RBD PRIDE

Le magazine gratuit de #rbd et des jeux vidéo



Numéro spécial été

47 pages!

14 JUILLET 2010 - NUMÉRO 12

Sommaire

ACTU RBD

p4 - La Japan Expo 2010
p6 - Zoom sur UnSeeN Labs
p7 - L'histoire de hed854.fr

A LA MODE

p11 - News en vrac
p12 - Dwarf Fortress 2010
p14 - Mount and Blade
p16 - Twitter, c'est quoi?
p18 - La guerre contre les malwares
p24 - News Diablo 3

OLDSCHOOL

p25 - Les jeux qu'on n'a pas compris
p28 - Le Temple du Mal Elementaire
p30 - Hardwar, the future is gready
p32 - Diablo 2, 10 ans déjà

GAMEDEV

p40 - Programmez la Dingoo A320

QUOTES

p45 - Bestof quotes & vidéos











RBD Pride by HED854 est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.0 France.

Pour plus d'informations: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/

EDITORIAL

RBD signifie Rush Backstab Disconnect. Nous sommes sur tous les jeux vidéo PC depuis 2002, sous forme de guilde, de chan IRC, de site de tests de jeux, et bien sûr sous forme de magazine PDF!



HED	
Age	24
Jeu favori	Diablo 2 (2000)
Statut	Je joue à POWDER sur ma Dingoo.



Antar	
Age	26
Jeu favori	Hardwar (1998)
Statut	Vive X3 Terran Conflict !



Unseen	
Age	70
Jeu favori	Starcraft 2 (2010)
Statut	Qui veut lire les dernières VDM?



Plumes	
Age	Tenu secret
Jeu favori	Everquest (1999)
Statut	Je joue à Dragon Age Origins !

► Site web: **http://rbdmag.hed854.net**

► E-mail rédaction: rbdadmin@Gmail.com mailonpix.com

On en a rêvé, on l'a fait: le numéro double de l'été est devant vos yeux! Canicule ou pas, l'équipe RBD s'est décarcassée pour vous offrir 45 pages fun et variées.

Au niveau des innovations, souhaitons la bienvenue à la rubrique "Old School", véritable machine à remonter le temps vers les jeux et le matos d'il y a 10-20 ans. Les vieux pourront y pleurer de nostalgie, et les jeunes apprendront l'histoire de l'informatique et des jeux!

À propos d'apprentissage, nous inaugurons aussi un nouveau style d'article dans RBD Pride: des articles de fond, plutôt longs et techniques.

Ainsi, pour le temps d'un numéro, j'espère que RBD Pride aura pris pour vous des allures de PC Team - vous savez ce magazine culte des années 90, dont on ressortait les yeux brillants et plein d'idées.

Bonne lecture !

- HED

Crédits photo

Couverture par R. Motti: http://www.flickr.com/photos/motti/184018549

LA JAPAN EXPO 2010



par HED

La Japan Expo 2010 a eu lieu du 1er Juillet au 4 Juillet 2010. Pour cette 11e edition, le Parc des Expositions Paris Nord Villepinte était écrasé sous une canicule monstrueuse. Mais cela n'a pas empêché les visiteurs de se presser. Reportage sur cette Japan Expo 2010 placée sous le signe de la démesure!

Pour cette Japan Expo 2010, j'ai été accompagnée de mon cousin Wolfman, à la fois geek et otaku. Notre visite s'est étalée sur deux jours: le jeudi 1er Juillet, date de l'ouverture, et le vendredi 2 Juillet.



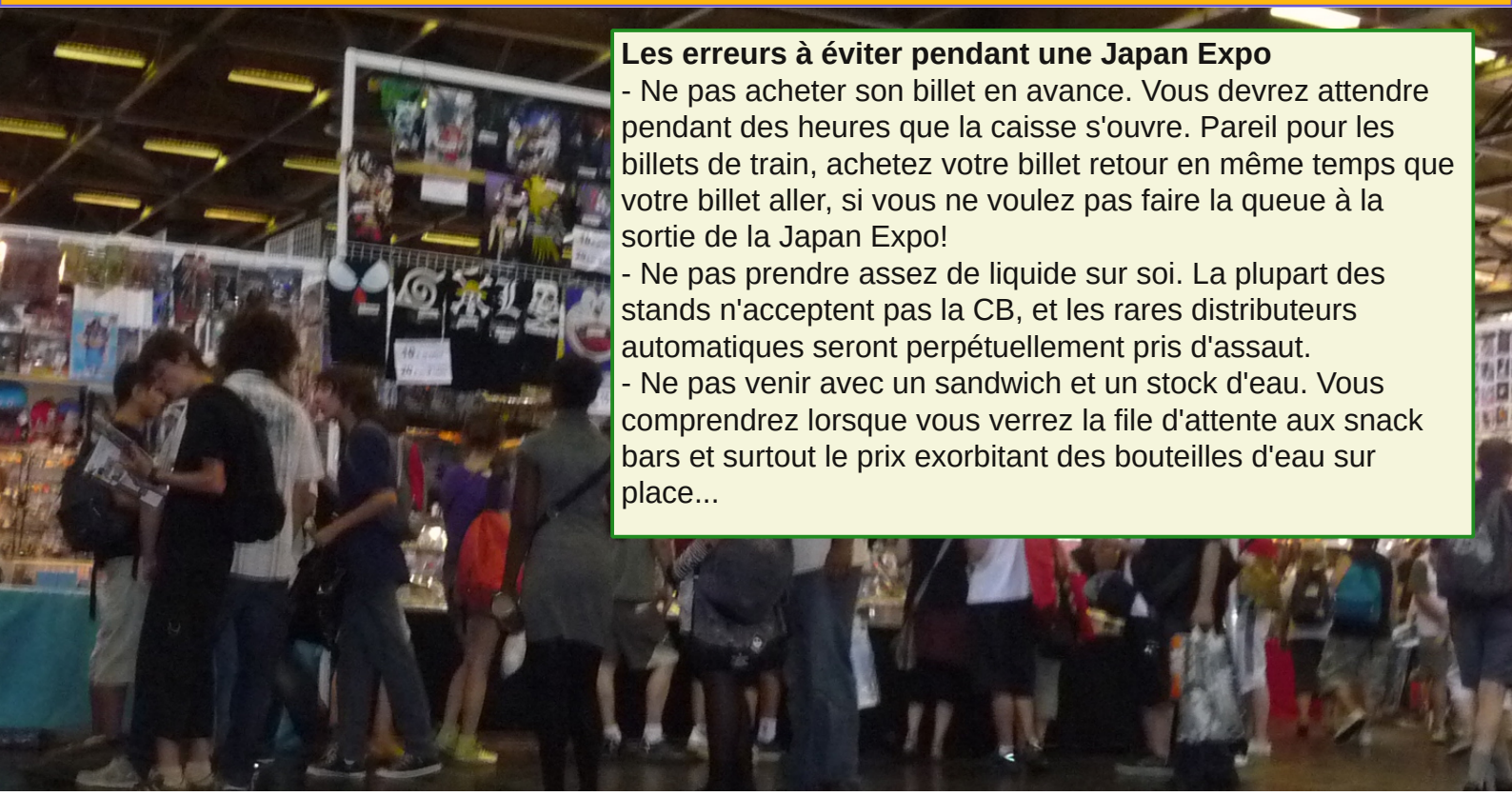
LES TROIS ÉPREUVES DE LA JAPAN EXPO

Un peu comme dans un manga shonen, nous devons traverser plusieurs épreuves avant d'enfin pouvoir entrer dans l'exposition. Première étape: les transports en commun. Ce jeudi-là, les problèmes techniques sur le RER B s'en mêlent, et nous voilà entassés entre les valises des voyageurs en partance pour l'aéroport CDG, les garçons en cosplay ultra-soigné et les fangirls qui ont fabriqué des bannières géantes.
La deuxième épreuve est bien sûr la file d'attente. Contrairement aux Japan Expo des années précédentes, nous avons droit à un "circuit" délimité par des barrières métalliques, et en intérieur s'il vous plaît! Finie donc l'attente sous la pluie dans un bain de foule chaotique. En ce jour d'ouverture, les otakus sont venus en masse. À cause des problèmes de train, nous arrivons juste après 10h, c'est parti pour 1h30 de queue! Heureusement, il y a plein de choses à faire pendant la file d'attente: s'amuser à deviner "qui cosplay quoi". D'autres fans s'assoient par terre le temps de disputer une partie en wifi sur DS ou tout simplement, une partie de cartes.
Et vous croyez que c'est tout? Non! La dernière épreuve de la Japan Expo est la plus sournoise: apprendre à se repérer dans les immenses halls! À l'entrée, des programmes étaient distribués, mais pas de plans... Les fameux plans étaient affichés sur des piliers arbitraires, faciles à repérer puisqu'ils attiraient les gens comme un atrappe-mouches. Voici les techniques que nous avons essayé: prendre en photo le plan, prendre des points de repère en fonction des décos ("ah c'est la 3e à droite après le Naruto géant!"), ou regarder le marquage au sol ("suivons le tapis rouge !!!"). Après plusieurs minutes passées à errer, complètement perdus, nous entrons enfin dans le vif du sujet.

JOUR D'OUVERTURE = SHOPPING

C'est la première fois que je visite la Japan Expo le jour d'ouverture. C'est donc la première fois que je ressens l'atmosphère "shopping extrême" qui règne en ce premier jour! Les stands affichent des offres-éclair. Mangas à 3€, lot de posters géants à 15€... Wolfman et moi passons vite en mode "brocante": il faut repérer les affaires, souvent cachées dans de tout petits stands, ou dans un carton posé au sol.
Emportés par la fièvre acheteuse c'est vers 15h00, l'heure du sandwich de midi, qu'on a compris que nous n'avions pas suivi notre programme initial (nous avions passé la soirée à encercler les animations intéressantes sur le programme imprimé sur internet). Par contre, nos sacs étaient déjà plein à craquer de coffrets DVD à 10€, de goodies et autres "bonnes affaires".

Photos by HED



Les erreurs à éviter pendant une Japan Expo
- Ne pas acheter son billet en avance. Vous devrez attendre pendant des heures que la caisse s'ouvre. Pareil pour les billets de train, achetez votre billet retour en même temps que votre billet aller, si vous ne voulez pas faire la queue à la sortie de la Japan Expo!
- Ne pas prendre assez de liquide sur soi. La plupart des stands n'acceptent pas la CB, et les rares distributeurs automatiques seront perpétuellement pris d'assaut.
- Ne pas venir avec un sandwich et un stock d'eau. Vous comprendrez lorsque vous verrez la file d'attente aux snack bars et surtout le prix exorbitant des bouteilles d'eau sur place...

Les activités à ne pas rater non plus

Plus de liquide sur vous et votre stand favori ne prend pas la CB? C'est le signal qu'il faut aller profiter des activités offertes par l'expo. En cela, la Japan Expo a de quoi plaire à tout le monde. Il y a les grands classiques de la Japan Expo comme les dédicaces, les discussions avec les autres otakus (qu'ils soient vendeurs, fans ou créateurs), ou les quizz sur les génériques de manga. Voici les autres activités intéressantes à ne pas rater!
Pour décompresser un peu, rendez-vous dans l'une des salles vidéo climatisées pour regarder les premiers épisodes de nouvelles animes. Nous sommes tombés sur une histoire de vampires qui se transformaient en caméléons.

À quelques pas de là, on peut aussi regarder la scène cosplay. Un peu comme à l'ESWC, tous les moyens sont mis pour créer un grand spectacle. Des écrans géants, une régie vidéo, effets de brouillard, de lumières, et bien sûr, des supporters portant à bout de bras leurs bannières dans les rangs!
Si vous voulez être plus actif, alors n'hésitez pas à faire un tour sur les stands. De nombreuses associations proposent des initiations. Kendo ou calligraphie? À vous de choisir.
À ne pas rater également: le village des jeunes créateurs. Il s'agit d'associations, ou alors de simple fans super doués en création qui vendent leurs dessins, posters, cartes postales etc. Ils peuvent même vous créer un dessin personnalisé. Le village des jeunes créateurs, c'est un peu comme DeviantArt, mais en mieux!
N'oubliez pas également de passer sur les stands périphériques, qui n'ont pas toujours de rapport direct avec le monde des mangas, mais qui sont quand même très intéressants. Airsoft, retrogames et même l'association française de Lego (qui avait fait des modèles inspirés de One Piece cette année).



Dernier conseil: préparez de nombreux sacs pour ramener votre butin de guerre!
À l'année prochaine!

ZOOM SUR UNSEEN LABS

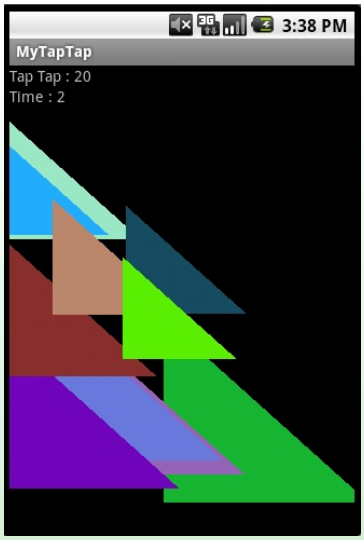


par HED et UnSeeN

UnSeeN est toujours le premier sur les nouvelles technologies. Ces derniers temps, il s'est lancé dans le développement de jeux Androïd, selon la philosophie "One App a Day".

Son premier jeu, un Snake-Pong, a été réalisé en 1 jour. Son second jeu, My Tap Tap, a été réalisé en 2 jours! (voir encart).

Célébrité oblige (?) UnSeeN Labs se pare désormais d'un logo officiel! Attendez-vous à entendre parler de plus en plus souvent de cette nouvelle pépinière de mini jeux dans le futur!



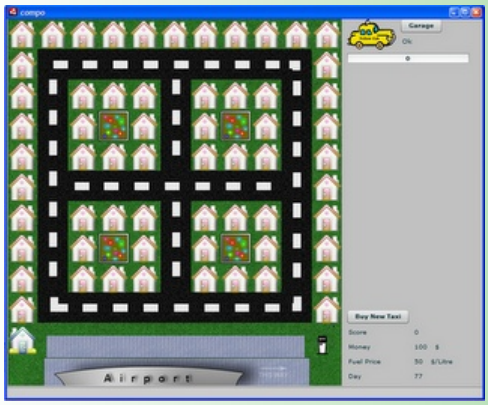
MY TAP TAP

Voilà le deuxième jeu Androïd concocté par UnSeen Labs. C'est un Tap Attack - like crée en quelques jours seulement. Voici ce qu'UnSeen nous en dit:

"Ok c'est juste des triangles, enfin bon .. ca change de couleur et tout, et maintenant que je maitrise un peu l'opengl, enfin je survole :p ! Mais bon en 2 jours a peine :) ! Merci de remonter les eventuels problemes. Il y en aura surement si vous tapez trop vite :p ! Record 67 taps en 5 secondes qui dit mieux ? :p "

Comment installer My Tap Tap
- Android minimum SDK : 1.5
- Telecharger l'APK sur son telephone
- Executer le fichier grace a un explorateur de fichier (par exemple Astro File Manager disponible sur l'Android Market)
- Lancer l'application et have fun :) !

LES AUTRES JEUX DE UNSEEN LABS



UnSeeN n'en est pas à son premier projet, loin de là. Vous avez pu le voir en action en 2008 lors de la RBD Game Compo avec "UnSeeN Fake Taxi", un jeu programmé en AIR.

http://unseen07.info

Screenshots: Fake Taxi & My Tap Tap by UnSeeN
Logo: by HED



par HED

L'HISTOIRE DE HED854.FR



Notes:
(1) Une technologie révolutionnaire inventée par Canon à l'époque, située entre le laser et le jet d'encre. Imprimer une page avec cette imprimante mettait deux minutes chrono.

(2) Wingate était un logiciel qui permettait de partager une connexion internet RTC entre plusieurs ordinateurs connectés par LAN.



Mon premier site web
Le classique site web de gosse avec ses gifs animés, ses panneaux "under construction" et ses menu items dessinés avec un maximum d'effets Paint Shop Pro.

La nouvelle version de mon site perso est disponible depuis quelques semaines sur hed854.fr. Si son aspect et ou ses caractéristiques techniques vous intriguent, je vous invite à lire la petite histoire ci-dessous. Une petite histoire qui commence il y a 12 ans.

GISORS, UN MERCREDI DE 1998

Le mercredi était mon jour préféré quand j'étais au collège, car on n'avait pas cours bien sûr. Le mercredi, je me levais donc à ... 3h00 du matin. C'était la meilleure heure pour surfer sur internet avec une vitesse raisonnable! Maman était au courant de l'astuce: c'était elle qui venait me réveiller pour descendre dans la "salle des ordinateurs". La salle des ordinateurs était composée de deux bureaux et d'une étagère. L'étagère servait à entreposer les boîtes de jeux vidéo et les périphériques comme l'imprimante à bulles d'encre (1). Sur chaque bureau se trouvait un PC avec un écran 14 pouces. Maman prenait le 486 tandis que j'allumais Wingate (2) sur le Pentium 200. La connexion internet se faisait via un modem 56K et grâce au forfait Club-Internet, nous disposions de 20h par mois.
Dans de telles conditions, il n'était pas question de perdre du temps, ni de surfer à tort et à travers. Je planifiais mes "netsurfs" - comme je les appelais à l'époque - sur un grand cahier: regarder les résultats du championnat de football anglais, poster sur Kazibao (un forum dédié aux enfants), télécharger des images 3D sur et bien sûr des fichiers MOD. Sur ce même cahier, je notais ensuite mes impressions sur le "netsurf", les téléchargements ratés et les liens à aller voir pour la prochaine fois. Au milieu de cette organisation, une tâche revenait tout le temps: mettre à jour mon site web perso.

