

joystick
PC/MAC

joystick

N° 79 FÉVRIER 1997

EXCLUSIF !

Jedi Knight

LE NOUVEAU LUCAS

4 pages d'images inédites

SURPRENANT

CONQUEST EARTH

le tueur d'Alerte Rouge

LE MAC FAIT SA RENTRÉE

Caesar II, Amber, Virtual Pool...

NOUVEAU

Rubrique réseau

Diablo, Blood & Magic, Death Rally

Ecstatica 2, Moto Racer, La Cité des enfants perdus, X-COM, NFS2...

32 pages de reportages et previews!

EN TEST

Flying Corps

Le jeu du mois

T 2788 - 79 - 35,00 F



www.joystick.fr

DOSSIER RÉSEAU • JEDI KNIGHT • 35 F • FÉVRIER 1997 • FLYING CORPS • FAIT FROID

PC - Mac

Force G, centrifuge ou retour canon : le CH FORCE FX vous fera vibrer !

- Force FX : le premier flightstick qui vibre dans la main.
Avec en plus le fameux simulateur **JETFIGHTER III**
(Mission Studios - Ubi Soft), découvrez les sensations
de pilotage de l'An 2000 !



- F-16 Fighterstick
20 fonctions programmables :
le Top des F-16 !



- Virtual Pilot Pro
A la fois volant et manche :
exclusivité mondiale !



- CH Gamepad :
le joypad 8 boutons
à la griffe CH



- Pro Throttle :
manette des gaz 20 fonctions programmables
pour maîtriser les simulations les plus exigeantes.



- CH Pedals
Palonnier / Pédalier :
un cocktail unique au monde !

LISTE DES REVENDEURS AGREES CH

- Ultima / D.B.R.
- Cybermania
- Forum Espace Culture
- IDC Retail
- Continent
- CD Computer
- Cora
- Micro I Media
- Microvision SA
- Nash Computer
- King Games
- Ultima (Montpellier-Toulouse)
- Centre Informatique
- Espace Bureautique
- Espace Culturel Paradis
- Centre Leclerc Sodiretz
- Orléans Net Concepts
- Espace P.A.
- SARL DBM
- Aksys A2 Points
- Hypermedia Nancy
- Continent
- Centre Leclerc Marlydis
- Centre Leclerc
- King Games
- Micro Center
- ANS Point Micro
- Hypermedia Vendenheim
- Carrefour Givors
- AWS Apple Center
- PC Halle
- ABC Games / Score Games
- Overdream
- Surcouf
- Micro Cockpit
- Micro Rouen
- Continent Chelles
- Joker
- Joker
- King Games
- Kits et Composants
- CynerJ

31, Rue du Docteur Jean Fiole
 7, Allée de Turcat Mery
 Centre Commercial Grand Littoral
 Galerie Avant Cap / Plan de Campagne
 Centre Commercial Mondeville 2
 11, Rue Jean Jaurès
 Boulevard de Normandie
 Avenue Clémenceau / Galerie le Quartz
 4, Allée Pablo Picasso
 46, Avenue Jules Julien
 17, Place d'Occitanie
 203-205, Rue Sainte Catherine
 28 bis, Cours du Général de Gaulle
 23, Rue des Glairons
 14, Route de Paris
 Atout Sud / 1, Rue Ordroneau
 266, Rue du Faubourg Bannier
 13, Place du Maréchal Leclerc
 175, Boulevard Carnot
 15, Rue du Haras
 9, Boulevard Barbou
 Le Fourchene
 1, Rue Belle Fontaine
 Univerdis/Avenue Louis Sallenave
 6, Rue Massey
 Centre Commercial - Place des Halles
 14, Rue du Commerce
 34, Route de Strasbourg
 Centre Commercial du Giers
 113-115, Rue Réaumur
 29, Rue du Colisée
 6, Rue d'Amsterdam
 35, Rue Saint Maur
 139, Rue Daumesnil
 6, Rue Galilée
 44, Boulevard de L'Europe
 RN 34
 18, Rue d'Anjou
 13, Rue des Louviers
 16, Rue Mary Lafon
 170, Chemin de Ramatuel
 4, Rue de L'Eperon

13006 Marseille 04 91 81 62 80
 13008 Marseille 04 91 29 61 16
 13464 Marseille 04 91 65 86 65
 13480 Cabries 04 42 31 81 81
 14125 Mondeville 02 31 35 45 45
 20137 PortoVecchio 04 95 70 51 65
 27009 Evreux 02 32 29 50 00
 29200 Brest 02 98 46 14 17
 31120 Portet / Garonne 05 62 20 07 38
 31400 Toulouse 05 61 25 88 73
 31770 Colomiers 05 61 30 24 54
 33000 Bordeaux 05 56 92 85 11
 33170 Gradignan 05 56 75 14 80
 38400 S' Martin d'Herès 04 76 63 38 42
 44071 Nantes 02 40 18 65 54
 44400 Rezé 02 51 70 70 70
 45400 Fleury les Aubray 02 38 22 31 70
 45504 Gien 02 38 38 03 03
 47000 Agen 05 53 66 64 51
 49100 Angers 02 41 25 31 31
 54500 Vandoeuvre 03 83 15 13 05
 56000 Vannes 02 97 63 07 63
 57157 Marly 03 87 62 80 00
 64000 Pau 05 59 80 80 80
 65000 Tarbes 05 62 34 13 13
 67057 Strasbourg 03 88 22 31 50
 67550 Vendenheim 03 88 18 24 88
 67550 Vendenheim 03 88 18 38 38
 69700 Givors 04 72 49 55 55
 75002 Paris 01 53 40 40 40
 75008 Paris 01 53 93 98 38
 75009 Paris 01 43 25 85 55
 75011 Paris 01 43 55 37 61
 75012 Paris 01 53 33 20 00
 75116 Paris 01 47 23 04 05
 76100 Rouen 02 35 73 46 56
 77508 Chelles 01 64 26 81 81
 78000 Versailles 01 39 50 79 99
 78100 S' Germain en Laye 01 34 51 71 11
 82000 Montauban 05 63 63 03 04
 84091 Avignon 04 90 80 46 00
 86000 Poitiers 02 49 41 77 45

- Hom Informatique
6, Boulevard Garibaldi
- Cora Belfort
15, Route de Montbéliard
- Extrapole la Défense
Centre Commercial les 4 Temps
- Delta Rom
65, Avenue Paul Doumer
- Extrapole Belle Epine
Centre Commercial Belle Epine
- Apro (Cergy-Evry-Le Chesnay)
ZA La Danne / 9, Rue de Bouvreuil
- Futur Albatross
43, Boulevard de Houelbourg Jarry
- Librairie Autrement/Espace Multimedia
88, Rue Juliette Dodu
- Sam Player
62, Rue Juliette Dodu
- E.Leclerc Multimedia
Route de Volx

89100 Sens 03 86 64 68 49
 90400 Andelmanns 03 84 57 57 57
 92092 La Défense 01 41 02 99 00
 92500 Rueil Malmaison 01 34 80 95 00
 94521 Thiais 01 45 12 28 00
 95611 Eragny sur Oise 01 30 37 98 99
 97122 Baie Mahault
Guadeloupe
0 590 26 66 82
 97400 S' Denis - Réunion 0 262 20 33 13
 97400 S' Denis - Réunion 0 262 21 30 07
 04100 Manosque 04 92 87 64 52

- Disponible dans les **FNAC**.
- Disponible dans les **Auchan**.



FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2
 56200 LA GACILLY - Tél. (utilisateurs) 02 99 08 90 77
 Tél. (revendeurs) 02 99 08 90 88 - Fax : 02 99 08 94 17
 BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - 30, Avenue de Roodbeek
 1030 BRUXELLES - Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89

Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.



Sommaire

LES TESTS DU MOIS MAC CD-ROM

AMBER.....	90
CAESAR II.....	106
TERMINAL VELOCITY.....	109
UNDER A KILLING MOON.....	109
VIRTUAL POOL.....	103
ZONE RAIDERS.....	112

PC CD-ROM

A10 CUBA.....	94
ERADICATOR.....	96
FLYING CORPS.....	74
GEX.....	104
HARPOON 97.....	86
NASCAR.....	102
PHANTASMAGORIA II.....	92
PRIME TARGET.....	108
RELOADED.....	105
SAFE CRAKER.....	110
SEGA RALLY.....	82
SIMCOPTER.....	80
STAR GENERAL.....	110
THE CROW.....	111
USNF 97.....	98
VALDO.....	84
WAGES OF WAR.....	100

ET AUSSI...

SOURIEZ.....	4
SOMMAIRE CD-ROM.....	6
COURRIER.....	8
QUOI DE ?.....	30
LOISIRS.....	32
TOP RÉDACTION.....	73
TESTS BREFS.....	112
GUIDE CREATURES.....	114
CRACKS.....	116
EN DÉTRESSE.....	122
RÉPONSES MICRO.....	120
MINITEL.....	31, 89, 91
ANCIENS NUMÉROS.....	72
P.A.....	144

J O Y S T I C K 7 9 • F É V R I E R 1 9 9 7



◀ **32 LOISIRS** : Les voyages extraordinaires d'Alexandra Néel. L'océan des Origines chez Microfolie's. Les secrets du corps humain chez Mindscape... décidément nos loisirs n'auront jamais été aussi bien pourvus en CD originaux et réussis.



▶ **40 RESEAU** : Un résal, des réseaux, un diablal, des diablo... euh non, ça marche pas. Bienvenue dans le monde merveilleux des jeux en réseau que vous retrouverez chroniqués chaque mois dans cette nouvelle rubrique.



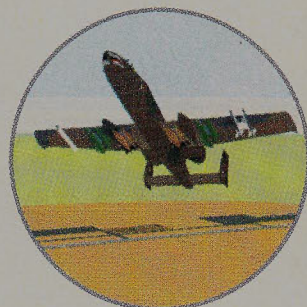
◀ **44 DOSSIER Nanotechnologie** : Un monde étonnant se cache dans les profondeurs de la matière: des machines, des médicaments, des ordinateurs de la taille d'un atome et mince! j'vois plus mon clavier



▶ **48 EXCLU** : Jedi Knight Exclu lulu, psst! voilà les dernières révélations de ce qu'il est convenu d'appeler Le retour du grand Georges avec une Etoile noire.



◀ **54 ESPIONNAGE** : Les barbouzes de Joy ont enfilé leurs vieux trench-coats. Conquest Earth, Moto Racer, Ecstatica 2, La Cité des enfants perdus : les microfilms sont en page 54.



▶ **74 TESTS** : De vieux coucoucs, des hélicos, des voitures, des sous-marins... tous les moyens de transport mènent aux pages de test de Joystick.



◀ **90 TESTS MAC** : Février sera une bonne année pour les pommes. Courez donc lire les tests de Virtual Pool, Caesar II, Under a killing moon, et plus si affinités.



▶ **124 PREVIEWS** : Mine de rien, page 152 vous attendent les previews de Need for Speed 2, UFO 3 et Wreckin Crew et pis plein d'autres

LES PREVIEWS

AGE OF SAIL.....	132
BANZAI BUG.....	135
DARKLIGHT.....	131
DEATHDROME.....	139
INDEPENDANCE DAY.....	143
LOST VIKINGS 2.....	141
MAGIC : BATTLEMAGE.....	142

NEED FOR SPEED 2.....	128
NOIR.....	143
PERFECT WEAPON.....	134
POD.....	124
SIMGOLF.....	133
STRIKE POINT.....	130
TEST DRIVE.....	138
TITANIC.....	140
WRECKING CREW.....	136
X-COM 3.....	126

JOYSTICK
est édité par la société **HACHETTE DISNEY**
PRESSE SUIE au capital de 100 000 F, localisé-
gérant, RCS Nanterre 8391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92592
Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Froment, 92580 Cligny Cedex
Tel. : 01 41 34 85 00, Fax : 01 41 34 87 99
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT
DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef adjoint : Cécile Baron
Chef des Infos : Jérôme Darnaudet
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Lina, Isabella Lacombe, Marie-
Noëlle Hedon, Christophe Gourdin, Stefania Brunelle
Emmanuel Le Coz
Correcteur photographique : Stéphanie Lederer
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou

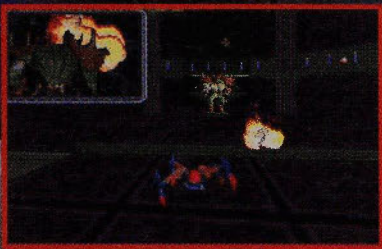
REDACTION
COURRIER DES LECTEURS : Seb
NEWS : toute l'année
PREVIEWS : Seb, Iansolo, Monsieur Pomme de
terre, Fishbone, et Kika
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone
(Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord
Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Monsieur Pomme
de terre (Laurent Sarrail), Madimes (Kyrille Baron),
Seb (Sébastien Homan), Tibérius (Féral Pluchon),
Kika (Celine Gaise).
Correspondant permanent aux Etats-Unis :
Margot
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde
Bany, Stephano Quentin, Frédéric Garcia, Jean
Pierre Goumet
Jeux Crack : Gabriel Lopez.

Secrétariat : Laurence Geoffroy
Publicité : Claudine Tellechea 01 41 34 87 25
Aline Tomas 01 41 34 86 93
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre
Cedex 9, Tel. : 01 44 89 41 15, Tarifs 1 an (11n°) :
France (239F), étranger (319F), Tarifs avion sur
demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numers vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur : HDP
Concepteur : Mic Dix
Rédacteur / Animateur : El Fredo
Photogravure : GRAMPA - COMPO IMPRIM
Impression par : BROADBARD GRAPHIQUE
Distribution : Transports Presse
Tous droits de reproduction réservés.
Publication inscrite à l'ODJ
Commission paritaire N° 70725
ISSN 0994-4559 Depuis le 1er 1er 1997
Illustration : Didier Gady
Couverture : Conquest Earth © Data Design
Interactive
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à
l'intérieur du magazine.
Le numéro comporte
également un CD-ROM
gratuit déposé sur la
couverture, qui ne peut
être vendu séparément.
Révision du CD-ROM :
Christophe Gourdin,
Gina, Fabien Deleval,
Lord Casque Noir, Ed.
Responsable Albert
Festercaerts, 243
chaussée romaine 1800,
Koningste Vijlvoorde
Belgique
JOYSTICK 1 an (11
n°) : 1 450 FB

DIFFUSION CONTROLE
1 9 9 5

**IL NE SUFFIT PAS DE LES VAINCRE...
IL FAUT LES ERADICHER !**

ERADICATOR



DISPONIBLE SUR PC/CD-ROM

EIDOS
I N T E R A C T I V E

ACCOLADE

6 BOULEVARD DU GÉNÉRAL LECLERC - 92115 CLICHY CEDEX - TÉL. : 01 41 06 96 75
ERADICATOR IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. © 1996 ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO EIDOS INTERACTIVE.

Assistance technique, infos, astuces,
soluces, cadeaux... 24h/24, 7j/7 au
08 36 68 19 22* / 3615 EIDOS
* 2,23 la minute. Service disponible à partir du 15 février 1997

sommaire



L'installation et le lancement des démos depuis Windows 3.1 reste très limité et débouchent souvent sur un plantage. C'est dû aux limites de l'interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux DOS, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOY31.EXE se trouvant dans la racine du CD.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et de ne pas dépasser le 800x600 pour une meilleure lisibilité. Ah oui, avant de démarrer l'interface, il faut copier à l'intérieur de votre répertoire Windows le fichier VBRUN300.DLL se trouvant dans la racine du CD. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problème. Pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter notre interface ou bien de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, reportez-vous aux instructions correspondante. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOY95.EXE se trouvant dans la racine du CD.

LA PARTIE PC

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum un 486 DX2 66 équipé de 8 Mo de Ram et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un DX4 100 et d'un lecteur quadruple vitesse. Sur ce type de configuration, le temps de chargement risque de vous paraître bien long. Désolé... Cela est dû à la taille très importante de l'exécutable. Ce défaut sera corrigé dès le prochain CD.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 3.1

Pour fonctionner, l'interface requiert la présence de Video for Windows. Si cette extension n'est pas encore installée sur votre système, vous pouvez lancer SETUPEXE se trouvant dans le dossier VFWINDEO du CD. Sous Windows 3.1, les écrans sont limités à 256 couleurs. Vous pouvez néanmoins passer en 65 000 ou plus pour profiter d'une meilleure qualité des vidéos. Il vous faut également copier à l'intérieur de votre répertoire Windows le fichier VBRUN300.DLL se trouvant dans la racine du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton QUITTER du menu principal ou en appuyant sur la combinaison de touches ALT+F4 à n'importe quel moment.

DIRECTX3 : LE REMÈDE

Comme nous vous l'expliquions dans l'encadré "Mise en garde" du mois dernier, nous avons rencontré quelques problèmes avec la version 3 de DirectX présente sur le CD. Sur certains ordinateurs de la rédaction, ceux équipés de carte-mère Endeavor ou Atlantis d'Intel (avec Sound Blaster 16 intégré), Windows 95 redémarre avec un message d'erreur "Msgsrv32...". Le problème est lié aux drivers Sound Blaster. De nouveaux drivers permettant de résoudre ce problème sont d'ores et déjà disponibles. Hélas, ils l'ont été juste après l'impression de ce CD, ce qui ne nous a pas permis de les y inclure. En attendant, vous pourrez les trouver sur notre site Internet : www.joystick.fr.

Jérôme Darnaudet

cd-rom n° 21

COMMENT DÉCOMPRESSER LES FICHIERS ?

Certains fichiers, affublés de l'extension .ZIP (comme les MODS ou les DemoMakers), doivent être décompressés avant utilisation. Si vous n'êtes pas familiarisé avec PKUNZIP.EXE, vous pouvez utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\PATCHES\ du CD.

Ce programme permet de décompresser (ou "dézipper") ces fichiers, et non de les lancer. Pour les lancer, il vous faut ensuite vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur les exécutables.

1) DEMOSMAKERS.

Vous trouverez dans le répertoire \DATA\DEMOMAKE les réalisations des meilleurs DemoMakers durant les dernières Coding-Party. Toutes ces démos sont compressées et nous vous conseillons très vivement de les lancer sous DOS et de sauvegarder votre fichier WIN.COM se trouvant dans le répertoire de Windows afin de pouvoir le restaurer si l'une des démos, allergique à Windows, venait à le détruire ou le modifier.

2) MODS.

Des musiques, encore des musiques, au format Mods. Vous les trouverez dans le répertoire \DATA\GANA\MODS\ Vous trouverez également des programmes permettant de lire ces fichiers dans le répertoire \DATA\GANA\PLAYER.

3) VIDÉO-DÉCONNÉ.

Quelques programmes réalisés par les lecteurs de Joystick.

4) WALLPAPER

Des thèmes de bureaux pour Windows 95.

5) CARTE 3D

Toutes les dernières mises à jour de programmes et les derniers drivers pour cartes 3D.

Vous y trouverez également les drivers Sidewinder offerts par Microsoft. Ces drivers pour Windows 95 permettent de configurer les Joypads de la manière la plus simple qui soit. Un must. Vous y trouverez également un utilitaire FSCONV.EXE permettant de convertir les scènes et avions de FS5 vers FS6.

7) LES DÉMOS.

VALDO

Éditeur **Ubi Soft** Système **Windows 3.1 et Windows 95**

Pour lancer la démo manuellement sous Windows 3.1 ou 95, cliquez sur le SETU.PEXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\VALDO du CD.

SKYNET

Éditeur **Bethesda Softworks** Système **DOS**

Pour installer la démo manuellement, décompressez (à l'aide de JOYLIST par exemple, voir encadré) le fichier SKY-DEMO.ZIP se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\SKY, et lancez l'exécutable SETU.PEXE situé dans le répertoire de destination.

OBSIDIAN

Éditeur **Rocket Science** Système **Windows 95**

Pour lancer la démo manuellement sous Windows 95, cliquez sur le bouton "Exécuter" du menu "Démarrer" et tapez "X \DATA\DEMOS\OBSIDIAN\OBSDIAN.EXE" en remplaçant X par la lettre de votre lecteur CD. Cette démo nécessite Quicktime 32 bits. Si vous ne l'avez pas déjà installé, lancez le programme QT32.EXE se trouvant dans le même répertoire.

A10 CUBA !

Éditeur **Activision** Système **Windows 95**

Pour installer la démo manuellement sous Windows 95, cliquez sur le bouton "Exécuter" du menu "Démarrer" et tapez "X \DATA\DEMOS\A10\A10DEMO.EXE" en remplaçant X par la lettre de votre lecteur CD.

BANZAÏ BUG

Éditeur **Groller Interactive** Système **Windows 95**

En ce qui concerne cette démo, nous tenons à vous préciser qu'elle comporte deux niveaux jouables mais qu'il ne s'agit là que de niveaux d'initiation, les autres stages de la version finale étant largement plus difficiles et beaucoup plus fournis.

Pour lancer la démo manuellement sous Windows 95, cliquez sur le bouton "Exécuter" du menu "Démarrer" et tapez "X \DATA\DEMOS\BU\GABUG\DEMO.EXE"

en remplaçant X par la lettre de votre lecteur CD. Une fois l'installation terminée, consultez le fichier README.TXT se trouvant dans le répertoire de destination pour connaître les instructions de jeu, et notamment les touches à utiliser.

BLAM! MACHINEHEAD

Éditeur **Eidos** Système **DOS**

Pour installer la démo manuellement, décompressez le fichier BLAMDEMO.ZIP se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\BLAM du CD et lancez INSTALL.BAT se trouvant dans le répertoire de destination, si possible sous DOS.

MAGIC THE GATHERING

Éditeur **Microprose** Système **Windows 95, Windows 3.1**

Pour lancer la démo manuellement, cliquez sur le fichier DEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\MAGICA.

BATTLEGROUND SHILOH

Éditeur **Empire** Système **Windows 95, Windows 3.1**

Pour installer la démo manuellement, cliquez sur le fichier SETU.PEXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\BGSV.

HEROES OF MIGHT & MAGIC II

Éditeur **Blue Byte** Système **Windows 95**

Pour installer la démo manuellement, cliquez sur le fichier H2DEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\HEROES2\ du CD.

8) LA SOLUCE DE TOONSTRUCK.

9) DIRECTX3

Si l'une des démos Windows 95 requiert DirectX 3, vous pouvez l'installer depuis ce bouton. Attention, lisez la mise en garde concernant DirectX3.

10) REPORTAGE

Le reportage de ce mois-ci concerne un jeu dont vous n'avez certainement jamais entendu parler : Conquest Earth. Cet excellent clone de Red Alert comporte bien des atouts qui risquent de faire beaucoup d'ombre au tenant du titre ! Reportage brillamment filmé par Christophe Serrate.

11) ANIMATION

Encore une animation de notre graphiste 3D, comme ça, juste pour faire bien.

12) PIXEL

Pixel récompense ce mois-ci une animation 3D et non des images. Vous trouverez malgré tout quelques images de lecteurs dans le répertoire \PIXEL, ainsi que des visualiseurs d'images pour rendre leur visualisation plus simple.

13) LA SORTIE

La sortie. Je vous rappelle que vous pouvez également quitter l'interface en appuyant sur les touches ALT+F4.

LA PARTIE MAC

Dans ce CD Mieux-Mieux n° 18, vous trouverez un super dossier sur Bungie qui nous prépare l'excellent Myth, des news sur le monde Apple, des sharewares, la soluce de Wing Commander 4, des programmes lecteurs et les démos de Alley19, Bumbler, Safecracker, Odyssey et Sleep On It. Ben voilà, il n'y a pas d'instruction particulière, tout se déroule comme d'habitude. Il fait beau, les oiseaux chantent, le printemps ne va pas tarder à revenir, le burger de midi était pas très bon, le CAC 40 gagne 1,3 point... et pis tout ça, quoi.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom n° 21 fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. H.D.P. ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de H.D.P. ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

C'est en feuilletant le dernier numéro de Joystick que nous sommes tombés sur la page du Courrier des Lecteurs. C'est en lisant qu'on s'est dit que c'était une rudement bonne idée, ça, de laisser la parole aux lecteurs, justement. Du coup, on a décidé de refaire la même chose dans ce numéro. C'est en feuilletant d'autres numéros de Joystick, plus anciens encore, que nous nous sommes aperçus que le Courrier des Lecteurs, bah, y en avait un chaque mois. Alors on s'est dit que c'était bien la preuve que c'était une bonne idée, puisqu'on le fait chaque mois. Pour nous écrire : Joystick, "Le Courrier des Lecteurs", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

En 2023

On a reçu cette lettre de Richard Bayet. En fait c'était pas vraiment une lettre, puisqu'il nous l'a envoyée par e-mail en se connectant sur notre copain le web www.joystick.fr. Comme il nous a bien fait rigoler, le gars Richard, on en fait profiter tout le monde. Hop.

Ah, les salauds ! Y z'ont bien monté leur coup ! En 2023, eh ben, toutes les offres gratuites de connexion que j'ai eu avec mon modem éss vont plus 'alables... toute façon, en 2023 eh ben, on sera tous branchés par le cerveau sur The Microsoft Network et pis Bilou, y sera maître du monde et puis, il nous regardera en rigolant avec Monsieur Intel et pis, y nous feront acheter des Gigatiums tournant à 3,658 TeraHertz et pis Windows Ultimate Infinity 2023 Comes Back Oh Yes With More & More Bugs ! Et pis Internet, il existera plus, y aura que des Intraneis reliés à The Microsoft Network, et pis tout ce qu'on pensera Bilou il le saura et pis il nous punira avec des mises à jour pour Met-a-Dours. Apple se sera fait racheter par le consortium Microsoft-Intel et puis aura été dissout (et dix sous, c'est pas cher !) et puis Orwell, c'est pas 1984 qu'il aurait dû appeler son bouquin, c'est 2023.

Ouais ! C'e sera pas joli à voir, l'an 2023. Et pourtant, quelque part dans la conscience collective, on se rappellera que dans les années 80-90 un magazine sur les jeux vidéo prévenait les gens que certains éditeurs faisaient des jeux que pour le fin, que Bilou y commençait à lorgner sur le poste de Master of the Universe... Et pis un jour de 1997, on plein dans les purges internetiennes y se sont fait servir : ils avaient nus, comme d'habitude, revencé en 2023 pour la rubrique previews de leur Ouabe Internet et paf ! La Commission de censure frappa : message à caractère outrageant à l'encontre du déroulement du Temps, qui ne désirait pas porter plainte mais tout pis ! L'équipe du magazine fut arrêtée et pis envoyée en prison et pis torturée et pis exilée au Pôle Nord, en bernauds et tongues... C'est alors que tout s'enchaîna... pour arriver à la situation de 2023. « Ouap, c'est comme ça que c'est arrivé ! », se rappelleront certains, mais pas trop fort, de peur d'être punis par Big Bilou... Des fois y en a qui se souviendront d'un peu plus de détails et dans un éclair de semi-conscience, ils crieront un nom de guerre étrange "Joystick." Mais ceux-là, on ne les reverra plus jamais.

Courrier

Alors ? On fait moins les malins, hein ? On flappe, maintenant ? On pensait pas que ça pouvait avoir des conséquences aussi graves ? Eh ben oui heureusement que je suis là ! Ah la la, faut tout leur dire, aux jeunes de maintenant... Ah ben de mon temps tiens, j'as qu'à voir, jamais on aurait osé... Tsss... Je vous aurai prévenus...

