



# THE WAY

It's meant to be played

Les derniers jeux pour PC avec GeForce

## Les meilleurs jeux

Plongez au cœur de l'action avec la puissance NVIDIA

- Lara Croft Tomb Raider: Legend
- TOCA Race Driver 3
- FSW: Ten Hammers
- Auto Assault
- Timeshift

# Le Seigneur Des Anneaux™

## La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™

NVIDIA présente le jeu de l'année, ses batailles trépidantes et une visite guidée de la Terre Du Milieu



# THE WAY

It's meant to be played

L'expérience jeu PC ultime avec GeForce

## Tous les meilleurs jeux

Plongez au coeur de l'action grâce à la puissance NVIDIA

Le Seigneur Des Anneaux™: La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™

TOCA Race Driver 3

FSW: Ten Hammers

Auto Assault

Timeshift

## Lara Croft Tomb Raider: Legend

Exaltant, imposant et brillant... Eidos retrouve le succès avec l'aventure ultime



Packard Bell recommande Windows® XP

NVIDIA

SLI™

# i power 6514

## Passez à la vitesse SUPERIEURE!

Avec la technologie NVIDIA® SLI™ et deux cartes graphiques NVIDIA, le Packard Bell i power 6514 tourne à grande vitesse et vous fait vivre une expérience ultime dans le monde du jeu.



### Spécifications techniques & logiciels

- Processeur AMD Athlon™ 64 3500+ (2,2 Ghz)
- Microsoft® Windows® XP Edition Familiale
- Mémoire vive 1 Go (2x512Mo)
- **Disque dur 250 Go SATA en Raid 0\***
- Lecteur de cartes 15 en 1
- Graveur DVD Dual double couche
- **2 cartes vidéo NVIDIA GeForce 6600GT 128 Mo en mode SLI**
- Connecteur Lan 10/100
- 6 ports USB 2.0 dont 2 en façade
- Port IEEE 1394 en façade
- Sortie TV
- **Souris optique sans fil 2 boutons + molette**
- **Clavier sans fil 115 touches**
- Offre logicielle i power avec notamment Microsoft® Word 2002, **Battlefield 2**, My DVD LE, PowerCinema, **Metaboli**, Norton Internet Security FE 2005, Omnipass, Ad Aware ...

\* dont 8 Go alloués au système de restauration



# Des performances top niveau pour un prix plancher

**L**es joueurs veulent pouvoir compter sur une technologie graphique alliant compatibilité et puissance à une vitesse d'affichage soutenue qui leur permette d'obtenir les meilleurs résultats possibles sans pour autant se ruiner. C'est pour cela que NVIDIA lance sa nouvelle gamme de processeurs graphiques (GPU) NVIDIA® GeForce® 6800 GS atteignant une puissance jamais vue dans cette fourchette de prix «milieu de gamme». Forts de leurs caractéristiques perfectionnées dont la compatibilité totale avec le Shader Model 3.0 DirectX® 9.0 de Microsoft®, les GPU GeForce 6800 GS disposent également de la technologie NVIDIA® SLITM. Pour en savoir plus: [www.nvidia.fr/page/geforce\\_6800.html](http://www.nvidia.fr/page/geforce_6800.html).

## Repoussez les limites avec la GeForce 6600 DDR2

**Q**uand on parle du GPU GeForce 6600 DDR2, dernier de la série GeForce 6 vendue à des millions d'exemplaires, le seul élément qui soit «bas de gamme» en est le prix. Démocratisant la

norme DDR2, il s'appuie sur huit pixel pipelines et trois vertex shaders, 256 Mo de frame buffer, une compatibilité totale avec Shader Model 3.0 avec placage de textures vertex (VTF) et gestion d'éclairage

High Dynamic Range. Le résultat est un GPU aux performances et aux caractéristiques que la concurrence n'est pas prête d'égaliser. Découvrez les GPU GeForce 6600 sur [www.nvidia.fr/page/geforce\\_6600.html](http://www.nvidia.fr/page/geforce_6600.html).

# NVIDIA met le pied au plancher

**N**VIDIA a battu tous les records depuis la sortie du dernier modèle de la série GeForce 7. Avec ses performances 33% plus rapides que lors des versions précédentes, la nouvelle NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 a été déclarée par les experts «carte graphique la plus rapide à ce jour». Avec l'accélération de son horloge et 512 Mo de mémoire embarquée, la NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 est l'arme fatale pour les utilisateurs de PC qui prennent le jeu au sérieux et réclament des rendus détaillés. Pour en savoir plus: [www.nvidia.fr/page/geforce\\_7800.html](http://www.nvidia.fr/page/geforce_7800.html).



**À fond, à fond!** La carte NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 a battu tous les records de vitesse et les experts la considèrent comme la carte la plus rapide à ce jour. C'est l'arme fatale de tous les joueurs PC qui se respectent.

## Bienvenue...

**Bienvenue dans le numéro 8 de The Way It's Meant To Be Played**, le magazine qui présente le meilleur des derniers jeux PC. Trente titres participent au programme. The Way It's Meant To Be Played de NVIDIA. Leurs ingénieurs ont donc collaboré avec les développeurs de ces jeux pour leur offrir de meilleurs graphismes et de meilleurs effets. Et pour qu'un jeu dans la boîte arbore le logo The Way It's Meant To Be Played soit totalement «install & play» avec une carte graphique GeForce de NVIDIA, sa compatibilité, sa stabilité et sa fiabilité sont testées sans relâche. Dans ce numéro, nous vous présentons également nos dernières avancées techniques, en particulier l'étonnante nouvelle technologie Xtrem High Definition (XHD), pensée pour le jeu. Bonne lecture et n'hésitez pas à nous contacter si vous souhaitez que nous traitions d'un sujet particulier.

### Darryl Still

Responsable des relations développeurs EMEA NVIDIA  
[dstill@nvidia.com](mailto:dstill@nvidia.com)

## Dans ce numéro...

- News & brèves** ..... 3  
Les derniers produits NVIDIA
- Jeux** ..... 4  
Previews de 16 titres estampillés TWIMTBP dont *Le Seigneur des anneaux™*; *La Bataille pour la Terre du milieu II™* et *Tomb Raider: Legend*
- Dossier** ..... 18  
La Coupe du Monde du sport électronique
- Logiciels** ..... 20  
Apparemment, un PC ne sert pas qu'à jouer!
- Matériel** ..... 22  
Zoom sur les dernières technologies de rendu graphique et de jeux PC



FuturePlus



The Future Network plc est une société anonyme. Imprimé au Royaume-Uni © Future 2006. Toutes les images et tous les documents appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

Image de couverture extraite de «Le Seigneur des anneaux™: La Bataille pour la Terre du milieu™» - © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Tous les contenus relatifs à «Le Seigneur des anneaux™» autres que les contenus issus de la trilogie cinématographique «Le Seigneur des anneaux™» de New Line Cinema © 2006 The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises (SCE). Tous droits réservés. Tous les contenus issus de la trilogie cinématographique «Le Seigneur des anneaux™» © MMII New Line Productions Inc. Tous droits réservés. «Le Seigneur des anneaux™» ainsi que les noms de personnages, d'objets, d'événements et de lieux qui en sont extraits sont des marques commerciales ou des marques déposées de SCE, sous licence. GameSpy et le logo «Powered by GameSpy» sont des marques déposées de GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. Le logo «The Way It's Meant to Be Played» sont des marques commerciales ou des marques déposées de NVIDIA Corporation. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA™ est une marque d'Electronic Arts™. Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd.

Édité par Future Plus  
30, Monmouth Street,  
Bath BA1 2BW

Imprimé par Precision Colour Printing, Telford





# The Regiment

Éditeur: Konami Développeur: Kuju Lancement: Disponible

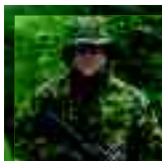
**V**irtuellement, vous avez peut-être déjà endossé l'uniforme d'un membre du SWAT, tiré sur l'ennemi en tant que marine ou même arboré l'insigne d'une unité de rangers. Mais rien ne vous a préparés à ce que *The Regiment*

propose aux joueurs. C'est avec ce titre que les fans d'action et de stratégie auront enfin l'occasion de combattre au sein d'un des groupes anti-terroristes les plus craints au monde: le S.A.S.

Simulation trépidante d'une précision redoutable, *The Regiment* met en scène de spectaculaires libérations d'otages (dont le siège de l'ambassade iranienne en 1980), des attaques terroristes et d'impitoyables confrontations. Il présente de magnifiques rendus des personnages et des décors grâce au moteur graphique Unreal et au moteur physique Karma, et offre une représentation sans concession du combat rapproché. Conçu en collaboration avec un véritable agent du S.A.S., *The Regiment* repousse les limites des jeux de guerre. ■



**Engagez-vous:** Décors reproduits avec minutie, réalisme du contexte S.A.S. et action 3D à couper le souffle se combinent dans *The Regiment*.



**Phil McDonnell, producteur exécutif:**

«Notre étroite collaboration avec

NVIDIA nous a permis d'atteindre dans *The Regiment* un niveau de réalisme et d'immersion inégalé, facilitant ainsi notre tâche qui consiste à plonger le joueur dans un univers détaillé et cohérent.»

## Gros Plan: L'Âge De Glace 2

Éditeur: Sierra Développeur: Eurocom Lancement: 31 Mars 2006



**Étoiles des neiges:** Les superbes animations donnent vie aux stars du film *L'Âge De Glace 2* dans un jeu vidéo truffé de rebondissements comiques.



