROPERT

PC JEUX Un jeu fidèle à l'univers du *Trône de Fer*.

EST > Cohérent > Mature
> Un peu trop linéaire

N'EST PAS > Une adaptation ratée
> Ennuyant > Beau

MATURE

62%



Les combats contre les Lickers seront particulièrement longs et difficiles.



Détruire des preuves sera votre principale tâche en solo.



L'indestructible Nemesis sera de la partie.



Une fois infecté, votre vision devient trouble et vos mouvements sont moins précis.

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

À plusieurs, l'horreur est plus fun

Ah ! Raccoon City. Son hôpital, son commissariat, son cimetière lugubre... et sa horde de zombies prêts à transformer le moindre être vivant en encas. C'est là, où l'horreur de *Resident Evil* a élu domicile il y a une quinzaine d'années, que ce nouvel épisode nous réexpédie. Pas dans le rôle du sauveur cette fois, mais dans celui du méchant, la multinationale Umbrella Corporation, à l'origine du terrible virus T. Votre mission consistera à éliminer toute preuve de la responsabilité d'Umbrella dans la destruction de Raccoon City. Un sacré programme décliné en sept chapitres, reprenant les événements majeurs de *Resident Evil 2* et *3*. La campagne solo promettait donc d'être jouissive. Mais elle ne l'est pas,

C'est dans sa partie multijoueur que RE : ORC se montre le plus convaincant

la faute à une maniabilité un peu lourde, à un système de couverture automatique peu efficace et, surtout, à une difficulté vraiment mal dosée. Mettre en charpie du zombie, même sous sa forme Crimson Head, sera toujours plus facile qu'éliminer un membre des forces spéciales, même après lui avoir collé une série de balles dans la tête ! Si cela ne suffisait pas, l'ensemble est soutenu par un moteur graphique daté et une réalisation un peu bâclée. Difficile, dans ces conditions, d'apprécier les retrouvailles avec les héros (Jill, Léon, Claire) et les méchants (Lickers, Hunters, Nemesis) de *RE 2* et *3*. Néanmoins, c'est dans sa partie multijoueur, son principal fer de lance, que *RE : ORC* se montre le plus convaincant. Le système de classes prend alors tout

son sens, avec pour chaque perso une compétence spéciale plutôt originale. Ainsi, Vector peut se rendre invisible ou prendre l'apparence d'un ennemi. Spectre dispose d'une vision thermique lui permettant de repérer items et zombies. Four Eyes peut contrôler l'adversaire de son choix. Bertha est en mesure de soigner les autres membres de l'escouade. Et, enfin, Lupo et Beltway excellent dans l'art du flingue et de l'explosif. Peu exploitée en solo – les bots dirigés par l'IA sont de vrais boulets –, la complémentarité de votre team sera indispensable dans les différents challenges multijoueurs. Et ces derniers, outre le classique

Deathmatch ou la campagne en coopération, ne manquent pas. Ainsi, le mode BioHazard s'apparente à une capture de drapeau où il s'agit de récupérer le maximum de fioles de virus T. Le Survivant laisse place à une joute à mort pour décrocher l'une des quatre places d'un hélicoptère de secours. Enfin, le mode Héros vous permet de diriger l'un des quatre personnages emblématiques de *RE* (Jill, Léon, Claire, Carlos) face à quatre méchants (Hunk, Ada, Lone, Nikolai). De quoi passer de bonnes heures à désosser du zombie. Et, qui sait, aider les fans à attendre l'arrivée d'un certain *Resident Evil 6*.

ALIX DULAC

PCJEUX Un TPS décevant en solo, jouissif en multi.

EST > Graphiquement daté > Mal dosé
> Techniquement bâclé

N'EST PAS > Long en solo > Hypermaniable
> Le meilleur TPS du moment

Cadavérique

77 %

SONIC THE HEDGEHOG 4 EPISODE II

Une aventure qui manque de piquant



Le clone mécanique de Sonic a droit à sa propre aventure, au gameplay malheureusement identique.



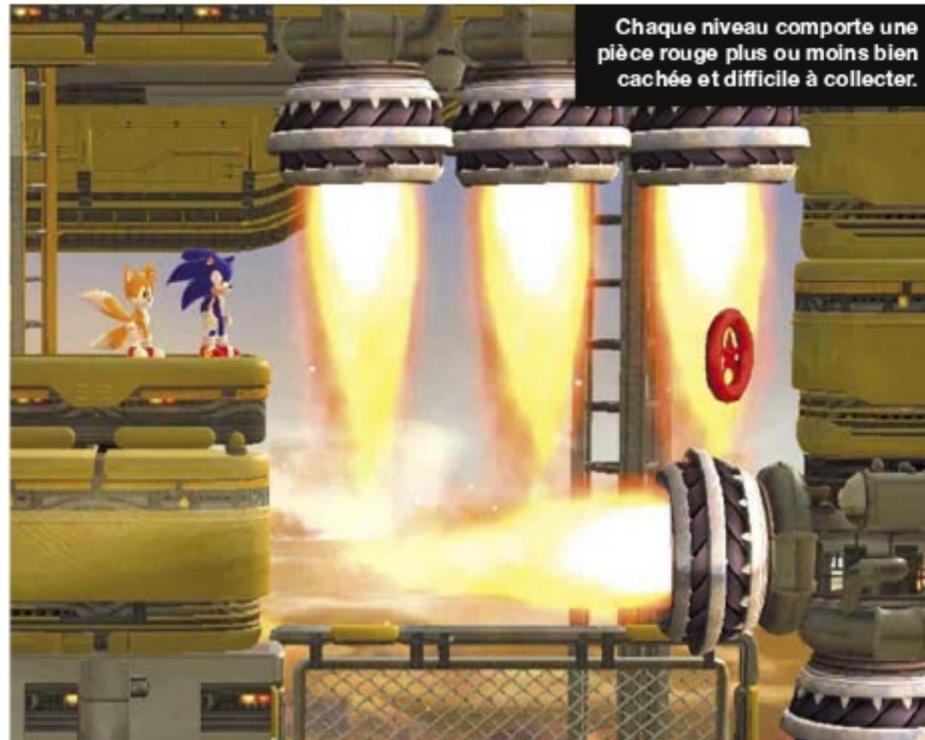
Les inévitables séquences sous-marines sont toujours de la partie et aussi stressantes qu'à l'accoutumée.

Surfant sur la vague rétro qui sévit depuis quelques années, SEGA s'est mis en tête d'offrir aux joueurs la quatrième aventure en 2D de son célèbre hérisson. Découpé en épisodes téléchargeables, *Sonic The Hedgehog 4* propose donc de retrouver le gameplay et l'ambiance des titres Megadrive d'antan. Si l'idée d'offrir un retour aux sources était plutôt la bienvenue, *Sonic 4 Episode I*, sorti en 2010 sur consoles et seulement en début d'année sur PC, s'était révélé profondément décevant. Pas très beau, rigide, peu inspiré dans ses niveaux et dans ses boss... Les fans avaient préféré oublier le titre et se rabattre sur l'excellent *Sonic Generations*. Autant dire que c'est avec appréhension qu'on attendait cet *Episode II*. La bonne surprise, c'est que le jeu n'est pas aussi mauvais que son prédécesseur. Les développeurs ont revu leur copie sur de nombreux points et l'on profite ainsi de beaucoup d'améliorations fort bienvenues. Le principe général reste cependant tout à fait identique. On fait face à un jeu de plateforme

en scrolling à l'ancienne, avec quatre mondes divisés en trois niveaux et autant de boss, sans compter un combat final dans l'espace. Le level design est plus inspiré que dans le premier épisode avec des niveaux plus agréables à parcourir. L'ajout des actions coordonnées avec Tails, pour voler quelques instants ou

Les développeurs ont revu leur copie sur de nombreux points

rouler à toute vitesse sur le sol, rendent l'exploration un peu plus plaisante sans fondamentalement bouleverser la progression. Graphiquement, le jeu a évolué avec des décors en 3D plus vivants ainsi que des mouvements de caméra plus dynamiques. Malgré cela, l'aventure reste très convenue. L'ombre des *Sonic* des années 1990 plane toujours et le jeu semble hésiter en permanence entre l'hommage et le fan service, donnant surtout au final l'impression de manquer d'idées neuves. Ainsi, on n'échappe pas aux bonus stages en 3D inspirés de *Sonic 2*, au niveau en avion long et sans intérêt, et même à une horripilante course contre Metal Sonic tout droit sortie de *Sonic CD*. Le clone maléfique du hérisson a d'ailleurs droit à sa propre aventure



Chaque niveau comporte une pièce rouge plus ou moins bien cachée et difficile à collecter.

avec quatre niveaux tirés d'*Episode I*, uniquement accessibles à ceux qui possèdent les deux volets de *Sonic 4*. Même si l'on sent une volonté de mieux faire avec cet *Episode II*, difficile de se sentir comblé. Sans être aussi ennuyeux que le premier,

le jeu manque cruellement de passages marquants ou de moments un tant soit peu intenses. Et la bande-son est très en dessous des standards de la série, ce que les fans auront du mal à pardonner.

ALVIN HADDADÈNE

PC JEUX Pas mauvais, mais encore loin d'être bon.

EST > Meilleur qu'*Episode I* > Assez beau
> Impraticable au clavier

N'EST PAS > Intéressant en coop > Très long
> Promis à devenir culte

Véloce

65%



EXTRA-LIFE

Faites durer le plaisir !

↓ DOWNLOAD

MOD

LONGUE DURÉE

MONDES PERSISTANTS

CULTURE

E-SPORTS

C'EST BON ET C'EST GRATUIT !



Les amateurs de *Castlevania* retrouveront une progression similaire.

INDÉ

SLAYIN'

C'est un petit jeu sans prétention, et comme tous ceux de son genre, il vous retiendra un temps absolument déraisonnable devant votre écran. L'idée est pourtant toute bête... Vous êtes un chevalier qui défend son pré carré. Des monstres arrivent de tous les côtés, de plus en plus nombreux, de plus en plus puissants. Tout ce que vous pouvez faire, c'est aller de gauche à droite, sauter, et laisser les ennemis s'empaler sur votre épée. Et même si on prend des niveaux, on affronte des boss, et on dépense son butin chez le marchand, *Slayin'* est évidemment davantage un jeu d'adresse qu'un jeu de rôle. Nerveux, efficace et mignon comme tout, il a aussi une rejouabilité non négligeable, grâce aux classes à débloquer.

C.L.

Site : www.pixellicker.com/games/games_slayin.html

Prix : Gratuit



A VALLEY WITHOUT WIND

L'audace et la démesure

Beauté intérieure

A *Valley Without Wind* se présente sous les dehors d'un gigantesque *Terraria*-like : tout un monde de plateforme 2D à explorer et de créatures hostiles à combattre. C'est aussi tout un monde généré procéduralement, différent d'une partie à l'autre, et donc totalement imprévisible et bourré de surprises. Mais contrairement à *Terraria*, qui foulaient un peu les plates-bandes de *Minecraft*, les sources d'inspiration de *A Valley Without Wind* sont

plutôt à chercher du côté des jeux de rôle à l'ancienne. Ainsi, entre deux zones, on arpentera une carte du monde qui donne le vertige, la promesse d'innombrables heures de jeu, et autant de cavernes à explorer. C'est que vous allez devoir en arpenter, des donjons générés aléatoirement,

DOWN
LOAD

À ne pas mettre
entre toutes
les mains !

avant de vous constituer un arsenal et une collection d'enchantements à même de vous permettre d'affronter le terrible Overlord. Et mieux vaut être bien préparé, car *A Valley Without Wind* est un jeu sans pitié, dans lequel la mort de votre personnage est synonyme, sinon d'un retour à la case départ, du moins d'une vraie régression.

Toute cette audace a un prix, celui de la réalisation. Ce n'est pas peu dire que *A Valley Without Wind* est très laid. Aux graphismes plastoc s'ajoute une charte esthétique complètement incohérente qui mélange le pire et le meilleur, avec une préférence pour la magie cheap, la science-fiction de pacotille et un peu tout ce qui passait à ce moment-là dans l'esprit torturé des artistes de chez Arcen Games. L'interface, indigeste au possible, est à l'avenant, et la prise en main un brin lourdaude en rebutera plus d'un. C'est sûr, tout le monde n'accrochera pas. Et c'est d'autant plus dommage que *A Valley Without Wind* est d'une audace folle. C.L.

Vous êtes prévenus : c'est vraiment moche.





PROTEUS

Ceci n'est pas un jeu

Petite visite guidée

To the Moon

L'un des meilleurs, mais aussi l'un des plus méconnus jeux indé de 2011 arrive enfin sur Steam. Une occasion rêvée de découvrir ce très beau titre d'aventure. C'est l'histoire de deux médecins appelés au chevet d'un vieil homme mourant. Capables de revisiter ses souvenirs, ils vont découvrir son histoire, celle de sa vieille maison, et évidemment celle de l'amour de sa vie. Peut être même qu'ils réussiront à accomplir son vœu le plus cher : se rendre sur la Lune. Malgré des graphismes qui rappellent les jeux de rôle de la Super Nintendo, *To the Moon* s'affranchit de tous les codes et de toutes les lourdeurs du genre pour se concentrer sur cette histoire qui fera, à coup sûr, chavirer votre petit cœur.

Site : <http://freebirdgames.com/to-the-moon>
Prix : 10 €
C.L.



La nuit se lève. Attention aux apparitions !



Proteus est avant tout une expérience sonore.



Chaque saison réserve des surprises.

Oui, c'est vrai, on dirait un petit cousin de *Minecraft*, les cubes en moins, les aplats de couleur en plus. La ressemblance s'arrête là. Là où *Minecraft*, dès la première seconde, place le joueur dans un rapport de force avec son environnement, *Proteus*, lui, ne propose rien d'autre que de faire corps avec lui. Il ne nous raconte pas d'autre histoire que celle du temps qui s'écoule et des saisons qui passent. Sur cette île, on ne peut rien faire d'autre que marcher. Pourtant, on ne tourne jamais en rond. Car plutôt que de se voir gratifié d'objectifs absurdes ou de bonus triviaux, le jeu récompense la curiosité en multipliant les expériences visuelles et les motifs d'émerveillement sonore. C'est déconcertant, car *Proteus* n'attend rien du joueur. C'est lui qui prend les

choses en main, qui nous transporte, jusqu'à un final en forme d'extase qui vous laissera un sourire aux lèvres... ou la drôle d'impression d'avoir traversé un non-jeu. Quoi qu'il en soit, le soft n'est encore qu'en bêta. Il devrait encore s'enrichir avant sa sortie officielle, prévue pour cet automne. C.L.

SITES INTERNET

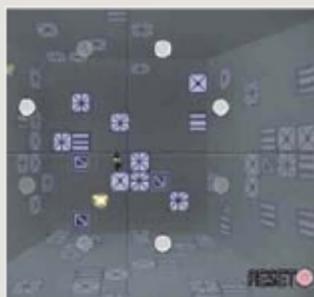
Webgames

Trésors du Net



1 MEMENTO XII
Le Ludum Dare, c'est une de ces jams durant lesquelles des développeurs du monde entier ont 48 heures pour produire un jeu. C'est lors de la 23^e édition qu'un Français (cocoricó !) a réalisé ce charmant point'n click de poche. Charmant, mais aussi étonnant : son vieux héros, enfermé depuis douze ans, va devoir trouver son salut en naviguant entre une réalité arxiogène et ses souvenirs.

Site : <http://deepnight.net/games/d23-memento/>



2 LIGHTHOUSE
Lighthouse nous vient également du Ludum Dare 23. Sur le même thème des mondes miniatures, son auteur a préféré nous servir un genre de casse-tête jamais vu. Imaginez plutôt. Vous êtes enfermés à l'intérieur d'une sorte de Rubik's Cube. Sur les parois se trouvent des plateformes et des fées à collecter. Pour y arriver, une solution : faire tourner les murs dans tous les sens pour créer des passages. Tordu !