Dans les années 1995-1998, le HTML était un nouveau monde à explorer pour le grand public. Les magazines ne parlaient que de ça. Papa me ramenait SVN, Maman m'achetait PC Team et moi, je faisais tous les tutoriaux. Dès 1997, sans connexion internet, mais avec le livre "HTML" de Micro Application en poche, j'avais crée mes premiers sites. J'y mettais des explications sur l'informatique, des images tirées de Quake 2 et des blagues marrantes. Ensuite, je transférais le site offline sur disquette 3 1/2 et je le distribuais à mes copines du collège.
Mon vrai site perso, celui qui était hébergé sur perso.club-



Mon second site web
1998 bat son plein et j'ai découvert les compteurs à intégrer sur mon site, les frames et les formulaires! Notez aussi la police du titre, j'utilise toujours la même ajourd'hui pour écrire mes signatures :)

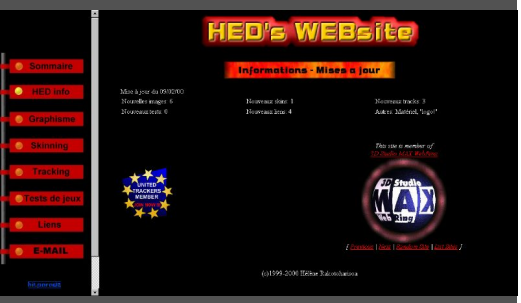
internet.fr/prakotoh, était par contre beaucoup moins brillant que mes premiers tests en HTML. Quand je faisais des sites offline, je savais qu'ils allaient être destinés soit à mes copines qui débutaient en informatique, soit à moi-même. Mais un site sur Internet? C'était un peu comme écrire un message destiné à tout le monde et à personne en même temps. Résultat de cette imprécision, mon site perso était écrit à moitié en français et à moitié en anglais. Il y avait des GIFs animés pour m'envoyer un e-mail et les obligatoires panneaux "en construction" (3).

Ne vous moquez pas. À chaque époque, il s'avère que l'histoire se répète. À chaque nouveau moyen d'expression qui voit le jour, un torrent de curieux ou "d'early adopters" s'empare de la nouveauté et tente d'en voir toutes les possibilités... souvent au détriment du message lui-même. Comment reconnaître ce genre de personne? Si on lui demande pourquoi il a crée tel ou tel produit, il répondra "parce que je peux", un petit sourire aux lèvres. C'est l'état original des hackers, des demomakers, des premiers créateurs de jeux vidéo. Ils ne créent pas pour faire passer un message, ils créent parce qu'ils se sont emparés de la technologie et qu'ils tentent toujours d'aller plus loin avec. C'est aussi la raison pour laquelle les premières "aventures dont on est le héros" proposaient des choix d'action innombrables, même si cela n'apportait pas grand-chose au jeu final (4). C'est aussi pour cela que les premiers messages tapés à la machine utilisaient une police différente pour chaque lettre d'un mot: "because we can". Ce même état d'esprit se retrouvera plus tard chez les premiers bloggeurs, qui utiliseront tous les widgets possibles sur leur blog. En 1998, j'avais donc mis un pied dans ce torrent de curieux chroniques. Ma page web était l'une des millions de pages créées "pour voir", avec leurs tags <blink>, leurs gifs animés, et leur contenu dirigé vers personne et tout le monde à la fois.

Mais l'histoire ne nous parle pas que des hackers et des curieux. Elle nous dit aussi que lorsque cette vague chaotique est passée, un tout autre type d'utilisateur vient conquérir lentement le terrain. Ces autres utilisateurs, ce sont "les autres". Les "autres" sont différents. Au lieu de partir dans tous les sens, ils définissent des règles et des standards. Au lieu de se la jouer "underground", ils créent des tutoriaux et exposent le savoir à tous. Ils sont la force qui transforme l'obscurité en lumière. Mais ils sont aussi ceux qui amènent l'argent, la production en série et le mercantilisme dans l'équation.
Mais qui sont ces "autres" au fait? Pendant toute mon enfance, je me suis posé cette question - pas sous cette forme bien évidemment. Je me demandais plutôt "pourquoi le groupe XYZ ne sort plus ses musiques en MOD mais en MP3? C'est de la trahison!" Ou alors je pestais contre un nouveau site de tutoriaux HTML qui avait été lancé en 1999, "le site du zéro", et qui expliquait pas à pas ce que j'avais dû apprendre à la dure pendant deux ans!

Notes:
(3) Cette magnifique époque a été immortalisée par l'Archive Team de Jason Scott, allez consulter ici la plus grande bibliothèque de panneaux "en construction" !
http://www.textfiles.com/underconstruction

(4) Consultez cette étude sur l'évolution des "aventures dont on est le héros" au fil des années pour plus d'informations à ce sujet.
http://samizdat.cc/cyoa/



Mon troisième site web
J'ai découvert des tutoriaux Paint Shop Pro et 3D Studio. Effets de feu, de biseau, et menu de droite rendu sous 3D Studio (quelle idée fantastique -_-)... c'est l'explosion! J'ai également inscrit mon site sur 3 webrings différents! Elle était pas belle cette année 1999?

Aujourd'hui, je sais qui sont ces "autres" car je suis moi-même devenue une "autre". Aujourd'hui, je suis ingénieur en informatique et je participe au développement des sites web de l'INA. Je fais du HTML, du PHP et du Javascript pour de l'argent. Je transforme des notions difficiles en un site web facile à utiliser. Le HED des années 1998 n'aurait sûrement pas aimé le concept présenté de cette façon.

BANLIEUE PARISIENNE, UN MERCREDI DE 2010

C'est un mercredi comme les autres dans le RER qui m'amène au travail. Tout en écrivant cet article, je songe à tout ce qui a changé depuis tous les autres mercredis, ceux de 1998. Les connexions internet sont désormais si rapides que je peux faire des choses impensables il y a 12 ans, comme télécharger un album MP3 ou regarder des vidéos en ligne. Si internet était une denrée rare à l'époque, aujourd'hui nous baignons dedans. Et à voir les rapports alarmants sur les problèmes d'attention et le multitasking, nous sommes même assez proche de nous noyer dedans. Je regarde les passagers autour de moi et je vois que mes mots ne sont pas assez forts. On ne parle même plus d'internet aujourd'hui, puisqu'internet est intégré à tout. L'informatique, le téléphone, la console de jeu, le lecteur mp3, la camera et internet se retrouvent tous dans les gadgets que vous avez dans vos poches.
Oui, les technologies ont évolué. Oui, je suis passée du camp des "bidouilleurs" à celui des "autres". Pourtant, mon site perso ne reflète pas tout cela. Hed854.fr est un site sur fond noir, avec un sitre en ANSI art cher aux années 90. J'ai jeté Wordpress, Mysql et PHP pour Webgen, un utilitaire qui génère du HTML à partir d'un template et de contenu écrit en Markdown. Autrement dit, au lieu de rentrer mon article dans une interface d'administration, je l'écris dans Notepad et je sauvegarde le fichier. Webgen remarque qu'un nouveau contenu est apparu, alors il regénère le site dans un répertoire sur mon disque dur. Quand le site me satisfait en local, je n'ai plus qu'à transférer le répertoire via FTP sur mon serveur. Pour moi, cette manière de travailler répond au nom de "simple". La recherche? Google s'en charge, pourquoi intégrer un moteur au site? Les commentaires? Les réseaux sociaux ou des services comme Disqus permettent de s'en passer. Quant aux tâches répétitives comme la création de menus, de breadcrumb ou de galeries, Webgen les gère parfaitement, merci bien.
En bonus, le backup d'un site statique est tout simplement parfait. Un bon backup est un backup que l'on peut lire sans le support original et qu'on peut restaurer facilement. Site statique 1, dump Mysql 0. Hed854.fr serait distribuable sur disquette 3 1/2 si j'en avais envie, comme à l'époque du collège.
Alors finalement, je me dis que ça a du bon d'être un "autre". Ca a du



Mon quatrième site web
Magie, magie je passe du rouge au bleu. Le site original possèdait un magnifique menu déroulant DHTML mais qui n'est pas sur le screenshot. Néanmoins, c'est ce site qui m'a valu le plus de commentaires positifs ("Tu as l'étoffe d'un futur infographiste 3D"), mais aussi commentaires négatifs ("Aujourd'hui tout le monde utilise PHP, pourquoi tu t'embêtes avec un site statique?"). Je ne ferai pas de nouveau site web avant 2008...



Ebauches de hed854.fr
Vous avez sûrement vu ce design traîner sur mon domaine entre 2009 et 2010 sur le net :)

bon de prendre du recul et de choisir non pas la solution la plus récente, mais la solution la plus adaptée. Seuls les "autres" peuvent arriver à faire ça. En 1999, un internaute m'avait demandé pourquoi je n'utilisais pas PHP pour me créer un système de news. Allez dire à un bidouilleur de 14 ans que son site n'est pas au top et que son apprentissage n'est pas fini: le résultat est dévastateur pour le site. Après avoir reçu ce mail, j'ai cessé de mettre à jour mon site perso et j'ai plongé dans le torrent des "sites dynamiques".
En l'an de grâce 1999, un gosse qui connaissait le PHP était un roi, et tous les forums de Site du Zéro à Freegaia se les arrachaient. Cela a bien sûr mené à la vague déferlante de PHP Nuke, aux interfaces d'administration faites à la main, garnies de vulnérabilités. J'essayais de garder pied au milieu de ce chaos de nouveautés, mais c'était impossible! Les nouveautés se succèdaient, le torrent s'accélérait. De PHP Nuke en 1999, j'ai découvert CSS en 2000. J'ai monté mon premier site dynamique (avec OFred dans le rôle du codeur PHP) en 2002 et c'était déjà l'heure des CMS comme Wordpress. Deux versions de Wordpress plus tard, il fallait devenir un gourou de l'AJAX pour être au top. À l'heure où les premiers frameworks CSS sortaient à côté d'un JQuery naissant, n'importe qui a pu s'aperçevoir du changement radical du terrain. Le torrent avait laissé sa place aux pros. Fini le bidouillage, place à Zengarden et au culte de A List Apart. Le web était devenu un vrai métier, et ça tombait bien, en 2007, j'allais bientôt reçevoir mon diplôme. La suite vous la connaissez...

hed854.fr est la preuve que l'esprit "bidouilleur" peut toujours coexister auprès d'une approche professionnelle du développement de sites web. L'approche professionnelle nous permet de prendre du recul et de choisir les solutions les mieux adaptées à nos besoin. Mais comme beaucoup de développeurs web aujourd'hui, je ne serais pas devenue une pro sans avoir commencé dans le rang des petits bidouilleurs. hed854.fr est habillé d'ANSI Art comme dans les années 90 où j'explorais mon disque dur et Internet à la recherche de nouveautés cool. Comme à l'époque où il n'y avait pas de spécialisation et où un bon codeur de cracktro devait parfois faire le screen d'entrée du BBS d'un ami. Où les enfants switchaient allègrement entre Fast Tracker II et POVRay pour essayer de faire "des trucs cool". hed854.fr est un site dédié à ces enfants du bidouillage, qui ont grandi et évoluent désormais dans la sphère professionnelle. hed854.fr est là pour rappeler à tout le monde que chaque soir, ces adultes, en rentrant du boulot, redeviennent les enfants qu'ils avaient été. Certes les outils ne sont plus les mêmes. Photoshop remplace Deluxe Paint, Renoise remplace Fast Tracker, le C++ remplace l'ASM... et Webgen remplace WebExpert.



NOUVELLES EN VRAC

par HED et Antar

BOUZOUKS REVIENT!

Bouzouks revient dès aujourd'hui (1er juillet 2010). Mais qu'est ce que c'est? Et bien bouzouk est un jeu d'elevage sur internet ou vous faite progresser votre personnage (un bouzouk), dans un monde loufoque. Il est toujours interessant de commencer ce genre de jeu dès son lancement.

Pour plus d'informations sur ce qu'était le jeu avant:
http://www.cadomax.com/bouzouks.php
Site du jeu : http://www.bouzouks.net/





AU REVOIR ETHERPAD

Etherpad était une application web peu connue, mais pourtant extrêment utile: elle permettait d'écrire un texte en temps réel avec d'autres personnes. Google Docs n'en est pas capable, Writely n'en était pas capable, Zoho Writer non plus. Autant dire qu'Etherpad a beaucoup servi chez RBD Pride, pour créer des articles collaboratifs.

Après son rachat par Google en 2009, Etherpad va finalement fermer. Aujourdhui, on ne peut plus créer de nouveau fichier, et le 15 mai, tous les fichiers seront effacés. Heureusement, Etherpad est un projet open source et son code a été cloné dans d'autres applications web.

Tinychat: un logiciel de chat, de webcam et d'écriture en temps réel http://tinychat.com
Piratepad: un clone d'Etherpad, fourni par le Piratepartei http://piratepad.net

GUILD WARS BEYOND

Il y a de la révolution dans l'air! Le fameux camp du Blanc-Manteau tyrannise la Kryte en envoyant des Soldats de la Paix, des bourrins bien mastoc, qui défrisent les minettes à l'épée! Mais ce n'est pas tout! Les rebelles de la Lame Brillante vont devoir combattre vents et marées pour mettre leur "Princesse Diana" sur le trône. Ca va donc saigner dans vos disques durs, car vous allez incarner une Lame Brillante qui passe "du côté obscur" en s'infiltrant chez les Bad Guys... avec pour cerise sur le gateau, deux nouveaux costumes à revêtir! Le scoop nous vient tout droit d'ArenaNet, où on prépare pourtant dans le plus grand secret Guild Wars 2!

DWARF FORTRESS 2010



par Antar

"Dwarf Fortress 2010" est arrivé avec son lot de nouveautés et de déceptions. Si vous ne connaissez pas Dwarf Fortress, rendez-vous dans le RBD Pride 10 page 18 pour une brève description. Voici mon avis sur les nouveautés majeures du

PLUS DE NOBLES!

Et oui, apparemment il n'y avait pas assez de ces parasites qui demandent plein de trucs et qui ne servent à rien. Ils détiennent maintenant encore plus de pouvoirs que dans les versions précédentes. On trouve par exemple :
- un manager, qui permet d'affecter des nains à une fabrique particulière. (Avant, on n'avait pas besoin de noble pour l'affectation)
- un capitaine de la milice qui s'occupe de la défense civile. (En cas de baston)
- un chef médical, histoire de soigner les pauvres petits nains blessés.

Je pense que c'est un bon ajout... mais seulement pour ceux qui arrivent à saisir ce jeu jusqu'à la gestion des nobles, hmhm…



Le "headcamp of misery", ou comment commencer une partie sans ressources, dans un environnement totalement hostile.

DWARF HOSPITAL !

Qui n'en avait pas marre d'attendre 3 ans dans le jeu avant de voir un de ses nains se remettre sur pied? (3 ans dans le jeu se traduisant en 10h dans la réalité)
Le pire était qu'à peine sur pied, le nain infirme tombait dans les pommes toute les minutes et vous spammait de messages d'alerte. Résultat, on attendait sa mort avec impatience.
Et bien voila qui est « apparament » résolu dans DF2010. Il n'y a pas moins de 5 métiers différents liés à la chirurgie et aux soins des nains. Il est maintenant possible de soigner jusqu'a la petite carie qui se situe sur la face intérieure de la grande molaire. (Trop cool non?)

Je pense que l'utilité de cette nouveauté est à voir en cas de grosses blessures et d'énormes batailles. Mais je n'ai pas eu le courage ni le temps d'aller tester les fonctionnalités de l'hôpital.

DWARF SQUADRONS !

Très bon point de la nouvelle version, on peut enfin gérer convenablement ses escouades. Il est possible de :
- définir les personnes affectées à chaque escouade. (Et non plus un groupe de nains qui suivent un autre même quand il va pisser)
- gérer complètement leurs équipements... à la marque de vêtement prês. (Très pratique pour avoir des nains bien équipés contrairement aux versions précédentes plus « survivor »)
- planifier les mois d'entraînement/activité de l'année. (Inutile, à mon avis)
- définir différents niveaux d'alerte, des uniformes et une gestion de la milice civile. (À voir en cas d'urgence, utilité contestable tout de même)



La nouvelle interface de gestion des escouades

DWARF HISTORY !

Parlons maintenant d'une nouveauté à utilité plus que discutable: on peut connaître l'histoire de nos amis les bêtes et leurs pensées! Maintenant, les descriptions de chaque nain dépassent souvent une page de longueur. Dire qu'avant je n'utilisais même pas la moitié de ces informations tellement il y en avait... On peut tout de même saluer le fait que chacune des caractéristiques évoquées dans les descriptions on un effet dans le jeu.

MA CONCLUSION:

Malgré le fait que de nombreuses améliorations aient été apportées, Dwarf Fortress devient à mon goût de plus en plus injouable. On est vite noyé sous des tonnes de menus (refaits pour certains afin d'inclure d'autre sous menus).

De plus la difficulté du jeu est bien moins élevée que dans les premières versions, seule la complexité d'utilisation a réellement augmenté!

Dois-je rappeler que le but du jeu est quand même de tenir face a des invasions successives tout en faisant sa base au mieux avec les nains reçus? Malheureusement ce côté roguelike a encore diminué au profit de la gestion intensive des nains.

Si vous voulez jouer à Dwarf Fortress, je vous conseille d'essayer les versions précédentes. Elles sont bien meilleures à mon goût et surtout plus accessibles! ;)

Mount and Blade



par Antar

Il est temps de parler de mon jeu favori des mois de Février/Mars, "Mount and Blade"! Mount and Blade est un mélange de RPG, FPS et jeu de stratégie dans un univers féodal, Calradia. C'est un jeu monojoueur en 3 dimensions où vous incarnez un aventurier qui vient juste de quitter la maison.