**L'Âge De Glace est l'exemple** type du film que personne n'attendait et qui s'empara de la première place au box-office. Rien de surprenant: son humour s'adressait aussi bien aux adultes qu'aux enfants et l'animation était éblouissante. La suite est enfin là et Vivendi nous offre de jouer avec tous ces adorables personnages sur les écrans de nos PC. Et avec classe, en plus! Les images sont aussi drôles que somptueuses et le gameplay est fidèle au côté «fou» du film.

Le scénario suit celui du film où se retrouvent Manny le mammouth, Sid le paresseux et Diego, le tigre à dents de sabre. Leur vallée est menacée d'inondation par la fonte des glaciers et le trio doit se résoudre à faire équipe pour traverser cette contrée dangereuse jusqu'à un abri.



Mais la grande vedette de cette suite enlevée reste toujours Scrat, l'irrésistible écureuil dépressif qui nage, creuse, bondit et roule d'un bout à l'autre de ce magnifique paysage. En voulant rassembler des glands, il lui arrive d'aider bien malgré lui Manny, Sid et Diego dans leur voyage, comme seul en est capable un véritable as de la glace. ■

«La grande vedette de cette suite n'est autre que Scrat, l'irrésistible écureuil dépressif qui nage, creuse, bondit et roule d'un bout à l'autre du paysage»





# TOCA Race Driver 3

Pilotez toutes les voitures que vous voulez, mais surtout roulez vite!

Éditeur: Codemasters Développeur: Codemasters Lancement: Disponible



**Détails ahurissants:**  
De sublimes effets de multitextures donnent vie à chaque détail et font joliment briller les chromes. Ajoutés à la précision des véhicules et de la piste, ils créent des environnements incroyables.

**Regardez défiler le monde:** *TOCA Race Driver 3* s'adjoint la puissance de NVIDIA GeForce pour délivrer des effets post-processeur en temps réel, améliorant radicalement les angles de vue sur l'action.

**Le tour du monde en 80 circuits:** *TOCA Race Driver 3* propose près de 250 km de circuit dans 43 endroits sur 13 pays.

**En piste:**  
Afin de partager les sensations des vrais pilotes, chaque circuit a été minutieusement recréé pour le jeu grâce à des données topographiques obtenues par GPS.

**C**onsidéré depuis longtemps comme le meilleur éditeur de simulation de courses, Codemasters s'est surpassé pour que le nouveau *TOCA* soit le plus complet ET le meilleur. Avec près de 250 km de bitume fidèlement reproduit, le jeu rassemble 80 circuits minutieusement modélisés ainsi que 13 pistes créées spécialement. Du circuit de Shanghai à celui d'Hockenheim, de Laguna Seca ou du Gold Coast Indy 300 en Australie,

«Gerbes d'étincelles et tôle froissée accompagnent les joueurs tout au long de leur carrière de pilote»

ce nouvel opus propose bien plus que les jeux de course lambda. De plus, *TOCA Race Driver 3* comprend plus de 120 championnats où les pilotes s'affrontent sans pitié dans six modes différents. Des monoplaces aux GT, des voitures de tourisme aux courses sur ovales, du rallye aux courses de voitures anciennes, le jeu couvre toutes les variations possibles et imaginables.

Bien sûr, une telle variété de modes sous-entend un large choix de véhicules et, sur ce point aussi, *TOCA 3* ne déçoit pas. Il propose en tout 35 types de bolides différents tels que des monster trucks 4x4, des muscles cars, des buggys Baja, des formules 3, des formules 1 et des modèles GT anglais. La modélisation détaillée des

véhicules comprend la gestion des effets des dégâts. Gerbes d'étincelles et tôle froissée accompagnent les joueurs tout au long de leur carrière de pilote dans l'un des six modes de jeu ou encore lorsqu'ils entreprennent un tour du monde.

De son côté, le graphique perfectionné du jeu tire avantage de la puissance des composants NVIDIA moteur pour offrir la meilleure expérience visuelle possible. De sublimes effets de multitextures donnent vie à chaque détail et font joliment briller les chromes. Ajoutés à la précision des véhicules et de la piste, ils créent des environnements incroyables. Le résultat est un jeu dont les rendus quasiment photoréalistes servent à grande échelle une belle expérience de course. ■



**Clive Moody, producteur de TOCA Race Driver 3**

«La gestion perfectionnée des shaders et les outils de développement de NVIDIA nous ont aidé à franchir un pas dans la modélisation des véhicules. Les techniques d'éclairage au pixel près nous ont permis de renforcer tout à la fois leur réalisme et la maîtrise des sources de lumière.»





THE WAY

# TimeShift

Le FPS dernier cri qui résistera à l'épreuve du temps

Éditeur: Atari Développeur: Saber Interactive Lancement: Mai 2006



**Bouge ton corps:**  
L'animation des personnages et des objets de *TimeShift* tire parti d'un système physique embarqué.



**Mortelle beauté:**  
*TimeShift* repose sur un système de jeu innovant de l'exploration du temps et sur des armes tout aussi originales, le tout servi par un graphisme dément.



**Revue de détails:** Aidé de Direct X9, le moteur 3D, propriété de Saber, exploite au mieux les processeurs grâce à des effets comme le parallax mapping et lighting qui affine les détails des décors.



**À l'épreuve du temps:**  
profondeur et détail des environnements, technologie incroyablement innovante... *TimeShift* est clairement là pour durer.

**E**n matière de jeu vidéo, l'innovation est chose rare et indubitablement à cultiver dans le monde des FPS. Voilà certainement pourquoi les critiques font des gorges chaudes de l'arrivée prochaine de *TimeShift*, un titre qui repousse les barrières du temps et explore de nouveaux territoires. Le héros en est le Colonel Michael Swift, un homme réexpédié en 1911 par le gouvernement américain. De retour dans

## «...voire remonter le cours du temps pour manipuler la quatrième dimension et vaincre ses ennemis»

le présent, il découvre que le monde a terriblement changé et qu'il est devenu ennemi de l'État. Ainsi débute une dangereuse partie de cache-cache où Swift tentera de rétablir l'ordre mondial.

Ce qui diffère vraiment *TimeShift* du reste de la production c'est que, durant ses pérégrinations à travers 11 missions passionnantes, Swift dispose d'un arsenal des plus remarquables. Portant un exosquelette temporel, il peut ralentir, arrêter, voire remonter le cours du temps et ainsi manipuler la quatrième dimension et vaincre ses ennemis pour obtenir l'accès aux zones gardées des 30 niveaux, tendance steampunk, du jeu.

En développant *TimeShift*, Saber Interactive a opté pour une approche radicale de la technologie qui alimente cet innovant jeu d'action. En plus des dernières techniques de mapping qui assurent le détail des textures et des modèles, le moteur 3D de Saber génère des effets de parallax lightning qui ajoutent encore de la profondeur et des détails aux environnements du jeu. De plus, Saber Interactive y a incorporé un moteur physique et un gestionnaire de comportement «Active Matrix AI» qui assurent que les animations et les réactions des ennemis seront, elles aussi, impressionnantes et ce qui se fait de mieux. ■

# Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Éditeur: THQ Développeur: Pandemic Studios Lancement: Mars 2006

**D**éveloppé par l'inventif Pandemic Studios, voici une suite ambitieuse au jeu de combat et de gestion d'escouade, maintes fois récompensé: *Full Spectrum Warrior*. Le premier avait renouvelé le genre. Aujourd'hui, *Ten Hammers* va plus loin en permettant de rentrer dans les bâtiments, d'installer un sniper, de libérer des otages et de diriger des renforts. Les joueurs en ligne apprécieront le mode multi permettant d'accomplir des missions de combat individuel ou en équipe avec d'autres guerriers virtuels connectés.

*Full Spectrum Warriors: Ten Hammers* propose douze niveaux inédits de guerre urbaine soutenus pas des décors détaillés où les joueurs dirigeront leurs fantassins. À la tête d'escouades aussi variées que les Forces de coalition des Nations unies ou les US Rangers, les joueurs disposeront de nouvelles armes, véhicules et équipements



tirés tout droit de la réalité. Mêlant combat tactique et action 3D en temps réel avec plus de précision que son prédécesseur, c'est l'un des jeux militaires les plus ambitieux et prenants jamais développés pour PC. ■

**C'est la guerre!** technologies et designs innovants abondent dans *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers*. Une suite high-tech.

## Gros Plan: War On Terror

Editeur: Monte Cristo/Deep Silver Développeur: Digital Reality Lancement: Mars 2006



### Brouillard de guerre:

En plus d'être beaux, les effets visuels ont un aspect pratique. Citons la météo changeante qui modifie le champ de vision des unités.



**A**près avoir recréé en détails plus de batailles historiques qu'Alain Decaux n'en a relaté, les vétérans de Digital Reality explorent un avenir à la Tom Clancy dans un titre qui flatte la prune sans pour autant sacrifier au goût du détail de ses créateurs et nous offrent un jeu de stratégie incisif.

Replaçant des endroits du monde réel dans une réalité alternative où des actions terroristes ont poussé les nations à se réfugier dans l'adversité, *War On Terror* propose trois points de vue différents à travers 23 missions solos entremêlées.