Site : www.gritfish.net/games/lighthouse/play-lighthouse.html



3 GUNBRICK
Dans la catégorie des « petits jeux », celui-ci remporte la palme. Du moins d'un point de vue formel : il ne fait que 50 pixels sur 50 ! On y dirige un canon qui roule sur lui-même. C'est une particularité qu'il faudra exploiter afin de se mouvoir intelligemment, quitte à se servir du souffle de ses tirs pour s'envoler ou se décaler. Attention à la migraine, c'est moins simple qu'il n'y paraît !

Site : www.nitrome.com/games/gunbrick/



4 BALLOON
Un adorable petit point'n click qui, par son côté davantage contemplatif que prise de tête, fait penser aux productions Amanita Design (*Samorost*). On s'y déplace en cliquant, un peu au hasard, sur les éléments louches du décor. Cela ne demande pas beaucoup de réflexion, mais on se fait pourtant surprendre à chaque tableau. À part ça, c'est en japonais, mais ce n'est pas grave.

Site : <http://nekonote1.com/game/balloon.html>

VIDÉO

Les quatre vidéos qui voulaient être cinq

Quel rapport entre les finish-moves sanguinolents de *Mortal Kombat*, un gamin qui a monté sa propre salle d'arcade, la magie de Kinect et une œuvre néerlandaise qui multiplie les clins d'œil aux plus cuites des univers vidéoludiques ? C'est simple : aucun. C'est pour ça qu'à l'avenir, au lieu d'une introduction laborieuse, on vous proposera plutôt cinq vidéos. Tout le monde y gagnera !

DOWN
LOAD

Pas de rapport
avec la
choucroute



1 FATALITÉ !

Ne vous êtes-vous jamais demandé ce qu'il arriverait aux héros de *Mortal Kombat* si vous les priviez de leur fatality ? Comme d'habitude, une vidéo hilarante des très doués petits gars de chez Dorkly.

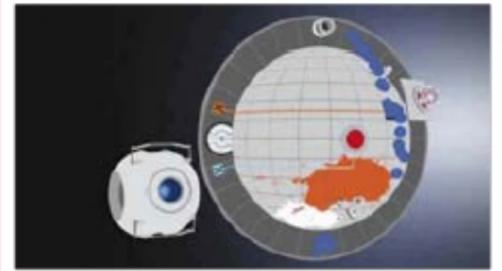
www.dorkly.com/e/37999



2 UN VÉRITABLE CARTON

Caine a neuf ans. Il a monté une vraie petite salle d'arcade fonctionnelle. Un détail : toutes les bornes sont en carton. Un très joli petit film que n'aurait pas renié Michel Gondry, sauf qu'ici, tout est vrai.

<http://youtu.be/falFNkdq96U>



3 TROP SPACE

Après son abécédaire vidéoludique, l'artiste Tim Hijckema frappe une nouvelle fois avec un chouette planétaire inspiré de jeux vidéo cultes. Saurez-vous reconnaître toutes ces planètes ?

<http://youtu.be/PWofgnLXTtk>



4 BAC À SABLE

Kinect ne sert pas simplement à faire des jeux de poney. C'est aussi un outil génial pour les développeurs un peu barrés. La preuve avec ce bac à sable virtuel, qui donne envie de jouer à un *Populous 4*.

<http://youtu.be/f9JXtTj0mzE>



BIENTÔT À LA MODE

MINECRAFT

Pixelmon

Craftez-les tous !

Tout joueurs PC que nous sommes, il paraît pourtant impossible de ne pas connaître la série *Pokémon*. Du premier volet sorti sur Game Boy en 1996 aux épisodes *Noir et Blanc* sur Nintendo DS, la licence a généré pas moins d'une quarantaine de jeux en à peine seize ans ! Une vraie poule aux œufs d'or pour la compagnie japonaise, qui peut aussi compter sur un merchandising omniprésent : séries animées, films, bandes dessinées, jouets, vêtements... tout y passe.

Pourtant, le concept du soft d'origine n'a rien d'exceptionnel, puisqu'il s'agit ni plus ni moins d'un RPG simplifié, dans lequel on doit combattre et capturer des monstres aux caractéristiques diverses et variées. Et justement, c'est ce genre d'expérience que nous propose *Pixelmon*, un mod pour *Minecraft* dédié à l'univers *Pokémon*. Pour le moment, un seul développeur s'occupe du projet. Si l'avancement n'est pas encore optimal, l'ensemble est promis

Même dans le style *Minecraft*, la ressemblance est frappante.

à un bel avenir. En l'état, il est déjà possible de créer différentes PokéBall, avec des taux de réussite de capture directement calqués sur les statistiques d'origine. Ainsi, une

PokéBall normale est moins efficace qu'une UltraBall, et ainsi de suite.

Dans le même ordre d'idée, une interface est dédiée aux informations de chacun des Pokémon (niveau, points de vie, capacités, etc.). Accusant son jeune âge, le mod ne propose malheureusement pour l'instant que trois monstres différents : Bulbizarre (Plante), Salamèche (Feu), et Carapuce (Eau). Cependant, le créateur semble très productif, et nul doute que d'autres bêtes viendront bientôt s'ajouter au casting. Deux évolutions de *Pokémon* ont déjà fait leur apparition. Reste maintenant à savoir si l'utilisation de la marque n'attirera pas le courroux de Nintendo. En attendant, la chasse est ouverte ! K.R.

PCJEUX À RETENIR

Mod Pixelmon
Site www.minecraftforum.net/topic/1178752-125-pixelmon-the-renewal
Avancement Version 1.0

HALF-LIFE 2

Visage

Les mystères de l'ombre

Le projet *Visage*, des moddeurs de chez Digital Extremists, continue d'intriguer. Si on a d'abord envisagé la piste de l'abandon (le nom de domaine du site Internet a en effet expiré), ce mod pour *Half-Life 2* est pourtant bien vivant. En témoigne le

dernier communiqué qui, à défaut d'indiquer une date de sortie, offre trois nouvelles images... ainsi qu'un texte bien énigmatique. Il y est question de la place du silence, avec une écriture on ne peut plus poétique. Intitulé « Muted », cet article s'épanche sur la solitude d'un



Ce village est-il vraiment abandonné ?

On prédit une aventure très sombre.



homme pour qui le tic-tac d'une montre à poignet semble être le seul moyen de ne pas sombrer dans la folie. Dans l'esprit du personnage, le silence a longtemps évoqué l'absence totale de son. Mais depuis qu'il y a été confronté, le narrateur y voit désormais le signe d'un avenir terrifiant. Vous l'aurez compris, les créateurs ont pour objectif de donner de l'épaisseur à l'univers de *Visage*. En attendant d'en savoir plus, les spéculations peuvent aller bon train. Que peut bien nous réserver ce hameau perdu de Hovgård ? K.R.

PCJEUX À RETENIR

Mod Visage
Site www.visagemod.com
Avancement En développement



Les effets de lumière sont de toute beauté.

CRYSIS

My Little Pandora

Au pays des Na'vis

Petit retour à la fin 2009, avec l'arrivée du phénomène *Avatar*. À l'époque, rien ne résiste au rouleau compresseur réalisé par James Cameron, qui explose alors les box-offices du monde entier. Et si certains affirment qu'il s'agit avant tout d'une démonstration technique (le scénario est effectivement au centre des critiques), il est impossible de nier l'impact qu'a eu le long métrage sur le genre de la science-fiction. Véritable vitrine de la technologie 3D, la superproduction se frotte ensuite au milieu du jeu vidéo, avec un titre au succès légèrement plus modeste. Aujourd'hui, Thibault Charrin nous propose de replonger dans l'univers coloré d'*Avatar*, et présente un mod intitulé *My Little Pandora*. Le jeune homme salue d'ailleurs la qualité du moteur CryEngine 2 qui, selon lui, permet « aux designers et futurs artistes d'exprimer sans limite leur

créativité ». Et à condition d'être amateur de tons flashy, nos premiers pas sur cette nouvelle Pandora valent ses propos. En substance, la beauté des environnements est réellement bluffante. Certes, quelques textures semblent se répéter un peu trop souvent, mais les éclairages bénéficient au contraire d'un placement très méticuleux. Un souci du détail qu'on retrouve aussi dans les effets de particules, rochers suspendus et autres créatures volantes. L'illusion est quasi parfaite. De plus, sachez que le mod se concentre davantage sur la résolution d'énigmes et sur l'exploration, au détriment de l'action pure. Une remarquable aventure contemplative. K.R.

PCJEUX À RETENIR

Mod My Little Pandora
Site www.moddb.com/mods/avatar1
Avancement Version finale

À l'extérieur, le résultat est tout aussi convaincant.



La gestion des déplacements est au centre de ce mod.



STAR WARS : EMPIRE AT WAR : FORCES OF CORRUPTION

Ultimate Galactic Conquest

Dans une galaxie lointaine...

Ce mois-ci, *PC Jeux* a décidé de prendre soin du jeune padawan qui sommeille en vous, avec le mod *Ultimate Galactic Conquest*. Pensé pour l'extension *Forces of Corruption* de *Empire at War*, le fichier permet surtout d'améliorer l'expérience de jeu. Car il est vrai que depuis la sortie du titre en 2006, le marché gestion/stratégie s'est étoffé de softs bien plus complets. Heureusement, *UGC* intègre une constellation de modifications, à commencer par l'intelligence artificielle. En effet, celle-ci s'avère bien plus agressive dès qu'il s'agit de construire de nouvelles unités, ou d'appeler des renforts. Dans la foulée, les trajets entre planètes sont plus lents qu'auparavant, tandis que les routes de commerce bénéficient d'un bonus conséquent. En parlant de bonus, le moddeur s'est attelé à remplir les fiches de chacune des 134 planètes (cartes stratégiques, descriptions diverses, etc.), tout en respectant leurs dimensions d'origine. De plus, la galaxie elle-même est bien plus vaste, nécessitant ainsi une gestion des distances accrue. Enfin, une version 1.1 est lancée dans l'espace, avec encore plus de héros et de vaisseaux ! K.R.

PCJEUX À RETENIR

Mod Ultimate Galactic Conquest
Site www.moddb.com/mods/ultimate-galactic-conquest-v1
Avancement Version 1.0

BRÈVE

MISE À MORT ROYALE

Le fameux mod *Kill the King* de *Call of Duty 4 : Modern Warfare* a été mis à jour. Dans une version finale très stable, cet ajout, destiné au multijoueur, est encore plus agréable. Rappelons que *Kill the King* embarque un mode supplémentaire, dans lequel deux équipes s'affrontent. Rien d'original jusqu'ici, si ce n'est qu'un des joueurs reçoit le titre de roi. Bien que solidement armé, il nécessite une protection rapprochée, incarnée par les gardiens. En cas de décès, chaque protecteur va grossir les rangs des assassins, et logiquement se retourner contre la tête couronnée. En définitive, ce mod a un petit quelque chose de révolutionnaire !

K.R.



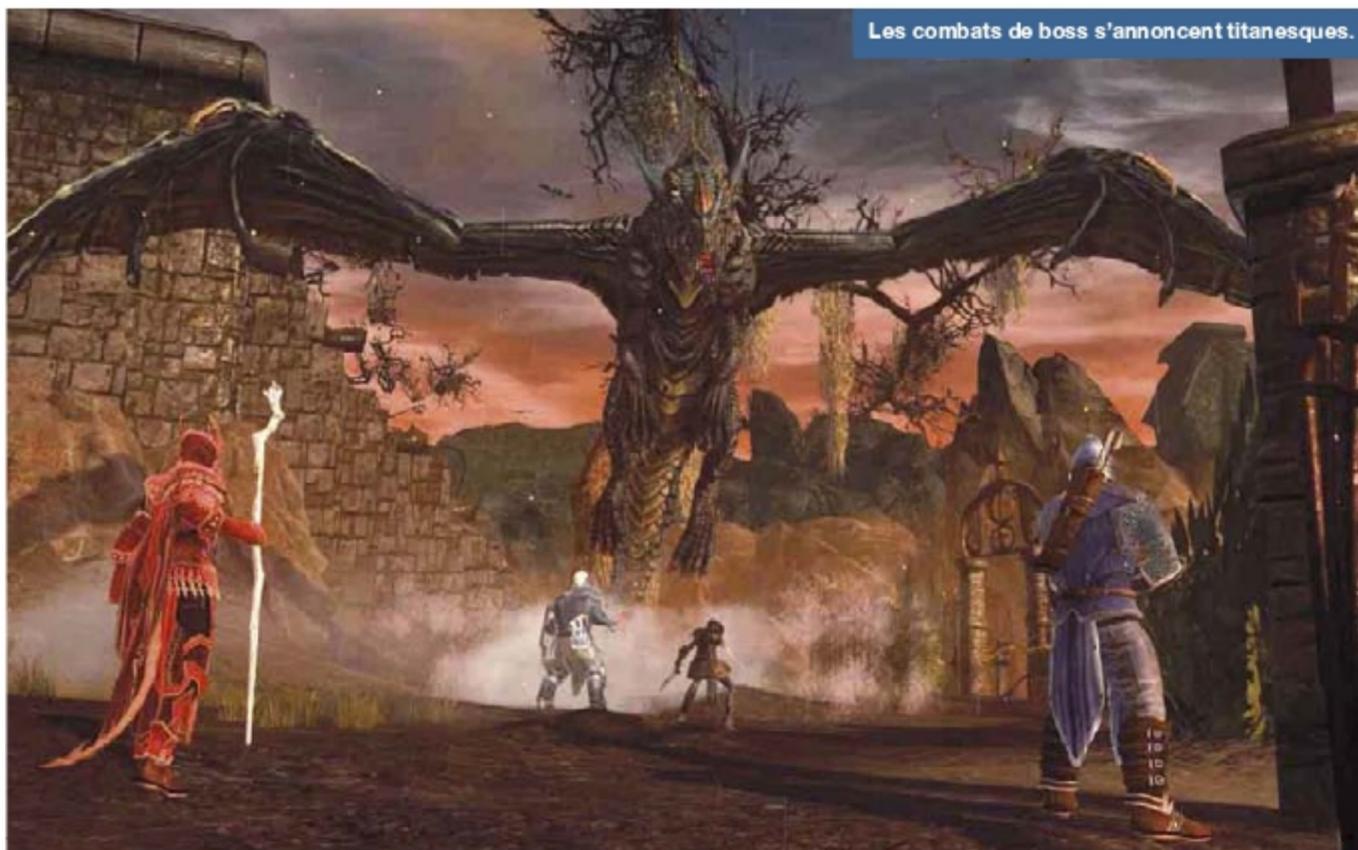
L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

DONJONS & DRAGONS : NEVERWINTER

Réminiscence héroïque

Version française en approche

Pour la plupart des enseignes spécialisées, Internet a progressivement enclenché un bouleversement dans les ventes de jeux PC. En effet, des plateformes comme Steam, ou plus récemment Origin, enregistrent des bénéfiques records, notamment grâce à une politique de prix très agressive. Pourtant, nombreux sont les joueurs qui préfèrent acheter directement le produit en boîte, malgré l'impossibilité presque systématique de pouvoir le revendre sur le marché de l'occasion (code de sécurité, Online Pass, etc.). Depuis sa sortie en 2002, *Neverwinter Nights* a réussi à marquer les esprits des passionnés de l'univers *Donjons & Dragons*, au point d'accueillir quelques extensions, et même une suite en 2004. Aujourd'hui, et avec sa dizaine d'années sur les épaules, le jeu risque fort d'agresser les rétines biberonnées à la HD et à DirectX 11. Désormais relégué aux étals de jeux soldés dans certaines grandes surfaces, cet épisode originel s'appête à passer le flambeau. Depuis 2010, un nouveau descendant est dans les tuyaux, et en dématérialisé, s'il vous plaît ! Dans ce futur MMORPG gratuit, un cataclysme a ravagé les environs du royaume de Neverwinter. Heureusement, les ténèbres n'ont pas réussi à s'emparer de la cité. Cette dernière peut désormais se reconstruire petit à petit. C'est dans ce contexte que nos héros seront chargés d'explorer les



Les combats de boss s'annoncent titanesques.

régions désolées de Féerune, avec ses donjons et ses souterrains peuplés de créatures infernales. Comme dans tout bon MMORPG, il sera évidemment possible de créer un personnage parmi six races annoncées (Humains, Demi-Elfes, Elfes, Drow-Elfes Noirs, Nains et Tieffelins, des êtres à l'apparence particulièrement repoussante). En revanche, on ne sait toujours pas si le soft proposera des options payantes, même si la présence sur le site officiel d'une



C'est certain, *Neverwinter* débordera d'items cachés.