Nous voilà, comment dire, prévenus. Merci à toi, Richard, d'être aussi vigilant. D'être aussi prévenant aussi. Du coup, on va faire gaffe maintenant. Gaffe à ce qu'on écrit, gaffe à ce qu'on pense. On a même, tiens, carrément commencé à faire gaffe dans ce numéro de Joystick, en fait : il faut savoir lire entre les lignes maintenant pour savoir VRAIMENT ce que nous voulions crier à la face de nos lecteurs. Il faut décoder les textes, lire un mot sur deux, lire les premiers mots de chaque phrase et les assembler pour que tout soit clair, pour savoir LA VÉRITÉ. Grâce à toi, on sera encore là en 2023, ami Richard, si cette dernière phrase ne me vaut pas "outrage à l'encontre du déroulement du Temps".

La Mission

Nous avons reçu une lettre de la DST et de la DGSE, qui nous a été transmise par Benoît Gueout de Montrouge (certainement un mec qui bosse là-bas). On nous pose de jolies questions toutes propres et bien ordonnées.

Voici votre mission : Le gouvernement suivant de très près le jeu Créatures, souhaiterait faire un petit tour sur le site Internet de Warner Interactive de manière à récupérer des norus éduqués, des patchs, etc. Mais malheureusement, un fou dénommé Pomme de Terre a fait sauter tous les modems se trouvant dans les locaux de notre service pour des raisons inconnues. Alors le gouvernement, et plus généralement la France, nous demande ceci :
1- Vérifier l'adresse de Warner Interactif.
2- Aller jeter un coup d'œil sur le site et essayer de récupérer quelques œufs, norus, patchs.
3- Mettre les informations recueillies sur le CD du mois prochain.
4- Et à la demande générale de la France, "réinstaurer le Guide d'Achat qui était bien pratique lorsque l'on voulait rechercher un jeu dans d'anciens numéros" (dit par Chirac lors des vœux de 1997). Merci.
PS : Bien sûr, si l'un de vos membres était tué lors de l'exploration du site, le gouvernement nierait avoir eu connaissance de vos agissements.

Bon. Alors, Monsieur le Gouvernement, on a vérifié l'adresse du site de Warner Interactive, celui qui concerne tout ce qui touche à Créatures, et c'est bien www.cyberlife.co.uk. Mais votre charmante lettre, monsieur le Gouvernement, nous fait remarquer que nos lecteurs n'ayant pas accès à Monsieur Internet ne peuvent en profiter, ou difficilement (obligés de se rendre dans un CyberCafé, être obligés d'y côtoyer des

couillons-branchouilles, de se faire braquer 50 balles pour un café, payer super cher la petite demi-heure d'utilisation, passer pour un couillon-branchouille). Nous ne pouvons rien promettre tout de suite, mais nous allons essayer d'arranger le coup avec Warner Interactive pour effectivement caser quelques jolis œufs dans notre prochain CD. On vous tient au courant, promis. En ce qui concerne le Guide d'Achat, pour différentes raisons, il ne réapparaîtra pas dans les pages de Joystick. L'une d'entre elles étant qu'on manque de place. Nous sommes donc trop contents de récupérer ces deux-là. En échange, hop, je vous propose, Monsieur le Gouvernement, une autre solution qui devrait s'avérer encore plus intéressante et pratique. Mettre la liste de tous les tests parus dans Joystick sur le CD, dans un joli petit fichier. Ainsi, il suffira de le charger et de l'examiner pour trouver un test donné. Plus pratique encore, vous pourrez faire des recherches et trouver instantanément dans quel numéro de Joystick le test est paru, et à quelle page, s'il vous plaît.

Moumoute

Les gens qui nous appellent "mes amis" sont nos amis. C'est donc un ami belge, qui se surnomme lui-même La Moumoute Belge de Larry Laffier, qui nous écrit et nous parle, ou plutôt, hurle sur ceux qui l'énervent. Il nous confie, également, une bien douce obsession.

Mes amis, Putain qu'est-ce qui se passe ici ? Ce monde de merde avec des machines qu'il faut changer tous les ans pour voir une vidéo pourrie dans un timbre-poste. Le monde avec la télé qui met "cyber" devant tous les mots (le Cyber Club Dorothee, on aura tout vu). Ce monde avec des salons dits multimédias où des gringousses hyper bonnes sont très gentilles avec toi pour que tu achètes la carte-son qu'elles présentent dans leur stand. C'est quoi, cette putain de ville où j'ai vu Alerte Rouge à 3 000 balles (soit plus ou moins 500 F français) dans un magasin composé exclusivement de passionnés de micro depuis dix ans, alors que cent mètres plus loin, le même jeu était vendu à moitié prix (soit 250 francs français) dans un magasin de CD audio et où les vendeurs savent même pas ce que c'est qu'le config.sys ? Putain, c'est quoi ce magazine où les journalisteux ne veulent pas mouiller leur chemise (Joy 72, p. 22, article sur le CD-RW, dernière phrase). Putain l'application la plus évidente des CD réinscriptibles, c'est le piratage, nom de Dieu ! Moi qui pensais que le nouveau Larry et l'arrivée de Kika auraient excité vos hormones. Mais non, vous êtes toujours des puceaux. Je me souviens encore avec émotion du temps où les jeux étaient moches, en 2D, sans vidéo, sans option réseau mais surtout sans ces putains de commercieux, de publicitaires, de connards de la télé et de ces putains de Golden Boys qui sont en train de pervertir le monde des jeux vidéo. Merci, Messieurs, de nous

laisser en paix. Merci, Messieurs, de ne plus nous occuper de nous. Merci, merci beaucoup. Tiens, à propos de Kika (putain, j'ai une obsession sur elle, c'est grave !), ça serait cool de la voir dans vos vidéos sur le CD-Rom de Joy, ou un slide-show, ou n'importe quoi. Ça serait cool !

Oh là, il est énervé notre gars Moumoute. C'était tout plein rempli de gros mots ça, mince. Oui, c'est un monde de merde, bien souvent. Oui, on peut se faire des plans nostalgie et regretter le temps où personne ne connaissait les jeux vidéo : les médias n'en parlaient pas, il n'y avait pas de pubs, pas de commerciaux, pas tous ces gens qui te paraissent parasites. Le temps où pépé et même ne comprenait rien à ce que tu pouvais faire de tes loisirs, et disaient, flatteurs, "Oh, j'y comprends rien à tout ça, tous ces mots, c'est trop compliqué", pendant que tu rougissais de contentement. Alors que maintenant ils lâchent, le dimanche, lors du repas familial : "Ah oui, je l'ai vu à la télé, ton Tomb Raider, ils en parlaient... Ça a l'air bien, hein?". On perd le sentiment d'être dans un monde à part, hein ? D'être quelqu'un de différent des autres. C'est déroutant. "Je suis comme les autres, finalement, il s'est vendu 1 million et demi d'exemplaires d'Alerte Rouge..." Pour ce qui est des journalisteux qui ne mouillent pas leur chemise, attention de ne pas tout mélanger. Joystick est un canard de jeux vidéo, les jeux avec les boîtes, les manuels, qui sont vendus en magasin. Nous ne testons pas de versions pirates des jeux, nous testons les versions que les éditeurs ou les développeurs nous fournissent. Celles sur lesquelles ils bossent et investissent et dont ils attendent d'encaisser les ventes pour passer à un autre jeu. Notre milieu, celui dont nous parlons dans nos pages, est celui des jeux circulant légalement. Quand un CD-RW débarque ou s'annonce, c'est en l'imaginant dans ce milieu que nous devons en parler. Sinon, à quoi bon mettre des notes d'intérêt aux jeux, à quoi bon les noter tout court, à quoi bon parler de leur durée de vie ? Après tout, des copies pirates, c'est pas cher, on s'en tape que le jeu soit pas terrible. On note les jeux et on donne notre avis à ceux qui déboursent 400 balles pour acheter un soft, ceux pour qui ça a de l'importance, ceux qui font qu'il y a encore des jeux qui sortent, s'améliorent et continueront d'évoluer parce que programmeurs et graphistes peuvent en vivre et continuer leur boulot. La boulimie des collectionneurs de softs pirates, sous des faux airs de petite rébellion, n'est que la plus lamentable expression du monde capitaliste agressif qu'ils critiquent pourtant et croient combattre : vouloir tout, tout de suite, sans savoir contrôler ses envies et sans penser aux implications à long terme que cela peut avoir pour les autres. En ce qui concerne notre charmante et douce Kika, je ne comprends pas ta requête, là, pour le coup de la voir dans les vidéos de Joy. Elle s'y trouve presque à chaque fois : dans le CD n° 16, c'est elle qui se promène en tutu (y a que les filles pour mettre des tutus), dans le CD n° 20, c'est elle qui se fait casser la gueule (les filles ne savent pas se battre).

100 % PlayStation
100 % soluces



PlayStation™

M A G A Z I N E

JANVIER - FEVRIER - MARS 1997

Hors-Série
132 pages
d'astuces
et de solutions



Total n°1
Toutes les
techniques



Command & Conquer
L'art de la guerre
et de la victoire

**Les Guides
complets de**

Tomb Raider, Resident
Evil, Les Chevaliers de
Baphomet, Blazing
Dragons...

**Street
Racer**



Les codes secrets dévoilés

Les diamants sont
éternels, pas vos nerfs !
Crash Bandicoot
Tous les bijoux à portée de main

Et aussi, tous les trucs sur
The Need for Speed, Dragon Ball Z,
Street Fighter Alpha 2, NBA Jam
Extreme, Formula 1, WipEout 2097...



T 6284-1H- 35,00 F

25 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 10 FS

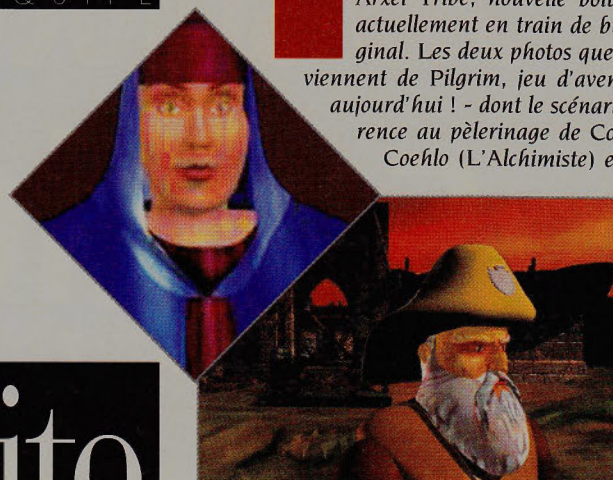
PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Pèlerinage mystérieux

Arxel Tribe, nouvelle boîte de développement française, est actuellement en train de bâcher sur un jeu pour le moins original. Les deux photos que vous pouvez admirer ci-contre proviennent de Pilgrim, jeu d'aventure en 3D tenu secret - jusqu'à aujourd'hui ! - dont le scénario, une sombre histoire qui fait référence au pèlerinage de Compostelle, a été co-écrit par Paulo Coehlo (L'Alchimiste) et les personnages mappés designés par Mœbius (qu'on ne présente plus).



On attend avec impatience d'en savoir plus. Oui, c'est vrai, tout cela est fort mystérieux : une 3D "tenue secrète", des personnages mappés "qu'on ne présente plus"... Mais qu'importe.



Enclume

Chris

Roberts, Monsieur

Wing Commander et Strike

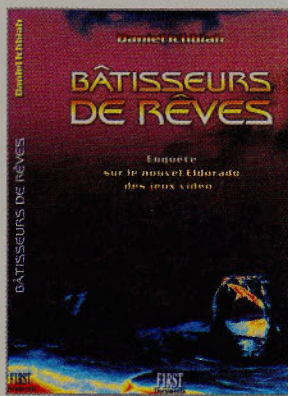
Commander, a quitté Origin après dix ans de bons et loyaux services. Il est parti fonder sa propre boîte, où il est tout plein le chef, avec un grand bureau, et tout, et où il prendra toutes les décisions concernant ses jeux. Cette nouvelle boîte de développement s'appelle Digital Anvil, l'"enclume digitale" en français.

Quel nom génial. On ne sait pas encore sur quoi l'Enclume va bosser, ni s'il y a déjà des jeux en préparation.

À suivre.

À lire !

Sapristi ! un bouquin qui parle des jeux vidéo, en voilà une bonne nouvelle ! Un bouquin objectif qui ne s'essaye pas à l'analyse sociologique de bistro, mais raconte avec style le jeu vidéo qu'on aime. Le jeu des débuts, des pionniers, à l'époque



où l'on ne parlait pas encore "d'industrie du jeu" et puis la suite, les étapes marquantes, les évolutions majeures, les acteurs de première ligne. Un bouquin passionnant, bien documenté, drôle, tout à la fois profond et rempli d'anecdotes. Ce bouquin existe, il s'appelle "Bâtisseurs de rêves" et sortira le 5 février. C'est édité par Les Editions Générales F1RST et c'est écrit par Daniel Ichbiah, un de nos collaborateurs. Et n'allez pas croire que c'est un plan copinage. Si on lui confie certains dossiers, c'est qu'on apprécie. En revanche, si vous ne lisez pas ce bouquin, on ne vous cause plus !

Red Alert, pas Alerte Rouge

Parfois, il doit être bon d'être Anglais, ou, en tout cas de vivre outre-Manche. Regardez, tiens, par exemple, fin janvier est sorti un "unofficial add-on" pour Red Alert (Alerte Rouge) pas développé par Westwood Studios, et en aucun cas distribué par Virgin. Un joli CD rempli de niveaux supplémentaires pour le hit de Westwood, des cheats, des éditeurs de niveaux, des patches, des astuces, des sons, des sauvegardes... bref, des tas de trucs pour continuer à faire vivre Red Alert chez ceux qui l'ont terminé. Et même des niveaux pour Command & Conquer. Plus de 300. Ça s'appelle Are You Ready & Alert, c'est édité par UK Gold, et jusqu'à nouvel ordre, ça ne verra pas le jour dans notre beau pays. À moins que Virgin ne lève son blocus. On peut rêver.

ET AVEZ VOUS PENSÉ
AU BONHEUR D'ÊTRE UN
OEUF AU PLAT !!!



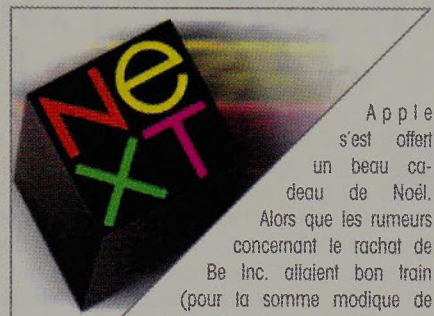
Edito

Bon, on ne va pas s'éterniser, mais faire dans l'utile. Si vous fréquentez notre site [Ouaibe www@joystick.fr](http://www@joystick.fr), nous vous rappelons que chaque testeur dispose de sa boîte aux lettres. N'hésitez-pas à nous envoyer vos remarques concernant le magazine (le Ouaibe aussi d'ailleurs). Par exemple, vous avez été nombreux à réclamer une rubrique consacrée aux jeux en réseau. Pas de problème, c'est comeussieu décide, la rubrique démarre ce mois-ci. C'est court, hein, comme édito ?

Ben oui.

Cyrille Baron

Le prochain (Steve) job d'Amelio...

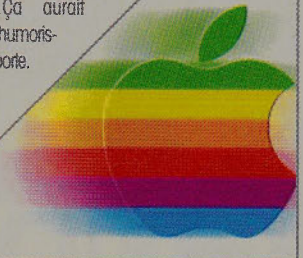


Apple s'est offert un beau cadeau de Noël. Alors que les rumeurs concernant le rachat de Be Inc. allaient bon train (pour la somme modique de 400 petits millions de dollars), la petite pomme s'est achetée NeXT, la société de... Steve Jobs. Co-fondateur d'Apple, ce dernier avait été remercié par John Sculley (rien à voir avec X-Files), parce qu'ils ne s'entendaient plus très bien. Il en avait alors profité pour créer NeXT avec sa machine en avance sur son temps, et son système d'exploitation en avance lui aussi. Au passage, il avait fait l'acquisition des studios Pixar, à qui l'on doit le célèbre Toy Story.

Steve, surnommé par certains de ses collaborateurs "champ de distorsion de la réalité", est donc de retour à la maison. Ouf, il était temps ! Non seulement un mythe errant revient, mais il apporte dans ses valises un système d'exploitation multitâche performant, ce qui manque cruellement au Mac, ainsi que des technologies complémentaires à celles d'Apple, notamment au niveau d'Internet et de l'environnement de développement (Objective C, que Metrowerk s'apprête déjà à intégrer dans CodeWarrior).

Reste à convaincre les développeurs (et les utilisateurs). Rhapsody, le prochain OS dérivé de cette union, permettra de faire tourner les applications MacOS dans une boîte de compatibilité appelée "Blue Box", tandis que sa partie dérivée de NextStep fonctionnera dans la "Yellow Box", le tout ayant le "look and feel" de ce qui aurait dû être Copland. En attendant, le système 7.6 (Harmony) devrait être disponible à la fin du mois de janvier et le système 7.7 (Tempo) cet été.

Ensuite viendront Allegro et Sonata. Avec des noms pareils, on aurait pu finir sur un jeu de mot, genre : «Apple connaît la musique», mais on va s'abstenir... Ça aurait rajouté une note humoristique, mais qu'importe.



L'assemblée réformée

Lors d'une preview dans un précédent Joystick, nous avons été déçus par l'allure que prenait Magic the Gathering, le jeu PC Microprose tiré du célèbre jeu de cartes de Wizards of the Coast. Bon, nous avions un peu cassé le soft, et nous n'étions certainement pas les seuls puisque la sortie, alors imminente de Magic PC, avait été retardée.



Nous avons reçu une nouvelle version, donc, et le jeu est maintenant prévu pour mars. Le mois, pas la planète. Mais qu'importe. Le monde de Magic the Gathering est plus que respecté, et les gros fans retrouveront le look des cartes qu'ils chérissent. Plus de 1 000 cartes se trouvent dans cette version PC, celles du jeu original de la première à la quatrième édition ainsi que 12 cartes spécialement conçues pour l'occasion.

Finalement, maintenant qu'il a été un peu remanié, ce Magic the Gathering s'annonce plutôt réussi. Les fans devraient y trouver leur compte. La première version qui sortira, en mars donc, permettra de jouer contre l'ordinateur. Une version offrant l'opportunité de se frotter à des adversaires humains en réseau ou via Internet sera dispo dans l'année.



MAC INTOSCH ET SON OS

APRÈS VIE

After-Life, le jeu de stratégie made in Lucas Arts, débarque en français grâce aux bons soins d'Ubi Soft. Les anglophobes n'ont plus de raison de faire la fine bouche. Tout est en français maintenant, les descriptions des structures, l'aide en ligne complète, les scénarios, les menus, tout, que j'vous dis.

DES PORTABLES POUR TOUS ET POUR TOUS LES NANTIS

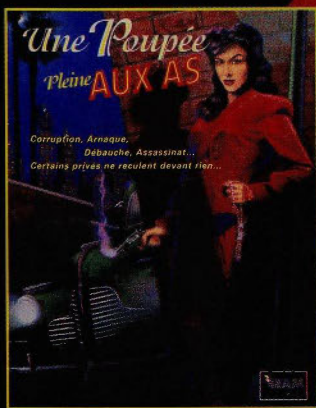
Dans son infinie bonté, Compaq a décidé de baisser les prix de sa série d'ordinateurs Armada 1100 de 13 à 16 %. La nouvelle vient de tomber à la rédaction, et on va de suite à la banque liquider nos prêts épargne logement pour se payer un de leurs nouveaux notebooks. Ou alors on épargne pour s'acheter un appart gigantesque et du coup, on aura suffisamment de place pour installer un ordinateur de taille imposante et faire l'économie d'un appareil compact. Hein ? Compaq ? Ah... Qu'importe.

Telex

Si vous avez un compte chez Monsieur Internet et que vous voulez conquérir des galaxies entières, hop, faites un saut sur www.finessim.fr/fr/chronos. C'est un jeu d'exploration galactique, de combats et tout, et tout, qui se joue par e-mail. Et c'est en français.

Une Poupée Plaine **AUX AS**

**CORRUPTION,
ARNAQUE, DÉBAUCHE,
ASSASSINAT.
CERTAINS PRIVÉS
NE RECULENT
DEVANT RIEN...**

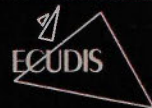


© 1996 Beam International Pty Limited and
Philips Interactive Media International Ltd.

Jeu d'**AVENTURE POLICIÈRE** digne d'un **FILM NOIR** des années 40. Vous, **DÉTECTIVE PRIVÉ** Scott Anger, avez pour mission de retrouver le frère de Carol Klein, délicate et jolie jeune fille en détresse. Vous devrez donc **MENER VOTRE ENQUÊTE** en compagnie de **MALFRATS** et de **FLICS POURRIS**, tout en vous méfiant des jeunes femmes aux intentions pas toujours très catholiques !

CD-ROM PC

ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE : 01 64 80 39 52
ou 3615 PHILIPS (1:29 la min)



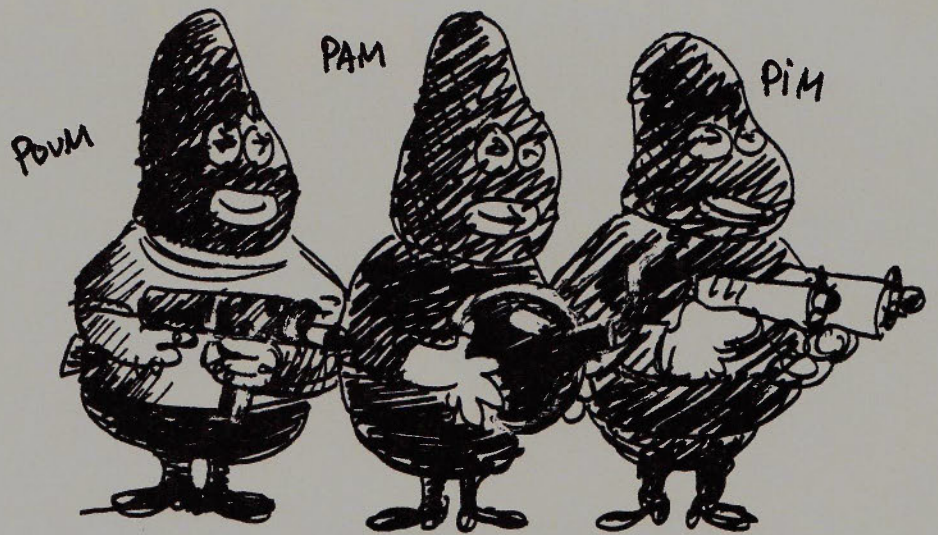
Vente directe

Les futures créations de Cyberdreams, éditeur de Dark Seed I et II, ne verront peut-être jamais les étagères des magasins. Non pas que la société californienne ait mis la clé sous la porte, que nenni, mais parce qu'elle s'est décidée à distribuer ses jeux directement aux joueurs, et à ne plus passer par la chaîne classique. Apparemment, les petits éditeurs, avec des jeux qui ne sont pas dans le top 3 des titres à la mode du moment, ont du mal à faire installer leurs jeux dans les magasins. Ces derniers ne prennent pas de risque et préfèrent alligner des centaines d'Alerce Rouge ou de Quake plutôt que de faire de la place aux autres. Cyberdreams vendra donc ses jeux directement aux joueurs à travers le Net (www.cyberdreams.com). Sont prévus pour 97 Blue Heat, une enquête policière, Principals of Fear et Antares Rising, un jeu en 3D dans l'espace. Si cette pratique venait à s'étendre, les magasins ont du mouron à se faire. Et les joueurs tout à y gagner : qui dit chaîne de distribution limitée dit prix plus raisonnables. Il y a moins de monde qui se sucre au passage. Mine de rien, voilà une information extrêmement importante qui risque d'avoir des répercussions dans l'industrie du jeu. On devrait en entendre parler et en reparler bientôt.

Deluxe

Les fans de Conquest of the New World vont être ravis, Interplay sert en effet la soupe à nouveau avec Conquest of the New World Deluxe. Déjà sortie chez les ricains, cette nouvelle version déboule joyeusement chez nous autres frenchies.

La version Deluxe propose quatre scénarios supplémentaires, un éditeur, des nouvelles ressources, une gestion de la diplomatie améliorée, une Intelligence Artificielle plus balèze et la possibilité de jouer par e-mail. Pas une révolution, mais les fans, comme je le disais, apprécierons. Les autres non. Mais qu'importe.



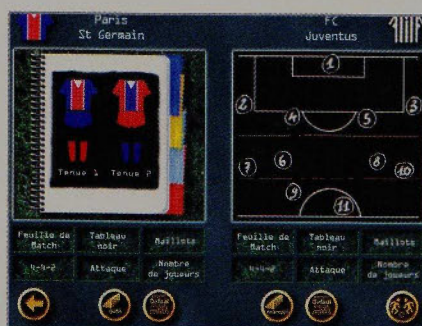
" CONQUEST OF THE NEW WORLD " SUPER DELUXE AVEC DES CORSES.

Retour aux sources

Ras le bol des jeux de foot ultra-hi-tech qui nécessitent des bombes pour tourner, qui sont beaux, complètement en 3D temps réel, mais lassent au bout de deux parties ? Vous n'êtes pas les seuls, apparemment, et Ubi Soft pense la même chose. Du coup, ils retournent à des techniques plus anciennes, des sprites, de la fausse 3D, pour réaliser leur prochain jeu de foot, World Club Football. Cela dans la seule intention de privilégier le plaisir de jeu. N'empêche, pour ceux qui n'aime pas le foot, c'est pas mieux. Mais qu'importe.

Plus de 300 clubs du monde entier seront répertoriés dans World Club Football, avec les vrais noms des joueurs et tout, et tout. Les clubs français ne seront bien sûr pas oubliés, et vous pourrez jouer en 1ère et 2e division du championnat de France ou participer à la Coupe de France.

Le jeu devrait sortir en mars, on en reparle donc le mois prochain à l'occasion d'une preview. Hop.

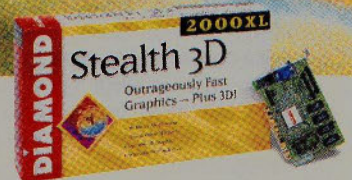


Poussez le bouchon que j'm'y mette...

Aol viens de passer la barre des huit millions d'abonnés. Devant ce phénomène de surcroissance, Aol doit faire face à des investissements de 100 000 \$ supplémentaires. Mais que sont 600 000 balles de plus face au problème de la croissance ramenés au niveau des utilisateurs, qui payent et ont toutes les peines du monde à se connecter dans certains créneaux horaires. Steve Case, le grand ponton d'America Online a daigné s'adresser à tous dans une lettre online : "Nous aussi, nous nous connectons de nos foyers la nuit tout comme vous et nous avons les mêmes problèmes. Alors, il y a quelque chose que vous pouvez faire pour tous : modérez votre consommation de la soirée dans les heures de pointe", et le big boss d'ajouter : "Utilisez tant que vous voulez Aol durant le jour, mais essayez de vous restreindre la nuit pendant encore quelques mois." Bref, dormez bien. Selon une source non autorisée, il aurait aussi recommandé la lecture des ouvrages de Karl Marx et de Mao Tsé-toung. Il aurait de même conseillé à certains de s'enduire de graisse de phoque pour accélérer les connexions. Mais qu'importe.