Chaque campagne étant un épisode d'une guerre en cours, les généraux doivent veiller à former, promouvoir et protéger leurs pelotons afin que chacune des 60



unités disponibles puise parmi 70 talents et devienne le complément vital de ses armes, pas seulement de la chair à canon.

En plus de cet arsenal de niveaux solos, Digital Reality a inclus six modes, 20 cartes et la possibilité d'accueillir jusqu'à 8 joueurs. De quoi voir défiler tout une armée de fans. ■

«Une réalité alternative où des actions terroristes ont poussé les nations à se réfugier dans l'adversité»





THE WAY

# Le Seigneur Des Anneaux™ : La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™

La saga se poursuit dans cette nouvelle adaptation de la lutte contre les forces de Sauron signée EA

Éditeur: Electronic Arts Développeur: Electronic Arts Lancement: Mars 2006



**O**n dit que même les meilleures choses ont une fin, mais pour les millions de fans amoureux de La Terre Du Milieu, ce n'est plus tout à fait vrai. Grâce à un nouvel accord, Electronic Arts a non seulement obtenu le droit de développer une suite à *La Bataille Pour La Terre Du Milieu™*, mais peut désormais y introduire des éléments issus des livres de Tolkien, en plus des personnages, des lieux et des scènes tirés des films.

Par conséquent, les joueurs vont pouvoir s'immerger davantage encore dans le monde attachant et détaillé de Tolkien, voyager vers des territoires encore vierges et prendre part à différentes batailles entre le bien et le mal. Il n'y a pas moins de trois nouvelles factions (Elfes, Nains et Gobelins) à commander ou à affronter, chacune possédant ses forces et ses faiblesses, ses unités spécifiques et sa propre technologie.

En plus d'offrir au jeu une saveur inédite, l'ajout de ces peuples donne accès à des lieux captivants de la Terre Du Milieu, des endroits légendaires tels que Mirkwood, les montagnes Brumeuses ou Dol Guldur qui serviront de cadre à la construction d'empires mirifiques et à des affrontements cataclysmiques. Désormais, la guerre s'étend au-delà des côtes, et des batailles navales apportent une autre dimension au conflit (offrant à Electronic Arts l'occasion de nous montrer une simulation d'effets aquatiques très réussie), tandis que la campagne solo ajoute un nouveau scénario

**Avant/après:** *La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™* était déjà graphiquement impressionnante, mais EA voulait faire encore mieux. L'opus atteint donc la démesure en utilisant une carte SM3.0 et en s'appuyant sur la dernière génération des processeurs GeForce.



se déroulant dans les Contrées du Nord. Bien entendu, qui dit nouveaux territoires dit nouvelles créatures effrayantes, nouveaux sorts et même la possibilité de retourner l'issue de la guerre en s'emparant de l'Anneau unique...

Mais *Le Seigneur Des Anneaux™: La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™* n'offre pas seulement plus de contenu que le volet précédent. Les améliorations sont flagrantes. La nouvelle IA des ennemis fait de chaque combat un vrai défi, le corps-à-corps voit s'entremêler les

**Encore plus loin:** Cette suite approfondit tout ce que vous avez aimé dans le premier opus et, améliorations techniques à l'appui, vous immerge encore plus.



## Quand La Terre Du Milieu rencontre Hollywood

Cette suite s'inspire des films et des livres pour un résultat très cinématographique



### En plus de s'inspirer des ouvrages

de Tolkien, les développeurs de *La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™* ont travaillé dur pour renforcer l'aspect cinématographique de cette suite en s'adjoignant les services de deux stars des films de Peter Jackson: un membre de l'équipe artistique, plébiscitée, et l'un des acteurs principaux.

Ce dernier n'est autre que Hugo Weaving qui incarne le seigneur Elrond dans la trilogie, et dont la filmographie comprend la série des *Matrix* et le récent *V Pour Vendetta*. Dans *La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™*, sa présence imposante est parfaitement utilisée dans les doublages sonores qui guident les joueurs dans les nombreuses missions et batailles des campagnes solo. Bien entendu, il joue le rôle

### «La présence imposante d'Hugo Weaving est parfaitement utilisée dans le doublage du son»

d'Elrond et emporte ce personnage vers des territoires encore inexplorés.

Tout aussi essentielle est la collaboration de John Howe, dessinateur réputé ayant contribué à établir le style de la trilogie du *Seigneur Des Anneaux™* au cinéma. Il a apporté de l'authenticité à de nombreux décors du jeu et a également conçu les légendaires dragons de *La Terre Du Milieu*.

«Nous sommes ravis que Hugo Weaving soit la voix de *La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™*» précise Mike



Verdu, producteur exécutif au sein d'Electronic Arts LA. «Il était un fabuleux Elrond dans les films, et aujourd'hui sa voix incarmera le scénario et le monde de *La Terre Du Milieu* pour tous les joueurs. Je suis également très heureux de travailler avec John Howe qui nous a aidé à donner corps aux principales créatures du jeu.»





## THE WAY

>> différentes factions et le nouveau moteur du jeu génère des batailles plus grandes qu'avant. La stratégie en temps réel a elle aussi été agrémentée de nouveaux éléments tactiques, de héros améliorés et de forteresses évolutives et personnalisables. La carte en temps réel permet également de visualiser et d'envisager la guerre d'une manière que les joueurs de *Risk* apprécieront. Offrant une vision du *Seigneur Des Anneaux™* que même les films de Peter Jackson n'ont pu retranscrire, *La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™* mérite la première place. ■



**Empire en travaux:** Ce passage montre la construction d'une forteresse à Isengard dans *Le Seigneur Des Anneaux™: La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™*. Avec ses nouvelles cartes, ses nouvelles unités et ses nombreuses innovations de jeu, cette suite en révèle davantage sur la Terre Du Milieu.

## Une nouvelle ère pour les collectionneur

Allez encore plus loin dans la Terre Milieu avec les bonus de l'édition «Collector»

### Innovant en permanence, Electronic

Arts va plus loin encore une fois avec une seconde version de son tout dernier *Seigneur Des Anneaux™*. Pensée pour les fans, l'édition «Collector» de *La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™* renferme tout un tas d'inédits, à la fois dans la boîte et dans le jeu. Ce contenu exclusif comprend de tout nouveaux dragons que le joueur pourra envoyer au combat, des lieux inédits comme Weathertop ou Argonath et même des aspects spéciaux réservés aux heureux possesseurs de cette édition qui jouent en ligne.

En bonus, on trouvera un DVD exclusif proposant des éléments haute-définition parmi lesquels des bandes-annonces et des séquences cinématiques, une bande-son originale complète, un jeu, une collection de croquis de conception et un

documentaire sur la production. Enfin, cette édition comprend un super poster recto-verso, avec une face dédiée à ceux qui soutiennent les forces du bien et l'autre à ceux qui veulent commander les armées de Sauron.

«Avec *Le Seigneur Des Anneaux™: La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™*, nous pensons avoir créé quelque chose de spécial, et l'équipe s'est totalement investie dans la réalisation d'une édition «Collector» à destination des fans purs et durs», déclare le producteur exécutif Mike Verdu. «Son contenu exclusif: les séquences sur le travail en coulisses, la bande-son, l'accès aux dragons, apporte une nouvelle dimension à ce jeu.»



**Héros oublié:** Il était absent de la trilogie au cinéma, mais Tom Bombadil va bien et il fait ses débuts en jeu vidéo dans *La Bataille Pour La Terre Du Milieu II™*.



# EverQuest: Prophecy Of Ro

Éditeur: Sony Online Entertainment Développeur: Sony Online Entertainment Lancement: Disponible



**Mondes à part:** *Prophecy of Ro* transcende le très populaire *EverQuest* avec de nouvelles contrées et des éléments inédits qui permettent aux joueurs d'interagir avec ce qui les entoure.

**P** artie de millions de joueurs, les terres d'*EverQuest* évoluent à chaque jour qui passe. Avec *Prophecy of Ro*, elles se développent et deviennent plus passionnantes que jamais. Cette extension propose 30 missions, 25 types de créatures et 6 zones au service d'un scénario où une force maléfique apparaît parmi les dieux. La gestion des personnages s'étoffe elle aussi en matière de sorts, d'artisanats, de disciplines et innove avec des talents liés au commerce.

De plus, *Prophecy of Ro* offre nombre de nouveautés pour pimenter la vie du monde en ligne de Norath. Trois innovations essentielles modifient la manière dont les joueurs interagissent ou affrontent



leurs ennemis. Les «sphères d'influence» magiques servent désormais à vaincre les adversaires ou à aider les alliés, un nouveau système de pièges peut tromper l'ennemi et, primordial, l'apparition d'objets destructibles offre une interaction totale avec l'environnement. On peut forcer des portes ou détruire des murailles et même des tours! Un véritable univers parallèle. ■

## Gros Plan: EverQuest II: Kingdom of Sky

Éditeur: Sony Online Entertainment  
Développeur: Sony Online Entertainment Lancement: Disponible

**E** verQuest II: Kingdom Of Sky offre l'occasion idéale pour les débutants de se familiariser avec l'univers de ce MMORPG à succès car il propose une version complète d'*EverQuest II*. (Les joueurs déjà inscrits peuvent télécharger l'extension à un prix préférentiel.) Et, à tous les niveaux, ce jeu est bien plus qu'une simple extension puisqu'il propose de prendre part à des batailles de dragons pour la toute première fois, un ajout qui se conjugue magnifiquement avec le nouveau système «joueur contre joueur» d'*EverQuest II*.