La dimension stratégique des combats ne sera pas non plus négligée.



rubrique de points Zen, la monnaie commune aux jeux de l'éditeur, permet d'entrevoir un début de réponse. Notons aussi le retour de l'interface de création, intitulée The Foundry. Une option sans doute héritée des ancêtres de la série, connue pour donner aux joueurs la liberté de modeler l'univers de *Neverwinter*. De plus, l'éditeur européen Perfect World a récemment annoncé que *Donjons & Dragons : Neverwinter* serait intégralement traduit en français. Rappelons enfin que ce reboot est développé par les petits gars de chez Cryptic Studios, à qui l'on doit notamment le très bon *Champions Online*. Avec tout ça, il nous tarde d'être au quatrième trimestre de cette année ! K.R.

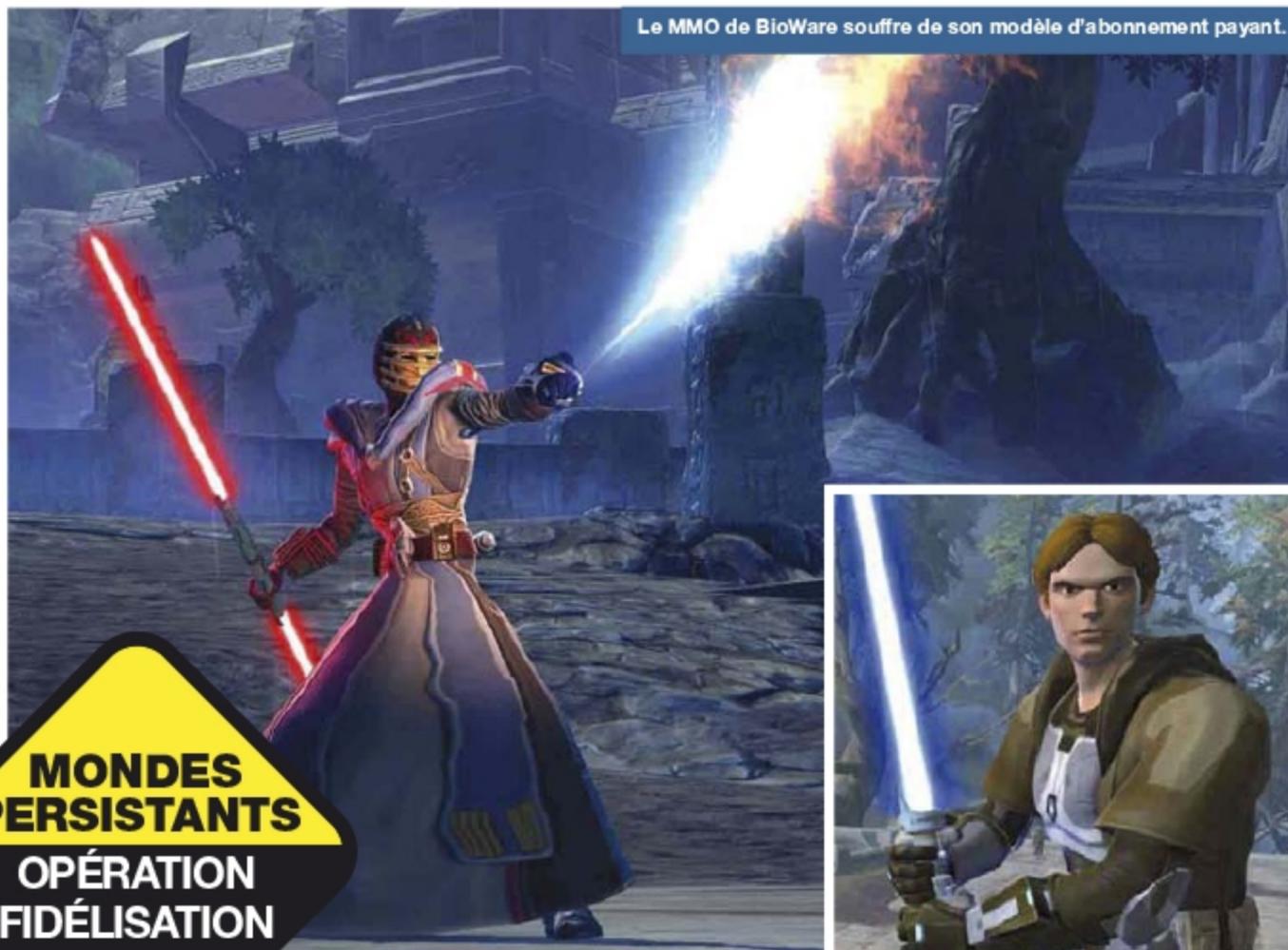


STAR WARS : THE OLD REPUBLIC

Perdus dans l'espace

Les Jedi sont-ils découragés ?

Depuis quelques mois, le modèle free to play est au centre de tous les intérêts. Entre les jeux spécialement développés pour ce format, comme *Eden Eternal* ou encore *Dragonica*, et les titres convertis – par souci de survie – à la gratuité, le choix est de plus en plus conséquent. Logiquement, les MMORPG à abonnement mensuel pâtissent de cette concurrence irrattrapable. Même le maître incontesté qu'est *World of Warcraft* finit par y laisser des plumes. C'est donc sans surprise qu'Electronic Arts a annoncé une perte de vitesse pour *Star Wars : The Old Republic*, avec une baisse de 400 000 abonnés depuis le début de l'année. Si au départ ce chiffre peut paraître inquiétant, le titre développé par BioWare « reste le deuxième MMORPG le plus populaire en Occident », comme tient à le rappeler John Riccitiello (PDG d'Electronic Arts). Electronic Arts ne nie pas pour autant cette baisse significative, et promet d'ores et déjà que *Star Wars : The Old Republic* sera sujet à « une politique très agressive d'ajouts de contenu ». Les premières informations font état d'un approfondissement



Le MMO de BioWare souffre de son modèle d'abonnement payant.

**MONDES
PERSISTANTS
OPÉRATION
FIDÉLISATION**

du PvP, ainsi que de la recherche de groupes. Nous, on retourne sans délai sauver la peau de notre Zabrak. K.R.



EARTHRISE

L'amour du bug

Le chemin de la dernière chance

En février 2011, le développeur Masthead Studios dévoile un MMORPG d'un genre nouveau, avec la possibilité de construire et de déconstruire à loisir les objets collectés. Mais bien plus que cette option de craft, on se souvient surtout du côté obscur de cette production. En effet, *Earthrise* est à l'époque victime d'une optimisation juste catastrophique, avec un lag ultimement atroce. Tout ceci ajouté à d'insupportables bugs techniques, qui pénalisent d'ailleurs un gameplay axé sur la précision des actions effectuées. Un an après le début de son exploitation, et malgré un récent passage en free to play, *Earthrise* ne résiste pas à la concurrence. Souffrant d'une réputation singulièrement mauvaise, le titre

ferme définitivement ses portes en février 2012. Définitivement ? Pas si sûr, puisqu'un autre développeur s'attelle désormais à faire renaître ce MMORPG maudit. La première bataille engagée par Daniel Schemann, boss de la compagnie allemande Silent Future, sera consacrée à proposer un réseau et des serveurs dignes de ce nom. Une bonne nouvelle pour ce free to play annoncé sans option Premium (seules quelques modifications cosmétiques seront payantes), qui bénéficiera aussi d'un nouveau scénario et d'un gameplay réajusté. Évidemment, il est encore trop tôt pour en connaître l'aboutissement, prévu pour la fin d'année. Une chose est sûre, *Earthrise* a bel et bien entamé sa rédemption. K.R.

La nouvelle équipe travaille d'arrache-pied pour tenter de reconstruire *Earthrise*.



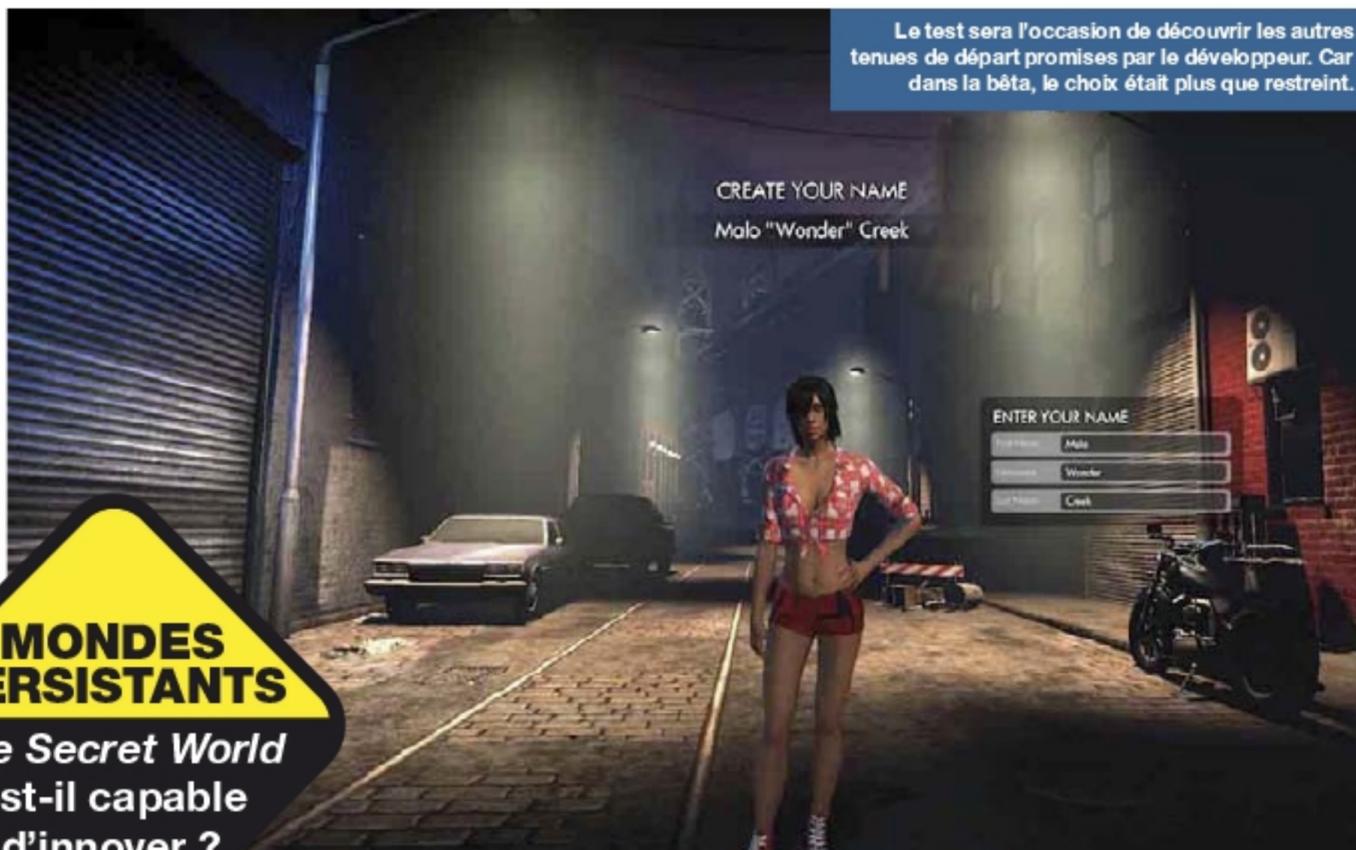
L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

THE SECRET WORLD

Pour une dernière frayeur

Théorie du complot

Bien loin des potions et autres trolls des cavernes, le MMORPG décalé *The Secret World* nous a récemment emportés dans son univers complètement barré. Et le mot est faible, tant la dernière bêta accessible avant la sortie du soft nous a méchamment torturé les méninges. Qu'on se le dise, certains souffrent depuis de délires paranoïaques : des sociétés secrètes dirigent-elles le monde ? Les zombies sont-ils tous des abrutis ? Un poule sait-il faire plusieurs choses en même temps ? S'il n'est pas garanti que vous trouviez une réponse à ces questions dans le prochain titre de Funcom, le doute reste permis. En effet, la première particularité de *The Secret World* est d'offrir une expérience totalement inédite, volontairement éloignée des standards habituels du milieu du MMO. Au départ, cette bêta permettait



Le test sera l'occasion de découvrir les autres tenues de départ promises par le développeur. Car dans la bêta, le choix était plus que restreint.

MONDES PERSISTANTS
The Secret World est-il capable d'innover ?



Selon l'arme choisie, les combats sont plus ou moins intéressants. Le fusil à pompe permet notamment de toucher plusieurs ennemis à la fois.

d'intégrer deux des trois factions disponibles dans la version finale. Entre le désir de violence des Templiers et la soif de domination des Illuminati, notre choix s'est finalement arrêté sur cette dernière société. Bien que le développeur ait promis une personnalisation plus aboutie, il est impossible de passer sous silence la pauvreté de création proposée par la bêta de *The Secret World*. En effet, qu'on sélectionne un homme ou une femme, seuls trois vêtements sont disponibles dans chaque catégorie, et pas toujours du meilleur goût ! Peu importe, nous



Dès que notre personnage meurt, il est nécessaire de retourner sur le lieu du décès pour récupérer son corps.