Existe aussi en version VRAM

Stealth 3D Accélérez vraiment vos performances



Préparez-vous à propulser votre PC dans une nouvelle dimension avec la famille de cartes accélératrices Stealth 3D de Diamond Leader sur le marché des accélérateurs 3D Plug & Play, les Stealth 3D accélèrent considérablement vos graphiques 2D, vous offrent une animation 3D époustouflante et vous impressionneront par leur lecture vidéo MPEG. Les Stealth 3D 2000 et 3000 améliorent d'une façon spectaculaire les applications bureautiques friandes de graphiques, les jeux d'action et, plus généralement la performance de votre PC en supportant une plus grande résolution, des millions de couleurs et des taux de rafraîchissement incroyables. La famille des Stealth 3D possède des caractéristiques uniques sur le marché : ombrage de Gouraud, correction de la perspective, transparence Alpha, filtrage bilinéaire, Buffer - Z et textures pyramidales. Grâce à son accélération graphique 64 bit, ses rafraîchissements d'écran presque instantané, son processeur VIRGE (S3), ses drivers optimisés par Diamond et une version Windows 95 de son panneau

de configuration InControls Tools, vous obtiendrez avec les Stealth 3D, une toute nouvelle perspective de la vitesse. La famille des Stealth 3D fonctionne avec les systèmes d'exploitation Windows 95, Windows NT 3.51, Windows 3.1 et MS-DOS et, les applications 3D pour Windows 95 utilisant les API DirectX de Microsoft. Si vous êtes prêt pour évoluer vers un monde en 3D, contactez dès maintenant votre distributeur Diamond le plus proche et l'accélération 3D n'aura plus aucun secret pour vous. Prenez dès aujourd'hui de l'avance, de la vitesse et de la performance.



Pour plus d'information, consultez le site web de Diamond:
<http://www.diamondmm.com>

Stealth 3D 2000/3000 Comparaison		
	Stealth 3D 2000XL	Stealth 3D 3000XL
Type de mémoire	Silicon Magic DRAM	VRAM
RAMDAC	135 Mhz	220 Mhz
Mémoire max.	4Mo	4Mo
Résolution max.	1280 x 1024	1600 x 1200
Logiciels	Descent II Destruction Derby	Descent II Destruction Derby

Actebis SA
2, rue de la Pature
78420 Carrières sur Seine
Tél : 01 30 86 67 67
Fax : 01 30 86 67 66

ARROW Computer Products
Division Megachip - Equalizer
7, avenue du Canada
91966 Les Ulis
Tél : 01 60 92 60 60
Fax : 01 60 92 60 69

KARMA
2, rue Alexis de Tocqueville
92160 Antony
Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 46 74 00 37

High Tech Services
7, chemin des Florales
13090 Aix-en Provence
Tél : 04 42 20 59 59
Fax : 04 42 20 59 23



MULTIMEDIA

VISUAL SYSTEMS DIVISION

TWC
51-53 Chemin des Vignes
ZI Les Vignes
93000 Bobigny - France
Tél : 01 49 15 92 88
Fax : 01 48 43 27 44

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale)

6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy, France Tél : 01 47 56 11 57 Fax : 01 47 56 11 39

BBS multilingues modem 28,8 KB 19-49-8151-266333, 19-44-1189-444415 ou 19-1-408-325-7175 numéris 19-49-8151-266334

America Online (keyword DIAMOND), Microsoft Network : Find DIAMOND, CompuServe (GO DMNDONLINE ou GO GRAPHBVEN) (75300, 3673)

FTP site : ftp.diamondmm.com, Internet Web site : http://www.diamondmm.com

REVENDEURS PC Halle S.A. (Tél : 01 45 15 13 88), Micro House (Tél : 01 43 07 63 63), aAt Superscore (Tél : 01 44 93 88 00), SURCOUF (Tél : 01 53 33 20 00), L.C.I.D. Advance (Tél : 01 40 09 51 51)

SYBEX... SYBEX... SYBEX...

Grâce à notre éditeur préféré, notre pote Sybex, on va pouvoir régler en deux temps trois mouvements nos problèmes fiscaux de février avec le Guide des Démarches et Formalités. Pour une fois, c'est très bien fait (naaan, je blague, le package "cartes d'anniversaire pour vos amis otaries" était aussi super bien réalisé) Ça me fait un peu mal de le dire, mais ce truc est très documenté et assez utile. C'est dommage, ça faisait des mois que j'avais résolu mes problèmes d'isolation thermique grâce aux joies de la lecture. Mais qu'importe.

Telex

En quelques semaines, plus de 60 000 utilisateurs se sont inscrits sur le serveur Internet gratuit de Blizzard www.battle.net. Rappelons qu'il permet d'affronter des joueurs du monde entier en se tapant dessus avec les jeux Blizzard qui proposent l'option (tous le feront bientôt).

Journalisme On-line

Du journalisme on-line, voilà ce que propose Digipresse sur son site web www.digipresse.imagine.fr. On y trouve des reportages, des news, des infos écrites uniquement pour ce support par des journalistes habitués des autres supports médias. Technique, informatique, mais aussi social ou politique, on y parle des expulsions des Maliens de Montreuil, de la cryptologie, du jeu en réseau ou de l'avenir d'Internet à travers une interview d'un des papas du web.

Et puis, Digipresse se spécialise également dans la couverture d'événements "live". Ainsi, vous pourrez suivre, toujours sur leur site web, le déroulement du prochain Milia du 9 au 12 février prochain. Compte-rendu des conférences, ragots et forums publics sont au programme.

Le bon vieux temps

C'est souvent la larme à l'œil et la voix chevrotante que les vieux croûtons du jeu vidéo que nous sommes se racontent des histoires des années 80. L'époque du ZX81, du Spectrum, du Commodore64, de l'Oric 1 et j'en passe. Et puis l'époque de tout un tas de "jeux incroyables". Quand on voyait "des vrais dessins animés" là où il n'y avait qu'un tas de pixels d'une seule couleur qui se déplaçaient devant un autre tas de pixels (plus grand) d'une seule couleur (une autre). Nous, on voyait un guerrier armé jusqu'aux dents qui se déplaçait devant des décors hyper-réalistes. Le moins qu'on puisse dire, c'est que les jeux de l'époque laissaient place à l'imagination.

Et au délire aussi. On se souvient de jeux où il fallait diriger des mecs bourrés qui devaient rentrer chez eux le plus vite possible, en évitant les éléphants roses, et en marquant des points quand ils s'envoyaient des bières. On se souvient d'Alter Ego, où l'on construisait la vie d'un humain de sa naissance à sa mort, à coups d'icônes cliqués (au clavier, on n'avait pas de souris, hein). On se souvient de tout un tas de jeux absolument délirants, très drôles, certes moches selon les critères d'aujourd'hui, mais qui n'hésitaient pas à innover, qui ne chatouillaient pas le grand dieu marketingue dans le sens du poil. On se souvient d'éditeurs tout aussi couillus que leurs développeurs, qui, eux, bossaient à un ou deux dans des caves pas éclairées. J'exagère à peine, pour le coup des caves pas éclairées. Les mecs faisaient ça par passion, pas pour s'en mettre plein les fouilles. Et tant mieux s'ils s'en fichaient plein les fouilles quand même. Cet esprit novateur existait parce que des passionnés, des sales jeunes souvent, faisaient des jeux pour s'amuser et épater leurs potes. Ils n'avaient pas des mecs en costards derrière leur dos qui leur demandaient de respecter les délais et de virer "les gros mots, là, s'il te plaît, ça ne plairait pas au marché américain". Pas de censure.

Cet esprit-là, Sony ne l'a pas oublié et, sans doute à des fins commerciales (nous sommes dans les années 90 après tout, il faut s'y faire), va tenter de le faire revivre (cet esprit-là). Arrive donc, la Yaroze, ou "PlayStation noire", comme on dit chez nous. Une console PlayStation qui n'attend que d'être branchée sur un PC ou un Mac. Une bécane spécialement étudiée pour le

développement de jeux, comme ça, chez soi, pour les passionnés. Façon années 80.

Pour resituer vite fait, sachez que jusqu'à présent, il était quasiment impossible pour un particulier de développer des softs sur console de jeux, les kits de développement étant atrocement chers et les docs techniques des machines carrément pas disponibles sur le marché.

De toute façon, ensuite, il fallait payer une énorme licence au constructeur pour avoir le droit de faire quelque chose de son petit chef-d'œuvre. La PlayStation noire fait fi de ces sombres années et copie le monde des micros des années 80 en offrant, à ceux qui possèdent déjà un PC ou un Mac et veulent se lancer dans la programmation, la possibilité de développer leurs trucs à eux pour un peu plus de 5 500 balles (le prix de la machine et de tout ce qui va avec).

Avec la bécane sont livrés les bibliothèques en langage C pour pouvoir se lancer sereinement dans le développement, des manuels, des câbles pour se connecter à l'ordinateur (sur lequel se déroule toute la programmation) et un droit d'accès à la communauté Yaroze sur le Net. Des serveurs sont en effet en place où les apprentis-développeurs s'échangent trucs, astuces, ainsi que leurs créations.

La machine a cependant des limites. Vos programmes ne pourront en effet pas accéder au lecteur CD de la machine, tout devant tenir dans les 2MB de RAM. Il sera donc difficile de sortir comme ça tout seul comme un grand des jeux complets prêts à être commercialisés. Mais ce n'est pas le but de Sony, apparemment. L'intérêt est d'attirer de nouveaux développeurs avec des idées neuves, des concepts nouveaux, pour qu'ils se fassent la main sur des jeux qui n'auront plus ensuite qu'à être transférés et étendus pour débarquer dans le monde commercial classique.

En dépit de ce "calcul à long terme" de Sony, cela reste un mouvement sans précédent dans le monde de la console, une opportunité incroyable d'entrer dans un milieu jusque-là très fermé. Et, qui sait ? Cela apportera peut-être effectivement des jeux un peu plus originaux que les innombrables déclinaisons de Street Fighter qui pullulent sur consoles.



INNER WORLDS

M o n d e s i n t e r i e u r s

Exclusif
VERSION
Française

"Inner Worlds est un formidable jeu de plates-formes possédant de superbes animations"

PointNews



shareware
9 niveaux

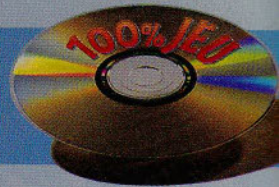
Recevez sur simple demande, chez vous, par la poste
le CD-Rom "Prêt-à-jouer®" Inner Worlds **3617 JUKEBOX**
en composant sur votre Minitel le

5,57 F/TTC la minute

Écrivez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous par la poste, votre CD-Rom pour PC. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen sont prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs. Avec votre envoi, vous recevrez également le magazine "PointNews" : toute l'actualité du Postware !

3617 JUKEBOX c'est aussi 68 CD à recevoir sur simple demande

MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM



NEW

FLYING CORPS

L'ère des Chevaliers du Ciel : Pilotez les coucous de la Première guerre Mondiale, reproduits dans leurs moindres détails : réalisme du vol, graphismes... grâce à un nouveau moteur SVGA.

NEW

L'aspect du film de Jeunet et Carot a été conservé, jusque dans les «prises de vue». Dirigez la petite Miette à travers 6 aventures palpitantes, servies par de somptueux graphismes et un nouveau système de caméras.



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Du 1^{er} au 28 février

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

Venez profiter des prix anniversaire dans tous les magasins Micromania !

ERADICATOR

Choix entre 3 personnages, armes et magies délirantes, options de vue par les armes ! Voilà les atouts de cette merveille qui ravira les amateurs de Duke-Like.

NEW

DOMINION

Grâce à son histoire Battletech, à son choix entre 4 espèces qui représentent 44 unités, à son éditeur de niveaux et à sa haute résolution, voici la nouvelle référence, seul ou en réseau, du jeu d'action/ stratégie en temps réel.

NEW

SIMCOPTER

A bord de votre hélicoptère, partez effectuer des missions de sauvetage à haut risque dans des villes déjà construites ou dans vos propres cités déjà créées grâce à SIM CITY 2000. Une 3 D époustouflante !!

NEW

U.S. Navy Fighters '97

Une simulation aéronavale qui vous offre un choix de missions entre 1965 et l'an 2000. Cette nouvelle version de US Navy Fighter vous offre des graphismes superbes, des avions et des missions plus réalistes, ainsi que la possibilité de jouer en réseau.

NEW

M.D.K.

MDK est un jeu d'aventure/action qui va révolutionner le genre. Vous devrez affronter une horde d'ennemis dotés d'une très grande intelligence artificielle. De longues heures de jeux en perspective !!

NEW

PC SCRABBLE

Vous aimez jouer au jeu de SCRABBLE® et aux jeux de lettres ? PC-SCRABBLE®, tour à tour adversaire, conseiller ou simple arbitre, vous procurera des heures et des heures de jeu !! Bientôt, vous étonnerez vos amis par vos progrès !

HIT

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Si Hitler était mort en 1924 Staline aurait envahi l'Europe. A vous de choisir le Camp Allié ou Soviet pour décider du futur. La suite du grand HIT de Westwood avec de nouvelles unités, des graphismes en SVGA et toujours de superbes scènes cinématiques.

HIT

TOMB RAIDER

Dans ce jeu vous dirigez LARA CROFT dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la recherche d'Atlantis. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes exceptionnels vous fera vivre à 1000 à l'heure.

HIT

FIFA 97

FIFA fait peau neuve !! La nouvelle mouture du plus célèbre des jeux de football débarque sur PC. Entièrement remis à jour, FIFA 97 introduit une nouvelle technique d'animation mise au point spécialement pour ce jeu.

HIT

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

Venez profiter des prix anniversaire dans tous les magasins Micromania!

Du 1^{er} au 28 février

PHANTASMAGORIA II

Sorti à la fin de l'année 1995, le super Hit Phantasmagoria a terrifié plus d'un million de joueurs dans le monde entier. Phantasmagoria

II, a puzzle of flesh, est le volet suivant de la série. C'est une histoire complexe et fascinante baignée d'horreur psychologique, centrée sur la folie et la rédemption d'une identité brisée. Elle provoquera des controverses. Elle vous fera réfléchir sur votre propre santé mentale. Elle vous plongera dans des scènes de jeu innombrables et vous fera vivre des terreurs intenses et des plaisirs raffinés.

NEW

DIABLO

Affrontez les forces des ténèbres dans un univers gothique étonnant!

Parcourez les labyrinthes de donjons générés aléatoirement et découvrez un monde peuplé de squelettes, zombies, démons et autres créatures des abysses. Une armurerie, des sorts puissants et des parchemins vous aideront dans votre quête!

HIT

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD!

LES MICROMANIA

MICROMANIA CERGY
Centre Ccial Créteil des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
Tél. 01 34 24 88 81 - 95000 CERGY

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94000 CRÉTEIL
Tél. 01 43 77 24 11
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas - 94320 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA ST-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yveline
Face Carrefour - Tél. 01 30 43 25 23
78000 St-Quentin-en-Yvelines

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA EURAILLIE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10



BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CED

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

GRATUITE avec le 1^{er} achat!

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons!

MICROMANIA

THOMAS JORDAN

109001

MICROMANIA

Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	ATTENTION! Consoles 60 F + 29 F
Précisez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

Nom
Adresse
Code postal
Tél. Ville
PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration
Signature :

Commandez par tél. 04 92 94 36
OUVERT DE 9H à 19H

* Saut sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables jusqu'au 28 février 97.

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: Megadrive Super Nintendo Playstation Saturn

TU SAIS CE QUI
TE DISENT LES
NAINS DE PLUS DE 8 ANS!

OVAIS TU SAIS
CE QUI DISENT...

DING
DING



Putt - Putt

EN FRANÇAIS Il y a quelques années, nous nous lamentions de voir les excellents jeux éducatifs américains d'Humongous Entertainment strictement réservés aux bambins anglophones, désolés de ne pouvoir faire profiter nos sales mômes de ces aventures sublimement réalisées et pleines d'humour.

Ubi Soft a eu la bonne idée de signer avec Humongous Entertainment, et traduit et distribue leurs softs depuis quelques temps maintenant. Nous avions vu l'excellent travail réalisé sur le non moins excellent Marine Malice, par exemple. Arrive donc un nouveau jeu Humongous en français : Pouce-Pouce sauve le zoo, destiné aux mioches de 3 à 8 printemps. C'est toujours aussi bien foutu, mignon, bien animé, avec des tas de musiques et maintenant des voix en français. Interdit de rater ce soft si vous avez des gamins qui traînent devant votre PC ou Mac.



De Anti-Aliasing à Z-Buffer

Si vous êtes l'aîné de la famille et que vous en avez assez que votre petit frère tente de regarder les images que vous récupérez et classez avec minutie sur le Net, ou si tout simplement vous ne supportez plus les questions du type : "c'est quoi la différence entre un kilobyte et un kilo d'octets ?", il vous reste une solution. Prenez votre frère par les cheveux, et jetez-le dans les toilettes. Glissez sous la porte Le Dictionnaire de micro pour débutants et laissez agir. Avec ces 1500 mots et expressions informatiques, il devrait vous laisser tranquille une bonne dizaine de jours. Dictionnaire de micro pour débutants, aux éditions Usborne pour moins de 100 francs. En plus, vu l'épaisseur du dico, la porte risque d'être coincée. Mais qu'importe.

Mécène Arts

Electronic Arts continue à investir ses jolis billets verts. C'est au tour de Stormfront Studios de se voir abreuvé de l'argent frais du géant ricain. Remarquez, Electronic Arts ne met pas sa thune n'importe où, puisque Stormfront leur développe des jeux depuis bientôt six ans, que ce soit sur PC ou consoles. C'est la suite logique du rachat de Bullfrog il y a deux ans, et des investissements réalisés dans diverses boîtes comme Firaxis Software (la société de développement de Sid Meier), NovaLogic ou Tiburon Entertainment. "Plus gros, toujours plus gros", comme disait Marlon Brando. Mais qu'importe.

LES RATS QUITTENT LE NAVIRE

Vous vous souvenez sûrement que le gars John Romero, un des plus gros morceaux du développement de jeu sur notre planète, avait quitté Id Software (Doom, Quake...) pour fonder sa propre boîte ION Storm. C'était prévisible, deux de ses anciens collègues viennent à leur tour de quitter Id Software pour le rejoindre dans ses nouveaux locaux. Du coup, ION, qui était déjà plutôt pas mal coté, devient carrément l'une des boîtes les plus chaudes de la planète. Et qui est-ce qui a réussi à dealer la distribution exclusive des jeux qui sortiront des cerveaux malades de cette petite bande ? Bingo, c'est encore Eidos "yeux plus gros qu'le ventre" Interactive.

Trois jeux sont déjà en cours de développement chez ION Storm : un jeu d'action/aventure qui devrait sortir cette année, un jeu de stratégie temps réel (comme c'est surprenant) et un jeu de rôle pour l'année prochaine. Après le départ de Jay Wilbur le mois dernier, ça doit être plutôt vide chez Id Software en ce moment.

Telex

La sortie de 688i Hunter Killer, le simulateur de sous-marin d'Electronic Arts/Jane's, est repoussée à juin prochain. Le jeu a été terminé à temps, mais les développeurs ont décidé d'ajouter un mode tutorial complet. D'où délai.

590 F TTC*



790 F TTC*



990 F TTC*

Des prix à fracasser le mur du son

En vous présentant les produits phares de sa gamme à des prix imbattables, Creative Labs vous fait commencer l'année tambour battant.

Nouvelle Sound Blaster AWE 64 (990 F TTC)*. Elle est la nouvelle merveille d'une gamme de cartes prestigieuses. Avec 64 voix de polyphonie, la synthèse sonore Advanced WavEffects et la technologie WaveGuide, le réalisme et le dynamisme sonores de vos jeux préférés et de vos applications multimédia sont impressionnants. Avec elle, vous créez et éditez des effets sonores et instrumentaux SoundFont, dignes de ceux utilisés par les studios d'enregistrement... La guitare sèche, la guitare électrique ou la clarinette seront restituées de manière exceptionnelle. Avec son synthétiseur EMU 8000 et Creative WaveSynth/WG™, E-mu® 3D Positional Audio, ses logiciels audio INTERNETed™, son microphone et ses logiciels d'édition de son et de séquençage, l'AWE64 est la carte idéale des amateurs de musique et des inconditionnels du jeu.

Sound Blaster 32 PnP (790 F TTC)* vous fait bénéficier en standard, du réalisme des sons échantillonnés (puis synthétisés) pour l'interprétation de musiques Midi et pour vos jeux. Elle intègre la technologie exclusive des tables d'ondes E-mu. Ainsi, les sons réels numérisés sont stockés, puis exploités par un synthétiseur chargé de les modifier. Avec cette carte, il vous est possible de décliner toute la gamme d'un instrument à partir d'une seule note numérisée. Elle est également livrée avec tous les logiciels audio INTERNETed™, ceux de la Sound Blaster 16, plus un programme d'effets sonores 3D, le "Creative 3D Stereo Enhancement Technology".

Sound Blaster 16 Value PnP (590 F TTC)* est par excellence, le standard du son sur PC, mais aussi la carte la plus simple à installer, puisqu'elle intègre la norme "Plug and Play". Elle permet d'exploiter le meilleur du son des milliers de jeux et d'applications multimédia ayant adopté la norme Sound Blaster 16. Elle transforme également votre PC en chaîne HiFi avec lecteur/enregistreur de qualité CD et table de mixage intégrée. La SB16 Value PnP intéresse ceux qui veulent d'excellentes capacités de numérisation et de restitution sonore. Elle est livrée avec les logiciels audio INTERNETed™ (WebPhone LITE, Microsoft Internet Explorer, Real Audio Player).

Pour plus d'informations :
3615 / 3617 CREATIVE
Internet : <http://www.creativelabs.com>

* Prix public conseillé

CREATIVE

AU BONHEUR DES WARGAMERS

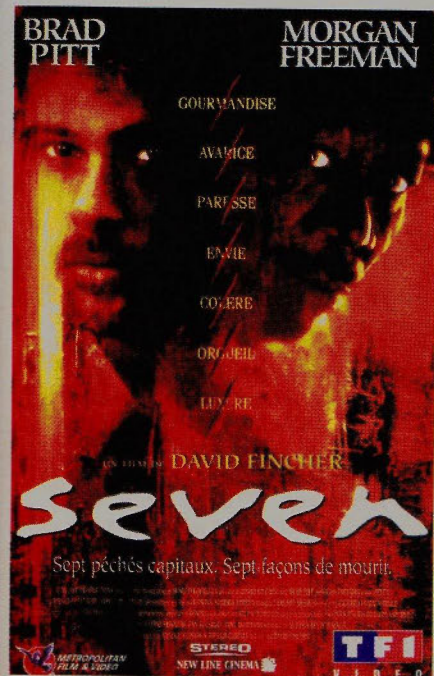
Ça, c'est une nouvelle qui va enchanter tous les wargamers qui traînent sur PC. Big Time Software, auteur de Over the Reich et Achtung Spiffire, est en train de réaliser Advanced Squad Leader pour Avalon Hill. Fichtre ! Advanced Squad Leader, l'un des meilleurs wargames de tous les temps... Enfin. Ne nous emballons pas trop tout de même, l'accord vient juste d'être signé, le développement commence à peine, et il faudra patienter environ deux ans. Charles Moylan, designer chez Big Time Software a promis que la version PC respecterait à la lettre l'esprit du wargame "de plateau" original.



Les petits de Be*

Be Inc., la "boîte à Gassée", qui a bien failli être rachetée par Apple, a présenté lors de la dernière MacWorld Expo un émulateur Mac. À l'Apple Expo de septembre dernier, on avait déjà pu voir tourner BeOS sur les clones Mac de PowerComputing. Maintenant, VirtualMac, développé par Fredlabs Inc., permet de faire tourner des applications Mac sous BeOS. On pourra donc bientôt acheter un Mac, y installer BeOS, puis, grâce à VirtualMac, y faire tourner des applications MacOS. Ou alors on décidera d'aller se promener à la campagne, à moins que des potes ne passent à la maison. Mais qu'importe.

* Rien à voir avec une chanson célèbre...



Seven

Le coup classique : un vieux rusé renard d'inspecteur à quelques jours de la retraite, à qui on "coéquipie" un jeune louveteau qui ne demande qu'à mordre dans les enquêtes à pleines dents. Conflits de générations et de méthodes.

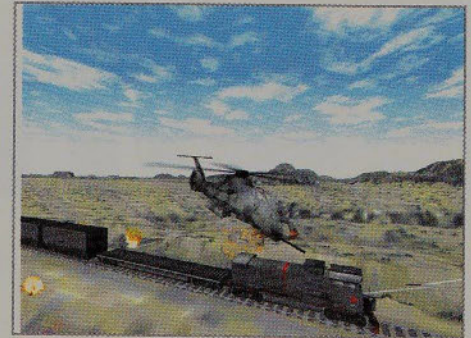
Parlons-en, de méthodes, justement : celles de notre psychopathe. Un savoir-faire de génie qui allie efficacité et atrocité, spécialisé dans la souffrance à court ou long terme, selon le vice de la victime élue. Basés sur les sept péchés capitaux, les meurtres successifs rivalisent d'ingéniosité, oserais-je dire de panache ! N'empêche, on ne parle jamais des sept cerisiers capitaux. Mais qu'importe.

Dans une ville sale et humide, nos deux flics courent un fou dangereux qui se joue d'eux à maintes reprises. L'intérêt du film réside essentiellement dans l'exceptionnelle créativité du tueur, mû par l'ordre divin et la ténacité des inspecteurs Brad Pitt et surtout Morgan Freeman. Un thriller à ne pas manquer.

TF1 Vidéo.

LE RETOUR DE LA REVANCHE

Nos espions infiltrés un peu partout nous ont ramené quelques informations techniques sur le prochain produit de chez Nova Logic. D'après eux, Comanche 3 serait presque fini et devrait éclater la concurrence grâce à 30 missions en S-VGA, un mode multijoueur (un seul CD suffira pour jouer en réseau) et une fluidité fantastique... pour les possesseurs de Pentium 200. En attendant l'arrivée du soft, vous pouvez déjà admirer en silence les quelques clichés dérobés par nos gars. Au péril de leurs vies.



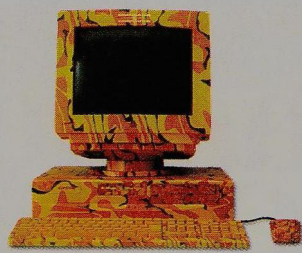
Telex

La Fox Interactive a confirmé l'arrivée très prochaine de Die Hard Trilogy sur PC, jeu inspiré par la série de films Die Hard où notre pote Bruce s'en prend plein la gueule. Le jeu a remporté un franc succès sur Playstation : depuis sa sortie en octobre, plus de 500 000 exemplaires ont été vendus.

Faire-part Internet

Franck Sinatra (crooner croulant, 81 ans) vient de rentrer chez lui après une visite de huit jours au centre hospitalier Cedar-Sinai de Los Angeles, suite à ce que les médecins qualifient "d'attaque cardiaque sans complication" (on en est à se demander s'ils connaissent son répertoire). C'est un coup très dur pour le site internet du Dead People Server (<http://www.scarlefire.com/dps/>) qui rassemble depuis des mois les dates de décès de gens en vue, liste parmi laquelle on trouve aussi quelques personnes bien vivantes, dont ils prédisent (ou espèrent) le décès prochain... Remarquez, le principal, c'est que Boris Eltsine ne chante pas "My Way"...

Les rouges débarquent



Toujours à la pointe en matière de marketing, Virgin propose des tonnes de produits dérivés d'Alerte Rouge. Des marques comme Zippo, Tatoo ou Mitsubishi se sont prêtées à ce petit jeu et ont réalisé pour l'occasion des objets totalement originaux. Vous aurez donc droit au Zipov pour brûler votre dernière cigarette, au Tatov pour vous avertir que la belle mania que vous avez au lit s'appelle Igor, et au téléphone portable chez Mitsubishi pour commander votre pizza en pleine course. Ou plutôt votre bœuf stroganoff en pleine course. Mais qu'importe.