Le côté RPG:

Vous gérez votre personnage avec ses caractéristiques, son équipement et son histoire. Dans Mount and Blade, il n'est pas question de magie. Tous vos problèmes se résolvent à coup de hache, arbalète, épée ... Côté équipement, rien d'exceptionnel, c'est plus du côté des caractéristiques que l'on est gâté. On trouve:
- Des points de compétences en armes, qui vous permettent de mieux utiliser l'arme en question.
- Des compétences particulières qui améliorent certains aspects du jeu (ingénieur, premier secours, maître d'arme, gestion des prisonniers...)
- Les points "classiques" : force, intelligence, agilité... qui permettent de débloquer les niveaux des compétences cités ci-dessus.



Page de caractéristiques d'un seigneur rebelle

Bien sur, qui dit RPG dit quêtes. Les quêtes dans Mount and Blade permettent de faire progresser votre personnage. Cependant, elles ne sont pas une fin en soi. Il n'y a pas de ligne conductrice à suivre et il y aura toujours des quêtes.



Vue d'une petite partie du monde avec votre armée

LE CÔTÉ STRATÉGIQUE:

Calradia est gouvernée par 5 royaumes. Chaque royaume compte un roi et environ une quinzaine de nobles (Lord) qui ont chacun 30 à 350 hommes sous leurs ordres. Bref, ça fait du monde qui se promène... sans oublier les groupes de bandits sans foi ni loi.
La situation des royaumes évolue au cours du temps. Des guerres se déclenchent, d'autres s'arrêtent. Des armées s'affrontent et même les villes et châteaux peuvent changer de main! Vous jouez dans un véritable univers vivant.

Face à tout ce beau monde, vous avez besoin de bras. Vous pouvez recruter des mercenaires, des paysans qui veulent tenter leur chance, voire des héros (configurables au niveau caractéristiques). L'allocation des statistiques est un aspect stratégique du jeu. Certaines stats sont partagées avec tout le groupe, certaines n'ont d'utilité que dans un groupe. Un autre côté stratégique est le choix d'évolution de votre armée. Chaque royaume possède 5 à 6 types de combattants différents. À vous de voir lesquels seront les plus judicieux selon l'environnement et l'ennemi.

Comme évolution de carrière, il est possible de devenir mercenaire à la solde d'un royaume. On peut aussi passer de simple bouseux à noble, puis au rang de vassal. Si vous êtes un acharné, vous pouvez même devenir le conseiller particulier (et chef des armées) d'un roi.
Et pour ceux qui n'aiment pas la monarchie? Et bien, fondez un sixième "royaume rebelle" et conquérez le monde en mode seul contre tous. Dans tout les cas, il vous faudra ruser, jouer avec les guerres et saisir les bonnes occasions qui se présenteront.



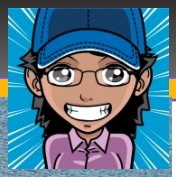
Un combat... bordélique

LE CÔTÉ COMBAT:

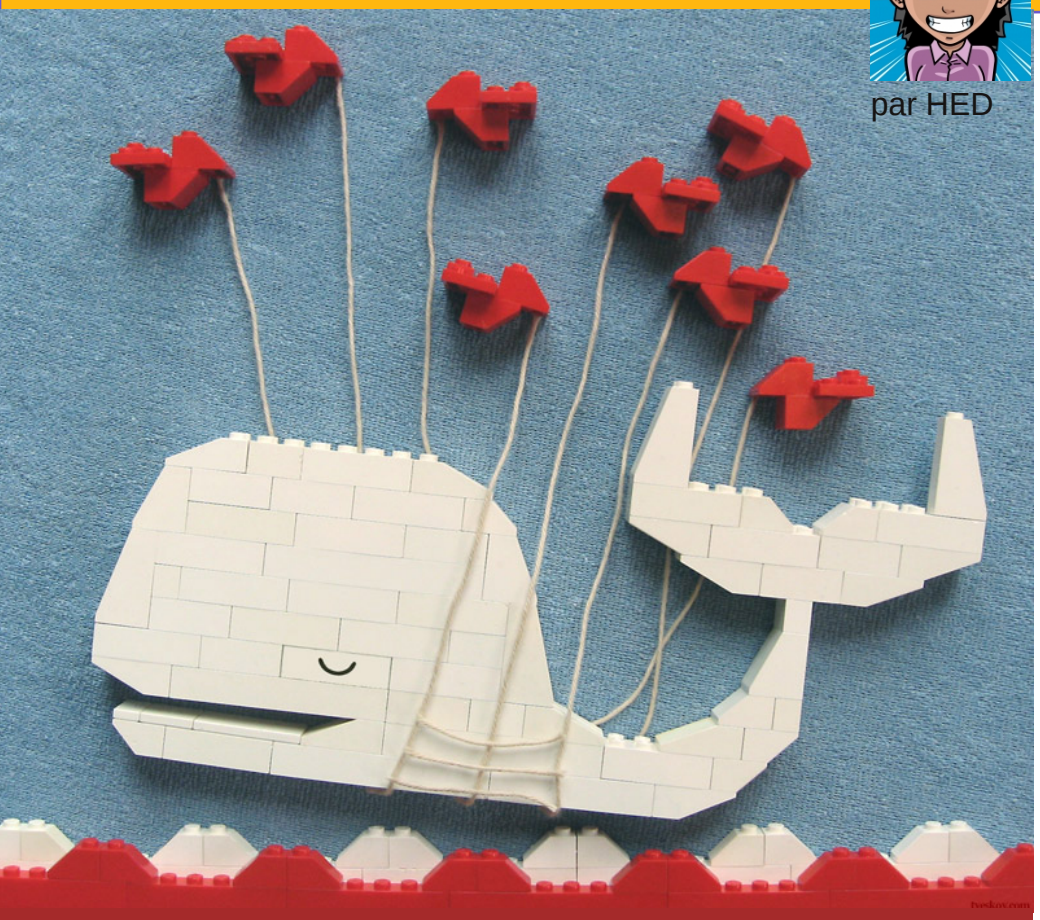
Les combats se déroulent sur un terrain généré aléatoirement. (Montagne, plaine, forêt, neige, ...) Jusqu'à 100 personnages peuvent s'affronter en même temps sur le champ de bataille. (S'il y a plus de 100 personnages, il y aura plusieurs rounds) Le combat se déroule à la première personne. Dans tout les cas, vous ne pouvez pas mourir dans un combat. Vous pouvez par contre tomber inconscient, voir votre armée capturée et finir comme prisonnier. (Jusqu'à une évasion réussie). La gestion des hommes pendant le combat est très simple: on choisit le type d'unité et on lui donne un ordre. L'une des autres bonnes surprises du titre est le combat à cheval qui est très réaliste et stimulant.

En résumé, Mount and Blade est un bon jeu à essayer pour tout ceux qui aiment le monde féodal. Cependant il requiert un peu de temps avant de pouvoir être au niveau d'un Lord et encore plus pour se dire l'égal d'un roi. Le jeu est suivi par une grande communauté de joueurs et vous trouverez sans difficultés de nombreux mods.

Lien site : http://www.taleworlds.com/main.aspx



par HED



TWITTER, C'EST QUOI?

Nous vivons dans une époque formidable. En l'espace de vingt ans, les moyens de communications se sont multipliés.
Dans les années 80, le téléphone n'était plus suffisant. Il a fallu inventer l'e-mail, usenet, et les réseaux type BBS ou Minitel pour connecter directement les utilisateurs. Les années 90 furent l'époque des débuts d'Internet pour le grand public, et surtout de la messagerie instantanées et des "chatrooms". AIM (AOL Instant Messanger), ICQ, MSN et bien sûr l'ancêtre IRC ont soudainement peuplé le quotidien de millions de personnes. Nous arrivons maintenant aux années 2000, qui ont vu l'explosion des réseaux sociaux sur Internet, et du SMS pour les téléphones. Je fais tout ce cours d'histoire pour vous introduire Twitter, le petit dernier moyen de communication en date, fils spirituel des réseaux sociaux et du SMS!

COMMENT ÇA MARCHE?

La description de Twitter sur le site officiel a toujours été un peu réductrice: "Que faites-vous en ce moment? Veuillez répondre en moins de 140 caractères." Cette limitation artificielle a fait l'objet de nombreuses moqueries, et de beaucoup de personnes essaient Twitter, marquent "je suis en train de flatuler" et ne reviennent plus jamais sur le site.

Twitter marche à la base comme un réseau social classique: il faut constituer sa liste d'amis, créer son profil et sa page personnalisée. Mais à la différence de Facebook ou Myspace, la connection entre amis est asymétrique. Je m'explique.

Autrement dit, si vous ne postez que des choses ennuyeuses (style "ce que vous faites en ce moment"), personne ne risque de vous ajouter! Par contre, si vous "twittez" des informations utiles, des scoops, des citations qui font réfléchir, ou des liens intéressants vers vos créations, les gens viendront naturellement vers vous! (Non, cet article n'est pas sponsorisé par le rayon Développement Personel de la FNAC, ni par la loi de l'attraction).

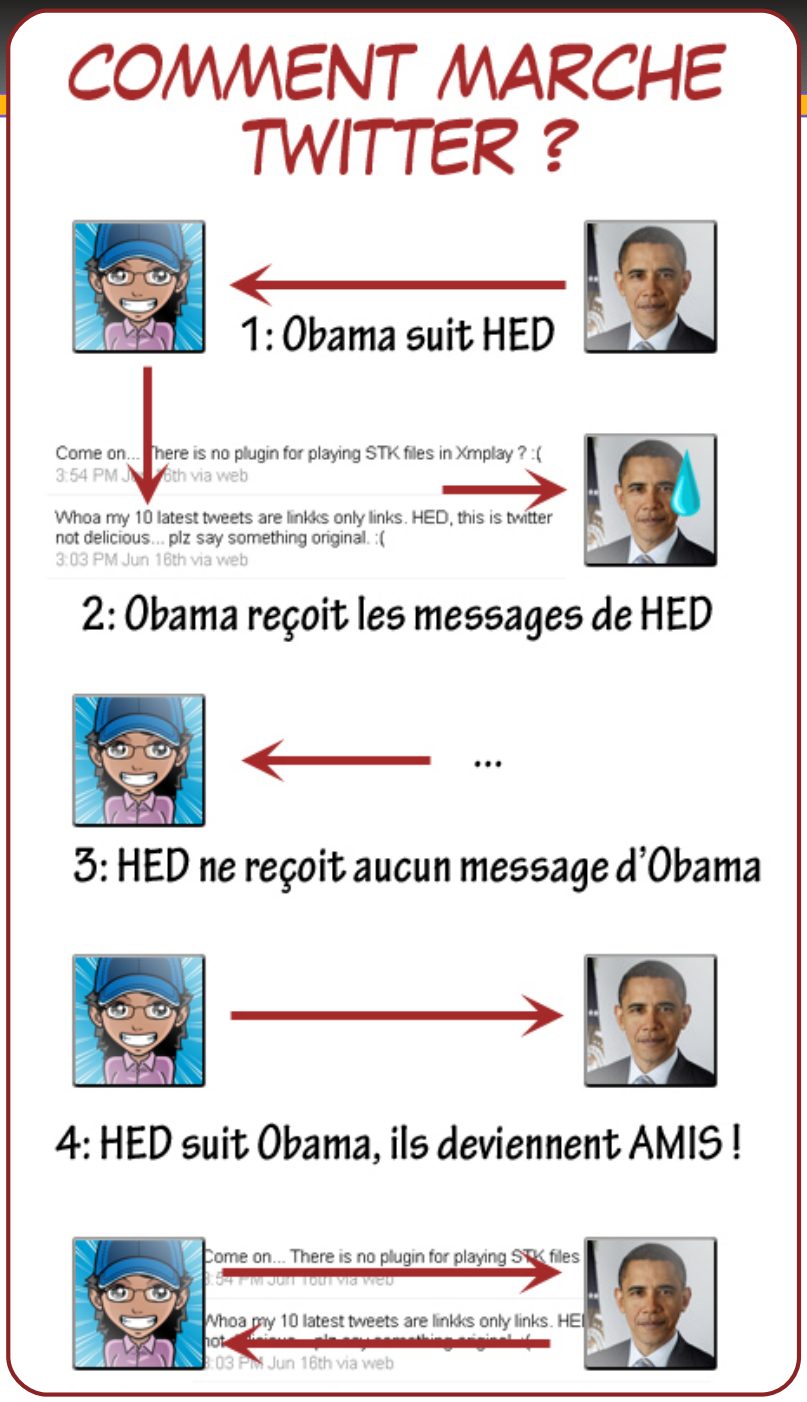
Au contraire de Facebook et Myspace, Twitter encourage donc ses utilisateurs à optimiser la qualité de l'information partagée. Au fil des années, la communauté Twitter a crée des petites astuces pour que les bonnes infos se répandent encore plus vite.

Illustration: Tveskov http://www.flickr.com/photos/tveskov/3387394098/

La réponse (@):
Mettez ce tag dans votre message et la personne sera automatiquement notifiée (même si elle ne vous follow pas). Cela permet de créer des conversations à deux ou à plusieurs.

Le Retweet (RT):
Vous trouvez que les paroles d'un utilisateur méritent d'être écoutées par un plus large public? Vous pouvez donc retweeter son tweet. Cela permet de retransmettre l'info, tout en conservant le message original et l'auteur original. Notez que certains utilisateurs ajoutent un "please RT" dans leurs messages, lorsqu'il s'agit d'une urgence, d'un mot à faire passer, ou d'une petite annonce. Le RT est la fonction la plus puissante de Twitter, c'est elle qui permet de faire du "viral marketing", de regrouper les gens, le tout à la vitesse de l'éclair!

Le hashtag (#):
Quand votre tweet touche à certains sujets thématiques ou évènements, n'oubliez pas de les ajouter en tant que hashtag. Pourquoi? Car beaucoup d'utilisateurs surveillent certains hashtags auxquels ils s'intéressent (un peu à la manière des flux RSS). Cela permet donc de vous faire connaître auprès d'amis potentiels, pratique!



QUELQUES LOGICIELS POUR TWITTER DE N'IMPORTE OÙ

- Site officiel: C'est le plus facile. Allez sur twitter.com, entrez votre mot de passe, et twittez.
- Netvibes, Google Reader: vous pouvez installer un widget qui permet de se connecter à Twitter et de poster pendant que vous lisez vos flux RSS.
- Tweetdeck: cette application AIR permet de suivre les réponses, les hashtags, le tout sur le même écran. Tweetdeck permet aussi d'afficher les mises à jour de statut Facebook
- Tircd: il permet de twitter depuis... IRC! Indispensable aux mega ultra geeks.

Il existe même des applications qui se déclinent en client web, client desktop et client mobile, de façon à vous rendre dépendant de Twitter, tel un bernard-l'hermite de sa coquille. Exemple: Seesmic.



par HED



LA GUERRE CONTRE LES MALWARES

L'informatique est un grand royaume dans lequel trois grands peuples coexistent: Linux, MacOS et Windows.
Le peuple Linux vit dans un monde souterrain. Tels des nains industrieux, ils construisent de véritables forteresses (voir le test de Dwarf Fortress pour plus d'infos) et inventent de nombreux logiciels qui facilitent la vie de tous les autres. Le peuple Mac OS vit dans des tours inaccessibles par le commun des mortels. Eux aussi sont à l'abri des ennemis, mais surtout, tout le monde les envie. Enfin, il y a le peuple Windows. Ce peuple, brave mais vulnérable, habite la surface et doit se battre chaque jour contre le même ennemi: les malwares.

Les malwares nous attendent à chaque tournant de notre vie informatique. Un ami veut vous passer un fichier par clé USB? Une vidéo sur le net demande une mise à jour de Flash Player? Un prof vous envoie le fichier PDF du cours sur votre email? Tous ces scénarios peuvent se transformer en cauchemar... et ceci même si vous avez la panoplie classique "Antivirus + Firewall + Firefox". Mais cela ne suffit plus aujourd'hui parce que la guerre contre les malwares n'est pas une guerre statique. Les créateurs de malwares redoublent de créativité pour pouvoir perçer nos positions. Il faut donc adapter nos méthodes de défense et non pas se cacher derrière une Ligne Maginot logicielle.

COMMENT SE TRANSMETTENT LES MALWARES?

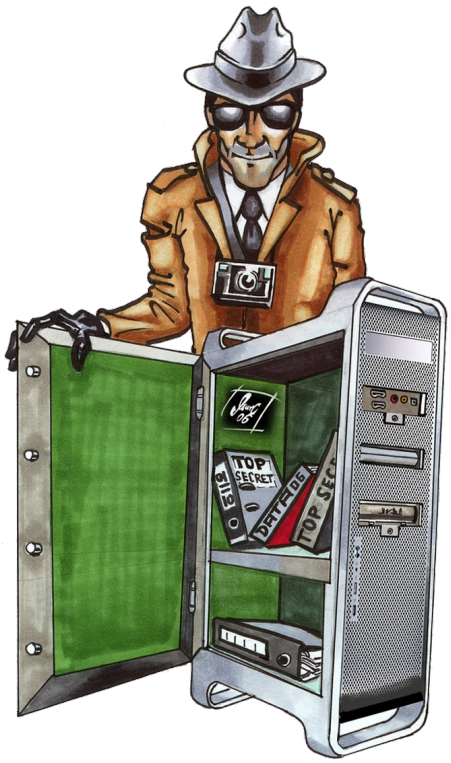
Dans les années 80-90, l'unique méthode de transmission des malwares était la méthode virale, c'est à dire que le programme du malware devait s'auto-dupliquer et s'envoyer par e-mail ou LAN aux autres PC. Aujourd'hui, avec Internet et les réseaux sociaux, la tâche est devenue beaucoup plus facile pour les créateurs de malware. Il suffit de faire télécharger à l'utilisateur une page web qui contient le fichier infecté. Faux "flash player", faux antivirus, faux sites Facebook ou Youtube... la liste est longue et les pièges sont nombreux.