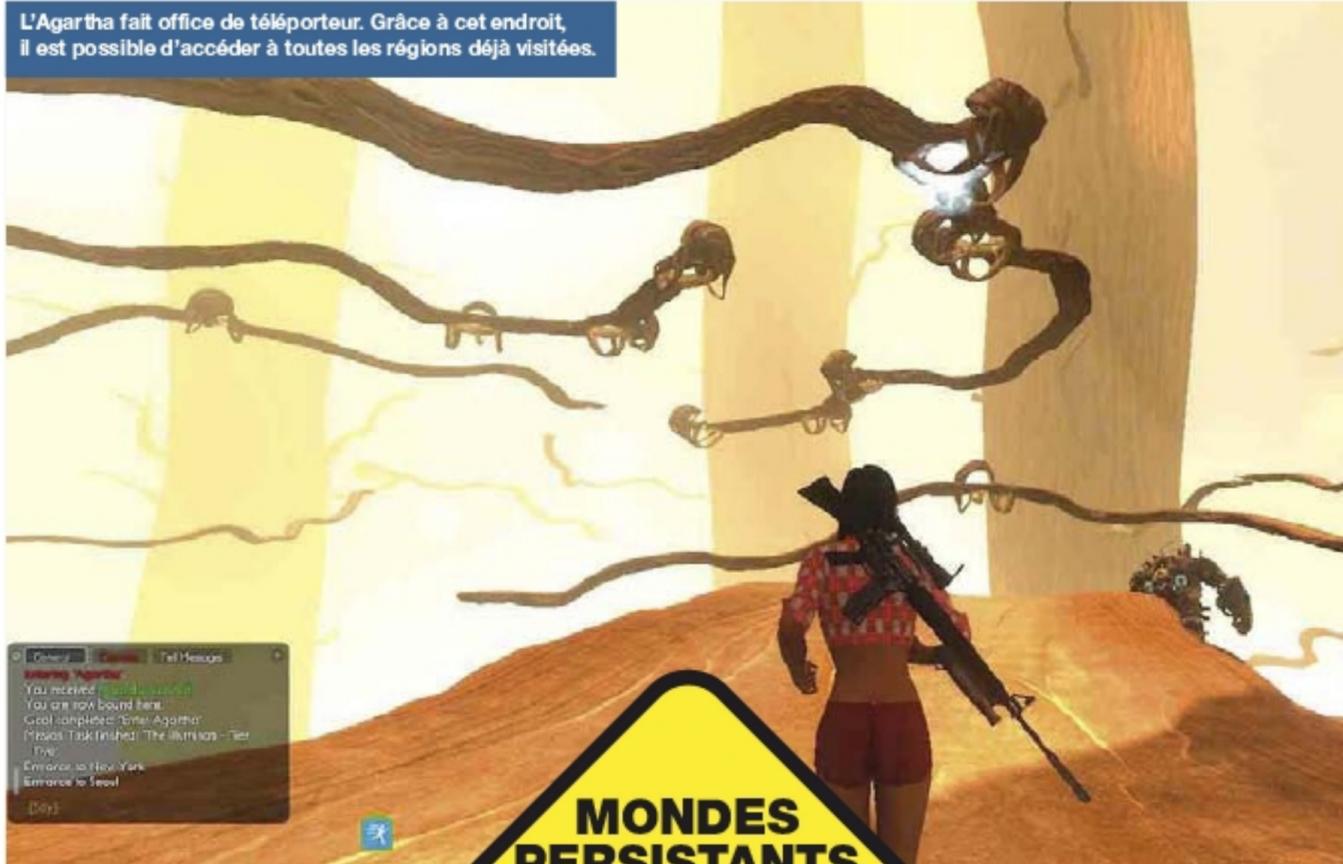


Les Illuminatis ont créé une véritable société souterraine. Avec tous ces indices, impossible de les louper !

retrouvons notre héroïne Malo dans son appartement. Alors qu'une mystérieuse force s'empare d'elle et ravage totalement l'habitation, la belle parvient finalement à maîtriser ce nouveau pouvoir. Après avoir rencontré un recruteur on ne peut plus énigmatique, le tutoriel – un prélude dans le métro tokyoïte – auquel nous assistons donne le ton. Dans notre monde contemporain, les forces du mal ont refait surface. S'ensuit un changement de scène, direction New York, plus précisément au QG secret des Illuminati. La ville nous permet aussi d'accéder à l'Agartha, véritable monde parallèle où il est possible de naviguer entre les différentes régions. Pour le moment, le grand manitou nous invite à choisir une arme parmi les neuf disponibles, et autant dire qu'il y en a pour tous les goûts (épée, mitrailleuse,



L'Agartha fait office de téléporteur. Grâce à cet endroit, il est possible d'accéder à toutes les régions déjà visitées.



MONDES PERSISTANTS

Les dialogues font preuve d'une écriture très soignée

fusil à pompe, talisman, etc.). Lors de notre aventure, nous nous sommes principalement attelés à découvrir les secrets de la ville de Kingsmouth, tout en sachant que d'autres régions restaient à découvrir. Au programme : extermination de zombies, fantômes, golems, et autres joyeuses créatures venues des Enfers. S'il reste assez quelconque d'un point de vue purement graphique, *The Secret World* assure le show avec une ambiance des plus réussies, qui rappellera sans doute les terrifiantes œuvres de Stephen King. De plus, les doublages anglais (la version française n'était pas disponible) sont d'excellente facture. Les personnages, tous plus dérangés les uns que les autres, font preuve de répliques admirablement amenées. En somme, nous ne devrions pas être déçus quant à la qualité narrative, même si cette première approche nous a donné l'impression de parcourir un jeu d'aventure classique, plutôt qu'un véritable MMORPG. C'est d'autant plus visible lorsqu'on s'attelle à accomplir quelques missions proposées par les PNJ, où il est nécessaire de mener un véritable travail d'enquêteur. Par exemple, de nombreuses énigmes demandent qu'on passe au clic fin le moindre recoin d'une zone indiquée sur la carte, sans jamais nous prendre par la

main. *The Secret World* continue de trancher avec la concurrence, au point de réussir à se perdre en route. On pense notamment au système de deck, qui offre au joueur la possibilité de switcher entre plusieurs classes pour un même personnage. À raison de sept emplacements de compétences actives pour autant de passives, la roue de capacités permet enfin de constater l'ampleur du chantier. Car à terme, il est possible qu'un seul et même avatar



parvienne à maîtriser la totalité des compétences. Le jeu sacrifie alors le système de levelling au profit d'une souplesse assez inquiétante. Quid de la rejouabilité, et d'une potentielle variété, pour ce titre à abonnement mensuel ? Désormais, on espère que les trois scénarios seront suffisamment diversifiés pour justifier la création d'un nouveau héros. En attendant notre verdict prévu pour le mois prochain, le monde secret de Funcom s'annonce incontestablement différent. Et si tout ceci n'était qu'un vaste complot, créé dans l'unique but de dominer l'univers du MMORPG horrifique ? K.R.

Comme dans un MMORPG classique, les ennemis sont nombreux. Leur niveau de difficulté est indiqué par un code couleur.





TOURNOI

L'Iron Squid : on y était !

Des tentacules et des souris (de gamers)

Le poulpe de métal. Avec un nom pareil, on aurait pu s'attendre à un mauvais hentai, mais l'Iron Squid, c'est surtout le nouveau tournoi *StarCraft II* made in France organisé par les deux commentateurs Pomf et Thud [NDLR : voir PC Jeux n° 172]. Le rendez-vous avec l'e-sport était pris, samedi 5 mai, pour une finale épique dans un lieu parisien inhabituel pour ce genre de show, à savoir le Grand Rex. Sur scène, deux cabines insonorisées encadrent un décor steampunk d'où Pomf et Thud hurlent leurs impressions. Derrière eux, un immense écran permet aux 2 600 fans de *StarCraft* survoltés de ne pas manquer une miette du show. Surréaliste, quand on sait à quel point l'e-sport reste méconnu en France. En coulisses, quatre des meilleurs joueurs mondiaux (aLive, MMA, NesTea et Symbol), tous coréens, se préparent. Ils ont déjà éliminé seize de leurs concurrents et se partageront à la fin, quoi qu'il arrive, un cash prize de 25 000 dollars. Leur place dans cette finale déterminera le montant exact. Les lumières s'éteignent enfin après un peu d'attente. La première demi-finale oppose MMA à aLive. Les matchs s'enchaînent. La foule acclame chaque action osée des joueurs, en écho aux exclamations de Pomf et Thud. Après trois heures de jeu, MMA l'emporte 3 à 2. Le tournoi est bien

lancé, le public enthousiaste. Le duel suivant est d'autant plus attendu qu'il oppose NesTea à l'outsider absolu, Symbol. Complètement inconnu du grand public avant l'Iron Squid, il s'est imposé dans la compétition en écrasant un des favoris 3 à 0. « Mais est-ce possible de se préparer contre le dieu des Zerg ? » se demande Pomf. Quatre parties plus tard, Symbol l'emporte 3 à 1. Visiblement, oui. NesTea se rattrape cependant en petite finale, il bat aLive 3 à 2 et se place ainsi sur la troisième marche du podium. La partie, serrée, a une nouvelle fois enflammé le Grand Rex. Place à la finale. Elle est d'autant plus attendue que Symbol a surpris tout le monde. Les deux joueurs offrent un spectacle impressionnant : 1 à 0, 2 à 0, 2 à 1. « Symbol prépare une punition préventive pour ce que MMA va lui infliger » ; « La colonne verte et bleue de banelings !!! Les 36, les 36... non, les 36 000 banelings de Symboooooo ! » et bien d'autres commentaires enthousiastes de Pomf et Thud ponctuent les matchs. 3 à 1. En ligne, 52 000 personnes suivent le match. 3 à 2. Le public hurle à chaque action. Pro-Zerg et pro-Terran ont choisi leur camp. 4 à 2. MMA, implacable, a fini par l'emporter. Dans la salle, tous les spectateurs se lèvent et scandent le nom du vainqueur : « MMA,



En attente du trophée bloqué à Mexico, MMA s'est vu remettre un étrange casque steampunk !

MMA, MMA ! ». Fait rare quand il s'agit de joueurs coréens, réputés pour rester impassibles dans la défaite comme dans la victoire, MMA est tout sourire face au public français. Après avoir fait une superbe démonstration de multitasking en gérant ses troupes sur de nombreux fronts, MMA a remporté le tournoi dont le nom même est un hommage à ce style de jeu. Quoi de plus normal ? L'Iron Squid fera date dans l'e-sport français. Un énorme succès pour un tournoi de ce genre en France, qui connaîtra un deuxième chapitre dès septembre ! P.R.

E-SPORT
Une compétition dans une ambiance bon enfant



2 600 geeks hurlent en cœur avec Pomf et Thud : « Canaaaaal de Nyduuuuuus ». Impressionnant.



Un showmatch a opposé Kyan Khojandi (Bref) et Elky à Norman fait des vidéos et MoMan.



L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

RÉFLEXION

Portal 2 : Perpetual Testing Initiative

Portal 2 a enfin son éditeur de maps

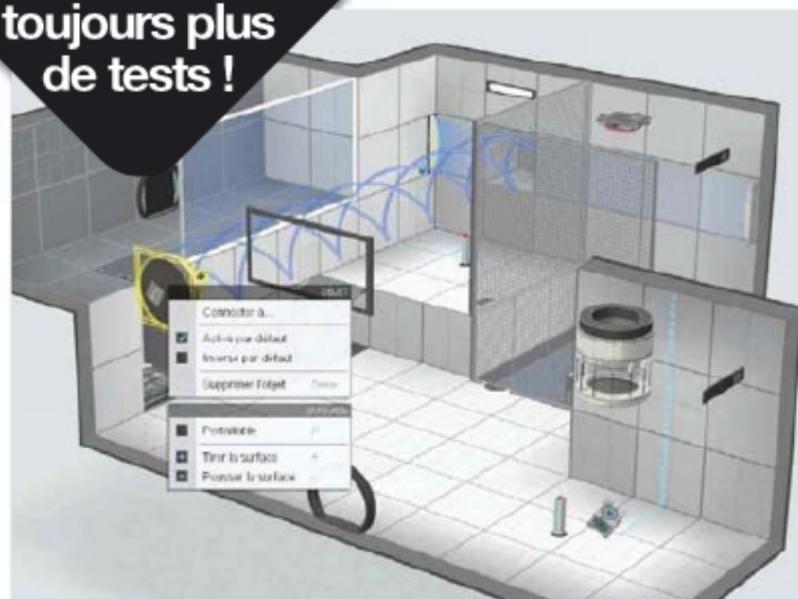
Après un premier DLC consacré à la coop, Valve remet le couvert avec une seconde livraison toujours aussi gratuite mais beaucoup moins classique : un éditeur de maps. Bien sûr, il y avait déjà Hammer, l'outil de modding de Valve, grâce auquel des cartes d'excellente facture sont déjà arrivées jusqu'à nous. Mais avec ce *Perpetual Testing Initiative*, la création de niveaux ne devrait plus être réservée à une petite élite de joueurs prêts à mettre les mains dans le cambouis. Déjà, il ne s'agit pas d'un outil extérieur mais simplement d'un nouveau menu, directement accessible depuis le jeu. Un niveau en construction s'y présente en 3D, de manière extrêmement visuelle. Outre une petite barre d'option en haut de l'écran, le seul élément d'interface est un menu déroulant sur la gauche, sorte de boîte à outils où l'on attrape les objets d'un clic pour les déposer directement dans le modèle réduit de son niveau. On étire les pièces ou les grilles d'un simple clic, on relie les mécanismes aux interrupteurs en deux : tout cela est extrêmement intuitif. Même les fonctions « avancées », qu'on appelle avec un petit clic droit, restent incroyablement simples et accessibles. En fait, on a plus l'impression de jouer aux LEGO que de dessiner une carte pour le jeu le plus malin et le plus cérébral de ces derniers mois. D'ailleurs, toute la difficulté, en fin de compte, ce n'est pas de donner forme à ses idées, mais justement d'en avoir. On a vite tendance à ne poser que des



La série de cartes de Mevius fait partie des plus populaires du Workshop.

MONDES PERSISTANTS

Des tests, toujours plus de tests !



Si on n'a pas de prise sur la narration, Cave Johnson prononcera quand même quelques mots avant chaque carte.



Le Workshop permet aussi de télécharger les maps conçues avec l'éditeur Hammer.

simplement avec le bouton « Parcourir le Workshop » de votre bibliothèque Steam : dès lors, un monde infini de tests s'offre à vous. La liste des maps est un peu brouillonne mais avec le classement par popularité ou la possibilité de consulter des « compilations » mitonnées par d'autres joueurs, il est facile de trouver rapidement des cartes à son goût et de s'y abonner en un instant. Elles seront ensuite téléchargées et éventuellement mises à jour à chaque lancement du jeu, de manière complètement invisible. Limitations de l'éditeur oblige, les maps sont malheureusement dépourvues de narration et des fioritures de celles conçues avec Hammer. On peut donc craindre que les moddeurs les plus doués se cantonnent à ceux-là, et que les niveaux dessinés avec *Perpetual Testing Initiative* restent des puzzles « bas de gamme », vite conçus et aussi rapidement oubliés. Qu'importe : tous les prétextes sont bons pour relancer un des meilleurs jeux de l'année dernière. C.L.