Sega, les MMX

Il est de notoriété publique que Sega a perdu d'importantes batailles contre Sony dans la guerre des consoles 32 bits, la Saturn ayant remporté peu de succès par chez nous face au raz de marée PlayStation. Dernière chance pour s'imposer dans les foyers (Sega restant confortablement installé dans les salles d'arcade) : les jeux PC.

L'année dernière, Sega nous avait arrosés de quelques très bonnes adaptations de ses classiques, et l'année naissante a des chances d'être encore plus intéressante. Pour preuve, l'annonce faite par Sega de son support de la technologie MMX d'Intel (voir news de ce numéro). Le premier jeu Sega à profiter du "nouveau" processeur d'Intel sera Virtual On, l'adaptation du jeu d'arcade. Une dizaine d'autres titres devraient suivre peu après, le planning 97 de Sega PC étant plutôt chargé. Prévu également, Worldwide Soccer 97 (un des seuls jeux Saturn qui se soit vendu).



À la trappe

Sierra vient d'annuler la sortie d'un de ces jeux à venir. Il s'appelait Cloak, et maintenant il s'appelle plus. Dommage, ça avait l'air marrant, cette histoire d'espionnage à grands coups de robots ultra-high-tech. Tant pis. Les raisons invoquées sont d'ordre financio-marketingo-stratégiques. Sierra a décrété que les jeux d'aventure en 2D classique n'avaient plus d'avenir. Sierra passe donc à la 3D, et ce, dès le prochain King's Quest, c'est juré. Décidément, ça fait beaucoup de remaniement chez Sierra. Ils ont déjà annoncé que les "films interactifs", ça coûtait vachement trop cher et que donc, maintenant, c'était fini (voir test de Phantasmagoria 2 dans ce numéro).

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS M^e Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67
36, rue de Rivoli
75004 PARIS M^e Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

VANNES

30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91
DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

CD-ROM PC

PC VOLANT + PEDALIER	499 F	LORD OF MIDNIGHT 3	299 F	CYBERIA 2	99 F
ABUSE	299 F	MAGIC THE GATHERING	329 F	CYBER WAR	99 F
AD & D BLOOD & MAGIC	299 F	MASTER OF ORION	329 F	DEADELUS ENCOUNTER	99 F
ATERLIFE	299 F	MAX	349 F	DESCENT	99 F
AH 64 D LONGBOW	369 F	MDK	329 F	DESTRUCTION DERBY	99 F
ALBION	299 F	MEGARACE 2	329 F	DISCWORD	99 F
ALIEN TRILOGY	299 F	MIGHT MAGIC TRILOGY	269 F	DRAGON LORE	99 F
ANGEL DEVOID	299 F	MONOPOLY	249 F	DUKE NUKEM 2	99 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY	299 F	NBA LIVE 97	329 F	DUNGEON MASTER 2	99 F
ASCENDANCY	349 F	NEED FOR SPEED SPECIAL		DUNE - DUNE 2	99 F
ATF	349 F	EDITION	349 F	ECSTATIC	79 F
AZRAEL'S TEAR	349 F	NHL 97	329 F	EXTREME PINBALL	99 F
BAD MOJO	299 F	NORMALITY	249 F	HELL	99 F
BATMAN FOREVER	99 F	ORION BURGER	269 F	IRON ASSAULT	99 F
BATTLECRUISER	249 F	PACK NRJ ADVENTURE	329 F	JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
BATTLE ISLE 3	349 F	PACK NRJ SIMULATION	329 F	KIDS ON SITE	49 F
BEDLAM	249 F	PGA TOUR GOLF 96	299 F	KING QUEST 7	99 F
BIG RED RACING	329 F	PINBALL 97	199 F	L'ENIGME DE MAITRE LU	99 F
BLAM MACHINEHEAD	269 F	PRIVATEER THE DARKENING	349 F	LABYRINTH	99 F
CAPITALISM	329 F	QUAKE	329 F	LARRY 6	99 F
CIVILISATION 2	349 F	RAMA	349 F	LITTLE BIG ADVENTURE	99 F
COMMANCHE 3	329 F	RALLY CHAMPIONSHIP	299 F	LOST EDEN	99 F
COMMAND AND CONQUER ALERT		REBEL ASSAULT 2	349 F	MAGIC CARPET 2	99 F
ROUGE	349 F	RISK	329 F	MAGIC CARPET + MANCHESTER	99 F
COMPILATION :		ROAD RASH	199 F	UNLIMITED	99 F
- STARS DU FOOT : GOAL + STRIKER		SCORCHER	249 F	NBA JAM TE	99 F
+ CHAMPIONSHIP		SCRABBLE	369 F	NHL HOCKEY 95	99 F
+ MANAGER 93-94 + FIFA + CARTON		SCREAMER II	249 F	NOCTROPOLIS	99 F
ROUGE		SETTLERS 2	349 F	PGA TOUR WINDOW	99 F
+ EUROPEAN CHALLENGE + SEN-		SHANNARA	349 F	PIRATES GOLD	99 F
SIBLE SOCCER		SHATTERED STEEL	349 F	PLAYER MANAGER 2	99 F
+ PREMIER MANAGER 3	299 F	SILENT THUNDER	349 F	PRIVATEER	99 F
CONQUEST OF THE NEW WORD	299 F	SIM COPTER	249 F	RAILROAD TYCOON DE LUXE	99 F
CRUSADE	299 F	SIM GOLF	249 F	RAILROAD TYCOON +	
CRUSADER NO REGRET	289 F	SIM ISLE	249 F	RED BARON	99 F
CYBERMAGE	349 F	SIM TOWER	269 F	REBEL ASSAULT	99 F
D	199 F	SPYCRAFT	349 F	REVOLUTION X	99 F
DARK EYE	369 F	STEEL PANTHER 2	329 F	SAM & MAX	99 F
DAVIS CUP TENNIS	299 F	STORM	349 F	SCREAMER	99 F
DAYTONA USA	299 F	STRIKER 96	249 F	SHELLSHOCK	99 F
DEATH RALLY	149 F	SYNDICATE WARS	329 F	SHOCK WAVE ASSAULT	99 F
DESCENT 2	199 F	SUKOI SU 27	289 F	SIM CITY	99 F
DESTRUCTION DERBY 2	299 F	TEAM F1	299 F	SLAM CITY	49 F
DIABLO	329 F	TERMINATOR : THE FUTUR	299 F	SPACE HULK	99 F
DIE HARD TRILOGY	329 F	SHOCK	299 F	SPACE QUEST4	99 F
DISCWORD 2	329 F	TERRANOVA	249 F	SPEED HASTE	99 F
DOWN IN THE DUMPS	349 F	TFX EF 2000 + TACT COM249 F		STAR CRUSADER	99 F
DRAGON HEART	349 F	THE DIG	199 F	STAR TRECK 25TH	99 F
DRAGON LORE II	329 F	TIME COMMANDO	299 F	SUPER KART	99 F
DUKE NUKEM 3D	299 F	TOMB RAIDER	289 F	SYNDICATE PLUS	99 F
DUKE NUKEM 3D PLUTONIUM	149 F	TOONSTRUCK	329 F	SYSTEM SHOCK	99 F
EVIDENCE	329 F	TOP GUN	349 F	THE ELEVEN HOUR	99 F
F 22 LIGHTNING 2	329 F	TOTAL MANIA	249 F	THEME PARK	99 F
FABLE	329 F	TOUCHE COULE	249 F	THUNDER HAWK 2	99 F
FIFA 97	329 F	TRACK ATTACK	299 F	TILT	99 F
FIGHTER DUEL	269 F	TUNEL B1	329 F	TRANSPORT TYCOON	99 F
FINAL DOOM	249 F	US NAVY FIGHTER 97	329 F	TURICAN 2	99 F
FIRE FIGHT	249 F	VERSAILLES	329 F	UFO ENEMY UNKNOWN	99 F
GABRIEL NIGHT 2	299 F	WARECRAFT 2 DE LUXE	349 F	UNDER A KILLING MOON	99 F
GENE WARS	329 F	WING COMMANDER 4	299 F	US NAVY FIGHTER	99 F
GOLDEN GATE KILLER	299 F	WIZARDRY NEMESIS	399 F	VIRTUAL KART	99 F
GRAND PRIX 2	299 F	WORMS	199 F	WARCRAFT	99 F
GRAND PRIX MANAGER 2	329 F	Z	289 F	WING ARMADA	99 F
GRID RUN	229 F	ZORK NEMESIS	349 F	WING COMMANDER 3	99 F
JOHN MADDEN 97	329 F			WIPE OUT	99 F
HARD LINE	249 F			WITCHAVEN 2	99 F
HARVESTER	289 F			WOLFPACK	99 F
HEROES OF MIGH AND MAGIC 2	349 F			WRESTLEMANIA	99 F
I HAVE NO MOUTH	249 F				
INDY CAR 2	249 F				
IZNOGOOD	329 F				
JETFIGHTER 3	349 F				
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	329 F				
L'ENTRAINEUR + TAPIS	249 F				
LE CHAUCHEMAR DE PPDA	379 F				
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	289 F				

Bon de commande à envoyer à : Espace 3 VPC - Rue de la Voyette
Centre de Gros n°1 - 59818 LESQUIN - Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo. Chèques à l'ordre d'Espace 3VPC

PASSES TES COMMANDES SUR



Jeux	Prix
Frais de port : 25 F	
TOTAL À PAYER	

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Tél. :

Signature (des parents pour les mineurs) :

Mode de règlement Chèque bancaire Contre remboursement (+36F)
 Carte bancaire n°

Date de validité

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

1 (27 F/mn)

JoyStick 02/97

Pas de bras, pas de chocolat



Pilote de chasse, c'est sympa comme métier. Seulement voilà, si vous n'avez qu'un bras, vous aurez beau avoir 10/10 à chaque œil, vous n'aurez que très peu de chance de piloter le Rafale. Alors il vous reste les simulations et, là encore, pas de chance car vous êtes gaucher et tous les joysticks sont pour droitiers. Pour pallier ce manque, Spectra Video vient de sortir un paddle qui sert à la fois aux droitiers et aux gauchers, et possède tous les atouts d'un joystick classique (auto-fire, quatre boutons plus un bouton pour les vues). Son prix est d'environ 200 F. En relisant, je me dis que j'aurais pu faire un jeu de mot avec "pallier". Mais qu'importe.

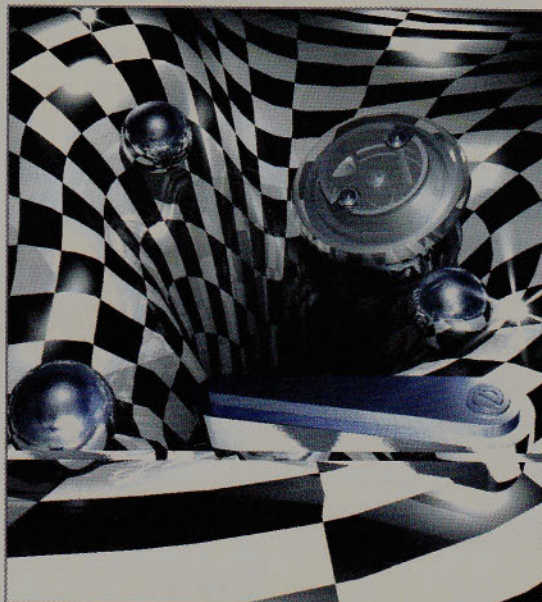


Flippe, flippe



Le dernier flipper d'Empire, l'excellent Pro Pinball The Web, va bientôt avoir un successeur. Rien que ça, déjà, devrait vous transporter de joie. Le top, c'est qu'en plus, il a l'air encore mieux que son grand frère.

Timeshock I, qu'il s'appelle, et il offrira du son en dolby surround, des résolutions d'affichage encore plus puissantes (jusqu'à 1600x1200 en 16 millions de couleurs) et la possibilité de jouer contre d'autres joueurs en réseau ou par Internet. Un flipper en réseau, nom de Dieu, j'hallucine. C'est n'importe quoi. Remarquez, je dis ça, mais je serai le premier à me jeter sur l'option et à trouver ça génial, sale élitiste que je suis. Bref, ça s'annonce plutôt grandiose, et voici quelques photos pour patienter. C'est idiot comme expression quand on y pense. Imaginez votre fête, à la Poste ou chez le médecin, dans la salle d'attente, si un gus vous proposait "quelques photos pour patienter". "Chérie, je travaillerai tard, ce soir. Regarde donc quelques photos." Ouais, c'est crétin...



Les cracks se font craquer

Crack Dot Com (www.crack.com), c'est l'équipe de développement responsable d'Abuse, qui nous a prouvé qu'on pouvait encore innover dans le genre de la plateforme. Leur nom a dû énerver certains pirates, puisque leur serveur réservé aux développeurs s'est fait agresser la tronche et déplomber. On leur a piqué les sources de deux de leurs prochains jeux (dont Golgatha), ceux d'Abuse sur PC et sur Mac, ainsi

que ceux de l'adaptation de Quake sous Linux qu'ils étaient en train de développer. Pire encore, ces sources ont été disponibles au téléchargement pendant 12 heures, à travers leur propre site web, également piraté. On ne sait pas combien de personnes ont pu télécharger lesdites sources. Du coup, le moteur de Quake, que les développeurs vendaient à d'autres éditeurs pour qu'ils l'utilisent dans d'autres jeux, a instantanément été dévalué de plusieurs centaines de milliers de dollars. Les hackers sont ensuite allés faire les malins en IRC, dans le channel #Quake, bien sûr, et ont prétendu faire partie du groupe FEH. Cette information a été démentie plus tard par l'ancien rédacteur en chef du magazine de hackers FEH, justement. Plus tard, après avoir lu cette niouze, je suis rentré chez moi et j'ai décidé de me mettre au lit avec un bon bouquin. Mais qu'importe.

Du son pour les oreilles

J e tiens à signaler à tous ceux qui pensent changer de carte-son dans les semaines à venir que Creative Labs s'appête à sortir la Sound Blaster AWE64. Au programme, une polyphonie 64 voix, le full duplex, des effets numériques en temps réel, et plein d'autres trucs super techniques que seuls les musiciens utiliseront. Donc, si vous avez l'intention de remplacer votre vieille carte ou si vous allez acheter un nouvel ordinateur, exigez la AWE64. Surtout qu'elle coûte moins de 1 000 francs. Alors si on vous refitte une carte 16 ou 32 bits, venez pas raconter qu'on vous avait pas prévenus !
 Na !

Offrez-vous le meilleur du jeu pour

99f*

Nouveau 3 CD-ROM

BURIED IN TIME
THE EPIC TIME TRAVEL ADVENTURE

Version Française

GRAPHIC ADVENTURE

EIDOS

Aventure

Une terrifiante histoire de trahison et de mensonges est ensevelie dans les sables de l'éternité... Une superproduction multimédia.

Nouveau

WILLIAM SHATNER'S TEKWAR

Version Française

ACTION

EIDOS

Action

Sous l'autorité de William Shatner (Le Cpt Kirk de Star Trek), battez vous dans un Los Angeles futuriste contre les barons de la drogue ultime : le «Tek».

Nouveau

SHELLSHOCK

Version Française

ACTION

EIDOS

Action

En tant que pilote mercenaire de l'unité Spéciale «Da Warden», partez en lutte contre le terrorisme, l'oppression et la corruption mondiale.

Hit 4 CD-ROM

UNDER A KILLING MOON

Version Française

GRAPHIC ADVENTURE

EIDOS

Aventure

De nombreuses fois récompensé par la presse internationale, Under a Killing Moon est la plus grande enquête policière jamais réalisée en un véritable film interactif.

L'ÉNIGME DE MAÎTRE LU

Version Française

AVENTURE

EIDOS

Aventure - L'énigme de Maître Lu

WITCHAVEN II

Version Française

ACTION ADVENTURE

EIDOS

Action/Aventure - Witchaven II

TERMINAL VELOCITY

Version Française

ACTION

EIDOS

Action - Terminal Velocity

FIRESTORM THUNDERHAWK 2

Version Française

ACTION

EIDOS

Action - Firestorm Thunderhawk 2

IT'S OUT TO GET YOU!

Version Française

ACTION

EIDOS

Action - It's Out to Get You!

LINKS 386

Version Française

SPORTS

EIDOS

Sports - Links 386

RISE OF THE ROBOTS

Version Française

ACTION

EIDOS

Action - Rise of the Robots

JOHNNY BAZOOKATONE

Version Française

ACTION ADVENTURE

EIDOS

Action/Aventure - Johnny Bazookatone

EIDOS

6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex - Tél. : 01 41 06 96 75
Pour plus d'information, tapez 3615 USGOLD (2237 la minute)

*prix public généralement constaté



À la trappe (1)

Acti-
vision nous avait pré-
senté, il y a déjà un petit
moment, un jeu vaguement futuriste
prévu pour février et baptisé Blast Cham-
ber. Il s'agissait d'une émission de télé futu-
riste où les concurrents, enfermés dans des
cubes, se balançaient des tas de trucs dans la
tronche ou appuyaient sur des gros boutons
pour faire basculer les axes dudit cube. On a
même dû publier une ou deux photos de ce
titre à l'occasion de l'ECTS de Londres, il y a
quelques mois. Vu le bide notoire de la ver-
sion Playstation, Activision semble avoir
renoncé à sortir ce titre sur PC. Au fond, c'est
plutôt sympa... Dans le même ordre d'idée,
HyperBlade, jeu PC dont une conversion sur
PlayStation était prévue, restera sans doute sur
PC, finalement. Même motif, même punition.
J'ai moi-même décidé d'arrêter cet été, pour
des raisons d'ordre strictement personnel, la
construction de ma maquette du Sacré-
Coeur entièrement réalisée en saïndoux
(Je prends de l'huile d'olive et je
commence la Tour Eiffel...).

★ Le Bozo ★ Clone ★

Ce mois-ci Activision nous rend sa copie sur le
sujet : "La stratégie et l'action peuvent-ils faire
bon ménage ?" Le résultat est plutôt pas mal



bien que sévèrement inspiré d'Alerte Rouge
et de Warcraft 2. On y retrouve la plupart
des éléments qui ont fait le succès de ces
titres, avec quelques petits plus comme par
exemple les munitions limitées pour cer-
taines unités, la prise en compte du relief
ou la possibilité de programmer un repli de
ses troupes. Ce jeu intitulé Dark Reign:
The Future of War devrait sortir en mai. En
même temps que les filles en minijupe.

Tournoi Kick Off 2

Il y a encore des fous de Kick Off 2 sur Amiga,
des tas. Comme je les comprends. Mieux
encore, un joli tournoi est organisé par le Cercle
Analogique, tournoi qui avait déjà eu lieu
l'année dernière.

C'est pas compliqué, pour avoir toutes les infos
sur ce tournoi, vous envoyez un petit mot au
Cercle Analogique, Olivier Menant, résidence de
la mare aux boeufs, 13 impasse des Fibules, apt
191, 76320 Caudebec les Elbeuf. Ils vous expli-
queront tout. En résumé, il faut envoyer une dis-
quette avec la sauvegarde de l'équipe que vous
voulez engager, et joindre un chèque de 100 F
(pour les frais et pour payer les nombreux lots
qui seront attribués aux gagnants). Ensuite, vous
n'aurez plus qu'à exploser tout le monde le jour
du grand tournoi. Les candidatures sont à
envoyer avant le 1er avril 97. Mais qu'importe.

J'ai testé pour vous...

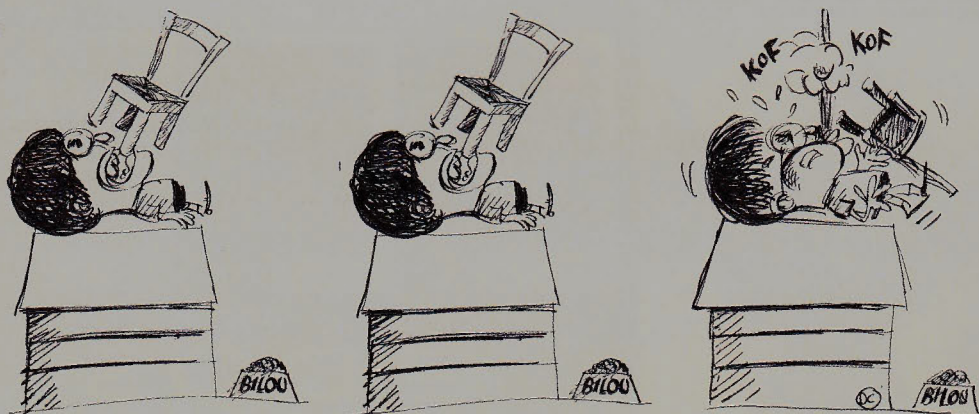
Actua Soccer pour Macintosh. Je sais que ça fait un bout de temps qu'il est
sorti dans le commerce, mais bon, vieux motard que jamais. Si j'en parle
dans les News et non pas dans la rubrique Test, c'est pour une raison précise :
Actua Soccer ne fonctionne que sur Power PC et exclusivement sous système
7.5.5 (ça n'est pas précisé sur la boîte, ce qui est parfaitement regrettable),
car il fait appel à une librairie graphique (Games Prockets) que les systèmes
antérieurs ne possèdent pas. Or aujourd'hui, rares sont les joueurs qui possè-
dent le fameux système 7.5.5. Autre problème de compatibilité : votre écran
doit obligatoirement supporter la résolution 640x480. Ça fait même pas mal
de raisons précises. Mais qu'importe.

A part ces détails problématiques, Actua Soccer est finalement un bon jeu de
foot, et ça tombe bien parce que de mémoire, c'est le premier jeu de foot
jamais sorti sur Mac. Il prend toute sa dimension quand on a le bol d'avoir



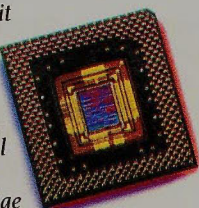
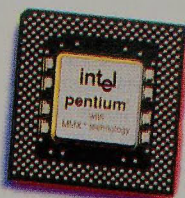
deux pads, par contre, au clavier, le contrôle des joueurs
est assez imprécis. C'est beau, en 3D, ça tourne vite (en
tout cas sur un Performa 5320), mais j'ai trouvé les
commentaires de Thierry Rolland un peu plats. J'ai
d'ailleurs trouvé le jeu assez froid dans son ensemble.
Ça manque d'ambiance. Dernier petit reproche, on ne
peut jamais contrôler le gardien de but, même lors des
penalties. Sinon, rien à redire, Actua Soccer est vraiment
marrant et assez difficile.

J'en arrive donc à ce paradoxe : Actua Soccer est
un jeu que je conseille, mais il ne tourne que sous un
système que personne n'utilise encore. Une petite préci-
sion encore, Mac Play va distribuer Actua Soccer aux
États-Unis sous le nom VR Soccer. Il risque donc d'atter-
rir en import dans nos boutiques... Ne vous faites surtout
pas avoir : VR Soccer et Actua Soccer sont rigoureuse-
ment le même soft.



FUME UN BARREAU DE CHAISE

MMX : le Pentium nouveau est arrivé



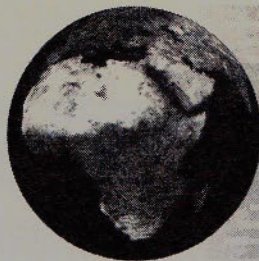
Vous avez tous acheté des Pentiums pour Noël ? Parfait. Intel a attendu quinze jours, pile, pour annoncer son successeur. Que le procédé soit ou non délicat, le fait est là : le Pentium a fini sa course. Et pourtant, je vous rassure tout de suite, on a du mal à y croire, à cette nouvelle génération de processeurs. Et puis, on a du mal à croire que Monsieur Intel manque à tel point de tact. Mais qu'importe. Certes, pour la première fois depuis le passage du 286 au 386, le code change. Mais pas un changement radical : juste l'ajout de 57 instructions destinées à alléger la tâche du processeur, notamment grâce à une nouvelle gestion de ces instructions (sur un adressage 64 bits). Mais pour l'occasion, Intel a fait passer la cache de niveau 1 de 16 à 32 Ko. Résultat des courses : même une application non développée pour le MMX sera accélérée sur un Pentium MMX.

Et puis, autant le reconnaître, les applications programmées avec les instructions MMX sont énormément accélérées. Jugez un peu : les iCOMP (index Intel) donnent une rapidité qui, avec l'adjonction de la technologie MMX, passe de 127 à 160 pour un Pentium 166 et de 142 à 182 pour un Pentium 200.

Pourtant, aujourd'hui, il n'y a pas de quoi en faire un flan : aucun système d'exploitation ne tire encore parti du code MMX (Windows 97 ?), les applications sont en cours de développement et, quoi qu'on en dise, les jeux sont plus impressionnants avec une carte 3D qu'avec un MMX. Donc pas d'affolement en perspective, d'autant que Cyrix n'a pas encore sorti son M2, ni AMD son K6, et que cette technologie est clairement un truc pour nous faire patienter jusqu'à la prochaine grande révolution informatique.

En résumé, le Pentium MMX (P55C) est sorti le 8 janvier en deux versions : 166 MHz et 200 MHz. Il s'enfiche sur socket 7 et fonctionne en 2,8 Volts. Les dernières cartes-mères supportent ce voltage, mais Intel a également pensé aux configurations plus anciennes et annonce déjà ses incontournables overdrive. Quant aux applications qui nous ont été présentées, elles sont au nombre de trois : Pod (Ubi Soft), The Ultimate Human Body 2.0 (Dorling Kindersley) et Space Station Simulator (Maris Multimedia).

Mindscape a également annoncé les versions MMX de Azrael's Tear et Megarace 2.



GENERATION

MICRO

01 43 20 76 91 - 01 43 21 76 91

53 rue de l'Ouest 75014 Paris - Métro Gaité ou Pernéty
Ouvert le Lundi de 14 h à 19 h et du Mardi au Vendredi de 10 h à 13 h 30 et de 14 h 30 à 19 h
Ouvert le Samedi matin de 10 h à 13 h 30 et le Samedi après midi de 14 h 30 à 18 h 30 h

REPRISE DIRECTE DE VOTRE ANCIEN MATÉRIEL CA\$H
ACHAT, VENTE, DÉPOT-VENTE GRATUIT

COMPATIBLES P.C.

386 4Mo ram 80 Mo HD :	1690 F
486 4Mo ram 120 Mo HD :	2390 F
486 8Mo ram 120 Mo HD :	2790 F
486 8Mo ram Multimédia :	3490 F
P75 8Mo ram Multimédia :	4990 F
P100 8Mo ram Multimédia :	5490 F
Autres configurations :	N.C.

AMIGA & ATARI

A500 & A500 + :	800 F
A1200 2 Mo ram :	1800 F
A1200 2 Mo HD 80 Mo :	2200 F
Écran AMIGA & ATARI :	790 F
Atari 1040 Stf :	750 F
Atari 1040 STe :	800 F
Atari STe étendu 2 Mo :	1000 F

LA SOLUTION OCCASION

MATÉRIELS, LOGICIELS, ACCESSOIRES et PÉRIPHÉRIQUES

N°1

de l'occasion

**AVANT DE CRAQUER POUR DU NEUF,
SI VOUS VOUS LAISSIEZ TENTER PAR UNE OCCASION ?**

LOGICIELS

Sega et Nintendo à partir de :	100 F
Sony Play Station à partir de :	150 F
Sega Saturn à partir de :	150 F
3 DO à partir de :	100 F
Atari et Amiga à partir de :	50 F
P.C. disquettes à partir de :	80 F
P.C.CD ROM à partir de :	100 F

Plus de 3000 titres en stock !

CONSOLES

Sony Play Station :	1190 F
Sega Saturn :	1100 F
Super Nintendo :	390 F
Sega Megadrive II :	300 F
Game boy + 1 jeu :	250 F
Sega Game Gear :	N.C.
Autres consoles :	N.C.