Mais transmettre un malware à une victime n'est que la moitié du travail. Il faut aussi l'exécuter pour qu'il puisse faire effet. On peut donc classer les malwares

Illustration composée de http://www.flickr.com/photos/paulandaline/157042817/ et http://www.flickr.com/photos/bitdefenderes/4302866825/

en deux types, en fonction de leur méthode d'exécution.

Les Chevaux de Troie (Trojan) sont des exécutables tout bêtes. Ils sont incapables de s'exécuter par eux-même. C'est pour cela qu'ils se déguisent en économiseurs d'écran ou en faux antivirus: ils veulent que l'utilisateur clique dessus, tout simplement. Des exemples célèbres de Trojans: Back Orifice et Netbus dans les années 95, et plus récemment Koobface qui - comme son nom l'indique - se transmettait via Facebook.



Le deuxième type de malware est le Ver (Worm). Un ver est nettement plus dangereux qu'un Trojan, puisqu'il s'exécute automatiquement et silencieusement. Le ver le plus célèbre est Conficker puisqu'à l'heure actuelle, aucune organisation n'a réussi à le vaincre pour de bon.

Que se passe-t-il après ? De quoi sont capables les malwares ?

LES DIFFÉRENTS EFFETS DE MALWARES

Encore une fois, je vais commencer mon panorama par les années 80-90. C'est à cette époque que le grand public a commencé à être sensibilisé aux malwares. L'épopée de Kevin Mitnick, la pub Intel où un virus pouvait faire griller une imprimante, et les jeux de programmation type Core War ont tous contribué à véhiculer une image particulière des malwares: les malwares sont faits pour détruire votre machine.

Aujourd'hui, ce type de malware n'est plus à la mode. Détruire la machine infectée n'apporte rien, il est beaucoup plus profitable d'en prendre le contrôle... Les malwares d'aujourd'hui sont conçus selon la logique client-serveur (voire Peer to Peer). Une fois la machine infectée, le client entre en contact avec son serveur central (traditionnellemens, il s'agit d'un canal IRC d'où le pirate peut lançer des commandes). La machine est maintenant un "zombie". Une armée de "PC zombies" est nommée "botnet".

Les malwares peuvent aussi

L'infection en deux temps
La plupart du temps, les malwares "entrent" dans le PC via un cheval de troie inoffensif. Mais une fois le cheval de troie installé, il "ouvre la porte" à une grande quantité de vers qui eux sont très dangereux! C'est l'infection en "deux étapes", le premier cheval de troie est un "dropper" et les autres vers qui entreront par la suite sont le "payload".

Les malwares des années 90 et 2000
Entre 1995 et 2000, de nombreux virus ont porté très haut la bannière de la destruction totale. Vous en connaissez peut-être quelques-uns: Ebola, Iloveyou, Melissa ou Sasser... Par exemple, Melissa se spécialisait dans l'effacement de votre disque dur, Sasser redémarrait le PC en boucle etc. Les particuliers, mais aussi les industries étaient touchées par ces programmes destructeurs. Les dêgats avaient été chiffrés à plusieurs millions de dollars.

A quoi sert un botnet?
Les botnets disposent d'une grande puissance de calcul. Ils sont utilisés pour une myriade d'activités frauduleuses:
- envoyer du spam,
- héberger des fichiers warez ou porno,
- cracker des mots de passe ou des captchas,
- faire de la click fraud (cliquer sur ses propres publicités via des IP différentes)
- créer des attaques de masse (DDOS) sur des gros sites

Illustration: Sophos_Germany
http://www.flickr.com/photos/sophos_germany/3321595771/sizes/l/

avoir une vocation purement commerciale, on les appelle alors les spyware ou adware. Leur fonction est alors de récupérer vos données personnelles comme vos sites favoris, les spécifications système de votre ordinateur... ces informations finissent ensuite dans une base de donnée centrale où les pirates piocheront à l'envi.

Vous l'avez compris, les malwares n'ont que l'embarras du choix pour vous pourrir la vie. Mais au fait, qui se cache derrière ces malwares? Qui pourrait avoir un interêt à faire tout ça? Des hackers boutonneux de 14 ans? La réponse est non, vous vous en doutez bien.

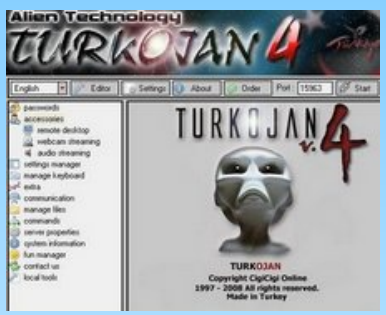
LES CRÉATEURS DE MALWARE

Aujourd'hui, le malware est un business. Les malwares se vendent par opérations promotionnelles (le pack contient 30 jours de demo, une vidéo de tutorial pour apprendre à utiliser le serveur de contrôle) et on peut aussi en acheter au gros (c'est moins cher). L'heureux acheteur peut ensuite bénéficier d'add-ons gratuits. De tels packs de malware s'achètent environ 2000$. Si jamais l'utilisateur n'a pas les moyens, alors il lui reste la solution de louer le malware pour quelques jours.

Mais certains clients sont tellement fainéants que créer une infection de malware serait trop fatiguant pour eux. Ils veulent directement acheter les machines infectées ou mieux, les bases de données contenant les infos volées. Un botnet se loue à 9$ de l'heure (2) tandis qu'on peut acheter 100 numéros de carte bleue pour 1800$.

Nous avons ici affaire à un monde parallèle où tout ce qui existe dans notre monde existe dans le leur. Prenons par exemple le système d'affiliation pour sites web. Traditionnellement, on s'inscrit à un service de publicité qui nous paie dès qu'un utilisateur clique sur une pub. Eh bien sachez qu'il existe l'équivalent pour les malwares: plus vous arrivez à infecter de machines grâce à votre site, plus vous êtes payé! De la même façon, on retrouve les systèmes de "notation" propres à Ebay et Amazon dans le monde des malwares (eh oui, il y a des vendeurs de malwares honnêtes et des vendeurs de malwares malhonnêtes!).
Les sociétés qui vendent les malwares ont aussi leurs fêtes de fin d'années, mais ce n'est pas le classique "présentation powerpoint et petits fours"... c'est plutôt strip teaseuses et distribution de Mercedes aux meilleurs employés!

Autant dire que le domaine est très conccurentiel. Il n'est pas rare qu'un client demande un malware "sur mesure" capable de bloquer certains malwares conccurents. On peut même observer des botnets attaquer d'autres botnets! (maintenant, vous savez pourquoi Internet est parfois lent)



Des logiciels de création de malware!
Pour les script kiddies, euh les pirates débutants, il existe même des logiciels de création de malware. Comme n'importe quel logiciel auteur, on peut personnaliser le futur produit dans tous ses détails, de l'icône aux options d'invisibilité. Ensuite, il ne reste plus qu'à appuyer sur le bouton "generate" pour obtenir son petit exécutable.L'infection en deux temps.

Tout ce business peut paraître vaguement "bling-bling", limite hilarant. Mais ne vous y trompez pas: des sommes d'argent énormes transitent via ce marché parallèle, sans oublier les données volées aux particuliers et aux entreprises. Et au milieu de tout ça, il y a la guerre le conflit entre gentils et méchants: les gentils sortent un patch de sécurité? Deux jours après, les créateurs de malware mettent à jour leurs botnets pour exploiter les nouvelles failles. Les gentils réussissent à fermer le serveur central qui contrôlait un botnet? Peu importe, les ordinateurs infectés, même sans contrôleur,

(2) Location d'un botnet - combien ça coûte? , korben.info http://www.korben.info/location-dun-botnet-combien-ca-coute.html

continuent à infecter d'autres machines (on pourrait appeler ça des "zombies zombies"!). Aujourd'hui, les technologies utilisées par les malwares sont extrêmement avancées. Les serveurs centraux qui contrôlent les botnets laissent peu à peu leur place à du Peer 2 Peer pour être encore moins vulnérables. Certains malwares déploient même des algorithmes de cryptographie uniquement connus dans le milieu des spécialistes de la crypto. Sans parler de certains utilisateurs qui refusent de faire désinfecter leur machine car "grâce au malware, le PC tourne plus vite" (merci les malwares qui éliminent les malwares ennemis en passant). Pour certains observatoires, c'est à devenir parano: il y a-t-il des taupes dans les grandes entreprises? Le business est-il financé par les gouvernements? Ou alors s'agit-il d'extraterrestres qui auraient décidé de pourrir notre planète?

LA BOÎTE À OUTILS



Maintenant que nous avons étudié l'ennemi, quelles conclusions pouvons-nous en tirer pour mieux nous défendre? Tout d'abord, l'ingéniosité et la réadaptation constante des créateurs de malware nous montre la faiblesse de certaines techniques de défense. En particulier la "défense magique" à laquelle pensent inconsciemment tous les utilisateurs en installant des ribambelles d'antivirus résidents, ou en postant leur log Hijack This à tout va, dans l'espoir qu'un membre répondra avec un "fix" qui règlera tout.

PRÉVENTION

Voici quelques principes simples à appliquer pour prévenir au maximum les infections, et ceci de façon beaucoup plus responsable qu'en installant des antivirus magiques.

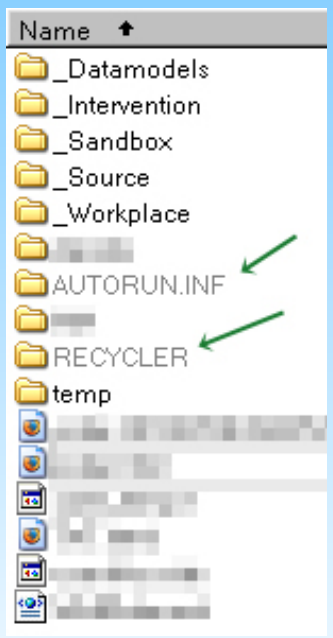
1) Connaître tout ce qui tourne, rentre et sort du PC
2) Supprimer ce qui ne sert pas
3) Être conscient du facteur humain et limiter les négligences éventuelles

C'est votre PC, c'est votre responsabilité de connaître ce qui tourne dessus! Commençez par télécharger un explorateur de process plus puissant que celui par défaut de Windows, et observez les process lancés. Non seulement vous pourrez désactiver les process inutiles (ça accélèrera votre PC!), mais en plus vous allez petit à petit apprendre les services "connus" de votre machine. Lorsqu'un service inconnu apparaîtra, vous saurez quelle attitude adopter. Faites de même pour les connexions réseau: quels services communiquent vers l'extérieur, quels ports sont ouverts, quel service est branché dessus? Utilisez-vous un VPN comme Hamachi? Quels droits il y a-t-il sur vos partages réseau?



Sécuriser son navigateur internet

Pendant que j'y suis, n'oubliez pas de sécuriser votre navigateur internet. La plupart des gens utilisent Firefox + Adblock + NoScript. Ma préférence va à Firefox + NoScript + un fichier hosts: c'est plus rapide et multibrowser!
Le fichier hosts de windows se trouve dans %windir%/system32/drivers/etc. Il permet d'associer une adresse IP à un nom de domaine particulier. Pour bloquer un domaine, il suffit donc d'associer le nom de domaine à l'adresse 127.0.0.1 (localhost). Un fichier hosts mis régulièrement à jour se trouve sur http://www.mvps.org/winhelp2002/hosts.htm (dernière mise à jour le 3 Juin 2010). Il bloque à la fois les sites de pub et les sites d'attaque. Pratique!



Une manip simple pour empêcher les malwares de coloniser votre clé USB.

Ici aussi, vous pourrez désactiver ce qui vous semble inutile et limiter les droits en conséquence.
Gardez la même vigilance lorsque vous téléchargez et installez de nouvelles applications. Si vous avez un doute sur un fichier téléchargé, scannez-le avant de l'ouvrir (via un antivirus online ou un antivirus non résident).
L'autre vecteur de propagation des malwares à part internet et le réseau local: les clés USB infectées. La solution est simple - il faut désactiver les fonctions autorun et autoplay sur votre PC.

GUÉRISON

Ca y est, votre PC est infecté par un malware. Sortez le champagne et gardez-le à côté, vous aurez besoin de vous désalterer pendant la bataille. Il ne s'agit pas d'un vrai pas-à-pas mais plutôt d'une approche générique à la désinfection. N'hésitez pas à inventer vos propres techniques! Nous devons gagner la bataille!

Step 1: ne paniquez pas
Ca paraît ridicule à dire, mais il arrive que l'on panique à la vue d'un malware peu discret: on éteint le PC, on court en cercles dans le bureau, on essaie de redémarrer ou d'insérer une clé USB pour "sauvegarder des trucs"... Ne touchez à rien pour l'instant, SAUF au câble réseau que vous allez débrancher. Votre PC est maintenant isolé. La seule interaction avec l'extérieur se fera par le biais d'une clé USB de désinfection.

Step 2: la clé USB de désinfection
Il s'agit d'une clé USB spécialisée pour la désinfection. Autrement dit, il n'y a pas de données sensibles dessus et si elle entre en combustion spontanée à cause du malware, vous ne verserez pas une larme. La clé USB doit résister aux malwares qui s'installent en autorun ou dans le répertoire recycler. Pour cela, deux moyens existent. Soit vous achetez une clé USB avec un onglet "lecture seule" (plus cher, plus efficace), soit vous "vaccinez" manuellement la clé en créeant un dossier recycler et autorun.inf que vous mettez en lecture seule / caché. (voir encarts)

Step 3: combattre l'ennemi
Vous êtes équipé comme un dieu, c'est le moment d'attaquer ce fameux malware. La plupart des malwares sont bénins, on va donc commencer par l'approche



Que mettre sur sa clé USB de désinfection?
Les logiciels présents sur la clé USB ne doivent pas demander d'installation. Si vous avez le temps, changez les intitulés des fenêtres via Resource Hacker (car de nombreux malwares ont l'habitude de redémarrer le PC à la vue d'un window title type "Process Explorer").

- un explorateur de process (Process Explorer, System Explorer)
- un anti-rootkit
- un éditeur de base de registre
- filemon et regmon
- wireshark portable
- un explorateur de fichiers (2xplorer, FreeCommander...)
- HijackThis / RegCleaner
- un antispyware/antivirus prêt à installer (superantispyware, spybot, clamwin...)
- comme une glace en période estivale, vous pouvez customizer votre clé de désinfection pour en faire une monstruosité ambulante avec plein de parfums: un OS bootable, un éditeur hexa, un debugger, les outils visual studio comme depends ou Spy++, des cheatsheets pour quelques langages de script (si vous n'avez plus internet).... Soyez malins et créatifs!

la plus simple:
- ouvrez l'explorateur de process
- regardez s'il y a un process louche. C'est facile à trouver, ils ont un nom bizarre, une icône hors-sujet ou s'exécutent depuis des répertoires fantaisistes. (exemple: un scvhost.exe qui a l'icône d'un dossier, un m6GdNPrb2.exe, ou un srss.exe qui s'exécute depuis C:/Mes Documents/...)
- notez le répertoire où se trouve le process, tuez le process, retirez-le des process démarrés automatiquement, supprimez le fichier associé.
- faites une recherche du nom de process dans la base de registre et supprimez les entrées éventuelles.
- champagne

Parfois, cela ne suffira pas. Le malware empêche l'accès à vos logiciels, redémarre le pc à intervalles régulières, recrée les fichiers automatiquement... Eteignez votre ordinateur de manière violente de façon à le redémarrer en mode "sans échec".
- le mode sans échec ne charge que les process "critiques" du système. Avec de la chance, le malware est donc inactif.
- répétez les étapes ci-dessus et vérifiez si ça marche!

Si cela ne marche pas, cela signifie que le malware s'est enregistré en tant que process critique, ou encore plus fort, s'est injecté dans une DLL système pour vous pourrir la vie.

Il existe des logiciels anti-rootkit, qui vérifient les signatures des DLL, l'arborescence des appels entre DLL et les dates de modification des fichiers. Tous ces critères permettent de trouver les fichiers dans lesquels le malware réside.

Mais parfois, il est impossible d'accèder au système infecté. Peut-être que le malware s'est installé dans winlogon et empêche l'accès à la session. Peut-être que la table de partitions a été touchée.

- prenez votre live CD favori (si vous n'en avez pas encore, allez faire un tour sur http://www.livecdlist.com/ et prenez-en un orienté "rescue"). Le système va booter via les DLL et les registres du live CD, et vous pourrez observer votre systèmé infecté depuis cette plateforme.
- Utilisez les outils de récupération de disque de votre live CD pour diagnostiquer les éventuels problèmes sur la table de partitions.
- Via l'utilitaire de base de registre de votre live CD, vous pourrez charger les ruches "software" ou "user" de votre système infecté. Vous pourrez également unlinker les DLL infectées avec la commande console regsvr32 /u.

Vous avec terrassé le malware? Vous pouvez maintenant finir votre reste de champagne avec un air songeur. Vous venez de remporter une bataille. Mais qui remportera la guerre?

Faites-vous passer pour un pirate pour vous protéger
Une dernière petite astuce de prévention: certains malwares ne s'activeront pas si vous possèdez des logiciels de développement ou de crack sur votre machine, tout simplement parce que le malware "croira" s'exécuter sur une machine de développement d'un pirate! Les logiciels relevés sont du type Wireshark , Visual Studio, Filemon, Regmon etc.