Autre bémol : l'impossibilité de concevoir des cartes pour deux joueurs.

mécanismes basiques, voire à oublier d'utiliser les portails. Un comble. Pourtant, les meilleures énigmes sont souvent celles qui s'imbriquent les unes dans les autres. Celles qui nécessitent de réfléchir avec plusieurs coups d'avance et de planifier ses actions avant d'agir. Et ça, pas de surprise, ça ne s'improvise pas. Heureusement, même si vous ne vous sentez pas l'âme d'un level designer, d'autres s'en chargent pour vous. C'est la deuxième facette de ce DLC : l'intégration du Steam Workshop, qui permet de mettre en ligne très facilement ses créations et de télécharger tout aussi simplement celles des autres. On y accède



LA VIE CACHÉE DES JEUX

ACCESSOIRES

El'Druin de Leetgion

Des souris pas comme les autres

Les fabricants rivalisent d'ingéniosité et les modèles de souris se suivent mais ne se ressemblent pas. Pour preuve, les trois modèles présentés ici. En premier lieu, cette souris de Leetgion au design futuriste, la El'Druin, optimisée pour *Diablo III* et les jeux de rôle sur le modèle de la Hellion, créée pour les RTS (et surtout *StarCraft II*). Ambidextre, le fait est assez rare pour être noté, elle est parfaitement symétrique et s'adapte aux mains de tous les joueurs. Dotée de douze boutons programmables, son originalité vient surtout des deux pads directionnels, à cinq positions, présents de chaque côté. Quelle que soit la main utilisée, ce pad se trouve sous le gros pouce ! Son capteur, un modèle laser Avago 9500, est couplé au système breveté DPI micro-tuner de Leetgion. Il permet de changer la sensibilité de la souris à la volée et avec une grande précision (de 100 à 5000 ppp). Enfin, la souris offre quatre profils enregistrables, accessibles en un seul clic pour parer à toutes les situations, et plusieurs repose-mains qui s'adaptent aux goûts des utilisateurs et améliorent la prise en main. Pour le moment, on ignore son prix et sa date de disponibilité. En second



lieu, une souris qui n'en est pas vraiment une : le Ion Ergonomic Air Mouse Glove. Cette souris-gant, une fois enfilée, permet d'actionner plusieurs boutons, dont les deux traditionnels clics. Alimenté grâce à une batterie fixée sur le haut de la main et rechargé en USB, cet appareil sans fil a une portée d'une dizaine de mètres. Une vidéo de démonstration du constructeur donne l'impression de revoir les mouvements d'un joueur de Kinect... mais sans détecteur de mouvements, et sur un ordinateur. Ce gant peut être utilisé dans toutes les applications quotidiennes, y compris pour jouer, bien qu'on puisse s'interroger sur la précision d'un tel système. L'engin est vendu pour 80 dollars sur le site de la marque. Enfin, pour finir, une souris qui allie efficacité et sobriété : l'Optical Gaming Mouse G400. Avec ce produit, Logitech offre une

remplaçante à la célèbre MX518. Il reprend son ergonomie éprouvée et ses patins en Téflon. Il apporte une nouvelle coque unie, un câble 25% plus léger (augmentant sa maniabilité) et une sensibilité doublée (de 400 à 3600 ppp) à son moteur optique. Avec le logiciel propriétaire, huit boutons programmables peuvent être liés à des fonctions spécifiques et chargés dynamiquement, en utilisant un bouton sur le haut de la souris. Proposée en France à partir de juillet, elle est vendue au même tarif que son aînée, la MX518, à un prix public de 45 euros. C.B.



NOUVELLES TECHNOLOGIES

Alienware M18x

Du watercooling... dans un portable !

Les assembleurs en ont rêvé et Asetek l'a fait, en présentant la première solution mondiale de refroidissement à eau dans un ordinateur PC portable. Cette technique, basée sur un système hydraulique, est apparue dans les années 2000 et présente de nombreux avantages dont, notamment, une meilleure efficacité de la dissipation thermique par rapport au traditionnel refroidissement à air. Le fabricant a voulu répondre aux besoins actuels du marché, exigeant des machines toujours

plus compactes (type portable ou ordinateur tout-en-un), axées sur la mobilité, mais aux performances toujours plus élevées, du niveau d'un ordinateur de bureau. Jusqu'à présent, les tentatives de créer une solution de watercooling se heurtaient systématiquement au manque de place, mais Asetek a réussi son pari en intégrant son système de refroidissement liquide sans toucher à la structure de l'ordinateur portable. Cette alternative améliore nettement les performances thermiques et sonores de la machine, offrant

ainsi la possibilité d'intégrer des composants plus puissants qu'avec un refroidissement classique par air. Pour sa démonstration, Asetek a présenté un Alienware M18x dont la fréquence du processeur (Intel Core i7 2920 XM) a été augmenté de 3.5 GHz à 4.4 GHz et la fréquence de la carte graphique (Dual AMD Radeon HD 6990M) de 680 à 800 MHz. En utilisant l'outil d'analyse 3D Mark Vantage, on constate un gain des



performances de l'ordinateur de 23% ainsi qu'une réduction du bruit. La technologie est au niveau du prototype, nous ne connaissons ni son prix, ni même une date pour sa commercialisation. À suivre de près ! C.B.



ANIMATION

Salons 2012

La saison des salons arrive!

Alors que la PAX East de Boston s'est déroulée le mois dernier, du 6 au 8 avril, il est temps de réserver quelques dates pour les joueurs-globe-trotteurs. Si vous n'avez pas peur de la foule et des files d'attente, quittez donc le temps d'un week-end la tranquillité de votre ordinateur pour vous rendre dans un salon! Vous pourrez y tester les prochains jeux qui occuperont vos nuits blanches dans les mois et les années à venir. Les éditeurs sont encore discrets sur les jeux présentés, mais on pourra certainement tester le tant attendu *Guild Wars 2*, la nouvelle extension de *World of Warcraft (Mists of Pandaria)* ou peut-être la surprise du mois, *Elder Scrolls Online*. Si vous avez loupé l'Electronic Entertainment Expo



(E3), du 5 au 7 juin 2012 à Los Angeles, pensez à vous rendre à la San Diego Comic-Con International, du 11 au 15 juillet 2012 à San Diego. L'Europe n'est pas en reste avec la Gamescom, du 15 au 19 août à Cologne, ou encore l'Eurogamer, du 17 au 30 septembre à Londres. La France possède également son salon, le Paris Games Week, qui se déroulera du 31 octobre au 4 novembre à la Porte de Versailles. Alors n'hésitez pas, si vous pouvez vous déplacer à l'un de ces shows, posez immédiatement vos vacances. Vous ressortirez hypnotisé par la folle ambiance qui règne dans les halls, la musique tapageuse et les jolies hôtes, les poches remplies de goodies et la tête pleines de rêves. Cette année encore, nous aurons certainement de nombreuses surprises! C.B.



TENDANCE

KONAMI CODE

Utilisée pour la première fois en 1986 dans un shoot'em up Nintendo (*Gradius*), cette combinaison de touches (haut-haut-bas-bas-gauche-droite-gauche-droite-B-a) permet de déclencher une fonctionnalité cachée. À l'origine employé dans les jeux vidéo pour simplifier la progression, comme dans *Contra*, en 1988, où il donne trente vies au joueur, le Konami Code s'échappe de son milieu d'origine et apparaît dans des sites Internet ou des applications. Ces dernières années, on l'a par exemple trouvé sur les sites Dailymotion, Digg, Google Reader et Facebook, ou comme code de déblocage du zonage de la Freebox Révolution. Plus récemment, le Konami Code a refait parler de lui lors des élections présidentielles sur les sites du PS (montrant le décompte avant les élections), de François Bayrou (présentant une animation dans le style des anciens jeux 8 bits) et de FranceTV (affichant les résultats des présidentielles). Et même dans la série de Canal+, *Bref*. Plus que jamais, la culture geek est à la mode! C.B.

En Hollande, terre désolée et pleine d'illusions déçues, un héros se tient debout. Bravant les vents des promesses intenable, les embruns des



MATÉRIEL

Razer - Mass Effect 3

Razer se met au couleur de *Mass Effect*

Alors que le troisième volet de *Mass Effect* est sorti en mars 2012, Razer, connu pour ses nombreux produits créés spécialement pour les joueurs, sort une gamme de produits en rouge et noir. Parfait pour se mettre dans l'ambiance et aider le commandant Shepard à sauver la terre. Tous ces produits arborent le très demandé logo N7, accordé uniquement aux plus hauts gradés des forces de l'Alliance interstellaire et présent sur l'armure de Shepard. Bénéficiant des dernières innovations de la marque, chaque accessoire se présente comme un outil indispensable pour tout joueur qui vise l'efficacité. Ainsi, le clavier BlackWidow Ultimate a des

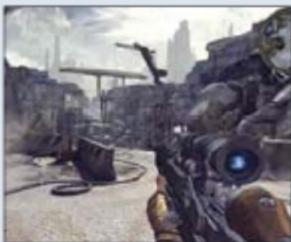
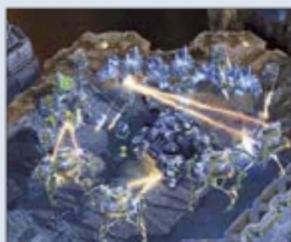
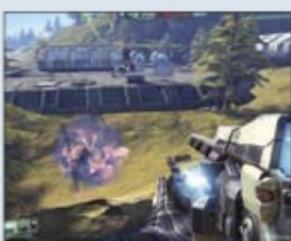
touches mécaniques fournissant une réponse tactile inédite et permettant d'exécuter ses commandes plus rapidement qu'avec un clavier classique. La souris Imperator, elle, présente un niveau de précision inégalé avec un système de détection double 4 G de 6400 dpi (associant un capteur laser et un capteur optique). Le casque Chimaera 5.1, quant à lui, offre grâce aux pilotes dédiés un repérage précis des mouvements de ses adversaires, tout en profitant de la bande sonore et des moindres détails des effets audio du jeu. Les plus adeptes pourront aussi opter pour le tapis de souris, le sac ou la housse de protection pour iPhone 4. Enfin,

certains joueurs apprécieront certainement la manette de jeu Onza TE garantissant une efficacité accrue aux combats, grâce à deux sticks analogiques et deux touches multifonctions, tous programmables. En bonus, chaque achat est accompagné d'un code qui permet de télécharger des packs de contenu multijoueur et, surtout, le fusil d'assaut collector dévastateur, qui donne un avantage décisif face à l'invasion des Moissonneurs. C.B.



LE TOP JEUX

Indispensables, incontournables, bref, nécessaires...

| | LE JEU DU MOMENT | L'ALTERNATIVE | LE CLASSIQUE |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| FPS | RAGE Bethesda Softworks id Software www.rage.com PCJ 164, 93 %  | S.T.A.L.K.E.R. : CALL OF PRIPYAT GSC Game World bitComposer Games http://cop.stalker-game.com PCJ 145, 90 %  | CRYSIS Electronic Arts Crytech www.electronicarts.fr PCJ 117, 95 %  |
| | <i>Mais aussi</i> 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 | | |
| STRATÉGIE | TW : SHOGUN 2 LA FIN DES SAMOURAÏS The Creative Assembly SEGA www.totalwar.com/shogun2 PCJ 171, 92 %  | WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR II RETRIBUTION Relic Entertainment THQ www.dawnofwar2.com PCJ 157, 90 %  | STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY Activision Blizzard Blizzard www.blizzard.com PCJ 150, 97 %  |
| | <i>Mais aussi</i> 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 | | |
| MMORPG | STAR WARS : THE OLD REPUBLIC Electronic Arts BioWare www.swtor.com Non testé  | RIFT Trion Worlds Trion Worlds www.riftgame.com Non testé  | WORLD OF WARCRAFT Activision Blizzard Blizzard www.blizzard.com Non testé  |
| | <i>Mais aussi</i> 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 | | |
| MULTI | TRIBES : ASCEND Hi-Rez Studios Hi-Rez Studios https://account.hirezstudios.com/tribesascend/ PCJ 170, 93 %  | BATTLEFIELD 3 Electronic Arts DICE www.battlefield.com/fr PCJ 165, 90 %  | LEAGUE OF LEGENDS Riot Games Riot Games euw.leagueoflegends.com Non testé  |
| | <i>Mais aussi</i> 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 | | |
| ACTION/AVENTURE | MAX PAYNE 3 Rockstar Games Rockstar Games http://rockstargames.com/maxpayne3 PCJ 173, 89 %  | ALAN WAKE Remedy Remedy http://www.alanwake.com/ PCJ 170, 84 %  | BATMAN : ARKHAM CITY Warner Bros. Rocksteady www.batmanarkhamcity.com PCJ 166, 94 %  |
| | <i>Mais aussi</i> 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 | | |
| RPG | DIABLO III Activision Blizzard Blizzard http://eu.battle.net/d3/fr/ PCJ 173, 96 %  | 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 %  |
| | <i>Mais aussi</i> Mass Effect ■ Neverwinter Nights 2 ■ Gothic 3 ■ The Witcher ■ Star Wars: KOTOR ■ Torchlight ■ Fallout 3 ■ Oblivion ■ Risen ■ Assassin's Creed: Brotherhood | | |
| SPORT | DIRT 3 Codemasters Codemasters www.dirt3-fr.eu PCJ 161, 92 %  | NBA 2K12 2K Games 2K Games 2ksports.com/games/nba2k12 PCJ 165, 93 %  | PRO EVOLUTION SOCCER 2012 Konami Konami http://fr.games.konami-europe.com PCJ 164, 91 %  |
| | <i>Mais aussi</i> Tiger Wood 12 ■ Madden NFL 12 ■ GT Legends ■ GTR 2 ■ Test Drive Unlimited ■ Race Driver: GRID ■ Football Manager 2012 ■ Virtus Tennis 4 ■ SBK X ■ Need for Speed: Hot Pursuit | | |

Deux Point Zéro

PC Jeux envahit le Net ! Concours, sondages et vie de la rédac, retrouvez-nous sur PCJeux.fr et twitter.com/#!/PCJEUX_officiel !



04/06

LA FOLIE DES CONCOURS

On vous l'avait promis, les concours pleuvent sur Twitter. Prenez ce mois-ci. Deux éditions collector de *TERA*, un exemplaire de *StarCraft II* et le sublime collector (introuvable) de *Diablo III* sont venus déchaîner la twittosphère PC Jeux. Et c'est ce dernier lot qui vous a le plus emballés, avec ses 430 participants qui ont fait grimper le nombre de followers à plus de 840 ! Félicitations aux heureux gagnants. Si vous n'êtes toujours pas sur Twitter, dépêchez-vous, de nombreux cadeaux vous attendent...



01/06

PC JEUX SUR L'APP STORE

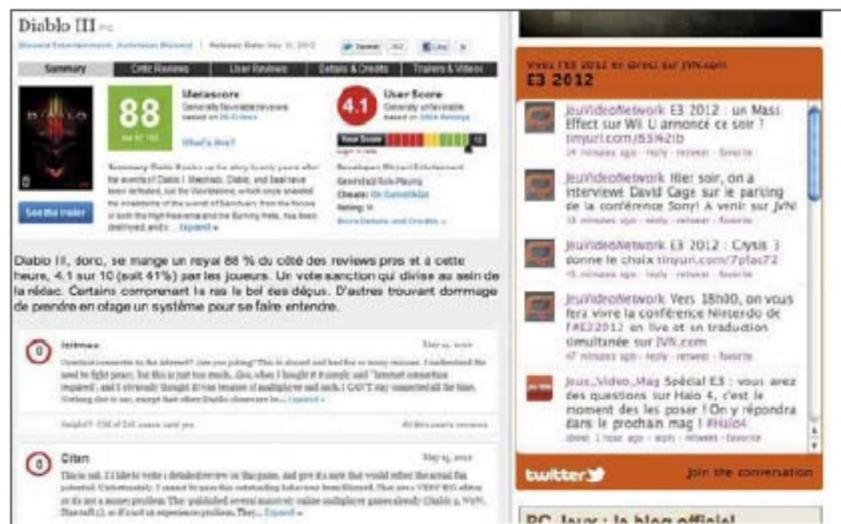
Avec l'explosion des magazines numériques, il fallait bien que nous y passions nous aussi. PC Jeux a désormais sa propre appli pour terminaux iOS, à savoir l'iPhone et l'iPad. Gratuite, elle vous permet de consulter la liste des derniers numéros parus et de les acheter en version digitale. Trois autres bonnes nouvelles viennent s'ajouter à celle-ci. Déjà, le numéro de mars est offert, histoire que vous puissiez tester l'offre sans bourse délier. Ensuite, PC Jeux en version numérique coûte deux euros de moins qu'en kiosque. Et pour finir, la disparition de l'antique DVD au profit de la nouvelle page Téléchargement vous permet, vous aussi, de bénéficier du jeu complet offert chaque mois. À essayer !



22/05

DIABLO III VAUT-IL VRAIMENT 41 % ?