DU JAMAIS VU DANS LE MONDE DE L'OCCASION !

ACHATS CA\$H !!!

Logiciels P.C. CD ROM et disquettes, cartouches Super Nintendo et Megadrive, CD Play Station et Saturn, Configurations complètes P.C. et compatibles, Macintosh, pièces détachées P.C. diverses, écrans SVGA, ensemble multimédia, Amiga, Atari, Etc ...

Pour connaître nos conditions, un seul numéro :

01 43 20 76 91

GARANTIE & S.A.V.

Occasions garanties pièces et main d'oeuvre entre **3 et 6 mois** suivant les modèles.

Génération Micro répare tous les types de compatibles P.C. **Devis Gratuit.** Possibilité de remise à niveau de vos anciens matériels. Installation de mémoires, disques durs, carte vidéo, ensemble Multimédia et autres...

Renseignez vous !

ARRIVAGES PERMANENTS TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE !!!

EXPÉDITION SUR TOUTE LA FRANCE

Bon de commande à compléter et retourner à
GENERATION MICRO 53, rue de l'Ouest 75014 PARIS Tél 01 43 20 76 91 Tél 01 43 21 76 91

Nom	Prénom
Adresse	
Code Postal	Ville
Commande	Prix
Commande	Prix
Frais de port UC ou écran 150 F, config 300 F, logiciel 35 F	
Règlement par chèque ou mandat joint à la commande	Total

Le thon, C bon

Le hacker américain Kevin Mitnick, arrêté en février 95 et incarcéré pour diverses fraudes high-tech (piratage de softs, possession de comptes volés de téléphones cellulaires, etc.), a été en placé en cellule d'isolement pour "possession de boîtes de thon". Les autorités carcérales l'avaient pourtant prévenu à plusieurs reprises, et ce n'est pas la première fois qu'on attrape le gars Mitnick avec du thon. Mais cette fois, il a été trop loin : 74 boîtes de thon en conserve ont été retrouvées dans sa cellule. On ne sait pas comment il se procure toutes ces conserves. C'est rigolo, en espagnol, "le thon c'est bon", ça se dit : "el bonito es bonito". Enfin presque. Mais qu'importe.

Après 95, le pire est encore à venir en 97

Le monde qu'on nous prépare n'est décidément pas rose. Tenez, tout devin que je suis, je nous prédis un monde encore un peu plus pourri d'ici peu de temps. Pour preuve, notre gars Billou, qui vient d'investir des tonnes de

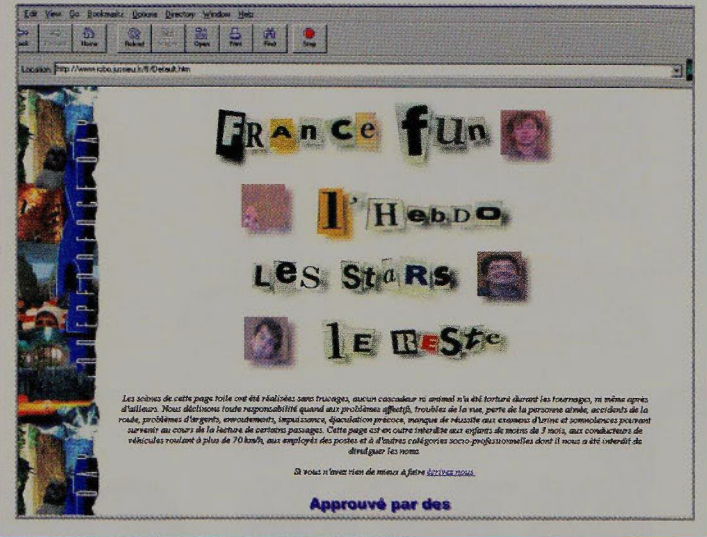
ET APRÈS J'ACHÈTERAI LA FIRME D'IMPERMÉABLE MAC INTOX4 !!!



thunes pour racheter les droits des Mangas de la Shogakukan (boîte jap' qui a déjà commis Ranma 1/2, entre autres). L'horreur est donc pour bientôt. Le géant Microsoft s'apprête à mettre tout son poids dans la balance pour nous servir du Manga à toutes les sauces en versions digitales CD-Romisées. Les icônes du prochain Windows auront des grands yeux et feront "hi hi hi" à tout bout de champ. Le curseur de la souris sera toujours accompagné d'un autre curseur, plus gentil et plus mignon. Votre pouibelle rougira bêtement quand vous lui cliquerez dessus. Votre PC sifflera le générique de Candy au démarrage. Ce jour-là, Billou aura vraiment gagné son pari : puisqu'on n'arrive pas à rendre les bécanes intelligentes, on va s'arranger pour que les gens deviennent aussi cons qu'une bécanne. Remarquez, nous, on plante pas. Mais qu'importe.

La France fait rire

France Fun est un site web où différents thèmes sont développés chaque mois. Ainsi, vous trouverez des informations sur la symbolique de l'œuvre de Claude François, un dossier "pour ou contre la mort", sans oublier une analyse sur la mort de Joe Dassin. Si vous êtes coincé, attention, ça décoiffe. D'ailleurs, si vous êtes coincé, vous n'avez pas à nous lire. Mais qu'importe. [HTTP://www.robo.jussieu.fr/ff/default.htm](http://www.robo.jussieu.fr/ff/default.htm)



VENTE DIRECTE DE CD-ROM

EXCEPTIONNEL !

Jeux PC		nbr
Version Française - Manuel Français		
ALERTE ROUGE VF	295 Frs	<input type="checkbox"/>
AMOK VF	279 Frs	<input type="checkbox"/>
CIVILISATION II VF	319 Frs	<input type="checkbox"/>
DARKENING VF	299 Frs	<input type="checkbox"/>
DAYTONA USA VF	325 Frs	<input type="checkbox"/>
DIABLO VF	320 Frs	<input type="checkbox"/>
DUIE NUKEM 3D	249 Frs	<input type="checkbox"/>
F22 LIGHTNING II MF	310 Frs	<input type="checkbox"/>
JET FIGHTER III MF	299 Frs	<input type="checkbox"/>
PHANTASMAGORIA II VF	TEL	<input type="checkbox"/>
POWER FI	269 Frs	<input type="checkbox"/>
RALLY CHAMPIONSHIP VF	285 Frs	<input type="checkbox"/>
RAMA VF	319 Frs	<input type="checkbox"/>
RISK VF	299 Frs	<input type="checkbox"/>
SCREAMER II	290 Frs	<input type="checkbox"/>
STEEL PANTHER II MF	310 Frs	<input type="checkbox"/>

QUADE DISTRIBUTION

BP 21 St Ouen l'Aumône
95311 Cergy Pontoise Cedex

TEL : 01 34 30 02 12
FAX : 01 34 64 09 45

LUNDI au VENDREDI
9H - 21H
SAMEDI
9H - 19H

LIVRAISON RAPIDE
colissimo 24h - 48h
Frais de port CEE, Dom Tom
et Dept 95 nous consulter

+ de 750 Frs FRANCO !

Pour les autres titres, n'hésitez pas à nous contacter
prix ttc, sauf erreur typographique ou modification dans la limite des stocks disponibles

Bon de commande à expédier, à faxer, ou sur papier libre : **QUADE DISTRIBUTION**
Tel : 01 34 30 02 12
Fax : 01 34 64 09 45
BP 21 St Ouen l'Aumône
95311 Cergy Pontoise Cedex

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville Tel

règle comptant par chèque bancaire, CCP, ou par mandat ordre QUADE DISTRIBUTION

Je préfère payer par contre remboursement : Port + 35 Frs

Par carte bancaire N° expire le _ / _

Montant de la commandeFrs
frais de port + 32 Frs

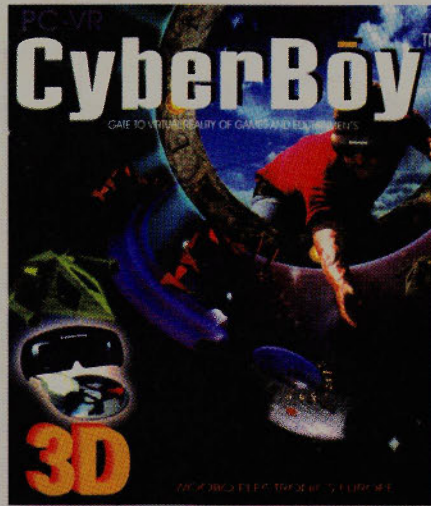
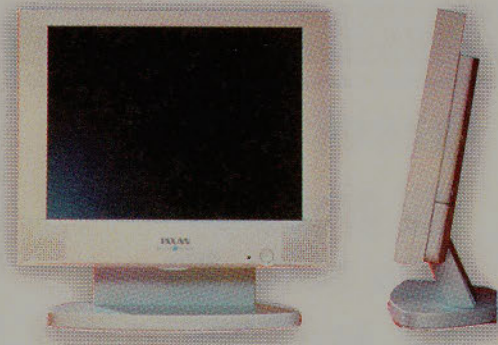
SIGNATURE :

Montant TotalFrs Date :

Crystal Vision

Wouah, les écrans du futur débarquent. Hélas, c'est absolument hors de prix mais on sait jamais, certains d'entre vous (un ou deux) peuvent peut-être s'offrir ces merveilles. Le CrystalVision 650 est un écran 17" (14,5" effectifs) à matrice active d'une résolution de 1024x768 en 262,114 couleurs. Son épaisseur ne dépasse pas 6 cm, mais son prix frôle allégrement la barre de 30 000 francs. Mais soyez sûr que d'ici quelques années, ça coûtera nettement moins cher. Et là....

▼
Constructeur : Taxan
Distributeur : HTS Services
Téléphone : 04 42 20 59 59
Prix : super cher TTC



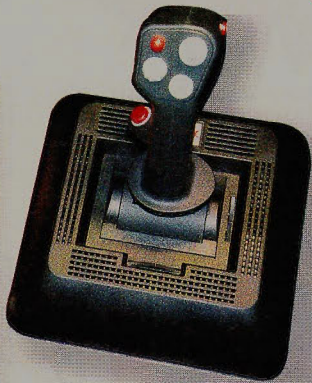
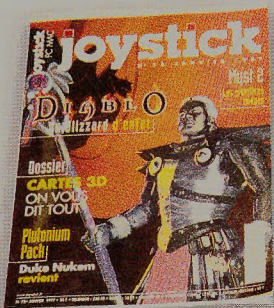
Cyberboy 3D

▼
Constructeur : Wooboo Electronics
Distributeur : ADANAC France
Téléphone : 05 56 84 08 06
Prix : 595 F TTC

Le pack CyberBoy, disponible en France depuis peu, comporte une paire de lunettes à cristaux liquides munie de deux écouteurs de walkman incorporés dans les montures, un boîtier de connexion se raccordant à un port série et deux jeux connus exploitant la vision stéréoscopique : Descent II et Fatal Racing. Un logiciel de slide-show permet également de visionner facilement les 78 images 3D fournies en démonstration. Même si cela fait un peu mal aux yeux, le résultat est convaincant, et la vue 3D apporte un réel plus. Plus de dix jeux sont d'ores et déjà compatibles et sept autres titres, dont Tomb Raider et Rally Championship, sont actuellement en préparation. Pour les amateurs de sensations fortes.

Quoi de neuf ?

CH Force FX



▼ Enfin un joystick qui innove ! Le principe du renvoi de force n'est certes pas nouveau, mais en la matière, le produit de CH Products est très au point. Si le principe est simple (le joystick résiste à vos pressions en fonction de ce qui se passe à l'écran), son application l'est un peu moins. Le branchement sur l'ordinateur nécessite un port joystick et un port com. Le joystick doit être raccordé à un transformateur pour alimenter les petits moteurs électriques. Les effets obtenus sont vraiment réalistes, et beaucoup d'éditeurs se disent intéressés. Des patches sont disponibles pour pas mal de programmes, dont Jet Fighter III, Unnecessary Roughness, Need for Speed SE et Silent Thunder.

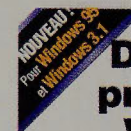
▼
Constructeur : CH Products
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 1 349 F TTC

Éditeur : CyberMedia
Distributeur : Infotrade

Téléphone : 01 48 10 75 50
Prix : 390 F TTC

First Aid 95

Une fois n'est pas coutume, un logiciel s'est glissé dans cette rubrique consacrée au matériel. Eh bien, ► en fait, nous avons trouvé le produit tellement chouette qu'on a décidé de vous en parler, là, tout de suite et maintenant. Quels grands fous nous sommes ! Ce First Aid 95 n'est autre qu'un dépanneur pour Windows 3.1 et 95. À quoi cela peut-il bien servir ? Fastoche ! Imaginez que vous êtes en train de travailler à la cool sous Windows et, hop, chose courante, un message d'erreur déboule et plante l'application. First Aid, qui tourne en tâche de fond, débarque alors et tente vaillamment de déplanter la machine... ce qu'il parvient à faire pratiquement à tous les coups ! De plus, il offre plein d'options pour sauvegarder ses configurations et rétablir certains liens, supprimer des raccourcis qui n'existent plus... Bref, l'outil anti-plantage dont je rêvais depuis longtemps. Infotrade l'a fait.



NOUVEAU
Pour Windows 95
et Windows 3.1
Dépanne les
problèmes de
Windows...
Automatiquement !



First Aid 95



FP/S 60

Constructeur : Fast Technologies
Distributeur : Fast Technologies
Téléphone : 01 46 21 18 40
Prix : 3 490 F TTC (sans le module MPEG)

Si vous cherchez une carte de capture vidéo, la FPS60 dispose de plusieurs atouts qui ne manqueront pas de vous séduire. Equipée d'une puce MJPEG, elle permet la compression en temps réel et offre ainsi la possibilité de capturer un signal PAL, SECAM ou NTSC en 25 images secondes (30 en NTSC) et à une résolution de 768x576 via les entrées composite ou S-VHS. La carte est également dotée d'une fonction "overlay" permettant d'afficher un signal en incrustation vidéo dans une résolution pouvant atteindre 1280x1024. En ajoutant une carte-fille MPEG, vous pourrez également lire les Vidéo-CD et recapturer le signal derrière. Un logiciel fourni permet même de transformer vos vidéos MJPEG en MPEG. Enfin, vos réalisations montées sous Adobe Premiere 4.0 LE pourront être envoyées vers un magnétoscope ou une télé via la sortie composite ou S-VHS. Une excellente carte, destinée à un usage quasi professionnel.

3D Adventure Set

Constructeur : Miro
Distributeur : Miro France
Téléphone : 01 46 12 03 12
Prix : 1 990 F TTC



Miro propose, depuis quelques mois, plusieurs kits délimités orientés vers le jeu. Le plus gros, le MiroMedia 3D Adventure Set, se décompose en trois parties distinctes : une carte Miro Media 3D S-VGA, équipée d'une puce S3, de 2 Mo de Ram EDO et d'un connecteur pour tuner TV, une paire de lunettes 3D à cristaux liquides et une carte Dolby Surround 3D permettant de connecter cinq HP pour un son qualité cinéma. Encore faut-il que les jeux soient codés pour en profiter (c'est le cas de Wing Commander 4 ou F22...). On peut également y connecter un magnétoscope stéréo si l'on ne dispose pas d'un ampli Dolby Surround. Le tout se pilote à l'aide de Miro Media Manager, un ensemble de logiciels transformant votre ordinateur en une véritable station multimédia. Il est même possible d'ajouter une télécommande à l'ensemble.

GAGNEZ DES JEUX



sur le 3615 JOYSTICK

1,29F/Mn

Allo...
 COCA
 ZOULOU ?
 Je cite...
 "Une ère
 nouvelle
 pour les jeux
 de stratégie
 historique",
 Bob Arctor,
 Joystick N°75, Verset 2...
 Roger...

Microsoft



De toute l'histoire de cette rubrique, nous n'avons pas souvenir d'avoir jamais reçu autant de CD-Rom originaux et réussis.

Si vous ne trouvez rien qui vous plaise dans les pages qui suivent, inscrivez-vous au club des irréductibles blasés.

loisirs

Alexandra David-Néel

la femme aux semelles de vent



Son existence est présentée de façon chronologique, et divisée en huit épisodes distincts. On y découvre les contrées qu'elle a traversées, ainsi que les personnages exceptionnels qu'elle a rencontrés.



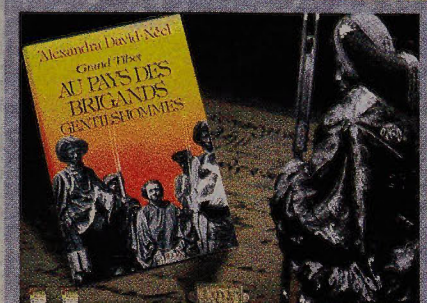
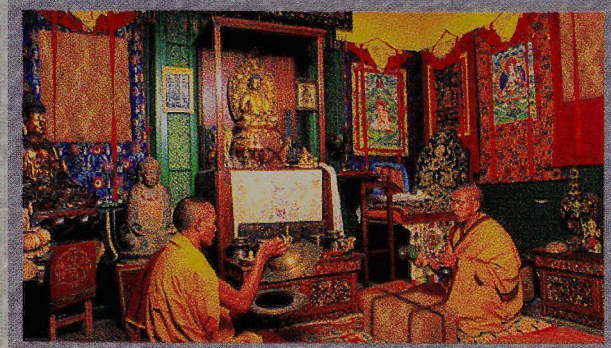
L'invitation à découvrir Alexandra David-Néel est forcément une invitation au voyage. Femme de lettres, comme elle se décrivait elle-même exploratrice, écrivain, philosophe et surtout grande spécialiste de l'Orient, Alexandra David-Néel eut une destinée qu'on qualifiera - et c'est un euphémisme - d'exceptionnelle. Au cours de sa vie, à travers ses récits de voyage

scientifiquement documentés mais toujours écrits avec humour, elle nous fit découvrir le Tibet interdit (nous sommes dans les années 20), la Chine, l'Inde, le Japon, et d'autres pays d'Afrique ou d'Europe. Trente cinq ans de voyages extraordinaires sont magnifiquement résumés dans ce CD-Rom consacré à Alexandra David-Néel. Magnifiquement habillé de photos d'époque, d'archives rares, de commentaires toujours bien sentis et de musiques superbes, ce CD-Rom est un grand voyage à lui tout seul, et un moyen exceptionnel de découvrir la femme étonnante qu'était Alexandra David-Néel.

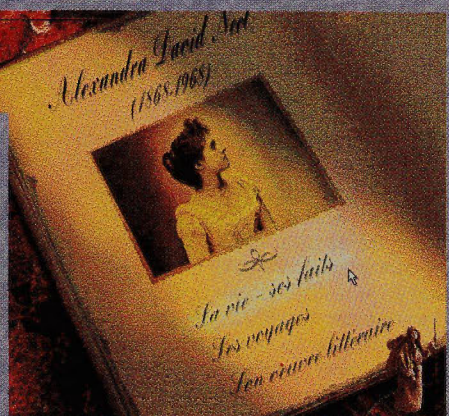
Réalisé en collaboration avec la fondation Alexandra David-Néel, ce CD-Rom conviendra magnifiquement à ceux qui pensent déjà bien connaître l'œuvre de l'exploratrice : en effet, 80 % des documents qui le composent sont inédits. Ici à Joy, on adore ce CD, et du coup, voilà qu'on vous conseille tout plein vivement de ne pas le manquer.



Des cartes très détaillées permettent de suivre le parcours précis des différentes pérégrinations de l'exploratrice. Les points clés y sont détaillés.

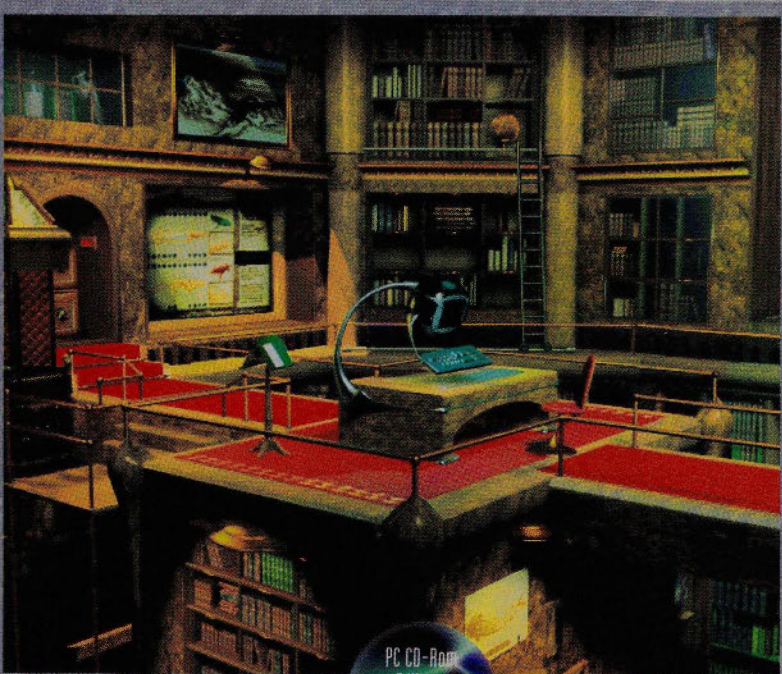


Ce CD-Rom permet également de visiter virtuellement la demeure d'Alexandra David-Néel, devenue musée.



Le CD est divisé en trois parties : la vie d'Alexandra David-Néel, ses voyages et ses œuvres littéraires.

L'Océan des origines



PC CD-Rom
Editeur:
Virtual Studio/
Microfolie's



MEGASTAR
joystick

-500 ma -400 ma -300 ma -200 ma -100 ma 0

Echinochimaera

"La Chimère-hérissin", du grec echinos, hérissin et Chimaera, animal fabuleux de la mythologie grecque

Familia CHONDRICHTYENS
Division Holocéphales
Epoque Carbonifère inférieur
Taille 20 cm
Comportement alimentaire Brouteur : coquillages et crustacés
Biotope Mer peu profonde + fond de mer sableux et vaseux

Regardez les espèces disparues évoluer en 3D devant vos petits yeux, puis plongez dans les documentations et les infos scientifiques qui les concernent.

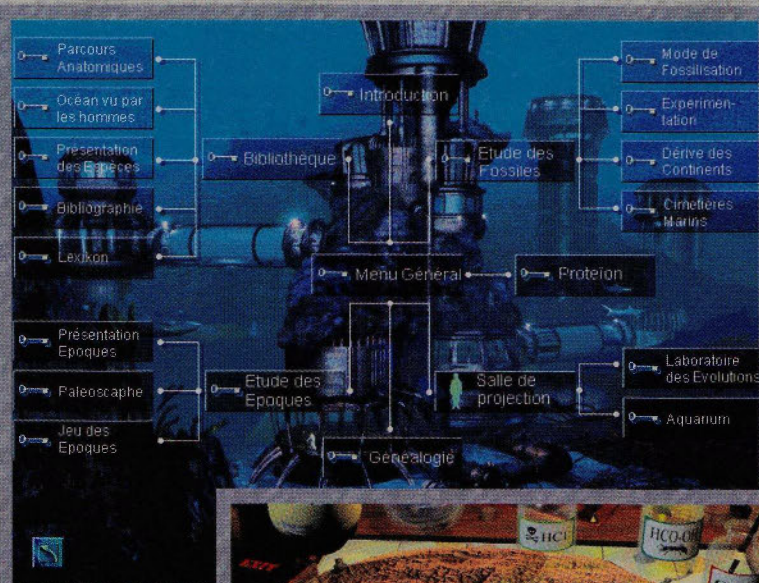


Avant toute chose, l'Océan des origines est le meilleur et le plus étonnant des CD-Rom qui aient jamais eu l'honneur de s'enfourner dans ma bécane. Superbement réalisé à tous points de vue, à la fois vulgarisateur et profond, l'Océan des origines met une claque définitive à tous ceux qui sont encore sceptiques quant à la place éducative qu'est en train de prendre ce média informatique. Quand on

sait s'en donner les moyens, voilà ce que l'on peut proposer. Une jolie leçon à tous ceux qui se contentent de traiter le support CD comme un livre sur écran ou un programme télé à cliquer.

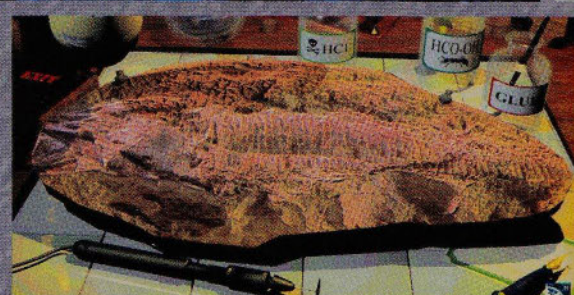
Pourtant, le projet était ambitieux : nous faire découvrir les origines de la vie, remonter au plus loin de notre histoire jusqu'au fond des océans, il y a plus de 500 millions d'années. L'utilisateur déambule dans les couloirs d'un laboratoire sous-marin imaginaire. À l'aide de machines futuristes, il découvre l'évolution de nos ancêtres du monde animal ou végétal. Étude des périodes du Cambrien ou Crétacé : des fossiles, des Acanthodes aux Scaumenacia. Tout dans ce CD-Rom est présenté de façon claire, et rehaussé de graphisme superbes, d'images et d'animations en 3D étonnantes. Des espèces disparues depuis des millions d'années prennent vie sur l'écran de votre PC. On voyage dans le temps, véritablement. Et les apprentis paléontologues pourront même s'essayer à la découverte et au nettoyage des fossiles.

Il faut de nombreuses heures pour faire le tour de ce CD-Rom, puis de très nombreuses heures encore pour assimiler tout le savoir qu'il contient. Toujours de bon goût, d'une documentation érudite, avec des voix off captivantes et jamais racoleuses, l'Océan des origines a de quoi générer des vocations de chercheurs et scientifiques. Et en bonus, toutes ces découvertes extraordinaires sont accompagnées de près de trente minutes de musiques excellentes, composées spécialement pour ce CD-Rom. Un must.

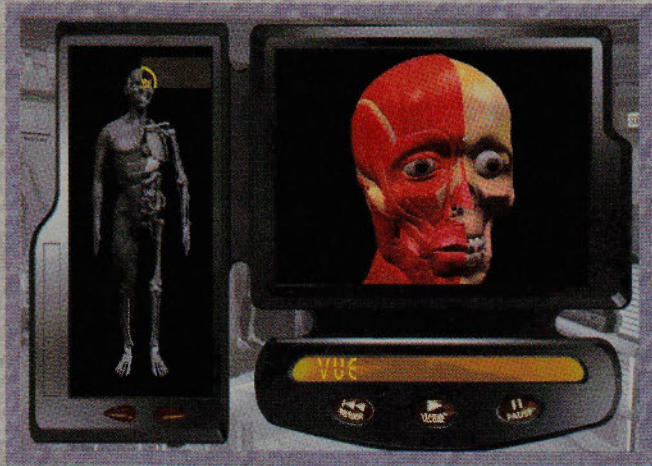


En deux simples clics, vous pouvez vous rendre directement dans n'importe quelle partie de ce CD-Rom très vaste.

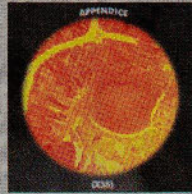
Un joli bloc de pierre ? Non, une bestiole fossilisée, que vous devrez faire apparaître avec les outils de ce mini-labo.



Les secrets du corps humain

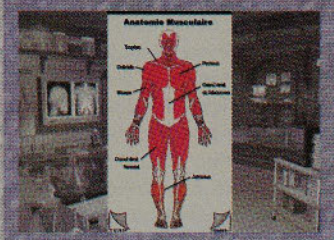


Chaque partie du corps est décrite à l'aide d'animations 3D et de voix expliquant le fonctionnement de divers organes.