*Kingdom of Sky* repousse également les limites de la gestion de personnages avec un nouveau système de «réalisation» des talents, des capacités et des spécialisations, offrant plus que jamais aux guildes l'occasion d'affirmer leur puissance. Et bien sûr, on trouve de nouvelles créatures (25 en tout), des



**Beau et malin:** Le somptueux *EverQuest II* prend son envol avec *Kingdom of Sky*. Avec des personnages qui ont évolué, des créatures et des régions inédites, cette extension transcende le nouveau mode joueur contre joueur en permettant les combats de dragons!

trésors et 10 nouvelles zones d'aventures qui vont de la jungle luxuriante aux temples oubliés en passant par des îles suspendues ou des donjons infestés de monstres. Un style graphique magnifique et un moteur dernier cri optimisé The Way It's Meant To Be Played assurent un rendu splendide. ■

«Le somptueux *Kingdom of Sky* transcende le nouveau mode joueur contre joueur en permettant les combats de dragons!»







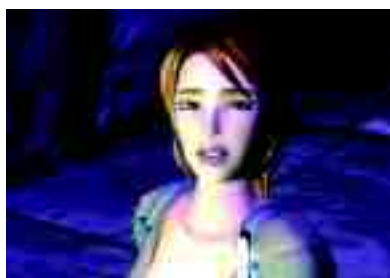
THE WAY

# Lara Croft Tomb Raider: Legend

La première dame du jeu vidéo fait un retour triomphal

Éditeur: Eidos Développeur: Crystal Dynamics Lancement: Avril 2006

**Un charme fou:** Dans *Lara Croft Tomb Raider: Legend*, l'héroïne du jeu a été considérablement améliorée grâce à un nouveau squelette naturel, des textures réalistes, des traits plus précis et un déplacement plus fluide.



**Q**ui aurait pu deviner que cette aventurière, avec sa tresse et son petit arsenal personnel, deviendrait une personnalité internationale après avoir fait ses débuts dans un jeu pour Sega Saturn en 1996? Et qui aurait pu prévoir que ses aventures lui vaudraient de multiples récompenses et qu'elles se vendraient à plus de 30 millions d'exemplaires?

Dépassant de loin le cadre du jeu vidéo, comme aucun autre personnage ne l'avait fait auparavant, Lara Croft a été l'héroïne de deux grands films, de nombreux romans d'aventure et bandes dessinées, elle a également vu sa photo apparaître dans les magazines et a même été immortalisée sous forme de figurine. Aujourd'hui, elle est enfin prête à faire son retour dans le monde du jeu vidéo dans une toute nouvelle

aventure imaginée par son créateur, Eidos.

*Lara Croft Tomb Raider : Legend* est à la fois un retour aux sources et un grand pas en avant. Le résultat de ce savant mélange donne un nouveau souffle à l'expérience *Tomb Raider*, en introduisant des éléments innovants sur un terrain connu, ce qui séduira aussi bien les fans de longue date que les novices.

Le secret de cette approche originale? Pour la première fois dans l'histoire de la série, c'est à son propre studio, Crystal Dynamics, qu'Eidos a confié l'élaboration du code. L'équipe de développement a travaillé d'arrache-pied pendant plus de deux ans sur un nouveau moteur de jeu et sur un grand nombre de fonctionnalités et d'idées nouvelles.

Avant de plonger sur cette toute nouvelle aventure, l'équipe de Crystal Dynamics s'est lancée dans une quête bien particulière: partir à





la «redécouverte» de Lara Croft. Pour remplir cette mission existentielle, ils ont dû se replonger dans les six titres existants de *Tomb Raider*, relire toutes les critiques, consulter d'anciens sondages, mener de nouvelles recherches et écouter l'opinion et les attentes des joueurs. Armés de ces précieuses informations, les développeurs étaient alors prêts à créer un *Tomb Raider* d'un tout nouveau genre.

Bien entendu, cette approche en a inquiété plus d'un. Cette nouvelle équipe de développement n'allait-elle pas s'écarter de

le système de commandes. Grâce à un nouveau système d'animation dynamique, Lara est constamment en mouvement et se déplace avec grâce et fluidité, aussi bien lorsqu'elle entre en contact avec les différentes surfaces que lorsqu'elle franchit les divers obstacles, ou encore lorsqu'elle effectue les différents mouvements de son inépuisable répertoire. La physique joue également un rôle essentiel, en permettant aux joueurs d'élaborer leurs propres solutions. Lara étant plus efficace que jamais, aussi bien dans le



Lara elle-même n'a jamais été aussi belle et les environnements sont tout simplement époustouffants. Un graphisme magnifique et un grand nombre d'effets 3D: voilà les ingrédients qui permettent d'obtenir des niveaux incroyablement naturels. L'éclairage atmosphérique apporte la touche finale en donnant à chaque scène un éclat cinématique unique.

**Un vrai choc:** Avec un moteur qui supporte l'éclairage par pixel en temps réel, les ombres et le normal mapping, le monde de *Tomb Raider* n'a jamais été aussi réaliste.

Loin d'être une simple suite, *Legend* marque plutôt la renaissance totale de la série. Les joueurs retomberont amoureux de la belle aventurière armée jusqu'aux dents. ■

## «...l'équipe de Crystal Dynamics s'est lancée dans une quête bien particulière: partir à la 'redécouverte' de Lara Croft...»

tout ce qui avait rendu les *Tomb Raider* aussi passionnants? Mais ces inquiétudes ont bien vite été balayées quand on apprit que Toby Gard, le créateur du personnage de Lara Croft, était de la partie en tant que senior designer... Elle ne pouvait être en de meilleures mains.

*Legend* emmène les joueurs au bout du monde à la suite de notre héroïne, partie à la recherche d'un ancien artefact, qui va devoir lutter contre des forces dirigées par un ennemi juré que l'on croyait mort depuis bien longtemps. Cette aventure conduit Lara dans le genre d'environnements qui l'ont rendue célèbre: anciens royaumes, tombeaux périlleux, jungles luxuriantes et régions enneigées. Et grâce à un nouveau moteur très élaboré, l'esthétisme du décor se retrouve dans l'environnement du jeu.

Les joueurs apprécieront immédiatement

manement des armes que dans ses déplacements, le gameplay run-and-gun atteint son apogée.

Et ce ne sont pas uniquement ses armes qui donnent à Lara cette longueur d'avance. Elle dispose également d'une large panoplie d'outils, allant des grappins magnétiques aux jumelles, en passant par les lampes torches et les grenades offensives. Chacun d'entre eux ouvre de nouvelles perspectives en matière d'exploration, tandis que l'intégration de l'eau et du feu apporte de nouvelles difficultés.

Véritable titre *The Way It's Meant To Be Played*, *Legend* instaure également un nouveau standard en termes de fidélité visuelle. Le polygone utilisés et de texture par pixel insufflent un réalisme éclatant à ce nouvel opus, incontestablement le plus beau de la série.

## Qui est Lara Croft?

Brève biographie de l'antiquaire aristocrate

### Malgré ses origines nobles, la duchesse

de Saint Bridget a connu de nombreuses tragédies au cours de ses six aventures. À 20 ans, elle échappe à un crash aérien qui tue son fiancé, le comte de Farringdon. Quelques années plus tard, Lara se fait elle aussi enterrer, et à deux reprises: lorsque des ruines s'effondrent sur elle, puis par une tante qui la croyait morte sous les décombres. Reniée par sa famille, elle est accusée de meurtre et mène une vie plus que modeste à Paris. Mais avec *Legend*, elle comprend que les ennuis ne faisaient que commencer...





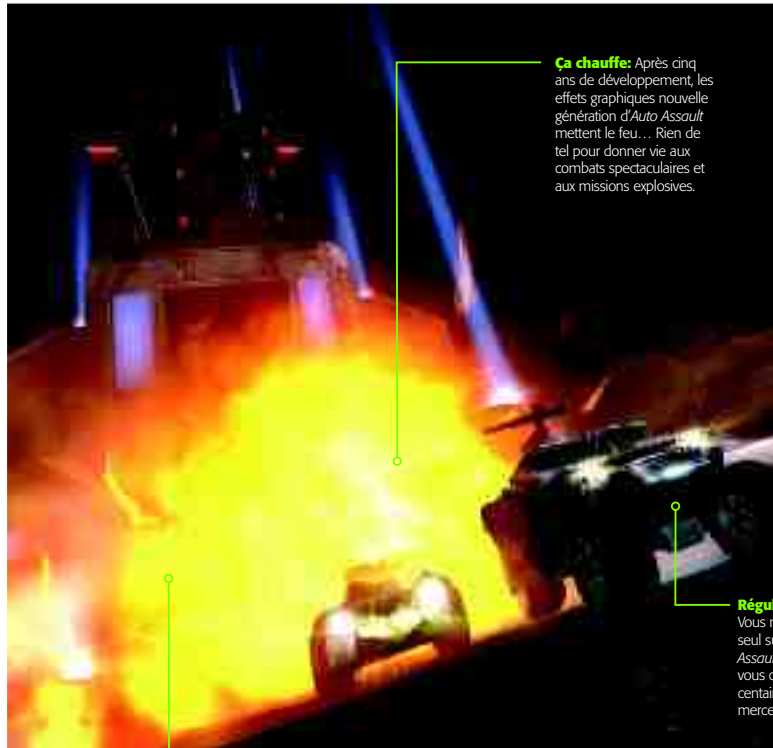


THE WAY

# Auto Assault

Prenez le volant d'une voiture gonflée diabolique et vivez une expérience multijoueur à grande échelle

Éditeur: NCSOFT Développeur: NetDevil Lancement: Avril 2006



**Ça chauffe:** Après cinq ans de développement, les effets graphiques nouvelle génération d'*Auto Assault* mettent le feu... Rien de tel pour donner vie aux combats spectaculaires et aux missions explosives.