Comme prévu, la déferlante *Diablo III* a provoqué la saturation des serveurs Battle.net, incapables de contenir le nombre effarant de connexions. Une frange passablement excédée de joueurs s'est alors vengée en descendant en flammes le jeu sur Metacritic, le plus gros agrégateur de notes du Web. En quelques jours, une différence de près de 50 % s'est creusée entre la moyenne « pro » et celle des internautes. D'où l'idée de ce débat lancé sur le blog : à qui faites-vous le plus confiance ? La presse, ou les joueurs ? Et le moins qu'on puisse dire, c'est que les réponses ont été prolixes et les avis nombreux ! Certains, comme Geralt-de-rivia, Bogman, jblec1 ou The-Driver, accordent une confiance totale à leur magazine favori [NDLR : merci !] et estiment que l'avis d'un journaliste sera forcément plus objectif que celui d'un utilisateur. Selon Daryl, Asmodeus, Makshame ou DarkRiketz, il est au contraire bon de nuancer les tests pros par des retours de joueurs, en allant survoler les forums des titres en question. Enfin, Snk3 et Kadaj92 pensent que les notes ne veulent absolument rien dire et qu'il vaut mieux lire les tests en entier et se forger sa propre opinion ! Les voix de la raison ?



04/05

LES BONS PLANS EN DIRECT

Qui a dit que jouer coûtait cher ? Entre le titre offert avec chaque numéro de PC Jeux et les nombreuses réductions proposées par les plateformes digitales, être un PCiste n'a jamais été aussi rentable ! Et comme vous ne pouvez pas scruter les promos Steam ou Origin du matin au soir, la rédac le fait pour vous. *Batman : Arkham City* pour 13 euros, *Portal 2* pour 6 euros ou *Braid* à 2 euros, suivez le guide !



GARE AUX SURCHAUFFES !

En cette période estivale, améliorez le système de refroidissement de votre PC

JEAN-MARC DELPRATO

Si l'été est la période idéale pour s'adonner en toute liberté aux plus grands titres que vous aviez laissés passer cette année (vous avez dit *Diablo III*?), prenez garde aux vagues de chaleur et aux températures excessives. Sans nécessairement overclocker votre processeur et le GPU de votre carte graphique, les composants de votre PC risquent de prendre quelques degrés cette saison et vous avez intérêt à revoir le système de ventilation de votre configuration pour éviter tout souci. Les conséquences peuvent en effet se révéler désastreuses. Gel de l'affichage, performances en demi-teinte, comportement erratique ou même composants endommagés : les risques sont nombreux et les pannes s'avèrent difficiles à diagnostiquer.

Commencez par analyser votre situation actuelle, en téléchargeant CPU-Z (<http://tinyurl.com/2fryn5>), GPU-Z (<http://tinyurl.com/7lmud72>), MSI AfterBurner (<http://tinyurl.com/yfpyj74>) et Speccy (<http://tinyurl.com/yf8urpa>). Ce dernier vous renseigne notamment sur la température de votre processeur, à l'onglet Résumé. Relevez également celle du GPU de votre carte



graphique, en vous reportant à l'onglet Sensors de GPU-Z. Si votre processeur dépasse les 60 degrés en plein usage, son système de ventilation est sous-dimensionné ou n'épouse pas correctement le socket de votre carte mère. C'est souvent le cas des ventirads CPU livrés avec les processeurs d'Intel ou d'AMD, dont les ergots en plastique se fixent mal. Ouvrez votre boîtier et vérifiez si le contact du ventirad avec la carte mère est bien établi. Vous avez tout intérêt

à investir dans un modèle plus efficace et robuste, comme le Noctua NH-C14 (68 euros) compatible avec la quasi-totalité des sockets du marché. Même si votre processeur n'atteint pas de telles températures, ce modèle devrait largement contribuer à mieux le ventiler : il devrait ainsi se maintenir aux alentours des 35 degrés en moyenne. Profitez-en pour effectuer un véritable ménage de printemps au sein de votre tour. Commencez par la dépoussiérer au mieux, à l'aide d'une bombe à air comprimé (10 à 12 euros dans les grandes surfaces). Nettoyez au passage les pales des ventilateurs de votre boîtier et relevez à nouveau la température de vos différents composants avec Speccy. Si la situation ne s'est pas radicalement améliorée, envisagez de changer de boîtier. De combien de ventilateurs disposez-vous ? Si votre boîtier n'est ventilé que par l'arrière et l'avant, choisissez un modèle comprenant deux ventilateurs de

12 ou 14 cm en façade, un ventilateur de 12 cm à l'arrière et un gros modèle de 20 cm sur le dessus. L'Armor+ MX VH8000BWS de Thermaltake (180 euros), le Vengeance C70 de Corsair (120 euros) ou le Nine Hundred Two d'Antec (90 euros) constituent d'excellentes références. La plupart de ces modèles comprennent

efficaces. Nous recommandons en particulier les NF-P12 et P14 de Noctua, à 10 et 20 euros pièce. Ils s'articulent autour de pales au design savamment étudié pour limiter les nuisances sonores. Gardez en effet cet adage en tête : la qualité de la ventilation et le

En multipliant les ventilateurs, veillez à ne pas renforcer les nuisances sonores

également un ventilateur supplémentaire sur la paroi, face à la carte graphique, ce qui contribue à améliorer le système d'extraction d'air chaud. Ne vous limitez pas nécessairement aux ventilateurs livrés avec les boîtiers ; là encore, vous avez intérêt à investir dans des modèles silencieux et plus

nombre de décibels dégagés sont les deux faces de la même pièce ; en multipliant les ventilateurs au sein de votre boîtier, vous risquez d'assembler une configuration qui évolue dans un vacarme assourdissant. Pour pallier cela, multipliez les petits ventilateurs et réglez leur vitesse à l'aide d'un utilitaire comme SpeedFan

INFOS SYSTÈME

> VOTRE TROUSSE À OUTILS

> Matériel à réunir



Ventirad CPU



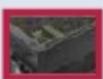
Boîtier



Ventilateur



Ventirad GPU



Bloc d'alimentation

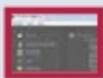
> Logiciels indispensables



CPU-Z



GPU-Z



Speccy



MSI AfterBurner



SpeedFan

PC JEUX OPTIMISATION

Réglez la vitesse de vos ventilateurs > Sur les cartes mères les plus modernes, un quatrième fil d'alimentation sur les ventilateurs de votre boîtier vous permet de les piloter automatiquement, à travers le BIOS UEFI. Vérifiez le niveau des alarmes définies par défaut et abaissez éventuellement leur seuil si vous ne souhaitez courir aucun risque. Si vous disposez encore d'une configuration plus ancienne, vous avez intérêt à améliorer l'efficacité de vos ventilateurs en les gérant manuellement. Pour cela, téléchargez l'outil SpeedFan (<http://tinyurl.com/29dfo5>). Commencez par lancer Speccy et relevez la température actuelle de votre boîtier. Avec SpeedFan, réduisez ensuite la vitesse de rotation des ventilateurs jusqu'à obtenir un niveau de nuisance sonore tout à fait supportable. Vérifiez alors la température dégagée : si elle se maintient à un niveau normal, vous pouvez conserver vos réglages. Vous devez trouver un juste milieu entre une bonne évacuation de l'air chaud et un silence relatif au sein de votre boîtier.



1. Adoptez un boîtier comprenant un grand nombre de ventilateurs, en particulier un modèle de 20 cm sur le dessus.

2. Changez de ventirad en investissant dans un modèle au haut rendement, comme le Noctua NH-C14.

4. Afin d'éviter que votre PC ne s'égosille en permanence, troquez ses ventilateurs contre des modèles efficaces et silencieux.

5. Les alimentations modulaires vous permettent de réduire le nombre de câbles au sein de votre boîtier, susceptibles d'entraver le flux d'air.

6. Conjuguez le meilleur des deux mondes en investissant dans un kit de watercooling, de 100 à 200 euros : votre PC est très correctement refroidi et évolue dans un silence absolu.



en vous reportant au guide ci-contre. En assurant une évacuation correcte de la chaleur, vous évitez au passage que la température du GPU de votre carte graphique ne s'envole. Si celle-ci se maintient aux alentours des 80 degrés en pleine partie, vous pouvez envisager de

changer le ventirad qui l'équipe. Là encore, il s'agit d'une manipulation que nous vous recommandons essentiellement pour les plus anciens modèles – les cartes graphiques les plus modernes veillent tout particulièrement à maintenir leur température à un niveau

correct. Moyennant un sérieux bricolage, vous pouvez remplacer le ventirad par un modèle spécifiquement conçu pour améliorer le refroidissement, comme l'Accelera Xtreme d'Arctic Cooling (54 euros).

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

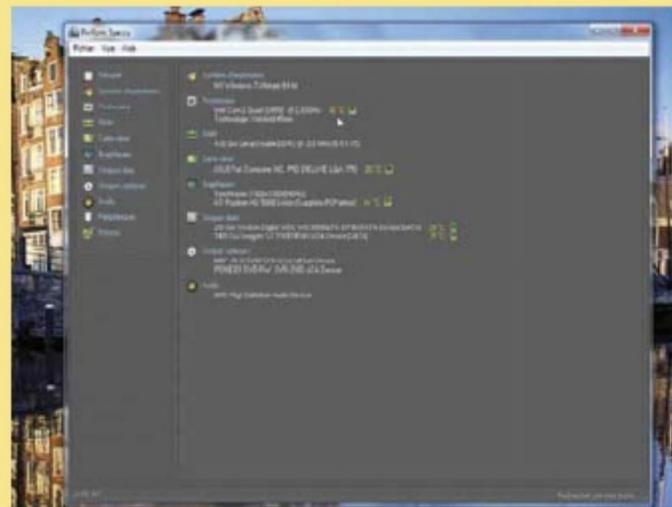
À SUIVRE ?...

> **Radeon HD 7990** Alors que la GTX 690 de Nvidia constitue avant tout une vitrine technologique, avec ses performances tout aussi mirobolantes que son tarif, AMD s'apprête à marcher sur ses pas. La 7990 est en effet un modèle bi-GPU qui comprend deux processeurs de HD 7970 gravés en 28 nm. Le tarif devrait approcher les 800 euros, ce qui constitue un investissement légèrement moins important que la GTX 690. Rendez-vous le mois prochain pour voir ce qu'un tel mastodonte a dans le ventre !

> **Adoptez les SSD** Vous avez des réticences à passer au SSD, en particulier pour le transfert des données depuis votre ancien disque dur ? Corsair a pensé à vous et propose un kit visant à simplifier la migration. Autour d'un Force 3 de 120 ou 240 Go, ce kit comprend un adaptateur USB-SATA. Vous réalisez ainsi une image complète de votre disque dur en quelques minutes, que vous copiez sur le SSD à travers un utilitaire spécialisé. Vous n'avez décidément plus de raison de reculer, en regard des performances et des services rendus.

CONSEILS DE PRO !

Diagnostiquez votre PC



1 RELEVEZ LES TEMPÉRATURES Grâce à l'utilitaire Speccy, que vous téléchargez à l'adresse <http://tinyurl.com/yf8urpa>, vous relevez la température de tous les composants de votre PC. Reportez-vous à l'onglet Résumé et prêtez en particulier attention à la température de votre processeur, de votre carte graphique et de vos disques durs. La première ne doit jamais dépasser les 60 degrés : si c'est le cas, changez de ventirad CPU au plus vite. Profitez-en pour dépoussiérer votre boîtier, en particulier les pales encrassées de vos ventilateurs.



2 GÉREZ VOTRE CARTE GRAPHIQUE Du côté de votre carte graphique, veillez à améliorer l'évacuation de l'air chaud : la carte ne doit pas être en contact direct avec les autres composants et vous avez intérêt à lui allouer un espace suffisant pour dégager la chaleur. Certains boîtiers comprennent un espace, sur leur paroi latérale, pour fixer un ventilateur supplémentaire qui fait face au GPU. Avec l'utilitaire MSI AfterBurner, vous pouvez envisager de downclocker votre carte ou d'augmenter la vitesse de rotation du ventilateur qui l'équipe.



3 RÉGLEZ VOS VENTILATEURS Pour limiter le bruit de votre boîtier, envisagez de remplacer ses ventilateurs par des modèles plus silencieux : la plupart des boîtiers sont en effet livrés avec des ventilateurs qui ne se préoccupent pas de cet aspect. Vous avez également la possibilité de modifier leur vitesse de rotation à l'aide d'un rhéobus (comme le Sunbeam Rheobus Extreme, à 23 euros) ou du logiciel SpeedFan. Grâce à ce dernier, vous affinerez vos réglages et vous trouverez un juste milieu entre les performances et le confort d'utilisation.

LE MEILLEUR DU HARDWARE

Changez votre carte graphique pour l'été

JEAN-MARC DELPRATO

Le caméléon reprend des couleurs GeForce GTX 670 environ 400 €

nVidia www.nvidia.fr

Après un certain retard à l'allumage face à l'offre d'AMD et ses séduisantes Radeon HD 7900 et 7800, nVidia est indéniablement revenu dans la course : la GTX 680 rafle la palme de la carte mono-GPU la plus performante du marché et s'érige comme le modèle de choix de tous les gamers les plus exigeants. Surpuissant mais très onéreux (510 euros), ce petit bijou a introduit la génération Kepler et son GPU GK104 gravé en 28 nm, dont l'un des principaux intérêts est de présenter une consommation électrique contenue tout en assurant des performances d'exception. Avec la GeForce GTX 670, la firme au caméléon propose aujourd'hui un modèle plus abordable (environ 400 euros), qui se confronte directement à la Radeon HD 7950 d'AMD (350 euros). Elle s'articule autour du même GPU GK104 de sa grande sœur, légèrement castré pour l'occasion : 1 344 cœurs CUDA contre 1 536 pour le modèle d'origine. Les fréquences de fonctionnement ont également été revues à la baisse (915 MHz de base et 980 MHz avec GPU Boost, contre 1 006 MHz et 1 052 MHz pour la GTX 680), ce qui justifie partiellement l'écart de prix. Du côté de la mémoire, on reprend rigoureusement

radial le prolonge donc de quelques centimètres, ce qui offre une certaine marge de manœuvre aux constructeurs tiers pour le remplacer par des modèles plus sophistiqués. La GTX 670 reprend au passage les connecteurs de sa grande sœur, soit deux ports DVI Dual-Link, un port HDMI 1.4a et un DisplayPort 1.2. Elle est naturellement compatible avec l'ensemble des technologies introduites avec la génération Kepler de nVidia, en



supportables, de l'ordre de 54 dBA, soit le même niveau que la Radeon HD 7950. Mais c'est surtout du côté des performances brutes que la GTX 670 s'illustre ; inférieure de seulement 7 à 8 % à la GTX 680, elle supplante la Radeon HD 7950 de près de 10 à 12 % dans tous les jeux récents et tutoie même les résultats de la Radeon HD 7970, la solution haut de gamme d'AMD proposée à environ 430 euros. Face à la GeForce GTX 570, les performances s'élèvent de 35 à 40 %, ce qui justifie pleinement l'investissement pour tous les joueurs les plus exigeants. Du côté de la consommation électrique, le GPU de génération Kepler continue de nous renvoyer une excellente impression : la GTX 670 consomme 60 watts au repos sous Windows et ne dépasse jamais les 220 watts en plein usage. Ces résultats sont sensiblement identiques à ceux de la Radeon HD 7950, dont la faible consommation à travers la technologie ZeroCore Power était pourtant très louée. nVidia frappe donc un grand coup et reprend la main sur un marché accaparé par son éternel rival :

la GeForce GTX 670 est à ce jour la solution offrant le meilleur rapport qualité/prix du moment. Certes, il ne s'agit pas encore du modèle le plus démocratique et on attend de pied ferme le digne successeur de la GTX 560 Ti, dont le prix oscillerait aux alentours des 180 à 200 euros. Mais les joueurs les plus exigeants, qui n'ont pas pour autant le budget de la GTX 680, disposent désormais d'une solution idéale pour étancher leur soif de performances. Du côté d'AMD, la contre-attaque se prépare à travers une Gigahertz Edition de la Radeon HD 7970. Comme son nom l'indique, elle passe la fréquence du GPU de 925 MHz à 1 GHz. Si l'on ignore encore le tarif d'une telle version, on peut imaginer qu'elle marquerait plus nettement sa différence vis-à-vis de cette GTX 670, dont la technologie GPU Boost ne garantit nullement la fréquence de fonctionnement maximale. Quoiqu'il en soit, le marché est en pleine effervescence et la nouvelle solution de nVidia constitue une excellente solution !