Pour aller plus loin:
Toutes informations sur le business du malware ont été reprises de l'excellent papier de Peter Gutmann, un chercheur en sécurité informatique:
The commercial malware industry, Peter Gutmann University of Auckland.
Le site de Peter Gutmann est rempli d'informations très précieuses (mais très techniques) sur la lutte contre les malwares!
http://www.cs.auckland.ac.nz/~pgut001/

Si vous voulez plus d'informations sur les procédures à suivre pour retirer des malwares, je vous recommande le site malekal.com, un site français dédié à l'extermination des malwares. Il propose des fix tout cuits, des astuces adaptées à chaque type de malware, et possède un forum très actif!
http://www.malekal.com

(2) Location d'un botnet - combien ça coûte? , korben.info http://www.korben.info/location-dun-botnet-combien-ca-coute.html

DES NOUVELLES DE DIABLO 3



par HED

Comment renouveler un genre qui a déja atteint son apogée? Comment faire mieux que Diablo 2? Les hardcore fan sont sceptiques, mais les développeurs de Diablo 3 bombent le torse. Voici quelques morceaux choisis.

NON À LA MANA

Dans les numéros précédents, nous avions noté que les développeurs voulaient différencier les classes au maximum, quitte à abandonner l'éternel système Vie/Mana. Le Barbare possédait déjà une ressource remplaçant la mana: la Furie. Actuellement, le Wizard utilise ausi un nouveau système, l'instabilité, qui remplace la mana. Bashiok soutient que cette nouvelle ressource marche beaucoup mieux que la mana, mais évidemment, nous n'avons aucun détail sur le fonctionnement concret de l'instabilité. Wait and see.

OUI À UNE ÉCONOMIE RESPLENDISSANTE

Une des déceptions à la sortie de Diablo 2 était l'absence d'un système d'échange centralisé. Si on en croit Bashiok, le jeu sera livré avec un système de trade centralisé et l'économie de Diablo 3 sera si bien réglée qu'il n'y aura pas besoin de faire de reset. Pourquoi? Parce que Blizzard emploie actuellement des personnes possédant des doctorats en statistiques et en analyse économique, ce qui garantira une stabilité à toute épreuve.

OUI À UNE CUSTOMIZATION DES PERSONNAGES

Dans D2, on personnalisait nos personnages en ajoutant des points de stats ou en utilisant n'importe quel objet qui nous tombait sous la main. Amazon "glass canon" ou sorcière à maul, le fun venait de l'interaction de ces deux possibilités. Mais Diablo 3 se veut révolutionnaire donc il n'y aura ni l'un ni l'autre dans le jeu. À la place, on aura les Skill Runes, largement inspirées des Glyphes de Wow, mais possédant des effets bien plus poussés. On le sait, les Skill Runes constituent LA nouveauté de Diablo 3, une nouveauté si délicate que personne ne les a jamais vues à l'oeuvre dans une démo.

LE MOT DE LA FIN

Malgré les information parfois floues de Blizzard, on peut être sûr d'une chose: Diablo 3 n'a plus grand-chose à voir avec son prédécesseur. Mais, suis-je bête, comment Diablo 3 pourrait avoir un rapport avec Diablo 2? Les développeurs de Diablo 2 sont partis depuis belle lurette et on été remplacés par des jeunes élevés par World of Warcraft et Tekken 3. Les successeurs de Diablo 2 sont ailleurs, pour l'instant: Torchlight, malgré son échelle réduite. Hellgate London, malgré sa réalisation pitoyable. Dur, dur, de succèder au meilleur jeu qui existe sur Terre ;)

Artwork: Blizzard Entertainment

Les jeux qu'on n'avait pas compris à l'époque

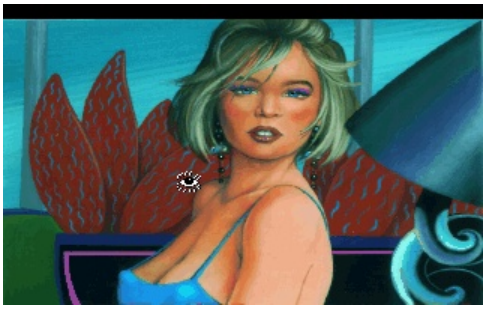


par Antar et HED

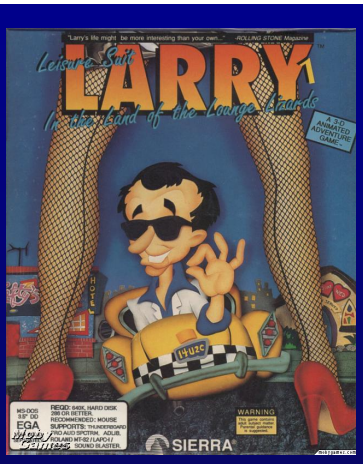
Pour inaugurer cette rubrique "Old School", parlons des bons vieux jeux d'avant, ceux qui étaient compliqués, qui étaient livrés avec une notice au format Pages Jaunes. Et c'était donc à ce genre de jeu auquel on essayait de jouer alors qu'on n'avait même pas atteint un âge à deux chiffres. Résultat: on ne comprenait rien à ce qui se passait à l'écran. Voici des morceaux choisis.

Liesure Suit Larry 1 (Sierra, 1988)





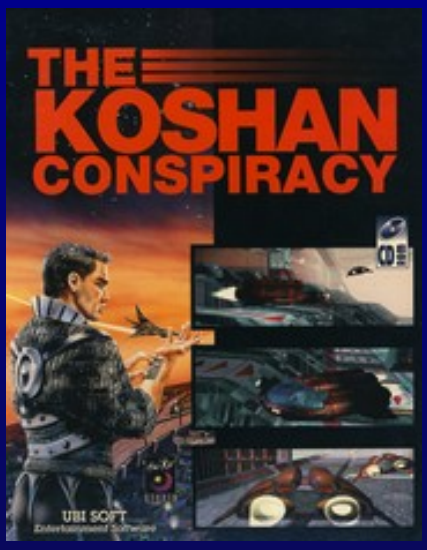
Nous sommes en 1996, je n'ai même pas encore eu mes 11 ans et mon frère Ultiman frôle les 7 ans. Comme tous les mois, nous avons acheté le magazine PC Player au Stock du coin. PC Player est un magazine génial! Dans chaque numéro, ils offrent un jeu complet.
Ce mois-ci, ce n'est pas moins de 3 jeux complets qui sont livrés sur le CD: King's Quest 1, Space Quest 1 et Liesure Suit Larry 1. Après avoir regardé les photos d'écran du jeu dans le mag, on se décide pour jouer à Liesure Suit Larry. Pourquoi? Parce que LSL possédait les graphismes les plus avancés, les plus cartoon, bref les plus attirants pour les enfants qu'on était.
LSL, c'est bien sûr la série de jeux séducto-humoro-érotique de Sierra Games, où on joue le rôle d'un looser avec la tête de Dick Rivers, dans le but de choper un maximum de nanas.
Mais dans nos têtes d'élèves de CM1, LSL était juste une sorte de cartoon interactif où on essayait de déclencher des animations marrantes en fouillant la soluce du jeu. Ainsi, le moment le plus drôle pour nous était... le moment où le personnage mourait! Car il passait par un mixer, une benne à ordures et toutes sortes d'animations rigolotes. Sans oublier les "give pills to girl" à inscrire dans le jeu (on ne savait pas ce que ça voulait dire, mais on savait que ça débloquait d'autres animations!)
Je n'ai jamais rejoué à LSL depuis, mais en grandissant, j'ai vite vu que les boîtes de ce jeu se trouvaient bizarrement toujours à l'écart des autres...
Merci PC Player! -- HED



LSL1 est sorti en 1988 sur des machines telle que l'Atari ST, le TRS80 et l'AppleII. La version à laquelle j'ai joué était le remake de 1991, réalisé en VGA 256 couleurs.

Screenshots: Abandonia et LTF Abandonware France

BAT 2: KOSHAN KONSPIRACY (UBI SOFT, 1993)



BAT2 est sorti en 1993, début de l'ère PC et fin de l'ère Amiga. Il mélange le RPG (ambiance Blade Runner dans un Rome futuriste) et les mini-jeux (tir, simulation de vol) dans une intrigue complexe, le tout avec des graphismes BD. Un hit!

Je crois qu'il y a une règle élémentaire à respecter dans le monde des jeux vidéo: ne donnez pas de RPG à des enfants de 9 ans. BAT2 était le second CD-ROM que mes parents nous avaient acheté. Un vrai "jeu de grand", dans lequel "on pouvait tout faire!". Traduction en langage adulte: BAT2 est un RPG pur et dur qui se déroule dans une Rome futuriste. Implants cybernétiques, visites au sauna, entrecoupées d'infiltrations et de conduite de vaisseau spatiaux constituaient le quotidien dans le jeu. Un monde extrêmement fouillé et une intrigue bien scénarisée... Le pied pour les gamers.

Mais pour les enfants, BAT2 devenait tout de suite... différent. Tout d'abord, Ultiman (6 ans à l'époque) avait développé une phobie pour l'héroïne du jeu bardée d'implants cyborg. Dur dur quand on veut avancer dans le jeu. Du coup, on se rabattait sur les phases de conduite du vaisseau. Mais à force d'agiter le joystick au hasard, on se retrouvait souvent devant un GAME OVER prématuré...

Finalement, nous avons trouvé une activité adaptée à notre niveau de compréhension dans le jeu: voler de la nourriture! Le monde de BAT2 recelait de fast foods et d'échoppes, avec des tas de types de nourriture. Notre but était de se rendre en pilote automatique (parce qu'on avait compris la leçon) dans tous les coins de la ville et de dénicher tous les types de nourriture à voler. Quand on avait terminé de voler toutes les pizzas du quartier, on se rabattait sur les salles de jeux. BAT2 proposait en effet de nombreux "minijeux", comme une variante d'Abalone, ou alors des machines à sous. C'était bien sûr tellement plus simple que de suivre l'intrigue du jeu!

Ce n'est qu'en 2008, sous émulateur DosBox, que j'ai redécouvert BAT 2, son monde et son intrigue complexe. Mais je n'ai jamais fini le jeu. Lors de ma dernière partie, mon personnage est mort après une fusillade car je me suis fait attraper en train... de voler de la nourriture.
-- HED





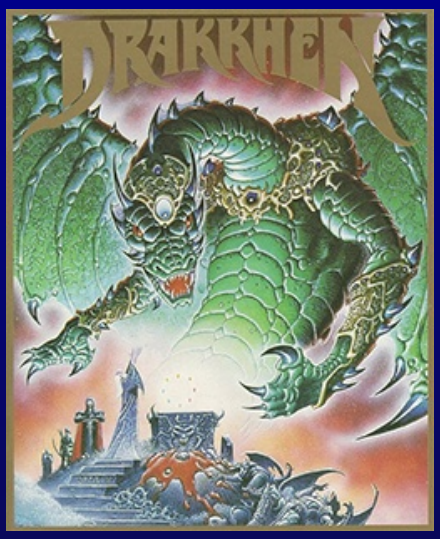
Drakkhen (Infogrames, 1990)

Tout débute en 1992, lorsque mon père m'amene une disquette. Dès le lancement, c'est un étonement, jeu en couleur, déplacement dans un terrain en vue subjective, je n'avais jamais vu ça encore avant!

Pour ceux qui ne connaissent pas, Drakkhen est un jeu d'aventure où il y a réflechir tout en affrontant des monstres dans des châteaux et des monstres aléatoires dehors. Affronter les monstres n'était pas le côté le plus difficile, mais surtout de comprendre l'histoire. Une carte complète du jeu à été tracé, les châteaux visités de fond en comble et le meilleur équipement acheté. L'objectif était pourtant simple de base, trouver 9 pierres (larmes) or nous étions coincés seulement à la seconde en l'ayant d'ailleur trouvé par hasard dans l'inventaire. En bref coincé de chez coincé, je n'ai pas reussi à avancer plus que ça...

En 2007, je retombe par hasard sur la disquette et décide d'y rejouer. Tout de suite c'est la revelation !!! Déjà les personnages avaient une ribambelle de sorts dont avant je ne comprenais pas du tout l'utilité. Des caractères bizarres signifiaient qu'un certain sort était selectionné et prêt a l'emploi. Et surtout la suite se trouvait dans une piece fermée dont on ne pouvait acceder par un levier et sortir que par teleportation. J'ai oublié de dire que seul un des personnages pouvait l'avoir? Et bien sûr histoire de corser le tout, les textes n'apparaissent qu'une seule fois donc il ne faut pas rater la phrase.

Finalement après un bon mois me voila enfin avec l'écran de fin. Pfffiouuu. En bref, éviter ce genre de jeux a 9 ans. :P
-- Antar



Drakkhen est un jeu qui vient du monde Amiga. Il apporte de nombreuses innovations comme la vue en 3D du terrain, et sa réalisation est maintes fois saluée par les fans.







par Plumes

Le Temple du Mal Élémentaire

Le lever du jour, enfin nous arrivons à Hommlet. Après l'aggression de cette nuit dans des ruelles malfamées et la mort d'une prêtresse de Saint Cuthbert qu'on a vainement essayé de sauver, la décision a été prise de porter son saint médaillon, ainsi qu'une description de sa personne à l'église de Saint Cuthbert la plus proche.

Il est fort tôt, un ivrogne nous accoste en nous demandant si l'on a du travail à lui proposer, son tarif exorbitant et son haleine du moment amène une réponse négative de notre part.
La longue marche de cette nuit s'achève à l'auberge de la Bonne Hôtesse, où l'aubergiste nous négocie de lui-même le prix de ses chambres si on obtient la preuve qu'un de ses clients abuse les honnêtes gens par les cartes et autres jeux de dés.

Un jeu de rôle papier sur ordinateur

Cette petite introduction a pour but de révéler mes débuts prometteurs dans le jeu "Le Temple du mal élémentaire". Mais avant de parler du jeu vidéo en lui-même, il convient de recadrer le contexte de cette aventure. Au départ nous avons un module pour les règles avançées de donjon et dragon dans le monde de Greyhawk (Faucon Gris en francais, mais ma politique personnelle concernant les noms n'admet aucun compromis).

Pour en revenir à notre jeu vidéo, je dirais qu'il est fidèle au module papier, trop peut-être. Sorti en 2003, son manque d'histoire et de profondeur ne lui facilite pas la tâche pour toucher son public (aucun maitre de jeu pour relever la sauce). Associé à ceci, un système de jeu pointu et bien implémenté de la version 3.5 des règles avançées de donjon et dragon, fait que ce jeu s'adresse avant tout à des connaisseurs et des nostalgiques du Temple (ceux qui ont laissé nombre de leurs personnages dans cette aventure savent de quoi je parle). Si on ajoute à cela que le jeu de base est buggé comme c'est pas permis (merci à la communauté pour son patch non-officiel), son succés était compromis dès sa sortie. Au niveau des graphismes, on est proche d'un Baldur's Gate, avec une 3D isométrique qui a fait ses preuves et reste relativement sympathique à l'oeil et tout à fait fonctionnel.



Les origines de ToEE
À l'origine, ToEE est un module écrit par celui que l'on considère comme le père du jeu de role Gary Gygax (1) à une époque où le jeu de rôle était souvent limité à du porte-monstre-trésor du fait de ses origines.



(1) 27/07/1938-04/03/2008; http://fr.wikipedia.org/wiki/Gary_Gygax
Photo: http://www.flickr.com/photos/lydiashiningbrightly/3423990219/

Les innovations du Temple

Pourtant tout n'est pas mauvais dans ce titre. Alors que l'année précédente (2002), Neverwinter Nights se lançait dans une sorte de jeu de rôle orienté action, le Temple du Mal Elémentaire se munit d'un système de combat au tour par tour comme à l'époque de Pool of Radiance (jeu de 1988). Le combat tour par tour permet, de mon point de vue, une meilleure gestion des combat et de leur stratègie. J'en veux pour preuve que les ténors actuels tel Dragon Age, avec un système de combat en temps réel plus un système de pause qui permet des combats vivants mais néanmoins moins stratègiques.

Puisque je parle des combats, je ne puis passer à côté de l'interface et du fameux "menu radial".



Un clic droit sur un personnage ouvre un menu avec toutes les possibilites qui lui sont offertes, que ce soit en combat ou hors combat. Pendant un affrontement, ces possibilités sont nombreuses, allant du croc-en-jambe à la charge, ou pour les détenteurs de magie, lancer un sortilège. Le respect des règles est quasi-total (notamment la création des objets magiques par les lanceurs de sorts qui demande de l'or et de l'experience).

Ce qui nous amène naturellement à parler de la création du groupe. Fait nouveau dans ce genre de groupe, on doit commencer par choisir l'alignement général de son groupe. L'alignement représente le leitmotiv d'une personne en la positionnant dans un repère carthésien. Dans ce repère, les axes représentent le bien, le mal, la loi et le chaos. Le centre notifie la neutralité. Ce concept est dur à appréhender et à expliquer du fait qu'il reste propre à Donjons et Dragons. Beaucoup de joueurs novices prennent l'alignement comme une restriction, il s'agit plus d'une facon de vivre en fait. Dans mon cas, j'ai choisi d'avoir un groupe à tendances bonnes. Mon groupe serait donc prêt à enfreindre la loi pour le bien de tous, aussi bien qu'à la suivre scrupuleusement si elle permet au plus grand nombre d'etre heureux (c'est mon côté Candy Neige André). Avec notre système d'alignement , mon groupe est donc de nature neutre bon, ce choix permet de recruter des membres possèdant ces pensées: Loyal Bon, Neutre Bon, Chaotique Bon et enfin Neutre Neutre ou neutre vrai.