**Bien carrossés:** Le nombre de polygones et les shader effects d'*Auto Assault* peuvent vous rendre particulièrement fier de votre collection de véhicules high-tech... jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne les pulvériser.



**Régulateur de vitesse:** Vous ne serez jamais tout seul sur la route dans *Auto Assault*. Connectez-vous et vous combattrez des centaines d'autres mercenaires motorisés.

**Big bangs:** L'environnement étant destructible, les joueurs peuvent littéralement tout démolir dans *Auto Assault*, un jeu The Way It's Meant To Be Played explosif.

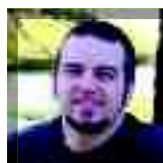
**M**ettez votre cotte de mailles magique au placard et oubliez orques, nains et gobelins. *Auto Assault* est un RPG massivement multijoueur (MMORPG) d'un tout nouveau genre, dans lequel combats au super et destruction de véhicules règnent en maîtres. L'action se situe dans un monde post-apocalyptique où trois factions s'affrontent pour survivre, et dans ce jeu les roues imposantes et la

maîtrise du volant sont aussi fondamentales que les grosses armes et la précision des tirs. Des motos suralimentées aux chars poids lourds, les joueurs peuvent créer leur propre collection de machines à tuer, puis les personnaliser avec des roues agressives et des armes originales.

Inutile de le préciser, si *Auto Assault* mise essentiellement sur le combat motorisé, il va de soi qu'il s'agit d'un jeu multijoueur avec un véritable intérêt de groupe. En y regardant de plus près, vous y trouverez la profondeur d'un vrai jeu de rôles, alors même qu'il procure une satisfaction immédiate. Il est aussi diaboliquement rapide. On a à peine le temps de s'arrêter pour admirer les paysages de ce monde ultrarapide et hyper violent, mais fort heureusement les designers y ont intégré un système vocal pour que les joueurs puissent communiquer sans quitter la route des yeux.

Après quatre ans de développement, *Auto Assault* est devenu une sorte de prodige technologique. Les joueurs en ligne ont probablement l'habitude des mondes ouverts où cohabitent interaction libre et missions structurées, mais c'est la première fois que le fabuleux moteur physique Havok est utilisé dans un MMORPG et l'immersion qui en résulte est sans précédent.

Le comportement de chaque véhicule est unique et réaliste, chaque combat laisse ses marques sur l'environnement et même les changements météorologiques contribuent à l'action. Et les explosions et autres effets cinématiques sont grandioses. Entre la destruction de bâtiments entiers et la gracieuse courbe décrite par les ennemis quand ils traversent le pare-brise de leurs véhicules, ce jeu est de la pure poésie destructrice en mouvement. ■



**Richard Iggo, responsable marketing senior, NCSOFT**

«Avec ses combats motorisés fulgurants et son décor post-apocalyptique, *Auto Assault* est le MMORPG le plus rapide et

le plus destructeur de tous. Il présente tous les atouts des FPS, des jeux d'action et des RPG pour offrir un gameplay vraiment unique pour un MMORPG.»



# Darkstar One

Éditeur: **Ascaron Entertainment** Développeur: **Ascaron Entertainment** Lancement: **Printemps 2006**

**C**réé en collaboration avec le auteur Claudia Kern, *Darkstar One* emmène les joueurs à l'autre bout de l'univers, où un pilote de combat se retrouve pris au beau milieu d'une guerre épique.

Grâce à son scénario élaboré, *Darkstar One* réussit à captiver le joueur dès le début... et avec ses nombreux systèmes solaires à explorer, des artefacts à localiser et des upgrades à acheter, ce jeu prend une dimension stupéfiante. Par ailleurs, les rencontres avec les

six races primaires apportent de nouvelles difficultés tout en offrant la possibilité de monter un camp contre l'autre et de tourner la situation à son avantage. Les joueurs peuvent même choisir leur profession: vous pouvez gagner de l'argent en exécutant des missions de chasseur de primes, en menant à bien des missions d'escorte, en transportant des marchandises et même en vous livrant à quelques actes de piraterie. Après tout, les héros doivent aussi gagner leur croûte. ■



**L'ultime frontière:** Alors que les diaboliques Thul ont décidé de briser une alliance intergalactique fragile et de plonger tout l'univers dans la guerre, seules la vivacité d'esprit et l'adresse vous donnent une chance de survivre et de prospérer dans le monde graphiquement renversant de *Darkstar One*.



**Holger Flötmann,**  
PDG d'Ascaron  
Entertainment

«Les stupéfiantes  
cartes graphiques

de NVIDIA et son soutien sans faille pendant le développement de *Darkstar One* nous ont permis d'obtenir ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle en matière de graphisme 3D»

## Gros plan: Tortuga - Two Treasures

Éditeur: **Ascaron Entertainment**  
Développeur: **Ascaron Entertainment** Lancement: **Printemps 2006**



### Un vrai trésor:

Avec ses effets d'eau spectaculaires, l'utilisation interactive de la lumière et des ombres, ainsi que le recours à la capture de mouvement pour l'animation des personnages, *Tortuga* recrée toute la splendeur de la piraterie du XVIIIe siècle avec ses combats à l'épée et ses épopées maritimes.



**Q**ue diriez vous d'un petit séjour reposant dans les Caraïbes ? Ou mieux encore : un petit retour à l'époque agitée du XVIIIe siècle pour une aventure de cape et d'épée sur des mers infestées de pirates?

Alliant sans mal événements historiques et action intense, *Tortuga - Two Treasures* nous fait voyager en compagnie de Thomas Blythe, dit «le Faucon», et de sa partenaire, la prêtresse vaudou Sangua, alors qu'ils écumant les mers sous le commandement du célèbre Barbe-Noire, à la recherche d'un trésor légendaire.

Il s'agit d'une quête agrémentée de coups de feu, de combats au sabre et de dialogues bien sentis, avec des graphismes excellents qui nous ramènent à l'époque des bateaux



pirates, des terres inondées de soleil et des combats haletants. En évoquant l'âge d'or de la piraterie à l'aide des dernières techniques en matière de graphisme et de game design, *Tortuga* permet aux joueurs de se plonger dans une aventure incroyable et de vivre des moments qui feraient pâlir Jack Sparrow. ■

«Il s'agit d'une quête agrémentée de coups de feu, de combats au sabre et de dialogues bien sentis, qui nous fait revivre l'âge d'or de la piraterie»





THE WAY

# Dark Age of Camelot: Darkness Rising

Le monde en ligne des épées et de la sorcellerie entre dans une nouvelle ère avec cet add-on de taille

Éditeur: GOA Développeur: Mythic Entertainment Lancement: Disponible



**La terre des héros:** De nouvelles régions, de nouvelles quêtes et la possibilité de jouer le rôle du champion d'un roi, voilà ce que vous propose *Darkness Rising*, la dernière extension du jeu épique en ligne le plus populaire, *Dark Age of Camelot*.

**P** rès de 250 000 joueurs européens se connectent déjà régulièrement pour se plonger dans le monde enchanteur de *Dark Age of Camelot*. Désormais, avec *Darkness Rising*, la dernière extension et aussi la plus ambitieuse, cet univers alternatif est en passe de devenir encore plus captivant avec toujours plus d'action et de nouveautés.

Ouvrant ainsi un nouveau chapitre dans la saga «Camelot», *Darkness Rising* a été spécialement conçu pour les joueurs dont les personnages ont atteint un niveau d'expérience

«Les joueurs doivent être assez valeureux pour marcher sur les traces de chevaliers légendaires tels que Lancelot»

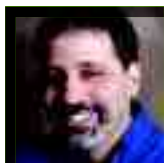
de 30 ou plus. Il offre à ces intrépides combattants un nouveau scénario épique assorti de défis encore plus hasardeux, de dangers plus menaçants et de récompenses exceptionnelles.

Dans *Dark Age of Camelot*, le roi Arthur est mort et les trois royaumes d'Albion, de Midgard et d'Hibernia ont sombré dans le chaos. Dans *Darkness Rising*, les joueurs doivent être assez valeureux pour prendre le rôle d'un champion, afin de marcher sur les traces de chevaliers légendaires tels que Lancelot, Balder et Cuchulainn, et d'affronter les forces obscures qui se préparent à lancer un assaut impitoyable sur les royaumes.

Ces héros se verront proposer des fonctionnalités inédites, dont la possibilité non négligeable de monter à cheval ou de chevaucher d'autres montures plus exotiques au

cours de leurs quêtes et de leurs combats. Les champions atteindront des niveaux d'expérience supérieurs, agrémentés de nouveaux points de vie et de forces, de nouvelles options pour les personnages subalternes et d'équipements spéciaux. Ceux qui mériteront le titre de Champion du Royaume auront même accès à un arsenal d'armes spéciales, aussi redoutables que spectaculaires.