La GTX 670 consomme 60 watts au repos sous Windows et ne dépasse jamais les 220 watts en plein usage

les mêmes caractéristiques : 2 048 Mo de GDDR5 sur un bus de 256 bits, cadencés à 1 502 MHz. On apprécie tout d'abord son aspect compact, avec 24 cm de long et 585 grammes sur la balance, ainsi que le TDP raisonnable de 170 watts. Notez que le PCB s'étend sur 17 cm environ et que le système de refroidissement s'articule autour d'un ventilateur

particulier le support du multi-écrans en 3D Vision Surround. Cette technologie permet d'étendre l'affichage sur quatre écrans, dont trois en 3D relief. En pratique, la carte maintient une température correcte (80 degrés en pleine charge, contre 76 degrés pour une Radeon HD 7950) tout en dégageant des nuisances sonores tout à fait

PCJEUX

> Tutoyant les performances de la Radeon HD 7970, la GTX 670 affiche un rapport qualité/prix plutôt flatteur.

93%

Vous reprendrez bien un peu de GPU ? GeForce GTX 690 environ 1030 €

nVidia www.nvidia.fr

La firme au caméléon reprend définitivement des couleurs et commercialise, coup sur coup, l'excellente GTX 670 aux performances surprenantes et sa première solution bi-GPU en 28 nm, la GTX 690. Vous ne vous étiez pas étonné face au tarif exorbitant de la GeForce GTX 680 ? Tant mieux : affiché à plus de mille euros, le modèle très haut de gamme de nVidia apparaît d'emblée comme une solution hors de portée de toutes les bourses. Pour un tel tarif, vous disposez évidemment d'une solution ultra puissante, qui équivaut à une configuration en SLI de deux GTX 680. La carte s'articule en effet autour de deux GPU GK104 directement hérités de la carte de référence. Seule différence : ces GPU voient leur fréquence de fonctionnement légèrement bridée et tournent ainsi à 915 MHz, contre 1 006 MHz par défaut. Au-delà de son prix, le principal foyer d'étonnement tient à la qualité de finition de la GTX

690 ; avec son design dual-slot et ses 28 cm de longueur, la carte est intégrée dans un boîtier en aluminium et magnésium du plus bel effet. Le large ventilateur en son centre est ainsi parfaitement maintenu, ce qui améliore l'extraction de l'air chaud. La carte arbore trois connecteurs DVI Dual-Link et un connecteur mini-DisplayPort. Du côté de la consommation électrique, un tel mastodonte est évidemment fort gourmand : plus de 350 watts en pleine charge, ce qui n'équivaut pas pour autant au double d'une GTX 680. Les performances ne sont pas non plus doublées par rapport à cette carte de référence : la GTX 690 est 90 % plus puissante que la GTX 680 et un SLI de deux modèles reste supérieur à la solution bi-GPU. Unique en son genre, la GTX 690 constitue donc avant tout une vitrine technologique qui illustre le

savoir-faire de nVidia. Outre les performances d'exception, elle se distingue par son excellente qualité de finition et son design très original. Mais il faut bien être raisonnable : cette solution s'apparente avant tout à un défi que s'est fixé le constructeur et ne constitue nullement un achat recommandable, tant son tarif reste prohibitif.



PCJEUX

> Forcément surprenante, la solution bi-GPU de nVidia se démarque également par sa grande qualité de finition... et son tarif très élevé.

88%

Un SSD abordable et performant 330 Series 180 Go environ 190 €

Intel www.intel.com

Alors que la crise du marché des disques durs à plateaux perdure, les SSD constituent plus que jamais une solution recommandée pour doper la réactivité du système d'exploitation et des applications. L'offre est devenue pléthorique en la matière et les prix commencent enfin à baisser. Après avoir mis à jour sa gamme de SSD 520 Series, Intel passe aux 330 (« Maple Crest »), en les équipant

du même contrôleur SandForce 2281. Aujourd'hui bien maîtrisé, celui-ci se présente ici sous ses meilleurs atouts, en assurant des débits de 533 Mo/s en lecture et 485 Mo/s en écriture séquentielle, à travers une interface SATA-III à 6 Gbps. Stable, fiable et performant, le 330 Series de 180 Go offre ainsi un rapport qualité/prix imbattable et permet, à tout type de budget, de profiter d'une solution particulièrement luxueuse, à près d'un euro le giga-octet. Il s'agit donc d'un achat chaudement recommandé qui devrait vous satisfaire durant de nombreuses années et que vous réutiliserez de configuration en configuration.

PCJEUX

> Affichant un excellent rapport qualité/prix et de hautes performances, le 330 Series est un très bon SSD.

95%



Du son sans fil à la patte Ear Force XP400 environ 210 €

Turtle Beach www.turtlebeach.com

Destiné en premier lieu aux PS3 et Xbox 360, le XP400 de Turtle Beach est pleinement compatible avec le monde des PC, moyennant une petite phase de configuration. Ce micro-casque sans fil s'accompagne en effet d'un boîtier de contrôle en USB (cette connectique ne sert toutefois qu'à l'alimenter), pourvu d'une entrée/sortie optique et analogique. En le reliant à la sortie audio de votre carte son ou carte mère, vous profitez ainsi en toute liberté d'un son environnant en Dolby 5.1. On apprécie le design du casque, léger et confortable, dont les deux oreillettes isolent parfaitement des bruits extérieurs. La qualité de finition est excellente à tous points de vue, avec une perche de microphone qui s'ajuste particulièrement finement. Le jumelage du casque s'effectue à travers une connexion Bluetooth, en quelques secondes. On apprécie la présence d'un

bouton, sur l'oreillette gauche, visant à limiter le spectre audio : en plein FPS, par exemple, vous évitez ainsi que l'explosion d'une roquette ne vienne vous décoller les tympans. Performant et confortable, le casque de Turtle Beach ne présente qu'un défaut majeur, son tarif, relativement élevé par rapport à la concurrence.



PCJEUX

> Beau et confortable, le Ear Force XP400 distille un son environnant de haute qualité.

90%

CONTOURNEZ TOUS LES PROBLÈMES

Faites la chasse aux erreurs les plus fréquentes

JEAN-MARC DELPRATO

FAITES-LE... POUR ASSURER LA COMPATIBILITÉ

Les nouveaux CPU Ivy Bridge

INSTALLATION

PROBLÈME

Vous souhaitez conserver votre carte mère

REMÈDE

Mettez à jour l'UEFI

RÉSULTAT

Vous installez un CPU Ivy Bridge sur une carte mère Z68. Avec l'arrivée récente des processeurs Ivy Bridge gravés en 22 nm, Intel met fin à une pratique abusive sur le plan commercial : la valse des sockets. Le fondeur de Santa Clara a en effet commercialisé coup sur coup trois modèles différents pour ses gammes de processeurs, du LGA1155 au LGA2011, en passant par le LGA1156. Heureuse nouvelle :

les processeurs Ivy Bridge sont pleinement compatibles avec le socket LGA1155 des « anciens » CPU Sandy Bridge, même s'ils s'accompagnent d'un nouveau chipset plutôt intéressant (la série 7), qui comprend notamment le support natif de l'USB 3.0. Si toutefois vous n'envisagez pas de changer de carte mère, une telle compatibilité vous ouvre les voies de toute la nouvelle famille de puces. De sérieuses économies d'énergie sont à la clé et justifient pleinement le saut générationnel. Pour conserver votre ancienne carte mère, vous devrez toutefois mettre à jour son BIOS UEFI. L'opération n'est pas anodine, dans la mesure où la moindre coupure

de courant électrique peut rendre votre PC inutilisable, mais vous êtes largement guidé par des utilitaires développés par chaque constructeur de carte mère. Si vous possédez une carte Asus, par exemple, reportez-vous au site Web officiel du constructeur et effectuez une recherche sur votre modèle. La page consacrée à votre carte mère dresse la liste de tous les processeurs qu'elle supporte. Cliquez sur le bouton « Go » face au modèle Ivy Bridge que vous envisagez d'acheter et relevez le numéro de la mise à jour correspondante. Un simple utilitaire Windows accompagne son téléchargement et vous permet de lancer l'opération sans la moindre intervention.



Repérez votre carte mère et le processeur que vous convoitez dans la liste puis procédez à la mise à jour de l'UEFI.

Veillez toutefois à fermer l'ensemble des autres programmes, afin d'éviter tout danger. Sitôt la mise à jour appliquée, vous serez en mesure de profiter d'un CPU Ivy Bridge sur une carte mère accusant un

ou deux ans d'existence, comme un modèle s'articulant autour du chipset Z68, par exemple. Voilà de quoi prolonger la durée de vie de votre carte mère et réduire la facture au moment de sauter le pas !

L'UTILITAIRE DU MOIS

Q-Dir

Si l'Explorateur Windows est appelé à évoluer à travers la sortie de Windows 8, par l'ajout du ruban introduit avec la suite Office, il a toujours épousé le même modèle depuis les balbutiements des systèmes d'exploitation de Microsoft. Grâce à Q-Dir, vous profitez d'une vue originale affichant quatre instances de l'Explorateur. Chaque cadre peut se scinder en seize onglets pour afficher un grand nombre d'éléments à la fois. Vous pouvez déplacer ou comparer des fichiers en un instant, à travers une vue unique. Mieux encore : les fenêtres, configurables à loisir, s'enrichissent d'un code couleur vous permettant de repérer immédiatement certains types de fichiers.

FAITES-LE... POUR LIBÉRER DE LA MÉMOIRE

Profitez de toute votre RAM

PERFORMANCES

PROBLÈME

Windows 7 ne vous indique pas la bonne quantité de RAM

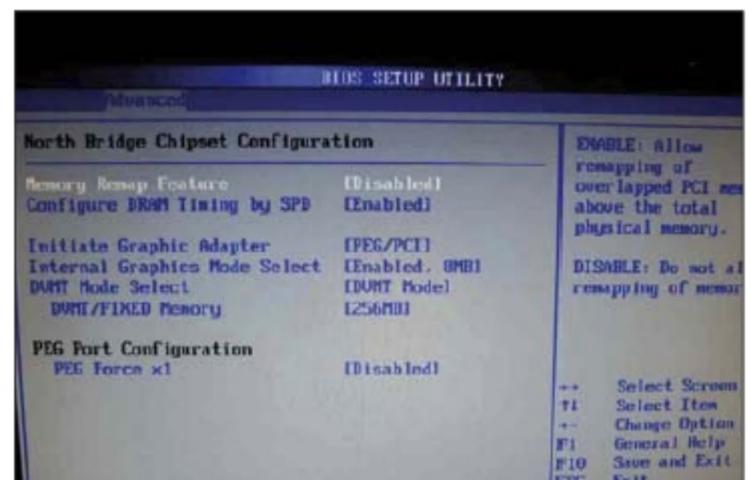
REMÈDE

Modifiez les réglages de votre BIOS

RÉSULTAT

Vous profitez de toute la RAM au maximum. Vous venez d'investir dans un kit de 8 ou 12 Go de mémoire vive, mais, sous Windows 7, vous n'en voyez qu'une portion à l'écran ? Déroulez le menu Démarrer et saisissez « ressources » dans le champ de recherche afin d'ouvrir le moniteur de

ressources. En bas de l'écran, à la section « mémoire physique », vous visualisez la quantité de mémoire vive reconnue par le système : veillez à ce qu'aucune portion ne soit étiquetée comme « réservée au matériel ». Si c'est le cas, lancez l'utilitaire de configuration du BIOS en pressant la touche « Suppr » ou « F2 » au démarrage, puis reportez-vous à la section Advanced. Dans la partie réservée au chipset du northbridge, activez l'option « Memory remap feature », enregistrez vos paramètres et redémarrez. Vous devez également veiller à disposer



En activant l'opération Memory remap feature, vous avez l'assurance de profiter de l'ensemble de la mémoire vive dont vous disposez.

vos barrettes de mémoire vive de manière continue dans les emplacements, sur votre carte

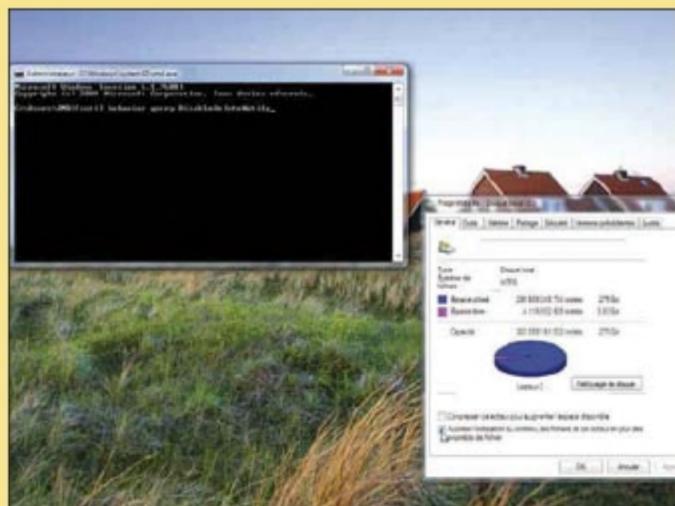
mère. Ouvrez le moniteur de ressources à nouveau et vérifiez le résultat.

Le best of du courrier



LA QUESTION

Optimiser son SSD



1 Bonjour à tous, Je viens de m'acheter un SSD mais je suis un peu déçu par ses débits et son impact sur la réactivité du système. Comment puis-je en profiter au mieux ? Existe-t-il des paramètres à régler dans le BIOS ou sous Windows 7 pour en faire le meilleur usage ? Vos conseils vont bien m'éclairer, merci !

David

Bonjour David, En achetant un SSD, tu as fait le bon choix ! Moyennant quelques réglages minimes, il devrait largement contribuer à améliorer la rapidité d'exécution de Windows 7. Dans un premier temps, commence par vérifier l'activation de l'AHCI dans Windows. Il s'agit d'un mode de transfert des données qui autorise des vitesses de transfert plus élevées et des requêtes multiples. Dans le Panneau de configuration, clique sur « Système » puis « Gestionnaire de périphériques ». Vérifie ensuite que la section Contrôles IDE ATA/ATAPI mentionne bien l'AHCI. Si ce n'est pas le cas, rends-toi dans le BIOS et active ce mode pour le contrôleur SATA. Assure-toi ensuite que la fonction TRIM est bien activée, en saisissant « cmd » dans le champ de recherche puis en exécutant la commande « fsutil behavior query DisableDeleteNotify » (sans les guillemets) dans l'invite qui apparaît à l'écran.

2 Hello à toute l'équipe, À intervalles réguliers, les disques durs de mon PC émettent des bruits de grattement très dérangeants. Comment y remédier ?

Fabien

Salut Fabien, Certains modèles de disques durs sont connus pour leur tête de lecture/écriture particulièrement bruyante. Tu peux éventuellement estomper l'effet en les installant dans des boîtiers sans vis ou en les faisant pendre à l'aide d'élastiques, afin de réduire les frottements. Vérifie également que des utilitaires ne tournent pas en permanence, en particulier les antivirus. Tu as également la possibilité de désactiver l'indexation du disque, en effectuant un clic droit sur ton unité puis en choisissant « Propriétés ». Décoche alors la case « Autoriser l'indexation du contenu des fichiers de ce lecteur en plus des propriétés de fichier ».