L'équipe qui doit s'atteler à ce scénario est composeé de huit personnes dont trois seront recrutées pendant la partie (mercenaire, marchand, épouse,etc). Les cinq premiers pourront être crées des le départ ou alors via les auberges (où l'on peut créer de nouveaux membres, voir échanger ses équipiers existants). Mon noyau



prinicpal avec lequel j'ai repris le jeu est composée d'une paladine humaine, d'un guerrier nain, d'une prêtresse de Saint Cuthbert, d'un voleur elfe et d'une magicienne humaine, ce qui représente un groupe basique du jeu Donjons et Dragons.

À la sortie du Temple

Que dire de ce retour dans le Temple, comme je l'ai déjà signalé, il s'est accompagné de beaucoup de nostalgie et de souvenirs. Quoi qu'on en dise ou en pense, ces parties sur tables de porte-monstre-trésor dans une bonne ambiance me manquent. C'était donc avec beaucoup de joie que je suis reparti sur les sentiers du Temple, mais le mal a évolué bien au delà de ses portes. Effectivement, malgrés les correctifs, la chance que le jeu fonctionne encore sous windows 7/64 bits et l'envie de venir à bout de ce donjon mythique, le jeu est incroyablement lent. Je ne sais plus si c'était déjà le cas à sa sortie mais là, j'ai rendu les armes sans avoir atteint la forteresse ni même avoir fini les quêtes du village. Peut-être que cela provient de ma machine mais en tout cas je ne verrais ni la ville de Nulb ni le temple dans ces conditions. Dommage...

Site de réference: Toee.free.fr ce site semble delaissé mais est opérationnel.
Screenshots: Toee.free.fr



par Antar

HARDWAR: THE FUTURE IS GREADY



BIENVENUE À MISSPLACED OPTIMISM!

Le jeu se déroule à bord de votre appareil en mode subjectif. De nombreux appareils se promènent ici ou là. Certains font simplement du commerce tandis que d'autres cherchent une proie avec une cargaison de valeur. C'est sérieusement amusant quand vous vous retrouvez poursivi par une horde de vaisseaux qui veulent votre cargaison et qui iront jusqu'a se battre pour l'avoir. De temps en temps on croise aussi quelques vaisseaux de corporations occupés à fomenter d'obscurs complots ... Avec des équipements bizarres et étranges... Miam!

LIBERTÉ TOTALE!

Dans Hardwar, vous avez une liberté totale de mouvement, sauf celle de faire des loopings. Commerce, Chasseur de prime, recupérateur ou fou de la gâchette sont quelques un des choix possibles pour gagner son beurre. Et quand je dis récuperateur ca n'est pas juste recuperer les débris laissés par les autres Moths morts, hein! Un accident de nettoyage sur la manette de tir est si vite arrivé. (Oups le coup est parti tout seul). Et puis sérieusement quel plaisir de travailler dans l'illégalité et de voir sa mise à prix monter.

Bien sur sur vous n'êtes pas cantonné à un seul vaisseau! Vous pouvez en acheter de nombreux types et même recruter des pilotes pour vous aider grace aux nouvelles extensions. Cependant certains vaisseaux sont sacrément dur a obtenir. A Missplaced Optimism, rien ne se perd, rien ne se crée, tout ce transforme. Si vous vendez les ressources nécessaires à un hangar, il produira plein de choses très interessantes. Enfin un jeu où les produit manufacturés ne sont pas fabriqués avec du vent ! Un vaisseau "DeathHead", ça ce mérite. Oui mais c'est cher, tout ca!!!!! Allez emprunter alors, mais bon n'oubliez pas de rembourser sinon vous aurez un DeathHead, mais pas du bon coté du viseur.

CHALLENGES, GAMEPLAY ET TÊTES MISES À PRIX

Au cas où vous ne l'auriez pas compris, la vie a Missplaced Optimism est loin d'etre un conte de fées. Vous avez la possibilité et le devoir d'équiper vos vaisseaux pour ne pas finir en débris. Au prix du métal ça peut en tenter certains, moi le premier! Vous avez un choix d'armes assez large mais avec des fonctions spécifiques. On trouve par exemple différents lasers, missiles, canon spéciaux, leurres. Mais aussi à des

équipement "internes" comme des batteries, une soute et des moteurs. Dans le futur tout marche au solaire. C'est pas beau l'avenir? Enfin sauf quand il fait nuit noire.
On peut même acheter des logiciels qui amélioreront votre HUD, radar et l'efficacité de certains équipements comme les boucliers. Petite confidence pour ceux qui aime bien chercher, il est possible de trouver dans certains batiments, moyennant finance, des armes nucleaires. Attention ça rigole pas ça, à utiliser avec modération.

Hey! je ne veux pas entendre que parcque c'est un "vieux jeu", que les IA sont completement débiles. Bien au contraire, vous vous appercevrez qu'il y a reelement un commerce tournant a missplaced optimism et qu'il est vraiment possible de destabliser le marché. Contrairement à pas mal de jeux recent, un abandon de cargaison calme celui qui vous attaque. Il ne sont pas la pour vous tuer mais la pour vous piller et recuperer votre pognon. Enfin c'est vrai sauf si il y a une belle prime sur votre tete, mais la c'est de votre faute.

Outre la gestion de votre équipement, de vos marchandises, d'illustres combats et courses-poursuite, vous pouvez aussi acheter des hangars de Missplaced Optimism. Ils consituent aussi bien des points d'appuis que des zones de stockage, voire simplement un endroit où se planquer. Ils vous permettent aussi de vous lancer dans la production de matériaux, équipement voir d'armes de destruction massive. Comme un sou est un sou, rien ne vous empeche d'y installer des drones de réparations, après tout vous n'êtes pas le seul à vous faire tirer dessus. Même les petits chimistes ont de quoi s'exprimer avec le narcotron, le module qui permet de faire le si précieux narcotique.

Au sujet de l'histoire, elle vous débloquera surtout de nombreux équipements. Au fur et à mesure de son déroulement, la vie à Missplaced Optmism s'en trouvera changée. Enfin bon, inutile de dire que l'interêt d'Hardwar n'est pas de suivre l'histoire dès que possible. Il est bel et bien d'évoluer a son rytme dans son monde. Cependant il est intéressant de voir de nouvelles oportunités commerciales arriver, ainsi que du nouvel équipement dernier cri.



HARDWAR: THE FUTURE IS GREADY

Type: Gestion & simulation de vol en 3D
Date de sortie: 1998
Developpé par: Gremlin Interactive.
Mono joueur avec trame historique.
Multijoueur possible par connection serveur client.

LA COMMUNAUTÉ

Malgré le peu de ventes de ce jeu en France, l'un de ses points forts est une communauté de joueurs très active. Elle perdure encore aujourd'hui, de très nombreuses années apres la disparition de Gremlin Interactive.
Le site "Captain Zedo" propose de nombreux patchs, améliorations graphiques et même des rajouts au jeu de base qui le rendent encore plus complet et plus agréable à jouer. Si vous voulez jouer à Hardwar, je vous conseille plus que vivement d'y aller recuperer les améliorations proposées. Pour moi hardwar c'est le jeu mythique à ne pas rater !!!

Site du capitaine Zedo: http://zedo.hardwar.org.uk/
Tous les liens pour recuperer Hardwar et l'installer: http://zedo.hardwar.org.uk/dexdown.htm



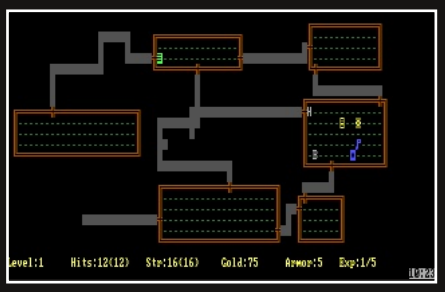
DIABLO II
10 ANS DÉJÀ
DOSSIER SPÉCIAL

Diablo 2 est sorti le 30 juin 2000. Cela fait donc 10 ans que des millions de joueurs chassent l'objet unique, runique ou crafté, à coup d'orbe de glace ou de marteau béni! Pour fêter les 10 ans de notre jeu favori, RBD Pride revient sur l'histoire de Diablo 2. Mais non, pas l'histoire avec les Soeurs Aveugles et la Pierre-Monde! Voici l'histoire que nous avons tous écrite au fil des années, nous les joueurs de Diablo 2!

TOUT A COMMENCÉ EN 1997

Lorsque Diablo 1 sort en 1997, les joueurs explosent (métaphoriquement): c'est la première fois qu'un jeu reprend les principes de Rogue et Gauntlet, et les package dans un produit au goût du jour! Avec ses cinématiques en 3D, sa musique inoubliable et son ambiance très sombre, Diablo est un hit instantané. De Rogue, Diablo emprunte la génération aléatoire de niveaux et d'objets. De Gauntlet, Diablo récupère le mode temps réel et le mode multijoueur. Créer une suite devient un impératif pour Blizzard. Les années passent...

Les ancêtres de Diablo 2



Rogue, 1980 (Unix)



Gauntlet, 1985 (Arcade)



Diablo, 1997 (PC)



Diablo 2, 2000 (PC)

Les débuts de Diablo 2

Fin 1999, les premières images de Diablo 2 commencent à apparaître dans les magazines. Les fans parient sur la date de sortie. Halloween 1999 est une des dates favorites. Malheureusement, il faudra attendre Juin 2000 pour que Diablo 2 sorte. Et là, c'est la déception. Les multiples retards accumulés par l'équipe de développement se sont répercutées sur la qualité graphique du jeu. À l'heure où 3D Mark 2000 offre des promesses fabuleuses pour le futur du jeu vidéo, Diablo 2 et sa résolution unique en 640x480 laissent perplexe.

Pour compliquer encore les choses, les serveurs Battle.Net sont incapables de supporter la charge de joueurs pendant les premiers mois du jeu... Mais il faut remettre les choses en contexte: Diablo 2 se vend à 1 million d'exemplaires... en deux semaines seulement (1). Si on ajoute que même les joueurs possèdant une version pirate pouvaient jouer sur Battle.Net (en mode ouvert), on comprend aisément pourquoi les serveurs de Blizzard se sont effondrés!

Parlons maintenant du jeu en lui-même. Lors de sa sortie, Diablo 2, à l'image de ses faiblesses graphiques et de ses problèmes Battle.net, possède un gameplay mitigé. Il y a 5 classes dans le jeu, Barbare, Paladin, Amazone, Ensorceleuse et Nécromancien. Chaque classe possède 30 aptitudes différentes, mais en pratique les joueurs n'en utilisent que 2 ou 3 par personnage... C'est le cas de l'aptitude "Trombe" du Barbare, qui couplée avec une arme de type Lance, permet de faire des dêgats de zone avec une portée de 5 (le maximum dans le jeu), le tout en volant de la vie et de la mana! À l'inverse, beaucoup d'aptitudes de niveau 1 sont totalement délaissées, car pas assez puissantes, même montées au niveau maximal.

La difficulté du jeu est aussi inégale, notamment à cause de la génération aléatoire des boss. La combinaison la plus mortelle est le boss "Envoûtement Eclair + Tir Multiple" (MSLEB en anglais): il tue instantanément le joueur, même si celui-ci est très bien équipé. Les joueurs trouvent des techniques pour "contourner" le problème: coincer le boss tout au bout de la carte et fuir, ou quitter la partie en faisant Alt+F4 très très vite. Les joueurs Hardcore, eux, sont furieux (en Hardcore, le personnage n'a qu'une vie!). Dans la catégorie "Bugs", citons également celui qui empêchait certains objets de haut niveau d'être générés!

Entre Juillet 1999 et Mai 2001, Blizzard sort 6 patchs pour Diablo 2, afin de réduire le lag sur Battle.net, empêcher le cheat et évidemment retirer les bugs ennuyeux. Dans cette optique, le patch 1.06 de Mai 2001 est tout bonnement une catastrophe: des objets disparaissent des inventaires, d'autres sont dupliqués... Heureusement, le patch 1.07 et surtout l'extension de Diablo 2, sont prévus pour Juin 2001.

Diablo 2, c'est moche!

Dans le Gen4 de Septembre 2000, contenant un test de 21 pages (!) de Diablo 2, un lecteur exprime son dégoût.

"Zut! Ils ont mis le mode Zoom par défaut. Mon personnage ressemble à un cornet de glace après un stage au four thermostat 8. Les feuilles des arbres sont carrées, tout pixellise à mort. (...) MEEERDE, je me suis fait rouler. J'ai acheté un jeu avec des graphismes à la mords-moi-le-noeud (640x480 en semi-3D faut pas déconner). Tout est plus moche que dans Diablo! (...) Moralité, je vais le revendre et acheter Ground Control."



Je garde ce GEN4 tel une rune Ber trouvée dans le Mausolée Hell. Historique, je vous dis!

(1) Diablo II Becomes Fastest-Selling Computer Game Ever - http://findarticles.com/p/articles/mi_m0EIN/is_2000_July_17/ai_63499175/

D2X - Lord of Destruction

1 an après la sortie de Diablo 2, l'extension du jeu - Lord of Destruction - sort enfin en magasin. L'extension contient deux nouvelles classes (Assassin et Druide), un nouvel acte, des nouveaux types d'objets (runique, crafted et élite), un coffre à trésors trois fois plus grand et cerise sur le gâteau, un passage en résolution 800x600! Les améliorations au niveau du gameplay sont nombreuses. Pour la première fois, des aptitudes "oubliées" ont été améliorées. Par exemple "Fanatisme", une aura niveau 30 du Paladin, autrefois inutile, booste désormais les dêgats. Elle devient immédiatement l'aura favorite de tous les Paladins!
Mais la médaille a un revers: la difficulté du jeu augmente énormément, avec notamment l'apparition des monstres "Immunisés Physiques". Le premier niveau de l'acte 5 était rempli de ces nouveaux monstres, tout simplement car il était "trop facile" de gagner de l'expérience dans ce niveau! Côté aptitudes, certains sorts (parmi les favoris des joueurs) reçoivent un délai: on ne peut plus les utiliser en continu. Quant à la combinaison "Marteau Béni / Concentration", elle est revue à la baisse.



Diablo 2 en 800x600, parfait pour les écrans 17 pouces de l'époque.

Le 20 Aout 2001, le jeu prend un nouveau tournant, avec la sortie du patch 1.09. Ce patch introduit trois grandes nouveautés. Tout d'abord, l'activation de nouvelles recettes Horadrim (pour créer ses propres objets). Ensuite, certains mots runiques sont rendus disponibles uniquement en jouant sur Battle.Net fermé. Pour compenser cela, les développeurs introduisent une nouvelle commande destinée aux



À la sortie de D2X, les runes avaient des noms différents. Shael s'appelait Shae et Lo s'appelait Po.



Les immunisés physiques, une nouveauté de D2X qui complique la tâche aux personnages corps à corps



Le nombre d'objets explose dans D2X: objets "elite", class-specific, de nouveaux uniques, sets, sans oublier les mots runiques!

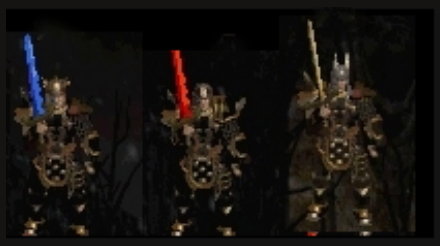
joueurs Battle.Net ouvert et monojoueurs: la commande players x. En tapant "players 8" dans le jeu, on simule la présence de 8 joueurs dans la partie, ce qui permet de gagner beaucoup plus d'expérience en très peu de temps. Le résultat est presque risible. En faisant la quête des Anciens (Acte 5) en players 8, un seul personnage peut monter de 15 niveaux d'un coup... De plus, les nouvelles recettes Horadrim favorisent complètement barbares à épée! Le jeu en 1.09 est donc dominé par des barbares à trombe (avec épée à deux mains) qui sont "levelés" en quelques heures. Blizzard choisit néanmoins de laisser le jeu dans cet état: en effet, on est loin du déséquilibre de la 1.00 où seulement quelques aptitudes étaient utilsées.

LE PATCH 1.10

S'ensuit une période de flottement, durant laquelle les seules actions de Blizzard seront de bannir des comptes de tricheurs. En effet, l'attention de Blizzard est passée à autre chose... Le 2 Septembre 2001, soit 10 jours après la sortie du patch 1.09, le studio californien annonce son nouveau projet: World of Warcraft (2).
Deux ans ont passé. Blizzard veut montrer qu'il ne laisse pas tomber les fans de Diablo 2, et le prouve en créeant un patch censé règler tous les problèmes d'équilibrage dans le jeu. Dans la foulée, un nombre record de tricheurs se retrouve banni de Battle.net. Le patch 1.10 est d'abord mis en circulation en version beta: les joueurs ont donc leur mot à dire sur les nouveautés! La grande innovation du patch 1.10 est l'ajout des Synergies: un mécanisme qui encourage les joueurs à investir dans des aptitudes peu utilisées pour booster d'autres aptitudes. De nombreux fans trouvent le système de synergie trop artificiel. Néanmoins, grâce à ce système, des tas de nouveaux builds deviennent jouables. Nécromancien à squeletteq, Sorcière à Enchanter font leur retour triomphal, tandis que le Paladin à Marteau Béni est moins apprécié, puisque beaucoup trop puissant grâce à ce patch.
Fin Octobre 2003, le patch 1.10 final sort enfin et les joueurs découvrent un jeu radicalement changé. Diablo 2 est redevenu le jeu difficile qu'il était auparavant, à un tel point qu'il est quasiment impossible de jouer en Difficulté Enfer seul... Par exemple, on ne peut plus voler de vie de ou de mana sur les Boss de fin d'acte. Les Anciens ne donnent plus 15 niveaux quand on les tue. Et enfin, la pénalité d'expérience au-dessus du niveau 70 devient extrême. Il est impossible de monter niveau 99 si on joue seul.
Le patch 1.10 apporte aussi de nouvelles quêtes et de nouveaux boss: Uber Tristram et Uber Diablo! Malheureusement, ce nouveau contenu est uniquement disponible sur Battle.Net... Depuis le patch 1.08, Blizzard avait pris l'habitude de réserver certains mots runiques uniquement pour les joueurs de Battle.net. Avec la sortie de Uber Diablo, le gouffre en monojoueur et multijoueur se creuse de plus en plus. Dommage.