Outre les innovations apportées aux champions, *Darkness Rising* donne un nouvel élan à toute l'expérience *Dark Age of Camelot* en améliorant le terrible donjon des Abysses, mais aussi en offrant aux principales villes des différents royaumes un lifting graphique qui exploite au maximum les dernières caractéristiques de DirectX 9 prises en charge par NVIDIA. ■



**Matt Shaw, Mythic Entertainment**

«Les cartes graphiques NVIDIA optimisent les performances et les effets visuels de *Darkness Rising*. Le jeu exploite au maximum la puissance brute de la série des NVIDIA GeForce

7 pour conserver une fréquence de rafraîchissement élevée lorsque des centaines de personnages avec un grand nombre de polygones et de nuances par pixel s'affrontent en même temps à l'écran»



# Empire Earth II: The Art of Supremacy

Éditeur: Sierra Développeur: Mad Doc Software Lancement: Disponible



## Une belle guerre:

Vertex shaders, éclairage et effets de couleur dynamiques: une alchimie qui confère à *The Art of Supremacy* la qualité visuelle *The Way It's Meant To Be Played*.



**P** réparez-vous à voir tomber les têtes à nouveau dans cette extension du jeu de stratégie, de simulation et d'action *Empire Earth II*. S'appuyant sur les fondations du titre original à succès, ce nouvel opus propose non seulement une série de campagnes inédites, mais aussi un gameplay et des effets visuels qui ont été perfectionnés.

*The Art of Supremacy* offre 15 nouveaux scénarios répartis sur trois campagnes, qui vous feront vivre l'âge d'or de l'Égypte, l'ère napoléonienne en Russie et un affrontement plus contemporain entre la tribu africaine des Masai et des sociétés minières avides. Les amateurs de jeux de guerre pourront également se lancer dans des batailles historiques, dont celle qui a opposé l'armée britannique aux guerriers zoulous à Rorke's Drift.



*Art of Supremacy* apporte plusieurs innovations: la possibilité de mener des stratégies de groupe, la simulation des dégâts indirects, de nouveaux systèmes de drapeau et d'allégeance, des tribus indigènes et même des armées constituées par les héros. Les trois nouveaux modes de jeu proposent également des défis inédits, et les éditeurs d'armées et de civilisation garantissent *une jouabilité infinie*. ■

«Les amateurs de jeux de guerre pourront également se lancer dans des batailles historiques»

## Gros Plan: SWAT 4: The Stechkov Syndicate

Éditeur: Sierra Développeur: Irrational Games Lancement: Disponible

**A** vec *The Stechkov Syndicate*, la vie de la célèbre unité Special Weapons And Tactics ne manquera définitivement pas d'adrénaline et de risque. Cette toute nouvelle extension de *SWAT 4* oppose les forces d'intervention d'élite à une famille européenne spécialisée dans le crime organisé, un gang impitoyable qui a pris le contrôle de la ville d'une manière particulièrement rapide et brutale et qui a répandu les armes, la drogue et la violence dans les rues.

La lutte entre l'unité du SWAT et ce syndicat du crime s'étend sur sept niveaux, avec de nouveaux niveaux multijoueurs ainsi que des fonctionnalités inédites telles que la communication vocale, un mode coopératif à 10 joueurs, un nouveau mode «smash & grab», des options pour les systèmes de classement et la personnalisation des nouveaux personnages. La célèbre IA de *SWAT 4* est encore plus sophistiquée dans cette extension... désormais, les méchants vont même piquer des armes sur les cadavres! Heureusement

que les gentils ont à leur disposition un arsenal encore plus impressionnant, allant des lunettes infrarouges aux fusils paralysants, en passant par les lance-grenades et les mitrailleuses. ■



**Mission dans les bas-fonds:** Dans *SWAT 4*, la force d'élite relève l'un de ses plus grands défis en luttant contre un gang criminel d'Europe de l'Est des plus violents.





THE WAY

# La Coupe Du Monde Des Jeux Vidéo

Le jeu vidéo, c'est du sérieux: les meilleurs joueurs mondiaux se préparent au plus grand événement sportif électronique...



## L'ESWC attire les foules:

«Il s'agit d'un événement sportif véritablement spectaculaire», déclare Matthieu Dallon. «Les concurrents s'affrontent dans une arène où plus de 10 000 personnes les observent en permanence».

## Tout pour le jeu:

Sponsorisé par NVIDIA, l'ESWC attire des centaines de joueurs du monde entier (sélectionnés parmi des milliers d'autres grâce à une série de compétitions éliminatoires), qui s'affrontent pour des titres prestigieux et une récompense alléchante.

**P**our la quatrième année consécutive, la Coupe du Monde des jeux vidéo (Electronic Sports World Cup: ESWC) rassemble les meilleurs joueurs mondiaux à l'occasion d'une spectaculaire compétition multijoueur. Organisée à Paris, elle se déroulera du 27 juin au 2 juillet 2006 et accueillera 800 champions sélectionnés s'affrontant dans sept catégories différentes. Le montant du prix a doublé et atteint cette année plus de 330 000 euros. Autant dire qu'il s'agit là d'un événement que tout joueur digne de ce nom se doit d'inscrire dans son agenda. Quant à ceux qui pensent être à la hauteur, pourquoi ne pas participer aux éliminatoires et tenter de gagner une place en finale?

«Nous avons commencé par organiser des parties en réseau local à la fin des années 1990» nous révèle Matthieu Dallon, président de Games Services, la société à laquelle on doit l'ESWC. «Le nombre incroyable de candidats nous a donné l'idée d'organiser une Coupe du Monde où des équipes de chaque pays».

L'événement a rapidement pris de l'ampleur. «La première compétition rassemblait des joueurs venus de 32 pays différents; nous en sommes aujourd'hui à 52 pays», déclare Dallon.

## «Nous choisissons des titres plébiscités par la communauté des joueurs et non selon des critères commerciaux»

Cette année, Dallon s'attend à ce que près de 40 000 personnes investissent l'arène (le Palais Omnisports de Paris-Bercy), et l'on prévoit environ 400 heures de couverture télévisée. Et Dallon de souligner: «Cela place l'ESWC au même rang que les autres événements sportifs».

Et il continue: «Il s'agit d'un projet à plus de 3 millions d'euros, l'aide de sponsors est donc indispensable». «Nous travaillons avec NVIDIA depuis le début et c'est le seul sponsor international». Pour NVIDIA, son rôle au sein de l'ESWC consiste à aider les participants à donner le meilleur d'eux-mêmes: «C'est le seul événement au monde à proposer cette approche sportive en rassemblant autant de joueurs. Nous donnons à ces athlètes les moyens de participer à ces J.O. électroniques de la même façon que les fabricants de chaussures permettent aux coureurs du 100 mètres d'établir de nouveaux records du monde», déclare Serge Lemonde, responsable du marketing pour l'Europe du Sud chez NVIDIA.

Cette année, le prix sera réparti sur sept tournois. Deux de ces tournois seront consacrés à

*Counter-Strike*, *Quake 4*, *Warcraft 3*, *Gran Turismo 4*, *Pro Evolution Soccer* et *Trackmania Nations* représenteront quant à eux les autres principaux genres de jeux.

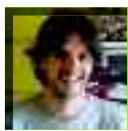
«L'un des éléments qui distingue l'ESWC des autres tournois est que nous choisissons des titres plébiscités par la communauté des joueurs et non selon des critères commerciaux», précise Dallon. «Cette année, nous avons travaillé avec Nadeo, créateur du jeu à télécharger *Trackmania Nations*. Tout le monde commence au même niveau avec Nations, cela devrait donc encourager les filles, les jeunes joueurs et d'autres encore qui n'auraient peut-être pas participé sans cela».

Et Serge Lemonde, de NVIDIA, d'ajouter: «*Trackmania Nations* utilise les technologies graphiques les plus récentes et peut même être joué en haute définition. Cela en fait un jeu idéal pour les joueurs et visuellement époustouflant pour les spectateurs».

Pour en savoir plus sur les tournois éliminatoires organisés dans tous les pays, rendez-vous sur le site: [www.esworldcup.com](http://www.esworldcup.com). ■



# Présentation de Trackmania Nations



Le dernier-né de la très populaire série «Trackmania», de Nadeo, a été créé spécialement pour la Coupe du Monde des jeux vidéo de cette année. Florent Castelnerac, PDG de Nadeo, nous parle de la création de ce titre surprenant...

## Qu'est-ce qui a poussé Nadeo à créer un jeu gratuit pour l'ESWC?

Le développement de cette édition spéciale de *Trackmania Nations* a demandé beaucoup de temps et d'argent, mais nous considérons cela comme un privilège. Au final, nous sommes ravis que partout dans le monde, chacun puisse y jouer. Et si les gens l'apprécient, ils décideront peut-être d'acheter *Trackmania Sunrise* qui ouvre de nouvelles perspectives grâce à des caractéristiques et des modes supplémentaires et des environnements spéciaux. Pour nous, c'est une bonne opération marketing, c'est un investissement et c'est amusant.

## Et en quoi cette édition gratuite est-elle différente des précédentes versions de Trackmania?

*Trackmania Nations* fait apparaître de nouvelles caractéristiques de «sport

électronique», notamment des cartes officielles destinées à être utilisées en compétition, des serveurs dédiés et une version plus élaborée du mode spectateur.