LIBÉREZ DE L'ESPACE !

DIAGNOSTIC

La chasse au gaspillage

PROBLÈME

Votre disque dur est saturé

REMÈDE

Effectuez un ménage de printemps

RÉSULTAT

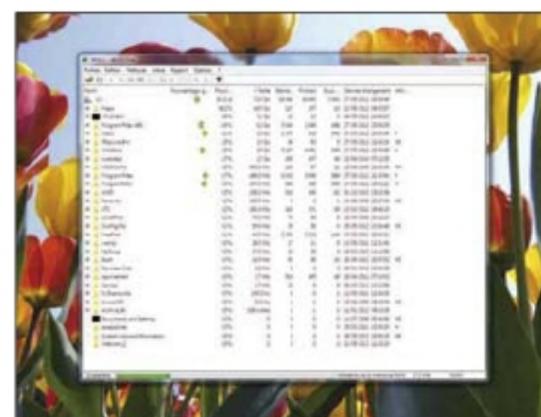
Vous libérez de l'espace disque C'est toujours un épineux problème et une opération fastidieuse à mener : lorsque la

place vient à manquer sur votre disque dur, vous ne savez pas toujours par où commencer pour en libérer. Le souci a d'ailleurs pris de l'ampleur avec la distribution d'éditions dématérialisées des jeux vidéo,

dont vous pouvez rarement choisir l'emplacement d'installation. Grâce à un utilitaire simple et efficace, vous mettez fin au problème en relevant les dossiers les plus volumineux.



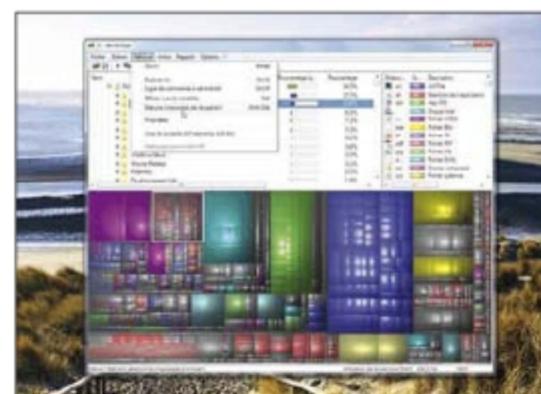
1 Sur www.windirstat.info, téléchargez WinDirStat, une application vous permettant de découvrir les zones occupant le plus d'espace de stockage sous Windows. L'application est gratuite et effectue une analyse de votre disque à son démarrage.



2 Patientez durant l'analyse préliminaire de vos ressources : les valeurs s'ajustent en quelques minutes tout au plus. La liste trie ainsi vos dossiers en fonction de leur place occupée ; vous repérez facilement les doublons ou les éléments superflus.



3 À l'issue de l'analyse, une carte vous présente les types de fichiers qui occupent le plus de place : sélectionnez AVI, par exemple, et survolez la zone correspondante. Dans la barre d'état de WinDirStat, vous visualisez les dossiers correspondants.



4 Déroulez le menu Nettoyer et cliquez sur « Détruire » pour effacer définitivement les fichiers concernés. Le diagramme en bas de l'écran se modifie en conséquence et vous visualisez ainsi l'espace libéré. Continuez la chasse sur tous vos dossiers !

TOUT CE QUE VOUS AVEZ VOULU SAVOIR...

... Les plans de nVidia

nVidia a levé le voile sur son grand chantier : dès la fin de l'année, le GK110 devrait prendre la relève du GK104 qui équipe les GTX 670, 680 et 690. Toujours gravé en 28 nm, le die paraît immense et mesure 500 mm² contre 294 mm² pour le GK104. Il intègre 7,1 milliards de transistors, 15 unités de calcul SMX et 2880 cœurs CUDA, contre 3,5 milliards de transistors, 8 SMX et 1536 cœurs CUDA pour le GPU de génération actuelle. Même montée en gamme du côté de la mémoire intégrée : le GPU accueille 1,5 Mo de cache L2 et un bus mémoire de 384 bits, contre 512 Ko de cache L2 et un bus mémoire de 256 bits pour le GK104. En attendant de lâcher dans l'arène un tel monstre de puissance, nVidia reprend ses (mauvaises) habitudes et commercialise des GeForce GT 610, 620 et 630 d'entrée de gamme... qui relèvent essentiellement d'un pur renommage. Contrairement à ce que leur nom laisse à penser, ces cartes graphiques ne s'articulent nullement autour de la génération Kepler et embarquent donc des GPU Fermi gravés en 40 nm. Le GeForce GT 610 correspond ainsi à la GT520 (GF119 gravé en 40 nm et cadencé à 810 MHz), la GT 620 à la GT430 (GF108 à 700 MHz) et la GT 630 à la GT440 (GF108 à 810 MHz).



Un été au top des performances

ENTRE LES NOUVELLES GEFORCE ET LES CPU IVY BRIDGE, LES PC ATTEIGNENT DES SOMMETS

HAUT DE GAMME **MILIEU DE GAMME** **ENTRÉE DE GAMME**

| | HAUT DE GAMME | MILIEU DE GAMME | ENTRÉE DE GAMME |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PROCESSEUR | <p>Core i7-3770K Environ 300 € Intel www.intel.com</p>  <p>Un mois après son lancement, le meilleur CPU de la gamme Ivy Bridge connaît une première baisse significative de tarif.</p> | <p>Core i7-2600K Environ 200 € Intel www.intel.com</p>  <p>Même s'il accuse déjà plusieurs mois d'existence, ce quad-core sur socket LGA 1155 présente un excellent rapport qualité/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>P8Z77-V Environ 160 € Asus fr.asus.com</p>  <p>Équipée du dernier chipset de série 7 d'Intel, idéale pour l'overclocking, elle s'accommode parfaitement des Ivy Bridge et Sandy Bridge.</p> | <p>Z77A-G43 Environ 90 € MSI fr.msi.com</p>  <p>Complète et abordable, cette carte mère permet de profiter du meilleur de la technologie récente, notamment à travers le support de l'USB 3.0.</p> |
| CARTE GRAPHIQUE | | <p>GeForce N680GTX PM2D 2GD5/OC Environ 470 € MSI fr.msi.com</p>  <p>Solution mono-GPU la plus performante du moment, la GTX 680 est un modèle grand luxe proposé ici à un tarif très concurrentiel.</p> | <p>GeForce N670GTX PM2D 2GD5 Environ 380 € MSI fr.msi.com</p>  <p>Grande nouveauté, la GTX 670 constitue une solution puissante au tarif plutôt raisonnable. Une carte idéale pour les joueurs exigeants !</p> |
| | DISQUES DURS | <p>330 Series 180 Go Environ 190 € Intel www.intel.com</p>  <p>Avec des débits de 533 Mo/s en lecture et 485 Mo/s en écriture séquentielle, ce nouveau SSD est l'une des meilleures solutions du moment.</p> | <p>Caviar Green 3 To SATA III Environ 160 € Western Digital wdc.com/fr</p>  <p>Idéal pour archiver de volumineuses filmothèques et audiothèques, ce disque dur complète à merveille un performant SSD.</p> |
| MEMOIRE VIVE | | <p>HyperX DDR3-1600 XMP CL9 16 Go (4x4 Go) Environ 85 € Kingston kingston.com/fr</p>  <p>Certes, aucun jeu n'exploite une telle quantité de RAM, mais ce kit de 4 barrettes a un excellent rapport qualité/prix. Ne vous en privez pas !</p> | <p>HyperX Blu DDR3-1600 CL9 4 Go (2x2 Go) Environ 30 € Kingston kingston.com/fr</p>  <p>Simple et efficace, ce kit mémoire convient à tout type d'usage et n'entame absolument pas votre budget, tout en se montrant très fiable.</p> |
| | MONITEUR | <p>V3D231 Environ 300 € ViewSonic viewsoniceurope.com</p>  <p>Figurant parmi les moniteurs LED 3D les moins chers du marché, ce modèle de 23 pouces présente un excellent temps de réponse.</p> | <p>QUELLE CONFIGURATION ?</p> <p>HAUT DE GAMME Ce ne sont pas 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. Évolutifs, ils 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> | | | |

ÉCOUTE "SKYROCK"
ET GAGNE LE NOUVEAU SMARTPHONE
SAMSUNG

Samsung
GALAXY S III
designed for humans™

SAMSUNG

6.9"

LE MORNING DE

DIFEOOL

SKYROCK

PREMIER SUR LE RAP

8:48
Lun. 4 Juin

8:48
Lun. 4 Juin

PC JEUX La sélection du magazine

ACCUEIL MENSUELS HORS SERIES

En kiosque : Numéro 173 - Juillet/Août 2012

DIABLO III
LA QUINZE ANNEES DE LA SERIE
RECONSTRUITS EN UN SEUL JEU

ACHETER LE MAGAZINE **ABONNEZ-VOUS**

à lire des jeux vidéo :

La liste des jeux :

MODE D'EMPLOI

- Pour vous proposer toujours plus de jeux, de mods et de vidéos à télécharger, une page téléchargement vaut mieux qu'un DVD. Sur telechargement.pcjeux.fr, plus de limite d'espace, plus de contenu figé quinze jours avant la parution du magazine. Tous les mois, vous y trouverez les derniers mega packs de mods pour vos jeux favoris, les derniers titres inédit et le meilleur du Web.
- Pour nous faire part d'une découverte à ajouter absolument ou d'un souci sur un téléchargement, une seule adresse : storepcjeux@mer7.fr.

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.

EN TÉLÉCHARGEMENT

JEU COMPLET

Dans *Darkness Within 2 : La Lignée Noire*, même le papier peint est effrayant.



Darkness Within 2 La Lignée Noire

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Deux ans après *Darkness Within : À la Poursuite de Loath Nolder*, Zoetrope vous replonge dans l'horreur avec *La Lignée Noire*. Toujours dans la peau de Howard Loreid, vous rempilez pour une nouvelle enquête dans les couloirs fantomatiques d'un manoir délabré du XIX^e siècle. Dans ce lieu chargé de mystère, les morts reviennent à la vie et de nombreuses énigmes mettent à mal votre sens de la déduction. Plus grand public que la série des *Dark Fall* (voir jeu complet du *PC Jeux* 172), *Darkness Within 2 : La Lignée Noire* propose trois

niveaux de difficulté, Standard, Détective ou Senior. En découlent des indices plus ou moins évidents qui vous permettent de ne jamais buter sur un puzzle trop corsé. Pro de l'énigme ou grand débutant, vous n'avez aucune raison de bouder cette aventure lovecraftienne à l'ambiance unique.

À RETENIR

Développeur Zoetrope Interactive
Éditeur Iceberg Interactive
Nécessite 1,8 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 256 Mo

DIDACTICIEL

COMMENT TÉLÉCHARGER LE JEU COMPLET ?

1 Rendez-vous sur <http://store.pcjeux.fr>. Vous arrivez directement sur la page du jeu complet. En bas à droite, cliquez sur le bouton « Télécharger ».



2 Une nouvelle page s'ouvre, avec le jeu placé dans un panier. Ne tenez pas compte du prix. Cliquez sur « entrez votre code promo » et tapez le code suivant : Z4ANJSBBQH



3 Le prix passe alors à 0,00 euros, vous pouvez profiter gratuitement de votre jeu complet !



JEUX INDÉPENDANTS



A Valley Without Wind
Découvrez des mondes générés aléatoirement et vivez la grande aventure tout en vous équipant face à la menace de l'Overlord.



Slayin'
Endossez le rôle d'un chevalier et défendez votre territoire face à une horde de monstres arrivant de tous les côtés.



To The Moon
Un vieil homme est mourant et vous allez pouvoir plonger dans ses souvenirs afin de réaliser son rêve : se rendre sur la Lune.

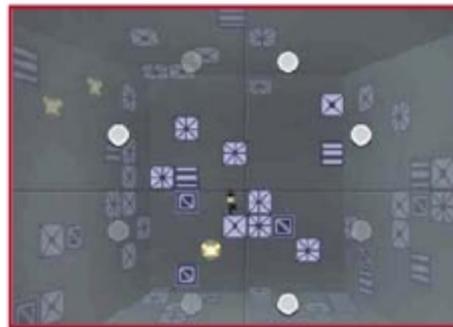


Botanicula
Un jeu d'aventure/exploration où vous devez sauver des graines en incarnant des petites créatures arboricoles.

JEUX WEB



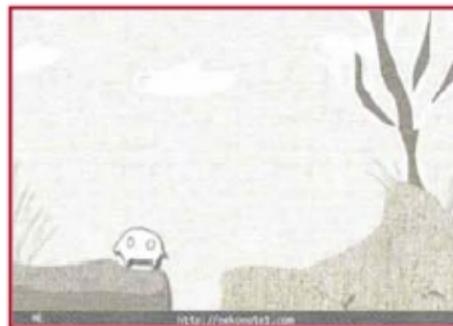
Memento XII
Incarnez un vieux prisonnier enfermé depuis une dizaine d'années qui partage son quotidien entre la réalité et ses souvenirs.



Lighthouse
À la manière d'un casse-tête, vous devez tourner les murs pour créer des passages et ainsi collecter les fées à travers le niveau.



Gunbrick
Dirigez un canon qui peut tourner sur lui-même et utilisez le souffle de ses tirs pour progresser dans les tableaux.



Balloon
Un jeu d'aventure en japonais où vous devez cliquer partout pour progresser, tout en admirant les paysages.

MODS



Pixelmon 1.2.5
Ce mod va vous permettre de redécouvrir le monde des *Pokémon* via le moteur graphique de *Minecraft*.



Visage
Ce mod solo pour *Half-Life 2* vous raconte l'histoire de deux amis qui découvrent un village abandonné en pleine forêt suédoise.



Ultimate Galactic Conquest
Un mod pour *Star Wars : Empire at War : Forces of Corruption* qui modifie en profondeur la campagne du jeu afin de relancer l'intérêt du titre.



Kill the King
Ce mod pour *Call of Duty 4* sépare les joueurs en deux groupes : les assassins et les gardiens. En début de partie, un seul assassin doit tenter de tuer le roi tout en évitant ses gardes.

PROCHAINEMENT DANS

PC JEUX

EN VENTE DÈS LE 17 JUILLET 2012

RETOUR SUR PANDORA



Samsung GALAXY S III

designed for humans*



Il vous comprend, il répond à vos attentes, il reste attentif à ceux que vous aimez et vous permet de revivre chaque moment.

Observer, écouter, comprendre, partager : entrez dans l'univers du Samsung Galaxy S III.

Ecran 4.8" Super AMOLED HD | Processeur Quad Core 1,4 GHz | Appareil photo intelligent

SAMSUNG

* Pensé pour vous comprendre.

DAS = 0.342 W/kg. Le DAS (débit d'absorption spécifique des téléphones mobiles) quantifie le niveau d'exposition maximal de l'utilisateur aux ondes électromagnétiques, pour une utilisation à l'oreille. La réglementation française impose que le DAS ne dépasse pas 2 W/kg.

© 2012 - Samsung Electronics France, 270 avenue du Président Wilson, 93458 La Plaine Saint Denis Cedex. RCS Bobigny 334 367 497. SAS au capital de 27 000 000 €. Visuels non contractuels. enfr11nov2012



Runes of Magic

« CHAPITRE V »

FIRES OF SHADOWFORGE

Nouvelle Race

Jouez Gratuitement !

Nouvelles Classes

www.RunesofMagic.com



© « Radiant Arcana » est la propriété et une marque déposée de Runewaker Entertainment Corp. Tous droits réservés.
© « Runes of Magic » est la propriété et une marque déposée de Frogster Online Gaming GmbH. Tous droits réservés.