LE PATCH 1.10 ET LES LAMES DU COLOSSE

Epée de Champion Féroce de Massacre, Lame du Colosse de Cruauté de Dents... ces objets étaient les plus recherchés en 1.10. Pour tenter d'en obtenir, il fallait trouver une Epée de Champion ou une Lame du Colosse magique et la 'remixer' dans le cube avec 3 pierres taillées. Cette recette ne marchait qu'avec les épées!
Les barbares de la 1.10 manquaient donc totalement d'originalité: c'était un défilé d'épées noires (le préfixe de la Cruauté colorait les épées en noir) et de dêgats avoisinant 2000 à 4000 de dêgats. Par contre, les joueurs se démenaient pour trouver un maximum de pierres taillées. Le "chasseur de pierres" était né: en général un Paladin avec Feu Sacré ou Choc Saint qui se promenait à l'acte I pour faire tomber un max de pierres.



Quelle couleur d'épée prendrez-vous? C'était le seul moyen de se distinguer en 1.10 !

(2) http://web.archive.org/web/20071103122615/http://www.games-fusion.net/press/content/blizzard_entertainment_announc.php

Nouveaux jeux, nouveaux horizons

Les années passent. Dès 2004, date de sortie de World of Warcraft, Diablo 2 commence à passer dans la catégorie "oldies". Tout le monde ne parle plus que de ses Shaman Night Elf et de ses montures ailées. Blizzard est actuellement syonyme de "World of Warcraft" et une génération de joueurs a été élevée exclusivement à ce MMORPG.
Les patchs de Diablo 2 sortent à quelques années d'intervalles, afin de corriger quelques bugs ou d'ajouter un peu de contenu pour les joueurs de Battle.Net, mais on sent que le coeur n'y est plus. Bill Roper, l'âme créatrice de Diablo 2, a quitté Blizzard depuis peu, suivi par toute son équipe. Ils se lancent dans des projets plus ou moins porteurs, comme Hellgate London (un flop) ou Mythos (un bon jeu dont le développement a dû être stoppé pour causes financières). D'autres membres de l'équipe originale Diablo 2 fondent Arena Net et sortent Guild Wars en 2005.

Le dernier patch en date de Diablo 2, le patch 1.13, date d'à peine quelques mois. Pourquoi un autre patch... dix ans après? Pour faire revenir les joueurs sur Battle.net afin qu'ils y voient les pubs pour Starcraft 2? Toujours est-il que le patch 1.13 diminue l'interêt du jeu en ajoutant des fonctions très "world of warcraftiennes": possibilité de respec, chance de drop des runes augmenté, suppression du fameux sort "Dame de Fer" sur les chevaliers de l'oubli.

Alors ça y est? Dix ans ont passé et on va les finir sur cette note douce-amère? L'équipe originale de Diablo 2 est partie, le patch 1.13 rend le jeu plus facile, Diablo 3 sera inspiré de World of Warcraft , Torchlight (le remake de Mythos) ne nous a amusé que quelques mois... Est-ce tout ce qu'il y a à conclure sur l'héritage de Diablo 2? Bien sûr que non. Tout d'abord, Diablo 2 a crée un genre, celui du hack and slash. Tout comme Diablo s'est inspiré de grands jeux du passé, World of Warcraft, Titan's Quest et autres God of War se sont largement inspirés de la récolte compulsive d'objets de Diablo 2. Le modèle économique de Diablo a également fait des petits, Guild Wars en étant le meilleur exemple (MMORPG compétitif sans abonnement !).

J'ai encore du mal à évoquer la nostalgie quand je parle de Diablo 2, car Diablo 2 est toujours vivant pour les joueurs. J'ai encore quelques romans Diablo à lire, et ma figurine de Barbare trône toujours sur mon bureau. Je connais toujours par coeur mes statistiques Atma qui m'indiquent combien d'objets il me reste à collectionner. Diablo 2 a réussi un exploit difficile, celui de dépasser les apparences, les attentes et surtout le temps qui passe, pour devenir non pas un simple hit, mais une référence absolue.

Les descendants directs de D2



Guild Wars, 2005 (ArenaNet)



Mythos, 2007 (Flagship Studios)



Hellgate London, 2008 (Flagship Studios)



Torchlight, 2010 (Runic Games)

Un jeu avec différentes manières d'y jouer

À quoi reconnaît-on les grands jeux? C'est simple, les grands jeux abritent une communauté vivante et variée. Evidemment, chaque communauté vous dira que SA manière de jouer est la meilleure, et vous conseillera d'éviter les autres! Pour reprendre une publicité Blizzard célèbre, je vous demanderai alors: "Et toi, tu joues quoi?"

Chaque joueur de Diablo 2 a des souvenirs de parties épiques sur Battle.net fermé. Que cela soit de combattre les PK, de demander "qui a le baton horadrim?" quand les équipiers sont néerlandais ou finlandais! Ceux qui étaient du côté obscur de la force se rappellent sûrement de leurs Pindlebots et de leurs objets cheatés...

Mode Ladder

Le mode Ladder est le mode de jeu préconisé par Blizzard. Pour y jouer, il faut se connecter sur un royaume Battle.Net et créer son personnage sur le mode Ladder. Le premier avantage du Ladder est la garantie de jouer toujours au jeu "le plus complet". En effet, tous les derniers patchs de Diablo 2 offraient exclusivement des modifications au mode Ladder: ajout de mots runiques, ajout de niveaux, de nouveaux boss etc. De quoi garantir la compétitivité et le renouvellement du gameplay.



Le deuxième avantage est celui du découpage en "saisons". Au début de chaque saison, les personnages sont remis à zéro, ce qui remet tout le monde sur un pied d'égalité. Le jour de la réouverture du Ladder, on avait donc l'habitude de voir des équipes entières de joueur entrer dans la course au 1er niveau 99 du royaume!



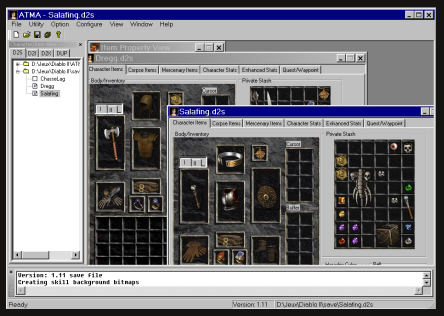
En pratique, le mode Ladder était loin d'être parfait. Certains hacks et bots passaient quand-même, déséquilibrant au passage la fragile économie du jeu. Certaines saisons de Ladder ont été inégales, Blizzard oubliant parfois de remettre à zéro le championnat! Le mode Ladder, malgré ses défauts, reste quand même le mode de jeu le plus connu dans Diablo 2.

Le Graal

Voici un mode de jeu moins connu, mais tout aussi intense que le mode Ladder: le mode Graal. Bien entendu, il ne s'agit pas d'un mode de jeu officiel, juste d'un style inventé par des joueurs passionnés du jeu. Le but du Graal est simple: réunir tous les objets uniques, set, runiques du jeu. Cela fait 504 objets à collectionner, mais attention, certains sont quasiment introuvables: pensez à la rune Zod ou à l'armure de Tal Rasha...

Les règles du Graal sont strictes: il faut trouver les objets par soi-même et ne pas les obtenir via échange. Les joueurs jouent donc en monojoueur, un choix qui apporte aussi l'avantage d'utiliser des logiciels d'aide. Attention, on ne parle pas de logiciels de cheat, mais bien de logiciels spécialisés pour faciliter la collection, comme Atma. Atma permet d'échanger des objets beaucoup plus rapidement que sur Battle.net. Il permet aussi de classer automatiquement les objets par catégorie dans des coffres à contenu infini. Autre logiciel pour aider la recherche du Graal: Fara, qui permet de tirer des statistiques depuis Atma. On connaît ainsi notre pourcentage de progrès à tout moment.

Jouer en mode monojoueur confère aussi d'autres avantages, plus subtils, pour les chasseurs de Graal. Par exemple, en monojoueur, les cartes sont sauvegardées et non pas regénérées à chaque fois. Cela permet d'avoir toujours des cartes facile pour faire de boss runs, par exemple.



Un bon chercheur de Graal ne se sépare jamais d'Atma (en haut) ni de Fara (en bas)

Name	Total Found	# Found	% Not Found	# Not Found	%
All items	505	367	72.67%	138	27.33%
All Unique items	378	265	70.11%	113	29.89%
All Set Items	127	102	80.31%	25	19.69%
Normal Uniques	117	104	88.89%	13	11.11%
Exceptional Uniques	119	101	84.87%	18	15.13%
Elite Uniques	85	38	44.71%	47	55.29%
Jewelry	30	12	40.0%	18	60.0%
Class-Specific Items	27	10	37.04%	17	62.96%
Normal Sets	62	60	96.77%	2	3.23%
Expansion Sets	65	42	64.62%	23	35.38%
Gems	35	23	65.71%	12	34.29%
Runes Common	11	7	63.64%	4	36.36%
Runes Semi Rare	11	0	0.0%	11	100.0%
Runes Extremely Rare	11	0	0.0%	11	100.0%
Runewords	24	2	8.33%	22	91.67%
1.10 Runewords	24	3	12.5%	21	87.5%
1.10 Runewords(RVVM)	23	0	0.0%	23	100.0%
1.11 Runewords	7	0	0.0%	7	100.0%
Miscelaneous	29	20	68.97%	9	31.03%

Colors: Total items nr items in character Ethereal items

Le mode hardcore

Les joueurs hardcore sont unanimes: il n'existe pas de meilleure façon de jouer à Diablo 2. Les autres styles de jeu sont pour les peureux ou pour les newbies. En mode hardcore, Diablo 2 se rapproche de ses racines Roguelikes: une seule mort et votre personnage n'est plus. Pas question donc de courir vers le niveau 99 ou de tenter de collectionner tous les objets. Pas le temps de s'attacher en hardcore, le plaisir du jeu vient du gameplay. On a peur à chaque boss, on coopère deux fois plus en multijoueur... Et on invente de nouveaux challenges de jeu! Par exemple, il y a le challenge Ironman (aller le plus loin possible en ramassant uniquement les objets trouvés), le challenge Naked (aller le plus loin possible sans mettre d'armure)... Ces mêmes challenges se retrouvent d'ailleurs dans la plupart des Roguelikes depuis de nombreuses années.
Le mode hardcore est donc un mode très exigeant, mais plein d'originalités. De nombreux builds de personnages ont d'abord fait leurs preuves en hardcore avant de migrer vers les autres modes de jeux.



L'écran fatal qui apparait lorsque le personnage hardcore meurt. En multijoueur, vous pouvez lire en direct les condoléances de vos équipiers. Un bon joueur hardcore fera ensuite une analyse complète de son erreur, afin de ne plus la refaire par la suite.

Le mode duel



L'inventaire classqiue d'un perso de duel, optimisé jusqu'au moindre petit charme, sans oublier l'équipement de rechange pour varier le build entre deux matchs.

Diablo 2 n'est pas un jeu qui a été conçu pour le PvP. Certes, il y avait un mode "hostilité", mais il était plus utilisé par les Players Killers et les hackers... Alors, comment réaliser des duels dans un cadre sain, à une époque où des jeux comme Guild Wars n'étaient pas encore à l'état de projet?
Encore une fois, ce sont les joueurs qui se sont concertés pour créer leur propre structure. Il existe deux types de duels: les duels normaux et le LLD (Lower Level Duel - un mode où le joueur doit être pile niveau 9, pas plus!).
Comme dans le mode hardcore, l'habileté de jeu passe avant tout en mode duel - en effet, il est courant que beaucoup de gens aient le même équipement. Les duels sont rapides, intenses, et seul un oeil averti peut décortiquer les nombreuses vidéos de duels qui fleurissent sur Youtube.

Les moddeurs



Inventaires agrandis, habillages des écrans modifiés, nouveaux objets... Le moddeur n'a que l'embarras du choix pour améliorer son jeu favori.

Au départ, Diablo 2 n'était pas un jeu destiné à être moddé. Mais l'histoire de tous les jeux vidéo, de Wolfenstein 3D à Diablo 1, a montré que les passionnés arrivaient toujours à modifier le jeu. À partir du patch 1.10, les développeurs de Diablo 2 ont finalement accepté de faciliter la tâche aux moddeurs, en exposant des données modifiables dans d'énormes fichiers Excel.
Les mods de Diablo 2 sont aussi divers que les joueurs qui les ont crée. On a des mods "overpowered", où les personnages font 50000 de dêgats et montent jusqu'au niveau 1000 (comme Zy-El). On a des mods qui modifient seulement quelques aspects du jeu, comme la création d'objets et de gemmes (Sir General Rune Mod). On a des mods qui cherchent à augmenter la difficulté au point où même un joueur expert pourrait s'arracher les cheveux (The Black Parade). Enfin, on a des mods qui modifient toute l'expérience du jeu, en changeant les aptitudes, les classes, les niveaux et les objets. Le mod Diablo 2 le plus abouti en ce sens se nomme Median XL. Il est tellement populaire que les communautés de joueurs hardcore / graal / duel se sont recréés autour de ce mod, formant une sorte de micro-microcosme au sein du monde Diablo 2.



Programmez la Dingoo A320

avec Dingux et SDL

par HED

Dans les derniers numéros, je vous avais parlé de la Dingoo, la fameuse console d'émulation portable, programmable et bon marché. Aujourd'hui, nous allons apprendre à développer sur Dingoo: installer l'environnement de développement, compiler un exécutable Dingoo et bien sûr, créer une petite application simple.

Matériel et connaissances nécessaires:
- une Dingoo avec Dingux installé dessus
- une machine Windows
- les bases de la console Linux (bash): comment naviguer dans un répertoire...
- savoir configurer une application Dingoo pour l'afficher via Dmenu ou Gmenu2x

Et si vous voulez aller plus loin dans la création de jeux sur Dingoo, il faudra aussi apprendre les choses suivantes:
- un langage de programmation comme C ou C++ (variables, structures, fonctions, classes...)
- la librairie SDL (comment initialiser SDL, comment charger des ressources, comment jouer un son...)
- les bases de développement de jeu vidéo (comment créer une machine à états, comment créer une animation via une spritesheet etc...)

Heureusement, ce sont des connaissances qui vous seront très utiles dans n'importe quel contexte, et pas seulement le développement sur Dingoo. Vous pourrez développer sur n'importe quelle machine, créer n'importe quel jeu et de façon générale réaliser vos rêves les plus fous...

L'environnement de développement

La Dingoo supporte deux systèmes d'exploitation: l'OS natif (celui qui est livré avec la console lors de l'achat) et Dingux, une variante de Linux qui s'installe assez facilement (1). Il faut donc faire un choix. Pour cet article, j'ai choisi le développement pour Dingux, car il est relativement bien rôdé, et la communauté Dingux est très active. Vous n'aurez donc aucun mal à trouver de l'aide sur le net pour vos projets!

La première étape est d'installer sur sa machine perso un environnement de développement (aussi appelé Toolchain en anglais). Il s'agit de l'ensemble des logiciels, des librairies et des programmes annexes qui vont permettre de créer un programme et de le transférer sur la Dingoo. C'est une étape habituellement ennuyeuse, puisqu'il faut rassembler et "faire marcher ensemble" tous les outils nécessaires. Heureusement, la communauté Dingux a déjà réalisé ce travail pour nous! Dans cet article, je vais utiliser la Dingux Toolchain de Science, un developpeur allemand. Cet environnement de développement s'installe sur une machine Windows, permet de développer en C ou en C++, et cerise sur le gateau, contient la librairie SDL préinstallée! Merci Science! Direction donc le site du Dingux Toolchain (voir bas de page).

Le kit se compose de Cygwin MIPS et de GCC. Cygwin est un

Toolchain: http://sience.schattenkind.net/dingoo/Dingux_Toolchain_for_Windows.htm

environnement Linux qui tourne sous Windows (une sorte d'émulateur Linux si vous voulez). La version MIPS de Cygwin est bâtie non pas pour émuler un PC Linux, mais une machine à l'architecture MIPS... comme la Dingoo. Enfin GCC est le compilateur C/C++ standard.

Suivez les instructions du site. Commencez par télécharger et dézipper Cygwin MIPS dans C:/. Ensuite, téléchargez et dézippez GCC dans C:/Cygwin/Dingux. Pour que les commandes Cygwin soient reconnues, il faut ajouter le répertoire C:/Cygwin/bin dans votre variable PATH. Pour cela, appuyez sur CTRL + PAUSE et allez dans l'onglet Avancé > Variables d'Environnement. Dans la liste du bas, cherchez la variable PATH et ajoutez à la fin le bon chemin. Redémarrez ensuite votre PC.

Lancez Cygwin.bat. Vous voilà dans un environnement Linux. Il reste maintenant à tester la compilation avec l'application d'exemple livrée par Science. Téléchargez Viewimage et dézippez le projet dans votre répertoire C:/Cygwin/Home/{nom d'utilisateur}. Ensuite, tapez cd viewimage puis make. La compilation s'effectue. En faisant un "ls", vous allez voir qu'un fichier .dge est apparu: c'est l'éxécutable de l'application.

Pour transférer l'application sur votre Dingoo, il suffit de déplacer tout le répertoire Viewimage dans le répertoire de votre choix sur la console. Pour la configuration Dmenu ou Gmenu2x, je vous laisse faire ;)

Développer sa propre application: Hello World

Vous avez un environnement de développement fonctionnel à votre disposition. C'est le moment de créer notre propre application en SDL.