## Le moteur du jeu a-t-il changé?

Nous avons développé le moteur de jeu en permanence. Nous voulions que le jeu fonctionne sur un maximum d'ordinateurs, mais nous souhaitons aussi profiter des toutes dernières technologies afin que, visuellement, le résultat soit le plus impressionnant possible pour la Coupe du Monde des jeux vidéo. Nous avons également travaillé avec NVIDIA et adapté le code pour l'ensemble des GPU NVIDIA, en repoussant les limites le plus loin possible avec les dernières cartes GeForce.

## Quelles améliorations graphiques pouvons-nous attendre?

Cette édition offre un meilleur éclairage, des effets cinématiques intégrés, et les

textures sont moins brillantes. Nous avons également introduit un nouveau système de rendu de l'herbe qui peut gérer un nombre de brins quasi infini.

## Mais son statut de jeu destiné à la Coupe du Monde signifie-t-il qu'il n'est destiné qu'aux inconditionnels de la course?

Le plus important est qu'un maximum de gens puisse se familiariser avec le jeu, afin qu'il devienne plus facile pour eux d'entrer dans la compétition. Par ailleurs, il doit aussi être divertissant pour les spectateurs, et il est donc indispensable que ceux qui ne jouent pas puissent aisément voir et comprendre les défis relevés par les pilotes. Après les circuits plus complexes de *Trackmania Sunrise*, nous sommes donc revenus à des tracés plus simples. J'espère que tout le monde l'installera sur son ordinateur, un peu comme l'incontournable *Solitaire*. ■

1. *Trackmania Nations* n'est pas une simple démo. Nadeo a créé un jeu entièrement nouveau spécialement pour l'ESWC 2006. Vous pouvez le télécharger gratuitement sur [www.trackmanianations.com](http://www.trackmanianations.com).

2. Un nouveau système de rendu de l'herbe donne un aspect plus réaliste à l'action de *Trackmania Nations*.

3. Cette dernière édition de *Trackmania* présente de nombreuses améliorations graphiques, dont des shaders plus élaborés et un ensemble d'effets de style en post-traitement.

4. Premier jeu développé spécialement pour un événement sportif «électronique», *Trackmania Nations* contient de nombreuses caractéristiques spécifiques qui en font un jeu réellement captivant pour les spectateurs.







# Au-Delà Du Jeu

Les jeux ne sont pas les seuls à profiter des avancées de NVIDIA. Nous nous penchons ici sur trois applications reconnues qui utilisent la technologie GeForce pour des résultats particulièrement impressionnants.

## 1 Pinnacle Studio 10

**L**es logiciels de montage vidéo Pinnacle sont depuis longtemps plébiscités par les vidéastes amateurs à la recherche d'un outil simple d'utilisation et puissant pour monter leurs films, mais aussi pour stocker leurs souvenirs. *Pinnacle Studio 10* offre encore plus de fonctions de niveau professionnel et des performances accrues tout en restant très accessible.

Le logiciel décompose la réalisation en trois étapes simples: la capture, le montage et le partage, et facilite encore les choses grâce à un système d'aide à la demande. La SmartMovie propose même un accompagnement pas-à-pas pour aborder les étapes parfois ardues de la réalisation de films et permet à l'utilisateur de

créer des effets et des titres de qualité professionnelle et aussi d'ajouter de la musique. Des outils sont à votre disposition pour restaurer des séquences vidéo anciennes, pour stabiliser des films saccadés et corriger des prises peu éclairées ou granuleuses.

*Pinnacle Studio 10* propose également un outil intégré de création de CD et de DVD permettant de réaliser des disques qui peuvent être lus par n'importe quel lecteur de DVD standard ou ordinateur compatible. Vous avez même la possibilité de créer des DVD dotés

d'un menu sans avoir à copier auparavant les fichiers vidéo sur le disque dur de l'ordinateur. L'utilisation du logiciel avec le matériel graphique NVIDIA offre des avantages supplémentaires, car le moteur Liquid Edition de Pinnacle utilise le GPU pour traiter les nombreux effets en temps réel. Il supporte de nombreux formats et résolutions. Il est même possible de lire une séquence haute définition sur un moniteur secondaire tout en travaillant sur le film. *Pinnacle Studio 10* est disponible au prix de 69 €.

[www.pinnaclesys.com](http://www.pinnaclesys.com). ■

«Il supporte de nombreux formats et résolutions, depuis ceux des téléphones portables jusqu'à la haute définition»



## 2 Magic Bullet Editors v2.0

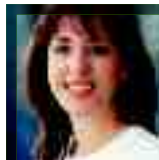


**L**a vidéo numérique est en train de révolutionner très rapidement les procédés de réalisation de films et de tournage télévisé. Autrefois, le celluloïd et l'équipement vidéo nécessaire faisaient de la capture d'image un procédé à la fois lent et complexe. Désormais, les caméras vidéo numériques (VN) représentent une solution plus rentable, plus mobile et plus souple.

Cependant, si la VN offre de nombreux avantages, elle ne capture toutefois pas le mouvement et la lumière de manière aussi artistique qu'un véritable film. C'est là qu'intervient *Magic Bullet Editors v2.0*, de Red Giant Software. Fondé sur une technologie mise au point par The Orphanage, un studio d'effets spéciaux récompensé pour cette création, ce logiciel innovant permet de donner à une vidéo numérique l'aspect

authentique d'un véritable film. Et avec cette nouvelle édition, le processus est encore plus rapide: le nouveau moteur de rendu DeepColor RT travaille de concert avec un puissant processeur graphique GeForce de NVIDIA et peut ainsi traiter les films douze fois plus vite qu'en utilisant uniquement les ressources de l'unité centrale.

Capable de rivaliser avec les standards cinématographiques, comme l'illustrent les 65 préréglages reproduisant l'aspect de toutes sortes de films, de *Matrix* à la série «Les Experts», *Magic Bullet Editors*



**Michelle Gallina, Serious Magic**

«Les performances ultra-rapides obtenues en associant *Vlog It* aux processeurs graphiques GeForce de NVIDIA permettent aux utilisateurs d'ajouter à leur blog des vidéos d'une qualité similaire à celle d'un véritable journal télévisé».

vidéo (ou «vlog») ? C'est là qu'intervient *Vlog It*. À la fois simple et puissant, il se charge de tous les aspects techniques déroutants et propose des outils capables d'associer texte, son et vidéo. En quelques minutes, les utilisateurs de *Vlog It* pourront poster leur propre vlog conçu et monté de façon professionnelle.

*Vlog It* permet de faire glisser et de coller rapidement vidéo et de la musique. Mais cette fonction est réservée aux débutants. Vous voulez diffuser votre propre journal d'informations ? Armé d'une webcam et grâce à la fonction prompteur offerte par le programme, vous pouvez faire bien plus que partager une vidéo. Grâce à l'ajout d'effets semblables à ceux de la télévision, vous pourrez obtenir un résultat impeccable, digne d'un professionnel.

Téléchargez *Vlog It* ou achetez la version CD pour env. 41 €. [www.seriousmagic.com](http://www.seriousmagic.com). ■

### 3 Vlog It

**I** l y a encore quelques années, rares étaient ceux qui avaient entendu parler du «blogging». Le temps où ce n'était qu'un phénomène de mode est désormais révolu et aujourd'hui, le blogging transforme petit à petit la manière dont les gens

communiquent en ligne. Mais le blog écrit a désormais évolué. Les internautes avertis veulent aussi partager des images.

Seul problème : comment traiter et combiner les différents types de fichiers multimédias nécessaires à la création d'un blog



**Il est tout au sujet de vous :** Écrivez une nouvelle ère de blogging de vidéo et audio-augmenté, avec *Vlog It*.

v2.0 peut également être utilisé pour nettoyer les problèmes de «chroma» en vidéo numérique et haute définition. Il est même possible de «dégrader» artificiellement le film en y ajoutant certains effets caractéristiques des pellicules abîmées. Comme il s'agit d'un outil aussi utile aux amateurs ou aux professionnels de Hollywood, le logiciel supporte intégralement des packs comme Final Cut Pro et Avid AVX 1.5.

Magic Bullet Editors v2.0 est disponible au prix de 335 €. [www.redgiantsoftware.com](http://www.redgiantsoftware.com). ■



**L'effet cinéma :** Utilisant une technologie développée par un studio d'effets spéciaux de premier ordre, *Magic Bullet for Editors 2* offre aux utilisateurs de vidéo numérique la possibilité de transformer leurs vidéos en films de qualité cinématographique.







# La nouvelle ère de la haute définition

NVIDIA ouvre la voie en proposant des technologies graphiques qui donnent au jeu une nouvelle dimension



**Une précision extrême:** Sur un système haute définition, *Quake 4* (à gauche) sera tout simplement stupéfiant.

**D**e Hollywood au Japon, la haute définition est sur toutes les lèvres dans le monde du divertissement. Cette nouvelle technologie, appelée aussi plus simplement HD, a été conçue pour changer notre manière de regarder la télévision et les films en offrant une image plus précise et plus détaillée. Une nouvelle génération de téléviseurs «HD ready» est déjà disponible dans le commerce, annonçant ainsi l'âge d'or de l'ère numérique.