L'ordinateur aide à mieux se regarder le nombril. Avec ce CD-Rom, vous allez pouvoir découvrir tout ce qui se cache sous la peau humaine, sans avoir à disséquer votre petite sœur. Des animations en 3D qui vous font découvrir les organes et les principales fonctions du corps, une mini-bibliothèque composée de dictionnaires médicaux, des conseils de santé ainsi qu'un guide conseil sur les premiers soins ou l'utilisation de certains médicaments.

Ce petit voyage dans le corps humain est également saupoudré de nombreux gags et vannes ici et là. Une manière comme une autre de dédramatiser certains sujets graves abordés par le CD.



Bernard Loiseau

le monde des saveurs



Votre PC s'est incrusté dans la cuisine, lassé de trôner dans votre triste bureau ? Ne le blâmez pas, grâce à Titus Interactive, il y sera bientôt parfaitement à sa place. Le grand chef Bernard Loiseau vous invite à découvrir sa passion : la gastronomie. En passant dans sa cuisine, vous apprendrez quelques-unes de ses plus belles recettes, et en quelques détours vous en saurez

plus sur l'homme et ses diverses passions. Alléchant, mais on aurait préféré l'interface plus digeste.

- Vocation
- Sources d'inspiration
- Le style Bernard Loiseau
- Cuisine régionale
- Artiste ou artisan ?
- Choix des produits
- Vins préférés
- Aspirations
- Un métier d'homme ?
- Les enfants et la gastronomie
- Un homme heureux
- Un successeur ?



"Alors, on épluche les carottes, comme ça..." De véritables recettes interactives, où l'on vous explique tout, des ingrédients aux techniques de cuisson, jusqu'à l'utilisation des ustensiles de cuisine.



Quels sont vos vins préférés ?
Mes vins préférés: vous devez vous douter... Ici on est en Bourgogne, alors moi je vais vous expliquer, le Bourgogne.

Au coin du feu, notre gars Bernard nous parle des vins blancs de sa Bourgogne natale.



Da dou ron ron

De nombreuses scènes sont accompagnées d'excellentes bandes-son. Des ziks déjantées comme seuls les Japonais savent les faire, quand ils n'essaient pas d'imiter la soupe occidentale.

Pop Anim'



Voici un CD-Rom sacrément original, réalisé par un artiste japonais, que Microfolie's a eu la bonne idée de faire débouler de par chez nous, et en français qui plus est. Vous vous souvenez sûrement de ces livres pour gamins qui, quand on tournait joyeusement leurs pages, se déployaient dans l'espace grâce à la magie des plisages ? On y découvrait alors

diverses scènes, qui parfois s'animaient quand on tirait sur des languettes soigneusement dissimulées. Pop Anim' est inspiré de ces livres, et nous offre ici son pendant informatique.

Le thème de l'Abécédaire a été retenu, et ce sont donc vingt-six scènes différentes qui vont bientôt se déployer à l'écran et s'animer. Chaque scène est superbe, et la plupart sont très drôles. Le graphisme reprend le principe des plisages de papier, et les personnages sont donc tout plats : cela donne un cachet certain à ce charmant Pop Anim'. Pas vraiment un jeu, pas tout un fait un CD-Rom éducatif, Pop Anim' nous baptise "spectateur admiratif". Une véritable réussite. Un doux souffle d'originalité et d'art sans prétention. Et si vous disposez d'une imprimante, Pop Anim' se fera une joie de sortir sur papier quelques-uns de ses plisages origami à découper et préparer.

Notre pote le singe est encore coincé sur son île. Il devra trouver le moyen de plonger dans la jungle toute proche, qui l'attend avec de nombreuses surprises.



Un match de hockey en pleine jungle. Un joueur manquant fait bien l'affaire de notre singe à nous, qui n'a plus qu'à s'emparer de la crosse qui traîne.

La jungle luxuriante se transforme parfois en mini-labyrinthe. On s'en fout, on a tout le temps qu'on veut pour se promener dans Jungle Park.



PC CD-Rom
Editeur:
Microfolie's

Jungle Park



Du même auteur que Pop Anim', ce Jungle Park-là est tout aussi original. On y promène un singe rigolard qui quitte, curieux qu'il est, sa petite île pour se retrouver dans un parc d'attractions installé dans la jungle toute proche. Chaque clairière est l'occasion de mini-jeux amusants : un match de hockey, un put de golf, une course d'autruches, un match de base-ball - rugby, etc.

Tout ces petits jeux sont délicieusement mignons, et flirtent agréablement avec le débile ou en tout cas le comique.

Jungle Park n'est pas vraiment un jeu, plutôt une agréable promenade graphique, toujours bien réalisée, drôlement sonore et pleine de surprises loufoques. Les plus jeunes y trouveront une alternative, entre le jeu vidéo et le soft éducatif. Bref, un CD-Rom de découverte, une œuvre d'artiste.



Les Super-Maths



Tous les prétextes sont bons pour réussir à faire bosser les gamins. Surtout quand il s'agit de mathématiques. Iona Software a donc carrément fait appel aux super héros de Marvel, pour forcer les mômes à faire leurs additions, à reconnaître des angles droits, à repérer des multiples et des facteurs ou apprendre à lire des graphiques.

Quatre petits jeux, donc, avec un héros différent (Spiderman, Wolverine, She-Hulk ou Iron Man) dirigé afin qu'il tape sur les méchants à coups de problèmes de maths. Un soft éducatif aux allures de jeu vidéo (des jeux qui datent un peu, il est vrai), qui conviendra à des sales mômes âgés de 8 à 12 ans.



Les méchants proposent des additions, et notre gars Spiderman doit leur envoyer la citrouille qui affiche le bon résultat. Il est fort, ce Spiderman.



PC, Mac, CD-Rom
Editeur:
Iona Software/
Marvel Comics

Sale Temps



Les photos noir et blanc de Richard Bonnet sont superbes et concourent fortement à l'atmosphère originale de Sale Temps.



Notre personnage faustien est à la recherche d'un livre, DU livre.

Les scènes du jeu sont parsemées d'extraits du Faust de Goethe.



"Ainsi donc, tout ce que vous nommez péché, destruction, bref le Mal est mon élément propre." Faust, Goethe.

Depuis des siècles, le mythe de Faust excite les hommes, et on ne compte plus les œuvres littéraires, de Goethe à Thomas Mann, ou cinématographiques, de *Phantom Of The Paradise* à *Angel Heart*, qui en sont inspirées. Finalement, rien de plus naturel qu'un CD-Rom faustien débarque aujourd'hui sur nos bécanes.

Sale Temps, sous-titré "drame interactif", est une aventure photographique en noir et blanc. Notez bien "aventure" et non pas "Jeu d'aventure". Sale Temps prend trop de liberté pour être catalogué et enfermé dans le carcan des jeux d'aventure classiques. Le soft est en effet éminemment original, par sa forme, et par son fond également.

La forme tout d'abord. Sale Temps est uniquement composé de photographies, très belles, qui s'enchaînent, et que le joueur va cliquer de-ci de-là. Pas d'animations, pas de graphismes, une interface simple et quasi invisible. Pas de Full Motion Video. Passée la surprise initiale, dérouter par l'absence de toutes marques classiques et un peu hérissé par les acteurs aussi subtiles qu'une soirée Théma consacrée à la fête de la bière, on se laisse finalement emporter par l'ambiance qui s'en dégage : elle est lourde, triste, accentuée par le manque de couleurs, et par les voix off et les effets sonores, excellents. Là encore, du côté de nos oreilles, Sale Temps tape dans l'original : bouts de phrases lancés au hasard, en boucle, qui s'estompent, autres mots, autres voix qui les chevauchent et les effacent bientôt.

L'histoire tourne autour du mythe de Faust : on y incarne Jan qui, comme dans la légende, meurt et se voit redonner une seconde chance. Vous lui ferez revivre ses douze dernières heures, à nouveau... et tenterez de ne pas lui faire refaire les mêmes erreurs. Bien sûr, de lourdes énigmes, des personnages étranges passent et repassent, tandis que notre personnage n'en finit plus de se poser des questions. Je ne vous en dis pas plus...

Décidément, ce mois-ci est placé sous le signe de l'originalité. Les éditeurs laisseraient-ils la place aux concepteurs, prêts à sortir des sentiers battus et rebattus ? Sale Temps est la très belle illustration qu'il est possible de concevoir un CD-Rom original, attrayant et intelligent, avec un scénario qui ne tient pas sur le dos d'un ticket de métro.

After Dark

version 4.0



Le prétexte de préserver l'écran de votre ordinateur a beau être obsolète (les moniteurs sont maintenant de qualité suffisante pour supporter d'être allumés en permanence), les économiseurs d'écran n'en restent pas moins des gadgets excellents. Et, en la matière, la série After Dark s'est fait une solide réputation.

Arrive donc la version 4.0, plus débile, plus belle,

et surtout plus cyber : eh oui, maintenant notre économiseur d'écran est capable de se connecter sur le Net, d'aller y chercher des infos tout seul comme un grand, et de nous les balancer à l'écran, pendant qu'on fout rien, béat devant le moniteur. Pour l'instant, After Dark, bien qu'entièrement en français, ne se connecte que sur des serveurs ricains, et balance donc des niouzes en ricain ; mais dans le courant de l'année, ces dernières seront en français.

Grille-pains volants, flipper déjanté, équations stupides, en tout vingt-deux économiseurs d'écran différents sont intégrés dans cet After Dark 4.0. Plus les news sur le Net, pour autant que vous ayez une connexion Internet. Inutile et totalement indispensable.



Si vous disposez d'un compte Internet, After Dark 4.0 sera capable d'aller pêcher des news sportives et autres infos, tout seul, comme un grand, et animer ainsi votre écran.



IMAGINA INFO

PRIX IMBATTABLES

Textes et
voix en
français

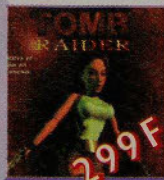
PRÉCISÉ
DU
MOIS

SONY 15" 100SX



2690F

TOMB RAIDER



299F

DISQUE DUR 2,1 GO QUANTUM



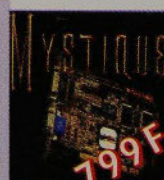
1689F

MÉMOIRE 8 Mo - 16 Mo



219F 8 Mo
449F 16 Mo

MYSTIQUE 2 Mo



799F

VOLANT PEDALIER



389F

CPU CYRIX 166+



1039F

MODEM US ROBOTICS



869F

N°1
DU
MULTIMEDIA

MÉMOIRE	
Mémoire 4 Mo EDO	129
Mémoire 8 Mo EDO	219
Mémoire 16 Mo EDO	448
DISQUE DUR	
1,2 Go	1159
1,7 Go	1889
2,1 Go Quantum Fireball	1689
2,1 Go Quatum Bigfoot	1489
3,2 Go Fireball	1959
1 Go SCSI	1729
2 Go Quantum Fireball SCSI	2089
3,2 Go Fireball SCSI	2389
CARTE VIDÉO	
Mystick 2 Mo Bulk	799
Mystick 2 Mo + Jeux	949
Extension 2 Mo Mystick	319
Mystick 4 Mo Bulk	1029
Mystick 4 Mo + Jeux	1149
S3 trio 64V+	279
Extension 1 Mo S3 trio 64V+	119
Cirrus logic 5446	189
MIRO 3D Games Set	☐
3D FX	☐
Autres	☐

MONITEUR	
14" NECH 0,28 p	1450
15" NECH 0,28 p	1980
15" SONY 100 SX 0,25 p	2990
15" SONY 100 SF 0,25 p	☐
15" NOKIA 445 KA 0,25 p	☐
17" NECH 0,28 p	3380
17" PANASONIC 0,27 p	4080
17" ADI 0,26 p	4080
17" NOKIA 447 E 0,25 p	4890
CARTE MÈRE	
ASUS TECH T2P4 512 Ko	1129
ASUS TECH T2P4 256 Ko	1079
MSI 5128 512 Ko	819
MSI 5128 256 Ko	789
CPU	
INTEL 133	1429
INTEL 150	1589
INTEL 166	2859
INTEL 200	3549
INTEL MMX	☐
CYRIX 166+	1039
Ventilateur	39
CD-ROM	
8x PANASONIC	689
10x	☐
12x PIONEER	849
DVD PIONEER	☐

BOÎTIER	
Mini Tour	269
Moyenne Tour	389
Grande Tour	449
HAUT PARLEUR	
2 x 50 watts	119
2 x 120 watts	229
2 x 240 watts	289
SOUSIS	
Mitsumi	49
Microsoft (OEM)	135
Logitech 3 boutons	139
DIVERS	
Scanner ES	2390
CD ROM vierge	47
Rack amovible IDE	89
Lecteur de disquette	159
Tomb Raider	299
Alerte Rouge	339
JOYSTICK	
Volant Pédalier	389
Microsoft Side Winder	149
Microsoft Side Winder Pro	399
Logitech WinMan	228
Logitech WinMan Warrior	499

RESEAU	
Compatible NE2000 ISA	159
Compatible NE2000 PCI	249
Bouchon	15
Câble (le mètre)	4
Connections BNC (2)	☐
CLAVIER	
105 touches classique	89
105 touches KEYTRONIC	199
105 touches Microsoft	390
CARTE SON	
Compatible 16 bits	209
Sound Blaster 16 valeurs PnP	429
Compatible 32 bits	309
Sound Blaster 32 PnP	599
Sound Blaster AWE 32	1090
Gravis Ultra Sound	1049
MODEM	
OLITEC 33600	1390
US Robotics 33600 interne	899
US Robotics 33600 externe	990
Novafax 33600	☐

Informations données sous réserve d'erreur et susceptibles d'être modifiées sans préavis - Toutes les marques citées sont des marques déposées
Offres TTC valables dans la limite des stocks disponibles.

FRAIS DE PORT
Colissimo avec recommandé
0 à 2 kg : 49 F
2 à 5 kg : 69 F
5 à 10 kg : 89 F
Pour l'envoi d'une configuration
complète ou écran,
nous consulter.

☎ 05 46 28 20 20

Le Sextant - n°3 - avenue Marillac - 17000 LA ROCHELLE

Fax : 05 46 34 11 56 - E-MAIL : Imagina@lfonie.fr

Les prix peuvent varier à la baisse tous les jours - Contactez-nous !

IMAGINA
assemble
votre PC
159 F



RUBRIQUE RESEAU

Nous inaugurons ce mois-ci une nouvelle rubrique consacrée aux jeux en réseau local et via Internet. Vous y retrouverez des tests poussés des versions réseau de vos jeux favoris et toutes les infos sur les patches disponibles. Et ça commence très fort, avec **Diablo.**

PAR IANSOLO



Diablo



Si vous disposez d'un modem et d'un provider (votre prestataire de services Internet, la société qui vous fournit l'accès au réseau), vous devez absolument essayer Diablo en réseau, sous peine de mourir idiot. Blizzard a mis en place un serveur gratuit (il ne vous en coûtera que le prix de la communication locale) pour que les fans de Diablo puissent s'éclater ensemble. Diablo en solo se finit assez rapidement, même si le générateur aléatoire permet de refaire plusieurs fois le jeu. L'intérêt est plus grand avec un magicien, car la difficulté est alors plus élevée. Mais c'est en réseau que Diablo prend toute sa dimension. Normal, le jeu a été conçu dès le départ dans cette optique. L'interface de Battle.net est un modèle du genre. Peut-être la plus belle interface en multijoueur sur Internet. Une fois connecté au serveur, vous avez le choix entre plusieurs forums, la chat-room et surtout une liste des différents donjons avec le nom et le niveau des persos qui s'y



trouvent. Au moment du test, il y avait plus d'une centaine de personnes connectées à Battle.net. Les parties rassemblent de deux à quatre joueurs par donjon (à quatre, ça rame un peu). Si un donjon n'est pas complet, on peut se connecter. On peut également se déconnecter librement pour se rallier à un autre donjon. Hormis dans certaines tranches horaires (entre 19 et 21h, votre provider risque d'être un peu engorgé), les performances sont bonnes car Blizzard s'est doté d'une logistique conséquente. Premier constat, Diablo a été modifié pour le réseau. Des sorts (Heal Other) et des objets magiques ont été ajoutés. Il y a deux modes : Amical (les attaques que vous portez ne peuvent pas affecter les autres joueurs) et Agressif (euh... vous avez intérêt à ce que vos attaques

affectent les autres joueurs). Premier reproche : on ne meurt pas, puisqu'au pire des cas, on se réveille dans la ville, délesté d'une partie de ses objets (du coup, c'est mieux de se faire ressusciter par un autre joueur grâce au sort de résurrection). Deuxième reproche : on ne peut pas récupérer un perso créé dans une partie solo. Probablement pour éviter que les joueurs ne soient trop balèzes. Ce qui n'aura servi à rien, comme nous verrons ensuite. Troisième reproche : il n'y a pas de voice-over data (possibilité de s'envoyer des messages vocaux si l'on est équipé du modem idoine). Mais là, on chipote car c'est une option très gourmande en bande-passante.



Death Rally

Vous vous rappelez de Death Rally, la course de petites voitures vues de haut qui déménage ? Testée il y a deux mois... En démo sur le CD il y a trois mois... Vous y êtes ? La version shareware ne permettait pas de s'affronter en réseau, pourtant on s'attendait à quelque chose de grand. Eh bien, c'est un vent de déception qui s'est abattu sur nous. Death Rally en réseau est beaucoup moins drôle qu'en mode un joueur. Ce qui faisait son charme, c'était les bastons, l'affrontement avec les pilotes gérés par l'ordinateur, les sponsors véreux, les upgrades et plus généralement la logique de championnat. À deux joueurs, on perd toute cette richesse. Comme il n'y a que deux voitures en lice, le suspense est nettement moins haletant. Au bout de quelques courses, le premier joueur à up-grader sa voiture prend un avantage définitif. Vous pourrez toujours vous gratter pour le rattraper. Pourquoi n'avoir pas mélangé joueurs humains et joueurs ordi ? C'est bien dommage et on espère que Remedy Entertainment remédiera (eh !) au problème dans ses prochains softs.



Blood & Magic

Blood & Magic est un soft de stratégie en temps réel, ce qui exclut d'office la possibilité d'y jouer à plusieurs en mode "hotseat" (les joueurs jouent les uns après les autres par tour). Pour se faire pisser le sang et se balancer des sorts en pleine poire, il nous faudra donc y jouer en réseau. Et ça tombe bien, voyez-vous, parce qu'on est justement dans la rubrique des jeux en réseau. Deux joueurs au maximum pourront se lancer à la conquête du monde de Forgotten Realms. Après quelques nuits de combats acharnés, nous pouvons affirmer que Blood & Magic est très réussi, mais qu'on en fait un peu vite le tour. Alors que dans Warcraft II, le nerf de la guerre s'avère être le contrôle des mines, dans B&M, c'est en acquérant le maximum de points d'expérience que vous pourrez espérer triompher du sinistre crétin qui vous sert de sparring-partner. En effet, il faut quelques milliers de points d'XP pour fabriquer des créatures un tant soit peu efficaces.

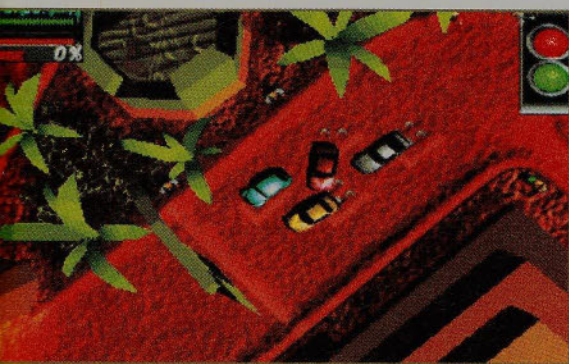
Très vite, les joueurs passent en revue les moyens de gagner rapidement ces points d'XP. D'abord, les combats non joués ou contre l'autre abruti qui ricane derrière son PC. Remarquez que la seconde option est plus aléatoire, car en cas de défaite, c'est lui qui empêche les XP... Ouille ! Mais rapidement, on découvre que la meilleure technique consiste à détruire certains bâtiments. Il suffit de cliquer dessus pour s'en rendre compte. Certains bâtiments sont en outre plus résistants que d'autres alors qu'ils ne procurent pas davantage d'XP. Le facteur temps étant crucial, ne faites pas de mauvais choix. Une fois atteint le seuil critique, les légions de druides, griffons, goules et autres gargouilles battent la campagne et

l'issue de la partie n'est plus qu'une question de minutes, le plus rapide sortant généralement vainqueur.

Car l'autre originalité de B&M, c'est la durée des parties. Elles sont le plus souvent de type "blitz krieg", à moins que l'affrontement n'oppose deux paresseux sous Temesta. En 10-15 minutes, grosso-modo, c'est réglé. C'est plutôt un avantage par rapport à Warcraft II ou, pire encore, Alerte rouge, dont les parties peuvent s'éterniser jusqu'à la St Glinglin. Du coup, on fait plein de petites parties avec B&M. On se fait mourrir, on se venge, on fait la belle, "allez, pars pas, on s'en refait une petite dernière pour la route !" Les décors très variés (on a accès à toutes les cartes de la campagne) relancent bien l'intérêt d'une partie à l'autre. Malheureusement, une fois qu'on connaît toutes ces cartes, on se retrouve un peu le bec dans l'eau, surtout que, pour l'instant, il n'y a ni éditeur de niveaux ni data-disks.

En conclusion, un soft à regarder de près si vous aimez le médiéval fantastique, mais un produit un peu léger si vous vous ingurgitez des doses de huit heures de jeu réseau tous les soirs.

EDITEUR	NTERPLAY
CONFIG	486 DX2 66, WIN DOWS 95, RÉSEAU LOCAL
NBR DE JOUEURS	2 (1 LICENCE SUFFIT)



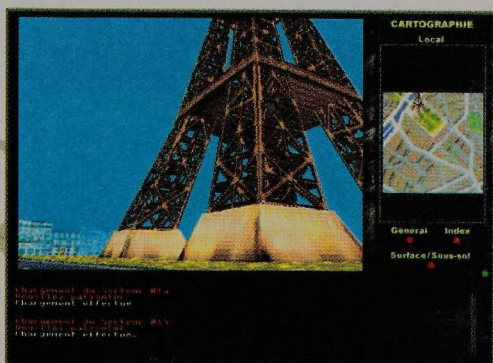
EDITEUR	APOGEE SOFTWARE
CONFIG	PENTIUM + VERSION COMPLETE DU SOFT (LE SHAREWARE NE MARCHE PAS EN RÉSEAU) + WIN-DOWS 95 + RÉSEAU LOCAL
NBR DE JOUEURS	2 (1 LICENCE SUFFIT)



Le deuxième monde

Ce soir, j'ai rendez-vous dans un monde virtuel, ou plutôt un monde parallèle. Un Paris modélisé, un Paris logiciel entre-deux, ni tout à fait le même, ni tout à fait un autre, suffisamment proche de la réalité pour qu'on s'y sente chez soi, suffisamment éloigné d'elle pour qu'on le fréquente par plaisir et non hasard ou nécessité.

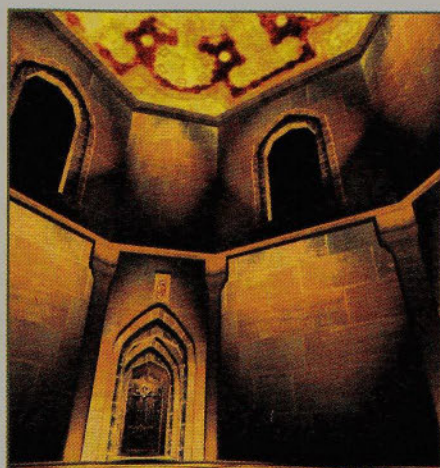
MOULINEX



La genèse

1

1993. Au détour d'un article de SVM, Alain le Diberder, actuel Président de Canal + Multimédia, tombe sur une réflexion du directeur du PARC. Au Palo Alto Research Center de Xerox, on a l'habitude de penser le futur. C'est là que souris, menus déroulants et autres fenêtres ont vu le jour. La réflexion du moment, c'est que la prochaine révolution informatique portera sur les réseaux et s'inspirera des Multi User Dungeons, ces jeux de rôles issus du croisement entre Dungeon Master et un BBS. Il est vrai qu'en 93, les notions de collaboration/défection appliquées tout naturellement par les utilisateurs de MUD renvoient aux oubliettes ce qui existe alors dans des applications réseau plus sérieuses. Un an plus tard, pendant le festival Imagina, Alain rencontre Philippe Ulrich de Cryo et lui fait part de son souhait de voir émerger un deuxième monde, un monde virtuel inspiré de ces jeux en réseau. Fort tard dans la nuit, les concepts sont en place. L'histoire ne dit pas dans quel état sont les concepteurs...

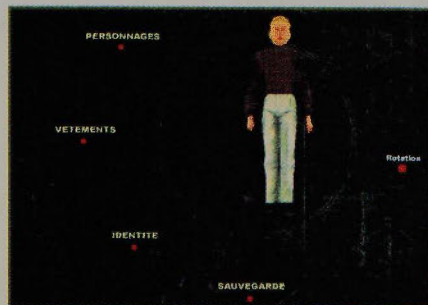


Le premier monde

1

1997. Canal + Multimédia, Cryo Interactive Entertainment, Cap Gemini Innovation et Numeriland présentent Le Deuxième Monde. C'est ce qui s'appelle tenir un Paris ! Canal + Multimédia est éditeur, Cap Gemini Innovation s'est occupé de la logistique et, naturellement, Cryo a réalisé le produit. Numeriland est une régie publicitaire un peu particulière. À charge pour elle de vendre ce nouveau concept aux annonceurs. Il y aura de la pub sur L2M, et bien plus que cela encore. Nous y reviendrons. Le lancement officiel aura lieu au Millia, courant février. Pour le moment, L2M existe en version bêta, version dont j'y use et abuse assidûment en compagnie de nombreux bêta-tes-

teurs enthousiastes. Je me demande si le premier monde, le vrai, en est toujours à sa phase de "debuggage" mais qu'importe, il est bientôt temps de vous faire visiter ce fameux Deuxième Monde. Pour le moment, le seul passeport dont j'ai besoin, outre 16 Mo de RAM, un lecteur CD 2x, Win95 et une connexion Internet, c'est un CD-Rom. C'est sur ce support qu'est contenu notre nouveau terrain de jeu : Paris. Un Paris virtuel – sans jeu de mot –, avec ses grands axes, ses habitations, ses places, ses monuments, ses magasins, ses panneaux d'affichage. Allez, j'y vais. Le ventilateur du PC ronronne, Windows 95 ne m'a pas encore fait d'erreur d'exception dans le module XB1210001. C'est un jour faste. Je regarde une dernière fois par la fenêtre à travers la buée. Dans le premier monde, la rue piétonne est déserte. Un lampadaire projette une lumière orangée sur les pavés mouillés. En route.



Le deuxième monde

Login... Password... Connexion...