Créeons d'abord le répertoire de notre projet. Une bonne habitude à prendre est d'organiser le répertoire du projet en sous-répertoires. En effet, vous allez utiliser de nombreux fichiers: des fichiers source (.c, .cpp), des fichiers header (.h), des ressources (images, sons...), sans oublier les fichiers temporaires que va créer le compilateur (.o). Voici la structure que je vais utiliser:

```
testSDL/
      res/
      obj/
      src/
```

Dans src/ on va mettre tous les fichiers source et header en vrac. Dans res/ on mettra toutes les images, sons du jeu. Le compilateur pourra créer ses fichiers temporaires dans obj/.

Le programme que nous allons créer sera "Hello Dingoo": nous allons afficher une simple image via la librairie SDL, sur laquelle on aura marqué Hello Dingoo. Allez dans le répertoire src/ et créez main.cpp.

Premièrement, il faut inclure les librairies SDL, mais aussi les librairies d'entrées/sorties C++. Pour cette première application, on ne va pas utiliser la totalité de SDL, juste SDL et SDL_image, néanmoins, TTF (gestion des polices) et Mixer (gestion du son) seront déjà inclus lorsque vous voudrez ajouter d'autres fonctions au programme.

```
#include <SDL.h>
#include <SDL_image.h>
#include <SDL_ttf.h>
#include <SDL_mixer.h>
#include <iostream>
using namespace std;
```

Nous allons maintenant rentrer les informations de configuration de SDL, comme la résolution d'écran. La Dingoo utilise une résolution 320x240 plein écran. Par convention, on écrit toutes les constantes en majuscule, cela permet de les identifier plus rapidement ensuite.

```
const int SCREEN_WIDTH = 320;
const int SCREEN_HEIGHT = 240;
const int FLAGS = SDL_ANYFORMAT | SDL_FULLSCREEN |
SDL_HWSURFACE;
const int COLOR_DEPTH = 16;
```

La variable la plus importante dans SDL est la surface qui représente l'écran. C'est là-dessus que nous dessinerons l'image.

```
SDL_Surface *screen = NULL;
```

Toutes les déclarations préalables étant faites, on peut maintenant passer à la fonction main() du programme. Par convention, notre main() retournera 1 s'il y a un problème, et 0 si tout s'est bien passé.

```
int main(int argc, char *argv[])
{
	return 0;
}
```

Notre programme sera découpé en quatre grandes phases: l'initialisation de la librairie SDL, le chargement de l'image "Hello Dingoo", l'affichage de l'image "Hello Dingoo", puis la fin du programme (celle qui s'occupe de quitter et de libérer les ressources système).

SDL possède une fonction bien pratique SDL_Init() qui permet d'initialiser le son, la vidéo, les polices etc. Elle retourne 0 si tout s'est bien passé et un chiffre inférieur à 0 s'il y a eu un problème! Nous allons donc initialiser la video, et en cas de ratage, nous afficherons un message dans la console avec SDL_GetError().

```
if(SDL_Init(SDL_INIT_VIDEO)< 0)
{
	cout << "ERROR: Could not initialize SDL: \n" <<
SDL_GetError() << "\n";
	return 1;
}
```

Nous allons maintenant essayer d'afficher quelque-chose à l'écran. Vous vous souvenez du pointeur "screen" déclaré au début du programme? Il faut l'initialiser et vite! Pour cela, on utilise SDL_SetVideoMode avec les constantes que nous avons définies au début du programme. La ligne concernant SDL_ShowCursor() est spécifique à la Dingoo, en effet le programme risque de planter si on affiche un curseur. Enfin, comme tous les pointeurs, on vérifie si l'initialisation s'est bien passée.

```
screen = SDL_SetVideoMode(SCREEN_WIDTH, SCREEN_HEIGHT,
COLOR_DEPTH, FLAGS );
SDL_ShowCursor(SDL_DISABLE);
if(screen == NULL)
{
	SDL_Quit();
}
```

La première étape est de charger l'image au bon format. Encore une



SDL, c'est quoi exactement?
SDL est l'abbréviation de Simple DirectMedia Layer. C'est une librairie multifonctions qui gère les graphismes (comme dans OpenGL ou DirectDraw par exemple), mais aussi les périphériques (comme DirectPlay), le son (comme FMOD ou DirectSound), bref tout ce dont vous avez besoin pour un jeu vidéo.

SDL est très populaire chez les développeurs amateurs car elle est facile d'accès, et disponible sur n'importe quel langage ou plateforme. On peut utiliser SDL en C, en C++, mais aussi en Python, C#... De nombreuses plateformes supportent SDL, de Windows à la Dingoo! Beaucoup de tutoriaux et de codes sources sont disponibles sur le net, vous n'avez que l'embarras du choix.

http://www.libsdl.org/

DES SITES POUR ALLER PLUS LOIN

Cet article traite uniquement du développement de jeu avec SDL et Dingux. Or, on peut développer également des jeux pour l'OS natif. Ou alors, on peut utiliser d'autres librairies que SDL (sur le site de Science, vous pouvez trouver TinySDGL par exemple). À vous de choisir !

Les liens pour apprendre à développer pour l'OS natif:
http://boards.dingoonity.org/dingoo-development/development-sdks-and-resources/

Etudiez des code source d'applications Dingoo pour apprendre plus vite!
http://dl.openhandhelds.org/cgi-bin/dingoo.cgi?0,0,0,0,46

N'oubliez pas de visiter le forum Dingoonity, qui concentre toutes les stars de la scene développement Dingux et Natif.
http://boards.dingoonity.org

fois, attention aux surfaces, car ce sont des pointeurs: il faut donc les initialiser, vérifier que l'initialisation s'est bien passée (et lancer une erreur le cas échéant), et libérer l'espace mémoire une fois qu'on n'utilise plus l'objet.

```
SDL_Surface* introTemp;
SDL_Surface* intro;
introTemp = IMG_Load("res/intro.png");
if(!introTemp)
{
	cout << "ERROR: image can't be loaded:\n" <<
IMG_GetError() << "\n";
}
intro = SDL_DisplayFormat(introTemp);
SDL_FreeSurface(introTemp);
```

Vient enfin le moment de l'affichage! Pour cela, nous allons utiliser la technique du "double buffering". Dans un premier temps, on charge l'image dans une surface sans l'afficher à l'écran (ce qui permet d'afficher autre chose à l'écran en même temps). Une fois que l'image est prête, on "échange" les surfaces. Grâce à cette technique, l'écran se rafraîchit sans saccades, l'utilisateur appréciera.
La fonction SDL_BlitSurface permet d'appliquer une surface à l'écran (notre écran "invisible" pour l'instant). L'échange de surface est effectué avec SDL_Flip. On ajoute un SDL_Delay pour pouvoir observer le résultat, et enfin, on libère l'espace mémoire.

```
SDL_Rect src, dst;
src.x = 0;
src.y = 0;
src.w = SCREEN_WIDTH;
src.h = SCREEN_HEIGHT;

dst.x = 0;
dst.y = 0;
dst.w = SCREEN_WIDTH;
dst.h = SCREEN_HEIGHT;

SDL_BlitSurface(intro, &src, screen, &dst);
SDL_Flip(screen);
SDL_Delay(2500);
SDL_FreeSurface(intro);
```

Dernière commande pour clore le programme correctement: ajouter SDL_Quit pour dé-initialiser la librairie. Ce qui donne les deux dernières lignes suivantes:

```
SDL_Quit();
return 0;
```

COMPILER HELLO DINGOO

Nous avons maintenant un joli programme de test. Il ne reste plus qu'à le compiler! Dans l'exemple de Science, nous avons vu qu'il fallait utiliser la commande "make" pour créer l'exécutable. "make" est une commande Linux qui exécute un petit script nommé "makefile". C'est dans ce fichier makefile qu'on va définir comment va se passer la compilation.
Compiler un programme s'effectue en plusieurs étapes. Tout d'abord, le compilateur va lire les fichiers sources (.c, .h, .cpp etc). Si les fichiers source sont mal écrits (erreur de syntaxe type point-virgule oublié etc), alors le compilateur vous sortira une erreur. Si tout va bien, le compilateur va transformer chaque fichier source en fichier objet (.o ou .obj). Les fichiers objet ne sont pas lisibles, il s'agit de code machine (binaire si vous voulez).
Une fois tous les fichiers objet prêts, on passe au "linking". C'est une étape cruciale, où le compilateur va vérifier les dépendances entre fichiers et entre librairies (via les fichiers .o). Vos fichiers sources sont peut-être "syntaxiquement corrects", mais peut-être appelez-vous une fonction qui n'est référencée dans aucune librairie? Dans ce cas, l'étape de linking vous le dira.
Si toutes ces étapes se sont passées comme prévu, un exécutable sera généré à la fin! De nombreuses autres tâches s'effectuer depuis le makefile, comme déplacer des fichiers, copier des librairies statiques, ou effacer les fichiers objet après la compilation (devenus inutiles).

Copiez le fichier makefile de Viewimage dans la racine de votre projet. Tout d'abord, notre projet est en C++ et pas en C, il va donc falloir appeler le compilateur g++ et non gcc.

```
CPP          := ${BINPATH}/$(ARCH)g++
```

Les flags qui permettent de linker les librairies ne sont pas suffisants non plus. Dans notre code source, on appelait SDL_Mixer par exemple.

```
LDFLAGS := -O2 -Wall $(shell $(BINPATH)/sdl-config --libs)
-lSDLmain  -lSDL -lSDL_gfx -lSDL_image -lSDL_ttf -lSDL_mixer
```

Changeons aussi le nom du programme-cible.

```
PROGRAM = testSDL
TARGET := testSDL.dge
```

Allez ensuite à la dernière ligne du makefile, nous allons y ajouter les instructions pour faire la phase de compilation (de .cpp à .o) puis la phase de linking (de .o à .dge).

Ces lignes indiquent que l'exécutable testSDL va utiliser le fichier .o pour en faire un exécutable. Or, à ce stade-là de la lecture du fichier, le fichier main.o n'existe pas encore...

```
testSDL: obj/main.o
	$(CPP) obj/main.o -o
$(PROGRAM) $(LDFLAGS)
```

Voici la ligne qui crée le fichier main.o à partir du fichier main.cpp.

```
obj/main.o: src/main.cpp
	$(CPP) -c src/main.cpp
-o obj/main.o $(INCLUDES)
```

Sauvegardez votre makefile et exécutez-le avec la commande "make". Ca marche ! Un fichier .dge apparaît dans la racine. Il est temps de transférer le répertoire dans votre Dingoo, de configurer votre Gmenu2x ou Dmenu pour ajouter votre nouvelle appli... Vient le moment du test!

Spéciale Starcraft 2 et clan Rush2Star

[03/05@21:57:28] (@HED) j'ai joué que 3 match, dont 1 ou j'ai pu rien faire du tout
[03/05@21:57:44] (@HED) contre un Z qui a planqué sa spire
[03/05@21:57:48] (@HED) et ki a fait mass muta...
[03/05@22:09:46] <OFred|Neo> bah moi je jouerais ke demain a cette vitesse
[03/05@22:09:52] <OFred|Neo> jvais dormir direct du coup
[03/05@22:18:10] <unseen> bande de nul
[03/05@22:18:16] <unseen> vous meritez pas la beta

[03/06@14:13:07] <unseen> alors HED ca poutre le T ?
[03/06@14:13:14] (@HED) ouais jm bien !
[03/06@14:13:34] (@HED) plein d'units partout que je maitrise pas!

[03/07@10:44:57] <OFred|Neo> jai d units ki marrivent dessus jsais mm pas ce ke c lol
[03/07@10:45:01] <OFred|Neo> surtout chez les Z
[03/07@10:45:15] (@HED) les truc qui ressemblent à des tartes cramées, c des roach = attention danger !



[03/07@15:20:50] <HED|wifi> si on fait le match tt de suite ça te va ?
[03/07@15:20:54] <OFred|Neo> avec ma resolution pourrie on voit clairement le lazer ki est carrÃ© a lautre bout ... on dirait le lazer d'antar
[03/07@15:21:06] <HED|wifi> moi je vois rien car je peux pas regarder les batailles
[03/07@15:21:10] <HED|wifi> sinon mon pc plante :p

[03/20@21:42:17] <+Antar|BBB> aye fini mes matchs de placement
[03/20@21:42:23] <+Antar|BBB> en 1c1
[03/20@21:42:36] <OFred|Neo> et donc?
[03/20@21:42:39] <OFred|Neo> bilan ?
[03/20@21:42:46] <+Antar|BBB> bronze
[03/20@21:43:28] <+Antar|BBB> bronze aussi hed?
[03/20@21:43:35] (@HED) non moi carton
[03/20@21:43:38] <+Antar|BBB> lol

La vie "quote"-idienne

[OFred] reeeeeee
[HED] si tu dis ca ttes les 3 sec ca n'a plus de valeur
[OFred] oui mais je re toutes les 3 sec

[04/17@20:13:02] <unseen> j'ai vu que mes interet 2009 sont moins de la moitié de 2008
[04/17@20:13:06] <unseen> c'est n'importe quoi
[04/17@20:13:16] <unseen> sur mon livret a
[04/17@20:13:17] <OFred|Neo> normal en mm tps
[04/17@20:13:24] <unseen> ouais enfin bon ...
[04/17@20:13:32] <unseen> mon argent a pas fait beaucoup de petit
[04/17@20:13:38] <unseen> faut lancer du viagra dans les coffre fort

[03/07@18:26:28] <OFred|Neo> HED|mange: tu manges?
[03/07@18:39:55] <unseen> OFred|Neo tu neo ?

[03/18@20:40:05] <Plumes> j arrive vendredi a 20h30 et ma copine m emmene chez moi prendre le pc et go 100km pour le reseau :p
[03/18@20:40:56] (@HED) y'a quoi comme jeux

au reseau ?
[03/18@20:41:37] <Plumes> heu bc2 et mw mais je sais pas de quoi il s agit :p
[03/18@20:41:45] (@HED) en effet...
[03/18@20:41:53] (@HED) battlecry2 et mechwarrior ? lol

[05/01@20:42:23] <+Antar|BBB> j'aime pas la salade
[05/01@20:42:25] <+Antar|BBB> c'est degeulasse
[05/01@20:42:30] <+Antar|BBB> moi j'aime que ce qu'on met avec

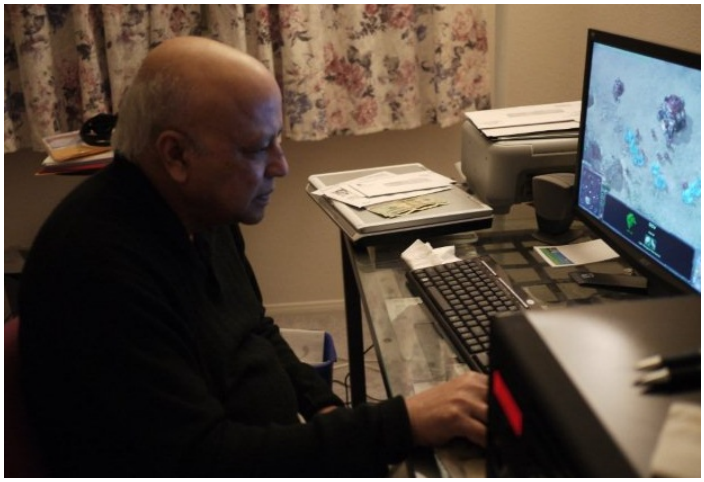
[08/31@15:05:38] <Plumes> donc en pyjama chez toi quelqu un te paye quand meme ?
[08/31@15:05:44] (@HED) oui
[08/31@15:06:01] <Plumes> interessant je crois voir d ou vient la crise mondiale :p
[08/31@15:06:18] (@HED) de mon pyjama ?
[08/31@15:06:20] (@HED) j'en etais sure

[07/03@20:56:46] <Ismael> alors vous en êtes où à GW ?
[07/03@20:56:59] <+Antar|GW> ben la hed est allé manger..

07/14@14:13:16] <OFred|WiFi> spa possible
[07/14@14:13:18] (@HED) ta fait quoi ?
[07/14@14:13:21] <OFred|WiFi> je reviens du bal pompiers du 14 juil
[07/14@14:13:24] (@HED) LOL
[07/14@14:13:26] (@HED) mais pk ty vas ? :pp
[07/14@14:13:31] <OFred|WiFi> bouff gratos
[07/14@14:13:36] (@HED) ah ok jme disias aussi :p

[07/14@20:48:12] <OFred|WiFi> puré c chaud g des betes dans mon ecran ... jlé vois mais jpe pas les toucher
[07/14@20:52:22] <Refeuh> faut arreter les drogues... :D

ET ÇA NOUS A FAIT RIRE:



Le plus vieux joueur de Star 2 du monde? (d'après Reddit)
http://www.reddit.com/r/gaming/comments/bqcvm/



La pub du chewing gum Fits en Corée:
http://www.lelombrik.net/videos/31322/chewing-gum-fits.html



Poisson d'avril: Halo version Bollywood.
http://www.youtube.com/watch?v=_4DHllroiqM

RBD PRIDE

Retrouvez tous les numéros sur :

http://rbdmag.hed854.net



RBD c'est aussi:

- un canal IRC (irc.epiknet.org #rbd)
- des vidéos Youtube (http://www.youtube.com/user/HED854)
- des sorties aux salons de jeux vidéo à Paris
- des potes pour jouer en ligne à D2, WoW, GW et Hattrick
- un partage Dropbox pour échanger des fichiers
- des projets secrets pour conquérir le monde
- un groupe de chanteurs mexicains
- etc.

(1) 27/07/1938-04/03/2008; http://fr.wikipedia.org/wiki/Gary_Gygax)