Mais l'enjeu est plus vaste encore, car la haute définition offre autant d'avantages, voire plus, aux joueurs avertis. Avec une meilleure résolution, les jeux n'ont jamais été aussi beaux, offrant un niveau de détail et une précision visuelle supérieurs, tant au niveau de la 3D que des textures. Les consoles nouvelle génération peuvent se targuer de leurs capacités haute

définition, mais sachez que NVIDIA est en excellente position sur ce marché et les joueurs sur PC peuvent eux aussi profiter de la haute définition.

«La nouvelle technologie PC de NVIDIA porte l'expérience du jeu à un niveau dont les joueurs ne pouvaient que rêver», déclare Adam Foat, responsable des RP produit de NVIDIA. «NVIDIA travaille en étroite collaboration avec des développeurs pour s'assurer que les jeux fonctionneront bien avec nouvelle résolution et que leurs interfaces seront adaptées.»

## HD extrême avec le Quad SLI

La nouvelle technologie du Quad NVIDIA SLI est le fer de lance de cette entrée dans l'ère de la haute définition. Portant la célèbre technologie SLI à un niveau supérieur, le Quad SLI permet de faire fonctionner simultanément quatre

«Avec les processeurs graphiques NVIDIA, les utilisateurs peuvent vivre l'expérience ultime de la haute définition»

**C'est net:** *Call of Duty 2* (ci-dessus) fait partie des jeux de la génération HD ready pour console, mais la version PC devrait tout de même offrir une qualité graphique supérieure.



Explications sur les technologies qui se cachent derrière la qualité

## Comprendre le jargon

**Anticrénelage:** Technique utilisée pour atténuer les effets d'escalier parfois visibles à l'écran.

**Désentrelacement spatio-temporel:** Technique qui permet d'obtenir un rendu vidéo aussi fluide que possible en analysant à la fois le positionnement et le mouvement des pixels et en filtrant chacun d'entre eux en fonction des résultats de l'analyse.

**Filtre anisotropique:** Moyen d'améliorer l'apparence des textures des objets éloignés dans une scène 3D.

**H.264:** Connue aussi sous le nom

de «MPEG-4 AVC (Advanced Video Coding)», il s'agit simplement d'un format de compression qui offre une plus grande efficacité que ses prédécesseurs.

**Haute définition:** Nouvelle série de normes d'affichage qui permettent d'utiliser des résolutions bien supérieures. Les deux résolutions les plus courantes sont le 1280 x 720 et le 1920 x 1080.

**High Definition Multimedia Interface (HDMI):** Norme de connectivité conçue pour faciliter

la connexion à une source audio/vidéo, telle qu'une TVHD, à l'aide d'un seul câble.

**NVIDIA SLI:** Technologie qui gère intelligemment la vidéo en combinant plusieurs processeurs graphiques dans un même système. Elle peut assurer la mise à l'échelle des performances en matière de géométrie et de taux de remplissage sur plusieurs processeurs. La nouvelle technologie Quad SLI permet à quatre GeForce 7800 GTX de tourner en parallèle, ce qui permet de jouer avec des résolutions et des fréquences de

rafraîchissement optimales pour une expérience extrême en haute définition.

**Pixel:** Le plus petit point d'un écran qu'il est possible de modifier individuellement.

**Processeur graphique:** Deuxième processeur d'un PC, entièrement dédié à la vidéo, qui permet ainsi au processeur principal (CPU) de prendre en charge d'autres calculs.

**PureVideo:** La technologie NVIDIA PureVideo est issue de la combinaison de processeurs vidéo haute définition à des

logiciels de décodage vidéo qui offre une netteté d'image sans précédent, une lecture fluide, des couleurs précises et une mise à l'échelle de l'image pour tous les formats vidéo.

**Résolution:** Mesure en pixels du nombre de points d'un écran qui peuvent être modifiés individuellement.

**Téléciné inverse:** Système permettant de rétablir la fréquence de rafraîchissement original d'un film pour améliorer son rendu tout en réduisant l'espace de stockage nécessaire.



processeurs graphiques NVIDIA GeForce 7800 GTX dans un même PC, constituant ainsi une véritable centrale de traitement graphique.

«Le Quad SLI est sans doute l'une des innovations les plus intéressantes pour les joueurs sur PC, car il offre les performances les plus extrêmes pour le jeu haute définition», explique Chris Daniel, chef de produit chez NVIDIA. Lorsque cette innovation technologique est associée à un PC tel que le prochain Dell XPS 600 Renegade, et que le résultat s'affiche sur le nouvel écran plat 30 pouces de Dell, le jeu haute définition devient réalité. «Avec ce système, les joueurs sur PC pourront faire tourner les jeux les plus récents avec des résolutions HD extrêmes, jusqu'à 2560 x 1600, et avec des fréquences de rafraîchissement particulièrement fluides», ajoute Chris Daniel. «De plus, la qualité de l'image peut encore être améliorée grâce un filtre anticrénelage 32x et anisotropique 16x pour une expérience qui devient alors fascinante. Les joueurs auront vraiment l'impression d'être dans le jeu.»

Aujourd'hui, il existe déjà du matériel haute définition à des prix abordables, notamment de nombreux écrans 20 pouces qui supportent une résolution de 1680 x 1050 et des 24 pouces supportant le 1920 x 1200. En haut de gamme, il existe des écrans 24 pouces allant jusqu'à 2560 x 1600 pour environ 1700 euros.

### Du PC à la TVHD

Le PC est en train de s'installer dans les salons, à la fois pour ses fonctions multimédias et pour le jeu sur grand écran. Voilà une place idéale pour vous faire profiter au maximum de la haute définition. Et avec la technologie NVIDIA PureVideo, déjà intégrée aux processeurs graphiques des séries GeForce 6 et GeForce 7, l'expérience du home cinéma sur PC devient une réalité.

«La technologie NVIDIA PureVideo offre aux utilisateurs une netteté d'image inouïe ainsi que des couleurs précises et éclatantes dans toutes les résolutions haute définition», explique Patrick Beaulieu, chef de produit multimédia chez NVIDIA. «Cette qualité est due à son moteur vidéo dédié et à ses algorithmes logiciels, qui permettent une lecture vidéo haute définition d'une grande fluidité sans surcharge du CPU et qui supportent de nombreux formats, tels que Windows Media 9 et MPEG 2.»

## Une image parfaite

Ces images donnent une idée de la qualité qu'il est possible d'obtenir grâce à NVIDIA PureVideo

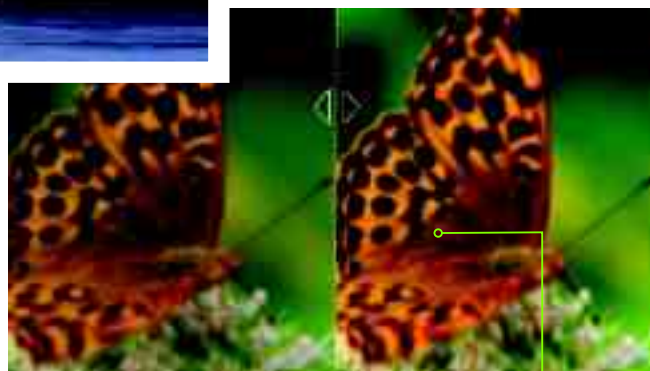


**Les couleurs:** Intégrée dans les processeurs graphiques NVIDIA des séries GeForce 6 et 7, PureVideo compte de nombreux effets de post-traitement qui garantissent une grande qualité d'image.

**La clarté:** Parmi les techniques de post-traitement figure le désentrelacement spatio-temporel, qui assure la précision et la fluidité de la lecture vidéo HD et lisse tout crénelage inopportun.



**La connectivité:** Avec la technologie NVIDIA PureVideo, vous avez la possibilité d'accéder à la haute définition.



**La netteté:** NVIDIA PureVideo offre une netteté et une clarté d'image qui rivalisent avec les systèmes home cinéma haut de gamme. Jugez sur pièce!

De plus, PureVideo propose des fonctionnalités PC avancées de post-traitement vidéo, dont le désentrelacement spatio-temporel et une mise à l'échelle de haute qualité, qui rivalisent avec certains lecteurs DVD haut de gamme.

NVIDIA PureVideo prend également en charge la norme High Definition Multimedia Interface, ou HDMI, ce qui vous donne la possibilité de connecter votre PC à votre TVHD. Le premier système du marché entièrement compatible HDMI, le PC Media

Center VAIO de Sony, était équipé de processeurs graphiques NVIDIA.

«Ces dernières années, le HDMI s'est imposé comme nouveau standard de connectivité à la fois pour la TVHD et sur le marché de l'électronique», explique Patrick Beaulieu. «Il suffit d'un seul câble à une interface HDMI pour relier tous les appareils haute définition, écrans et éléments audio compris, ce qui simplifie considérablement l'installation d'un système home cinéma chez soi et réduit aussi le nombre de câbles utilisés.» ■



Processeur AMD Athlon™ 64 FX

**LE MEILLEUR CHOIX POUR UNE  
PUISSANCE  
EXTRÊME  
ET DES JEUX VIDEO ULTRA-REALISTES**



Immergez-vous dans des mondes numériques. Jouez à des jeux jusqu'alors réservés au secteur de la simulation. Donnez vie à la nouvelle génération de supports numériques et de jeux.

Essayez aujourd'hui le processeur AMD Athlon™ 64 FX 60. Ce processeur de pointe est doté d'un double cœur qui hisse les performances vers de nouveaux sommets.

Visitez le site [www.amd.com](http://www.amd.com)