Bienvenue chez vous ! Me voici dans le superbe 400 m² que l'on m'a attribué lors de ma première connexion. Je retrouve avec plaisir les luxueux tapis négligemment posé sur le parquet du salon. Au mur, des bibliothèques un peu bordéliques. Je les ai voulues ainsi, on ne se refait pas. En cliquant sur chaque élément de décors, je peux en effet changer son style. La version finale comportera encore plus de textures mais, déjà, le choix est énorme. Que vous soyez branché Konrad, Ikea ou Galeries Barbès, tous les styles sont envisageables : murs sobres ou papier peint à gerber (comme chez mamie), meubles design, campagnard-baba ou intérieur petit-bourgeois, c'est toute une histoire du mobilier contemporain qui défile devant mes yeux à chaque clic. Même l'arrière-plan, qui apparaît derrière les baies vitrées, peut être modifié. On m'a attribué un appartement avenue de la République (2e tronçon, 1er étage, appartement O4. Passez donc me voir...), mais je préfère voir de ma fenêtre une jolie place arborée. Pour se déplacer, il suffit d'utiliser les flèches du clavier. Les mouvements sont fluides malgré la qualité des textures. C'est plus beau que Duke Nukem et personne n'essaie de me tirer dessus. Plutôt reposant. Sur un bureau trône un PC. Si je clique dessus, L2M lance mon browser préféré et je me connecte directement au site IBM. Surfer à partir du Deuxième Monde, en voilà une mise en abîme qu'elle est cyberchic ! Bon, le Net, je connais, retour dans mon "deuxième appart". Pour peu de temps d'ailleurs, car je vais me dégourdir les jambes. Sur le côté de l'écran, un menu permet de faire apparaître une carte de Paris. Un clic me téléportera sur place. Je peux aussi choisir des lieux dans une liste classée par thèmes : rues, monuments, magasins, etc. Et puis reste la solution la plus évidente : sortir par la porte, prendre l'ascenseur et se balader à pied. Pour le moment, le service n'étant pas encore ouvert au public, peu



de chance de faire une rencontre... Autant se rendre au point de ralliement : la tournifel.

Salut, salut, les gens !

E t hop, me voici au pied de l'illustre derrick ou de nombreux "citoyens" sont déjà en train de papoter. Salut Sofia, Sophie, Muriel, Jude, Grotchy, @Stéphane, Yves, Léo et Seb ! Seb ? Non, non, c'est pas le Seb de Joystick, mais on a fait les 400 coups dans le Deuxième Monde et lorsque je me connecte, j'ai vraiment l'impression de retrouver des potes. Des potes assez étranges, d'ailleurs. À tout moment, il est possible de modifier son look (visage, sexe, couleur, corpulence...). Bonne idée, on peut sauvegarder plusieurs "avatars" et donc changer rapidement d'apparence au gré de ses envies. Comme vous le voyez sur les photos d'écran, on ne dispose que de très peu de place pour communiquer, mais il est prévu dans la version finale de pouvoir choisir la taille des différentes fenêtres de visualisation. Outre le forum, joyeuse "cacographie", un mode privé offre l'opportunité de discuter en tête à tête. Dans ce cas, le personnage articule le texte que vous tapez, et une batterie de boutons de commande "émoticons" permettra à l'avenir de changer l'expression de son visage ! Pour les réunions en petit comité, rien ne vous empêche d'inviter quelques avatars chez vous, puisque l'appartement peut recevoir une quarantaine de personnes ! Pendant les tests, j'ai pu ainsi recevoir ou rendre visite à de nombreux connectés et je garde de ces soirées d'excellents souvenirs.

MONDE VIRTUEL CHERCHE ARGENT VRAI

L2M sera commercialisé avec un jeu pour l'instant tenu secret. Pour accéder au Deuxième Monde, il faudra également s'abonner. Mais à l'heure actuelle, C+ Multimédia joue la carte du flou artistique en ce qui concerne le prix de l'abonnement. La homepage de L2M www.2nd-world.fr annonce un prix de 80 F par mois, mais rien n'est encore sûr. Plusieurs formules seront-elles proposées (une offre cumulée avec C : par exemple) ? L2M deviendra-t-il un provider à part entière et non pas un service ? La présence de publicité fera-t-elle baisser le prix de l'abonnement ? Mystère... Quoi qu'il en soit, si L2M tient ses promesses, je vous conseille vraiment de venir à faire un tour.

Un monde meilleur ?

Cela dit, n'allez pas imaginer que le Deuxième Monde est un Alpha World ou un Palace de plus, un chat.cyberbranchouille. Premier point, extrêmement important, L2M est un environnement "connu", à savoir Paris. Même si vous ne connaissez pas la ville, celle-ci est très rapidement familière, parce que construite de façon logique, et elle offre de nombreux repères, aussi bien visuels que sociologiques. Le simple fait de pouvoir évoluer dans un univers cohérent permet d'aller à l'essentiel. Lorsqu'on est catapulté dans L2M, on ne perd pas de temps à discuter sur la forme, à se refiler des trucs et astuces ou à errer comme une âme en peine. On va directement au fond des choses et les échanges n'en sont que plus riches. Autre particularité, L2M est une démocratie. Ces concepteurs l'ont voulu ainsi. Il n'y aura pas de flics ni de changement arbitraire dans ce monde-là. Grâce à un système de vote, chaque citoyen pourra donner son avis sur les décisions à prendre. De plus, dans sa version finale, il sera possible de profiter de services divers et variés. Envie de faire des emplettes ? Rendez-vous dans les Magasins du Printemps virtuels, où vous pourrez commander de nombreux articles. Idem pour Les 3 Suisses. Au Virgin Megastore, vous pourrez même écouter des extraits de musique. L2M proposera également des bruitages, ce qui n'est pas le cas pour l'instant, et mieux encore, un mode Voice Over Data devrait être implémenté, ce qui permettra de parler en direct aux autres connectés. Dans chaque quartier du Paris virtuel, de nombreuses sociétés s'approprient à ouvrir leurs locaux aux visiteurs : Banque Populaire, Carré Noir (un bureau de style spécialisé dans le packaging), Enfance et Partage, IBM, Kodak, Peugeot, etc. En ce qui concerne l'environnement lui-même, de nombreuses idées seront bientôt concrétisées : les citoyens auront de l'argent avec lequel ils achèteront des objets virtuels, comme par exemple un téléphone portable leur permettant d'être joint où qu'ils se trouvent dans le Deuxième Monde. Il sera possible d'échanger des objets virtuels, mais aussi des fichiers ! À court terme, des jeux devraient aussi apparaître dans L2M. Techniquement, tout est en place. Reste à trouver des idées et, pour ça, on peut faire confiance à l'équipe de L2M. L'expérience est fascinante. Nous comptons bien la suivre de très près.



Cramponnez-vous
à vos sièges, car nous partons pour
un voyage hypersonique
dans l'infiniment petit.
Un monde que même les auteurs de
science-fiction les plus déjantés
n'avaient jamais osé imaginer.

L'uni abra de la nano

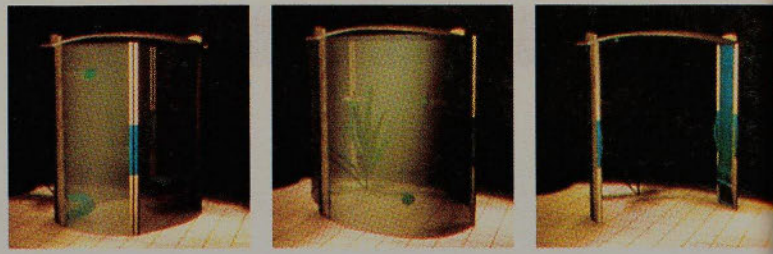
Celui où l'on construit des
ordinateurs, des médicaments et des
machines de taille atomique...
Une science dont les promesses
sont tellement extravagantes,
qu'elles touchent aux domaines les
plus invraisemblables,
depuis la restauration d'une
espèce disparue jusqu'au
reboisement des forêts. Oubliez
vos repères cartésiens et
découvrez le monde hallucinant de la
nanotechnologie !

Le monde de la nanotechnologie se situe au niveau de l'atome. Un nanomètre correspond à un milliardième de mètre, et dix atomes peuvent se loger sur cette surface. L'idée maîtresse de cette discipline est qu'il devrait être possible de créer de nouvelles matières en maîtrisant les propriétés physiques de ces particules lilliputiennes. Des produits pourraient en effet être auto-assemblés à partir de la molécule. Qu'il s'agisse de reproduire une motte de terre, un peigne, ou un bulldozer à hache horizontale, toute la structure d'un corps (forme et matière) serait déterminée par le logiciel de placement des atomes (hydrogène à gauche, carbone à droite, etc.). Il suffirait pour cela de prendre exemple sur... Mère Nature !

"Regardez dans votre miroir et vous verrez une machine de nanotechnologie", fait remarquer Eric Drexler, le gourou du domaine. En effet, la nature ne construit pas les humains, les baleines ou les séquoias en assemblant des éléments (en enfichant la queue, puis les ailerons, etc.). Elle part de la molécule, et par une savante suite de combinaisons, parvient à bâtir des organismes complexes. "Si nous parvenions à maîtriser ce processus et créions des logiciels d'une pareille complexité, nous pourrions envisager un nouveau type de matière", prétend Drexler. Ce pourrait être une sorte de substance intelligente, capable de s'adapter à son environnement. Il serait ainsi possible d'imaginer des ponts capables de modifier automatiquement leur structure en cas de secousse sismique, ou encore des textiles dont les mailles se dilateraient en cas de chaleur et deviendraient plus denses l'hiver.

L'Encyclopedia Britannica
sur une tête d'épingle

L'homme qui a donné naissance à ce courant d'idées est Richard Feynman, chercheur à l'Institut de Technologie de Californie. C'est le 29 décembre 1959 que cet ingénieur a évoqué la perspective de



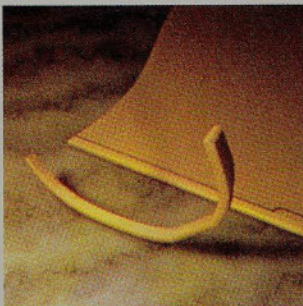
Les réflecteurs d'une lampe qui changent d'eux-mêmes leur orientation, une cabine de douche qui se referme à volonté... Tout est possible avec les "nano-objets".

vers cadavrant technologie



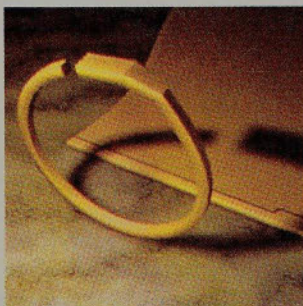
construire des machines à partir de la famille des électrons, protons et neutrons. Parmi les phrases remarquables prononcées en cette journée hivernale, se trouvaient celle-ci : "Il est totalement envisageable d'écrire l'intégralité de l'Encyclopedia Britannica sur une tête d'épingle." L'audace valut à Feynman un Prix Nobel de physique en 1966.

Une décennie plus tard, Eric Drexler a bâti les fondements de la nanotechnologie en s'inspirant des thèses de Feynman. Ses idées ont été consignées dans un livre, *Les moteurs de la création*, qui a fait date. Drexler y définit la notion d'assembleur, une sorte de mécanisme contrôlé par logiciel qui permettrait de combiner à l'envi les atomes entre eux. Son ouvrage dresse les fondements d'une discipline à la croisée de la chimie, de la physique et de l'informatique.



Écrire "IBM" à partir d'atomes de xénon

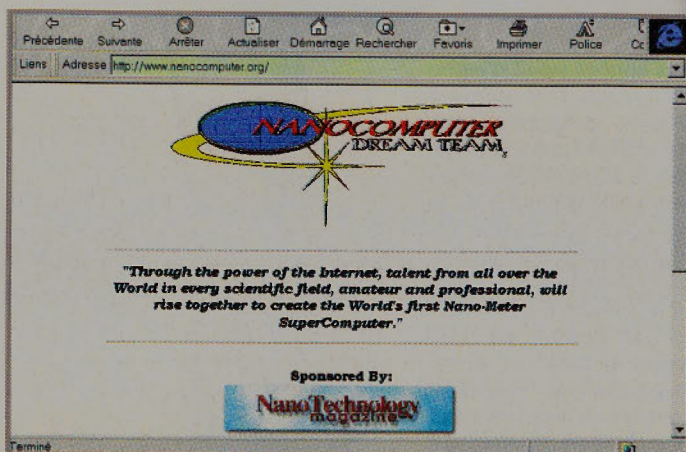
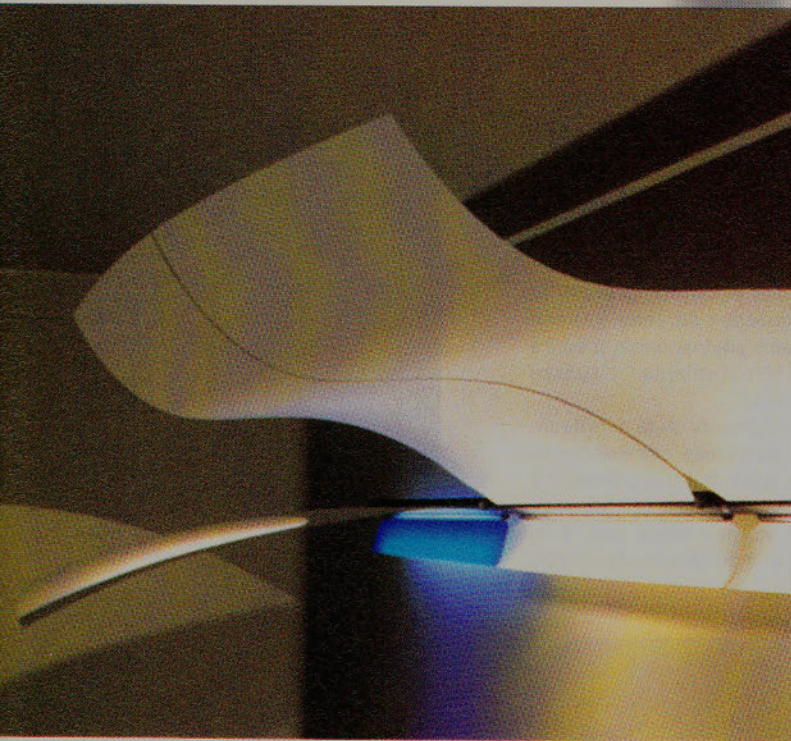
Il a fallu attendre de nombreuses années avant d'entrevoir une porte d'entrée dans ce royaume de l'infinitésimal. Une première étape a été franchie au début des années quatre-vingt, lorsque des chercheurs des laboratoires d'IBM à Zurich ont inventé le STM, un microscope très puissant qui a permis de mieux appréhender le comportement des atomes. Le deuxième bond majeur a eu lieu en 1990, lorsqu'un autre membre d'IBM, Don Eigler, a découvert qu'il était possible d'utiliser le STM pour déplacer des atomes un à un. Une avancée matérialisée par un fait sans précédent : Eigler est parvenu à écrire le mot "IBM" à partir d'atomes de xénon. D'autres compagnies ont depuis renouvelé l'exploit : Hitachi, NTT, le CNRS... Enfin, Eigler a mis au point un mécanisme grâce auquel un atome de xénon pouvait changer à volonté de position : le premier prototype de microprocesseur de taille atomique était né ! Ces expériences semblaient limitées, du fait qu'il était nécessaire de les pratiquer à des températures extrêmement basses. Mais des ingénieurs japonais ont depuis réussi à déplacer des atomes de silicium à température ambiante.



Pourquoi l'image que vous renvoie votre miroir est-elle inversée de droite à gauche ? Pourquoi le reflet dans une petite cuillère l'est-il de haut en bas ? Avec ce "nano-miroir", vous couperez court à toutes ces questions métaphysico-rasoir, puisque votre image aura le bon goût de s'afficher correctement.



L'univers abracadabrant de la nanotechnology



Plusieurs millions de fois plus rapide qu'un Pentium

La recherche avance donc, doucement mais sûrement. Et les investissements vont bon train. Le Japon a clairement identifié cette technologie comme prioritaire pour le XXI^e siècle et démarré un programme de recherche sur dix ans de 200 millions de dollars. Aux États-Unis, l'université de Cornell a lancé plus d'une douzaine de projets, évalués à plusieurs millions de dollars. La plupart des grandes compagnies d'informatique, à commencer par IBM, Microsoft (Bill Gates est passionné par le sujet), Fujitsu et Motorola s'intéressent à cette technologie. En exploitant les propriétés des atomes et en particulier la structure du diamant, il devrait être possible de construire des ordinateurs plusieurs millions de fois plus rapides qu'un Pentium. La construction d'une telle machine est déjà en projet, et le Nanocomputer Dream Team compte plus d'une centaine de chercheurs (détails sur la page web www.nanocomputer.org).

Les expériences en cours pilonnent toutes les idées reçues. Charles Owen, un chercheur de l'Illinois Institute of Technology, a réalisé une étude très poussée sur ce qui pourrait constituer le matériau des maisons de demain : les "nanoplastiques". Des capteurs et émetteurs de taille infime seraient intégrés aux matériaux de constructions, et permettraient de créer un intérieur où le moindre élément est capable de réagir aux changements perçus. Lorsque le locataire rentre fatigué du travail, le domicile "détecte" cet état et diffuse une musique douce tout en faisant couler un bain aux essences relaxantes. S'il s'assoit sur une chaise, celle-ci change de forme pour l'accommoder au mieux. La table du salon peut s'allonger ou se réduire de façon harmonieuse selon le nombre de convives. Et la pression d'un simple bouton active des robots minuscules qui changent l'aspect des murs de la pièce.

Les produits les plus abracadabrants sont attendus. Le magazine *Popular Science* évoque le plus sérieusement du monde des armures pare-balles qui pourraient être tissées sous la peau des soldats et officiers de police. Le Dr Richard Smalley de l'université de Houston au Texas va jusqu'à prétendre que la nanotechnology pourrait défaire les dégâts causés par la Révolution industrielle. Elle permettrait en effet de créer des matériaux totalement propres. Là où l'industrie a pris l'habitude de déverser dans les océans ou dans l'air les déchets issus de ses transformations, il deviendrait possible de créer n'importe quel combiné chimique en partant de zéro. Mieux encore, il ne serait plus nécessaire d'abattre les acacias, cerisiers et autres sapins pour obtenir le bois désiré. Le repeuplement des forêts serait donc envisageable, et adieu le spectre de l'effet de serre. Même les déchets nucléaires pourraient être annihilés, les matériaux radioactifs ayant une "signature moléculaire" précise qu'il suffirait de déstabiliser en bombardant la quantité correcte de protons ou neutrons.

Autre effet d'une telle technologie : la vivisection, pratique honteuse que s'autorisent des sous-humains en tenue de médecin, aura définitivement perdu toute raison d'être. Dans la mesure où il sera possible de simuler n'importe quelle peau humaine, il ne sera plus possible d'invoquer une minable caution scientifique pour tester des cosmétiques sur le poitrail de malheureux macaques.

Un marché de 80 millions de dollars dès l'an 2000

La science-fiction des années 90 ne pouvait que s'emparer d'un domaine qui semble ouvrir des horizons illimités. Neil Stephenson a commis un roman, *The Diamond Age*, rejoint par Poul Anderson et son très inquiétant *Nanodreams*. Dans cette nouvelle, la douleur éprouvée par un fœtus en cours d'avortement est télé-communiquée à des nanomachines qui reproduisent la sensation dans l'organisme du père qui finit par en mourir ! Même le cinéma s'y met. Un réalisateur anglais, Paul Wynne, vient d'achever le tournage de *Bombshell*, premier film mettant en scène

les technologies de l'infiniment petit. Dans ce thriller, un employé découvre qu'une firme s'apprête à mettre sur le marché un nano-produit censé guérir le cancer, mais présentant des effets secondaires à risque. Le scénario se base sur de solides théories scientifiques : à terme, un nano-robot se promenant dans le corps devrait être à même de détruire de manière sélective des cellules cancérigènes qu'il identifierait comme telles. Gageons que l'industrie du jeu vidéo, longtemps fascinée par le modèle "cyber" à la William Gibson, se tournera vers cette nouvelle source d'inspiration.

La Nature construit en partant de la molécule

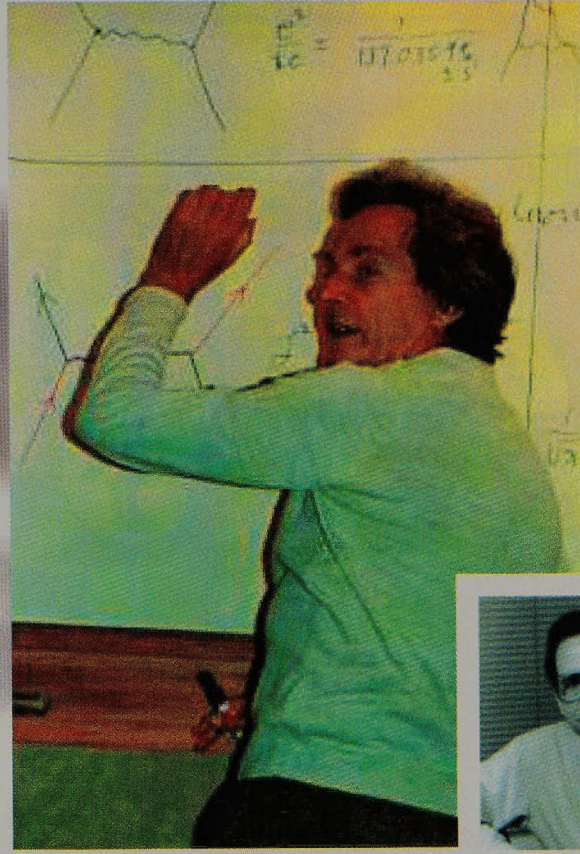
Comme il se doit, certains freinent des quatre fers à l'évocation des prodiges de la nanotechnologie. Ils ne manquent pas de rappeler que pour déplacer quelques malheureux atomes avec les techniques actuelles, il est nécessaire d'aménager une pièce entière d'équipements ultra-coûteux. Et nul ne sait si les molécules daigneront se prêter à nos caprices. "Il a fallu des milliards d'années pour que la nature parvienne à faire coexister les éléments chimiques, mais elle ne peut résoudre l'impossible, affirme Joseph Michael, expert en robotique. Certains éléments ne peuvent cohabiter dans une cellule et se trouvent donc compartimentés par des membranes. Il faudra dépenser des milliards de dollars avant de trouver des combinaisons pouvant coexister !" En d'autres termes... ne soyons pas trop pressés. Pourtant, un récent rapport établi en Grande-Bretagne par le Bureau parlementaire des sciences et technologies évalue le marché à 80 millions de dollars dès l'an 2000 !

Les bienfaits prévisibles semblent l'emporter

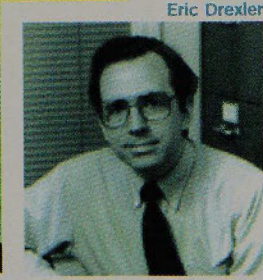
D'autant qu'il reste une question litigieuse. Comment éviter l'usage de la nanotechnologie à des fins peu scrupuleuses ? Comme l'indique Timothy Ferris, conseiller scientifique de la chaîne de télévision américaine PBS : "Si vous êtes capable de construire des choses microscopiques qui vont dans le corps afin de le réparer, vous êtes également en mesure de fabriquer l'équivalent de poisons. Il serait donc possible d'envisager une nouvelle forme de guerre biologique." Le cabinet de prospective Living Excellence craint, pour sa part, que des organisations criminelles ne se servent de la nanotechnologie pour se procurer à volonté de nouvelles identités.

Mais pour l'heure, les bienfaits prévisibles semblent l'emporter sur les craintes, et les perspectives sont alléchantes. Ainsi, le *Nano Technology Magazine*, publié par Bill Spence, imagine les scénarios les plus abracadabrants, avec une pleine caution scientifique. Pour remplacer l'énergie pétrolière, ô combien polluante, il imagine de couvrir les routes de cellules solaires à haute efficacité. Les automobiles puiseraient leur peps sur ces piles rechargées régulièrement par l'astre généreux qui fait bronzer les filles et pousser le gazon. Et les voyageurs interstellaires pourront goûter une aiguillette de poulet aux feuilles de menthe alors qu'ils survolent Saturne, le plat étant reconstitué molécule par molécule. Si la nanotechnologie peut reproduire le moelleux crottin de Chavignol comment ne pas souhaiter son avènement ?

Daniel Ichbiah



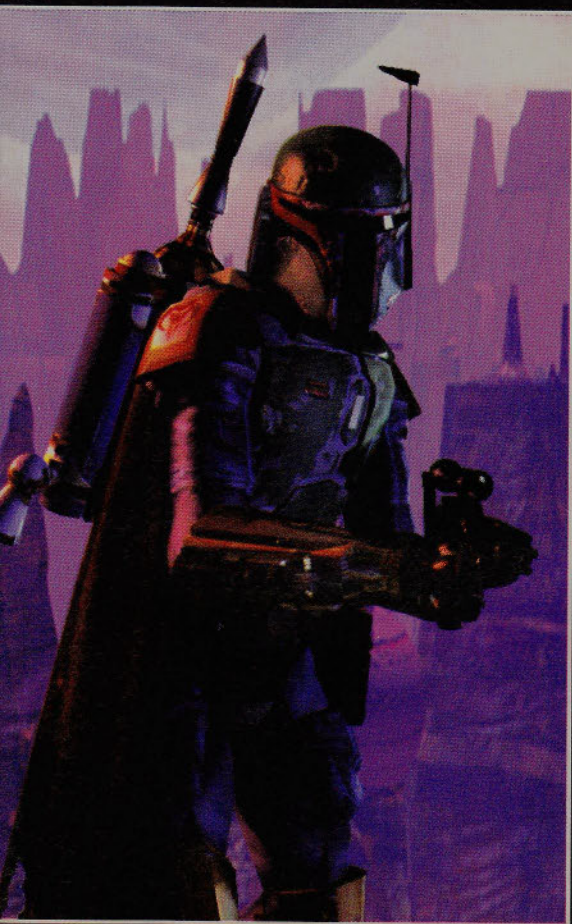
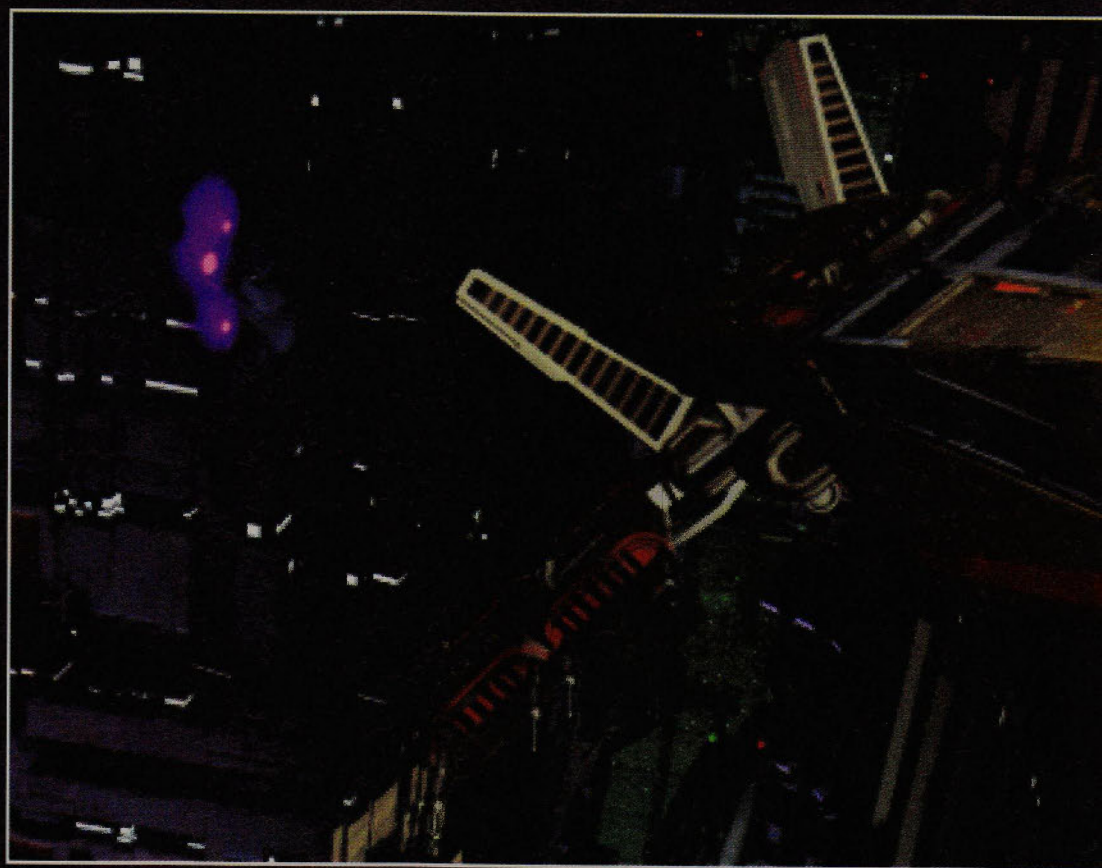
L'homme qui a donné naissance à ce courant d'idées est Richard Feynman, chercheur à l'Institut de Technologie de Californie. C'est le 29 décembre 1959 que cet ingénieur a évoqué la perspective de construire des machines à partir de la famille des électrons, protons et neutrons.



Eric Drexler

Combiner les atomes grâce à un "assembleur".

Au terme de péripéties dignes de Star Wars, nous avons récupéré de nouvelles images de Jedi Knight, via Morgan, notre correspondant aux États-Unis. C'est pas qu'on tienne absolument à vous mettre la pression, mais franchement voilà un jeu qui s'annonce grandiose.

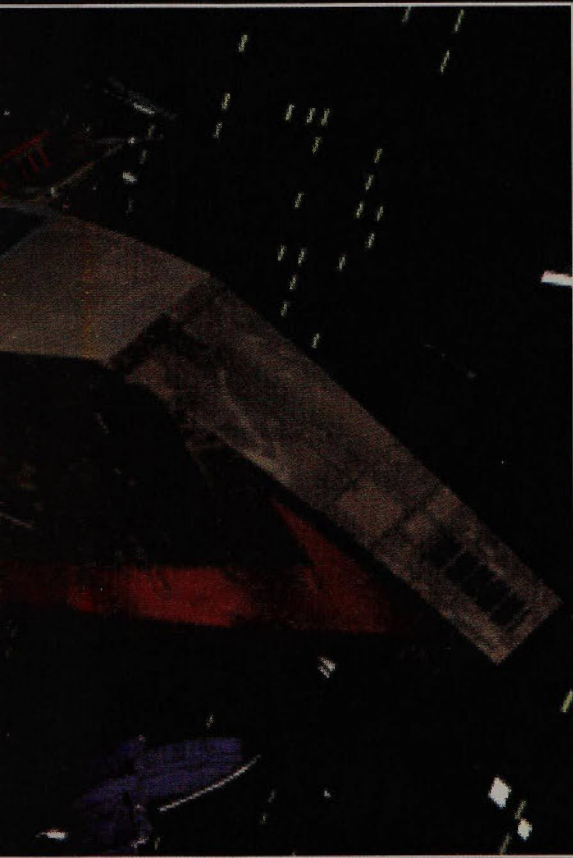


Jedi Knight

SUR PC CD-ROM
ÉDITEUR LUCAS ARTS
DÉVELOPPEUR LUCAS ARTS
SORTIE AVRIL

Dark Forces II

Three small portraits of characters from the game. On the left is a woman with dark hair, in the middle is a man with a goatee and a dark eye patch, and on the right is a man with a wide, toothy grin.

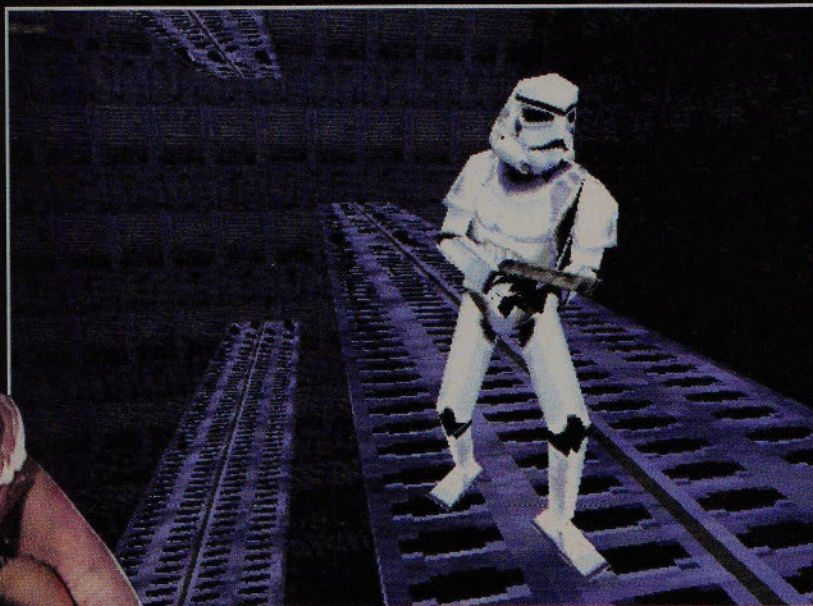


On vous a souvent répété que la Force allait être avec vous. Souvent. C'est plus vrai que jamais, ou en tout cas, c'est imminent puisque Jedi Knight, la suite horriblement attendue de Dark Forces, jeu doomesque basé sur le monde de La Guerre des Étoiles, arrive à grands pas. Il est là, presque palpable, je le sens, je l'entends. Nous avons envoyé notre gars Morgan, correspondant spécial Lucas Arts, nous récupérer les toutes dernières images et infos qui traînent. Si vous n'étiez pas encore impatient, vous le serez sûrement après avoir lu ces quelques lignes et baladé vos yeux sur les photos qui les accompagnent.

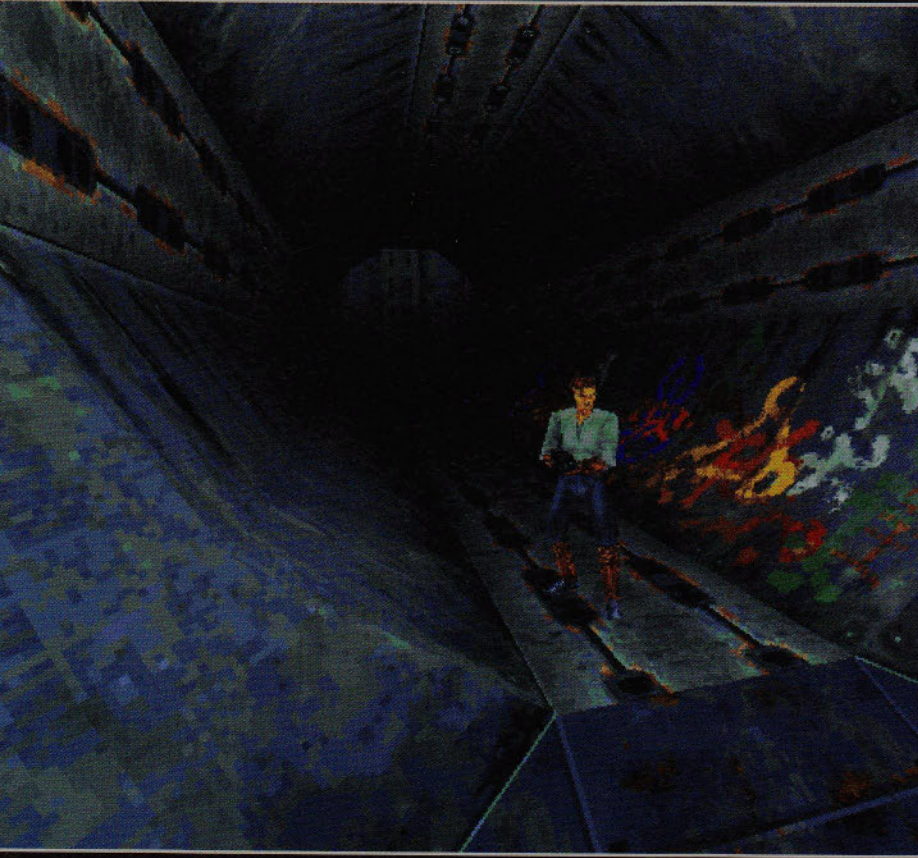
LA RÉBELLION DES JOUEURS

Les gars de Lucas Arts ont dépouillé pendant de longues semaines toutes les lettres, commentaires et critiques des joueurs qui s'étaient éclatés sur Dark Forces. Cette étude minutieuse a permis de partir, pour la réalisation de cette suite, dans une direction qui plaira vraiment aux joueurs, et apparemment, ça ne promet que du tout bon.

Ce qui revenait le plus souvent dans ces lettres et ces messages, c'était la possibilité de jouer à plusieurs en réseau ou à travers le Net. Option qui faisait cruellement défaut à Dark Forces premier du nom. Bingo, Jedi Knight proposera cette option, et cela promet des combats absolument délirants. Les joueurs semblent avoir apprécié le héros de Dark Forces, puisque c'est encore lui que vous incarnerez dans le jeu en solo. Pas de changement de ce côté-là, si ce n'est que l'aventure dans laquelle il sera balancé est bien plus personnelle. Kyle Katarn va en effet partir à la recherche de son passé, en apprendre de belles à ce sujet,



Reportage Jedi Knight

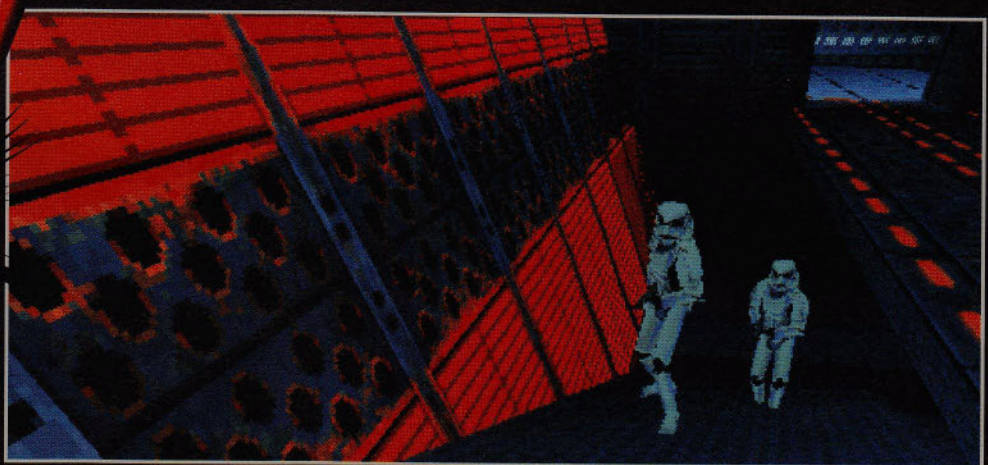
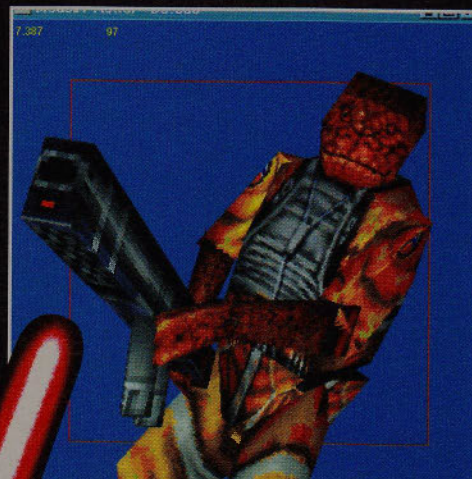


et se retrouver embarqué dans une histoire dont l'issue décidera de l'avenir de l'univers tout entier. Rien que ça.

RIXES INITIATIQUES

Kyle Katarn va prendre plus sérieusement le chemin des Jedis, et la Force fait son entrée... heu, en force dans Jedi Knight. Kyle Katarn pourra en effet s'en servir, au fur et à mesure qu'il apprendra à mieux la maîtriser, pour lutter contre ses adversaires. Ces derniers, d'ailleurs, ne se priveront pas. Le côté obscur n'a jamais fait dans la dentelle. Au programme, lévitation d'objets, sauts gigantesques, vas-y que je vois à travers les murs, et compagnie. La grande classe pour impressionner les copains. Gerard Majax puissance dix. Jedi Knight reprend le système des points d'expérience instauré par les jeux de rôles, points qui vous sont attribués quand vous réussissez des missions, trouvez des objets intéressants ou remportez des combats importants. Ces points détermineront votre maîtrise de la Force, et votre capacité à l'utiliser avec succès. Dark Forces se distinguait déjà de ses concurrents 3D, grâce notamment à ses missions riches et pleines de rebondissements. Cette suite semble aller encore plus loin.

Et puis, Dark Forces 2 offre de nouvelles armes, parmi lesquelles celle qui fut la plus réclamée par les fans du jeu et de la trilogie : le sabre laser. C'est l'arme la plus puissante du jeu, mais aussi la plus exigeante. Mieux vaut ne pas s'appeler Monsieur Deux-mains-gauches et bien maîtriser



LE SPECIALISTE DE LA VPC DISCOUNT

VENTE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

ARCANE *informatique*

29 RUE DES ARDENNES - 75019 Paris

Tél. : 01 42 00 55 44 - Fax : 01 42 00 64 79

SEGA RALLY

FLYING CORPS

KKND

NASCAR 2

MAX



325 F



325 F



TEL



295 F



295 F

MDK



325 F

PHANTAMAGORIA 2



325 F

JEUX CD ROM PC

3D ULTRA PINBALL	275
A H 64 D FLASH POINT KOREA DATA DISK	195
A H 64D LONGBOW	325
ACTUA SOCCER	269
ADVANCED TACTIC FIGHTER VF	335
ALIEN ODYSSEY	275
ALIEN TRILOGY	295
AMOK	279
ARCHIMEDEAN DYNASTY	325
BATAILLE DE WATERLOO	335
BATTLE CRUISER 3000 AD	255
BED LAM	279
BLOOD AND MAGIC	299
CHRONICLES OF THE SWORD	295
CIVILIZATION 2	320
CIVILIZATION 2 DATA DISK	169
CLOSE COMBAT	349
CLUEDO	295
COM & CONQ	315
COM & CONQ ALERTE ROUGE	299
COM & CONQ COVERT OPERATION	125
COMMANCHE 3	299
CONQUEST OF THE NEW WORLD	320
CREATURES	245
CRUSADER NO REGRET	275
DAGGERFALL	335
DAYTONA USA	295
DEADLY GAMES JAGGED ALLIANCE	295
DEADLINE	275
DEADLOCK	295
DEATH RALLY	169
DESCENT 2	349
DESTRUCTION DERBY 2	295
DEUS EX MACHINA	275
DIABLO	335
DIE HARD TRILOGY	295
DISC WORLD 2	295
DOWN IN THE DUMP	315
DRAGON LORE 2	269
DUKE NUKEM 3D	239
DUKE NUKEM PLUTONIUM	169
DUNGEON KEEPER	275
EARTH WORM JIM 1+2	295
EURO 96	295
EVIDENCE	295
F 22 LIGHTNING 2	329
F1 GRAND PRIX 2	299
FT MANAGER	269
FABLE	295

FAST ATTACK	269
COMPIL FAST ATT/ACES OF...DEEP	325
FIFA 97	325
FIGHTER DUEL	275
FINAL DOOM	285
FLIGHT SHOP	335
FLIGHT SIMULATOR 5.1	359
FLIGHT SIMULATOR 6.0	389
FLYING CORPS	325
FOOT LIMITED	295
FOOT BALL MANAGER 97	325
FORMILA ONE	295
FORT BOYARD LA LEGENDE	275
FORT BOYARD LE DEFI	265
FRAGILE ALLEGIANCE	315
GABRIEL KNIGHT II	345
GEN MACHINE	275
GENDER WARS	269
GENE WARS	295
GRAND PRIX MANAGER 2	285
HARDLINE	249
HARVESTER	289
HELLBENDER 2.0 WIN 95 VF	269
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	335
HIND	175
INDY CAR 2	265
ISHAR TRILOGY	325
JET FIGHTER 3	279
KARMA	289
KICK OFF	279
KKND	295
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	295
L'ENTRAINEUR	199
L'ENTRAINEUR DATA DISK	269
LANDS OF LORE 2	349
LE CAUCHEMARD DE PPD	319
LE TRESOR DES TOLTEQUES	275
LEISURE SUIT LARRY 7	325
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	295
LES CHIFFRES ET LES LETTRES	265
LIGHTHOUSE	299
LORD OF THE REALM 2	339
M.A.X.	295
MAGIC THE GATHERING	335
MASTER OF ORION 2	325
M DK	369
MIRAGE	269
MONOPOLY	369
MONSTER TRUCK MADNESS	295
NASCAR RACING 2	265
NATO FIGHTER DATA DISK A.T.F.	169
NAVIGATOR	259
NBA JAM EXTREME	335

NBA JAM TE	VF	299
NBA 97		325
NECRODROME		325
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION		315
NET ZONE		295
OLYMPIC GAMES		275
OLYMPIC SOCCER		275
OTHELLO		149
PANDORA DIRECTIVE		349
PANZER DRAGON		295
PGA GOLF 96		319
PHANTAMAGORIA		275
PHANTAMAGORIA 2		325
PLAYER MANAGER 2		259
POWER F1		295
PRIVATEER 2 THE DARKENING		319
PRO PINBALL		259
QUAKE		299
RALLY CHAMPION SHIP		299
RAMA		345
REALMS OF THE HAUNTING		339
RED ALERT		299
RIPPER		295
RISK	VF	295
ROAD RASH WIN 95		295
S P Q R		319
S.T.O.R.M.		275
SCREAMER 2		235
SENSIBLE WORLD SOCCER		269
SETTLERS II		335
SETTLERS II DATA DISC		159
SHATTERED STEEL		289
SHERLOCK HOLMES 2		335
SILENT STEEL		295
SILENT THUNDER		295
SKYNET		225
SPACE HULK WIN 95		319
SPYCRAFT		319
STAR GENERAL		289
STARFIGHTER 3000		289
STEEL PANTHER 2		335
STREET RACER		295
SUPER EF 2000		315
SYNDICAT WAR		295
TACTCOM		175
TEAM F1		275
TFX EUROFIGHTER 2000		199
TIME COMMANDO		299
TIME LAPS		299
TOMB RAIDER		285
TOMCAT ALLEY		235
TOONSTRUCK		295
TOTAL MANIA		289

TRACER	219
TRIVIAL POURSUIT	260
ULTRA PINBALL CREEPY NIGHT	275
UNE POUPEE PLEINE AUX AS	299
URBAN RUNNER	335
US NAVY FIGHTER 97	339
VERSAILLES COMPL. A LA COUR DU...SOLEIL	375
VIRTUAL KARTS	275
WAGES OFF WAR	295
WAR WIND	339
WARCRAFT 2	299
WARCRAFT 2 DELUXE + DATA	349
WARCRAFT 2 SCENARIO DISK VF	159
WING COMMANDER III	149
WING COMMANDER IV	245
WIZARDRY NEMESIS	325
WORLD RALLY FEVER	199
WORMS I INTEGRALE	265
Z	275
ZORK NEMESIS	325

4 FAÇONS DE PASSER COMMANDE

Par téléphone

01 42 00 55 44

Par courrier

29 RUE DES ARDENNES
75019 Paris

Par fax

01 42 00 64 79

Par Minitel

3615 PLS*ARCANE
2,23 F TTC/mn
CONSULTEZ NOTRE CATALOGUE

Tous les titres cités sont des marques déposées - Dans la limite des stocks disponibles.

Réalisation : Tél. (01) 45 49 64 70

CD ROM PC CHARME réservé aux adultes

PROMOS	
POUR TOUT ACHAT D'UN CD CHARME D'UNE VALEUR SUPERIEURE A 289 F	
CADEAU	
SEX PARTY (soft)	
à jouer en couple ou à plusieurs	
Val 59' - Existe version Gay et Hard	
PHOTOS	
VOYEUR N° 1, 2 OU 3	189 F
BRABUSTERS	89 F
MEMORY STRIP 1 (JEU)	PC/M 115 F
MEMORY STRIP 2 (JEU)	PC/M 115 F
PRIVATE COLLECTION N°1	PC/M 195 F
PRIVATE COLLECTION N°2	PC/M 195 F
MANGA ANIMATION	
LA BLUE GIRL 1 VO	PC 169 F
LA BLUE GIRL 2 VO	PC 199 F
OGENKI CLINIC 3 VO	PC 159 F
NIPPON OBSESSION 2 VF PC	269 F
NIPPON OBSESSION 3 NEW VF PC	269 F
NIPPON GUIDE VF	PC 45 F
LIBIDO MANGA «MUTANS» VF	PC/M 269 F
UROTSUKIDOJI VO	PC/M 169 F
UROTSUKIDOJI COLL. VO 3CD	429 F
MANGA DESSIN	
PULSION MANGA 2	PC 199 F
NIPPON OBSESSION 1	PC/M 175 F
INTERACTIFS	
COLLECTION BRIGITTE LAHAIE	
ELLES VEULENT TRES F... DU CINE...N°1	279 F
ELLES VEULENT TRES F... DU CINE...N°2	279 F
ELLES VEULENT TRES F... DU CINE...N°3	279 F
ANAL ROOM 2	PC/M 279 F

ASIE INTERDITE VF	PC	285 F
BANGKOK PERVERSIONS VF	PC	279 F
BRIGITTE LIVE VF	PC	319 F
CALIFORNIA PERVERS VF	PC/M	279 F
CYBERX (J B ROOT) VF	PC	319 F
CYBERXPERIENCE 4 CD	PC	295 F
DEEP THROAT GIRL 4	PC/M	275 F
DIVA X ARIANA	PC	299 F
DIVA X REBECCA (NEW)	PC	299 F
FANTASQUES VOL 1 (NEW) VF	PC	285 F
FRANKENSEX VF	PC	159 F
HOT LEATHER	PC/M	225 F
LATEX	PC/M	275 F
LE PARFUM DE MATHILDE VF	PC/M	319 F
LOLO FERRARI SEXPERIENCE VF	PC/M	245 F
LOVE PYRAMID	PC	169 F
MANGAS TITS (LIVE)	PC	199 F
MASCARADE VF 3 CD ROM	PC/M	379 F
NADINE BRONX THE RETURN VF	PC/M	339 F
NIGHT WATCH 3	PC	199 F
NIGHTWATCH	PC	239 F
PASSPORT A BUDAPEST VF	PC	239 F
PET SHOP GROSSE POITRINE NIPPONS	PC	159 F
PLEASURE - CD 2 OU 3 VF	PC/M	199 F
PORNO POKER	PC/M	299 F
POUPEE LATEX	PC	385 F
PRIVATE COLLECTION N°2 VF	PC/M	195 F
PRIVATE INVESTIGATOR VF	PC	379 F
PRIVATE MAGAZINE N°1	PC/M	149 F
PRIVATE HARD CORE GALLERY	PC/M	149 F
PRIVATE PLEASURE PARK N°1 VF	PC/M	199 F
PRIVATE PORNMANGA 2CD VF	PC	259 F
PRIVATE PORNTRIS VF	PC	259 F
SEX MOTEL	PC	155 F
SEXY ZAPPING	PC	155 F
SEXTET (JOHN B. ROOT) NOUVEAUTE	PC	349 F
SCANDALE BONDAGE ASIATIQUE	PC	159 F
TABATHA VS DRAGHIXA VF	PC	359 F
THE DREAM MACHINE 2	PC	399 F
UP & DOWN LOVE	PC	159 F
VIRTUAL SEX SHOOT	PC/M	299 F

VIDEO ET INTERACTIFS

AMERICAN SWEETHEAT	149 F
BLONDE JUSTICE	149 F
BUSH PILOTS	149 F
STARBANGERS1	PC/M 145 F

SPECIAL GAY

MEN IN UNIFORM	PC/M 279 F
----------------	------------

1 CD GRATUIT

POUR TOUTE CONNECTION SUR LE

3617 LUTINE

JEUX PC CD ROM

PETITS PRIX 99 F

7 TH GUEST - ACES OF THE DEEP - AIR BUCKS - BIOFORGE - BUZZ ALDRINIS - CAESAR - CANON FODDER 2 - CIVILISATION - CONSPIRACY - DESTRUCTION DERBY - F 14 FIELDS DEFENDER - FADE TO BLACK - FIELDS OF GLORY - FURY 3 - GABRIEL KNIGHT 1 - HAND OH FATE - HI OCTANE - INDY CAR - KING 5 QUEST - L'ENIGME DE MAITRE LU - LABYRINTH OF TIME - LANDS OF LORE - LBA - LEISURE SUIT LARRY - NASCAR - PGA TOUR GOLF - PIRATES GOLD - POLICE QUEST 4 - RALLY CHAMPION SHIP - ROAD WARRIORS - SHIVERS - SIM CITY - SOCCER SUPERSTAR - SPACE HULK - SPACE QUEST 6 - STAR TREK 25 EME ANNIVERSAIRE - STRIKE COMMANDER - THE LAST DYNASTY - THE LOST EDEN - TILT - TRANSPORT TYCOON - TROLLS - UFO ENEMY UNKNOW - WING COMMANDER 2 - WINGS OF GLORY - WITCHAVEN 2

Bon de commande à expédier ou à faxer avec le règlement à

ARCANE INFORMATIQUE 29 RUE DES ARDENNES 75019 Paris

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Tel : Pays :

Je règle comptant par chèque bancaire par mandat

Carte bleue n°

Date d'expiration / /

Je certifie être majeur(e) SIGNATURE

pour les CD ROM de Charme

Références	Prix
FRAIS DE PORT JEUX PC	
France : 32 F	PORT
CEE - DOM : 65 F	
TOM - Etranger : 80 F + 20 F par 2 CD suppl.	
FRAIS DE PORT ACCESSOIRES	
France : 60 F	
CEE - DOM/TOM : 140 F + 24 F recommandé	TOTAL
Envoi Express par transporteur sous 24H (France) 49 F	

JOYSTICK 02/97

Reportage Jedi Knight



la Force avant de l'empoigner. Les combats à coups de sabres lasers promettent d'être particulièrement fantastiques. Surtout en multijoueur.

LE SEMAINE DES SEPT JEDIS.

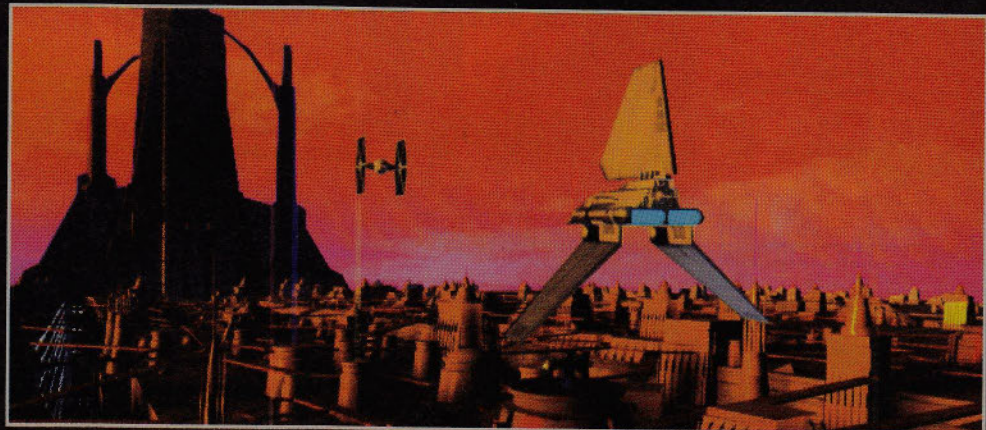
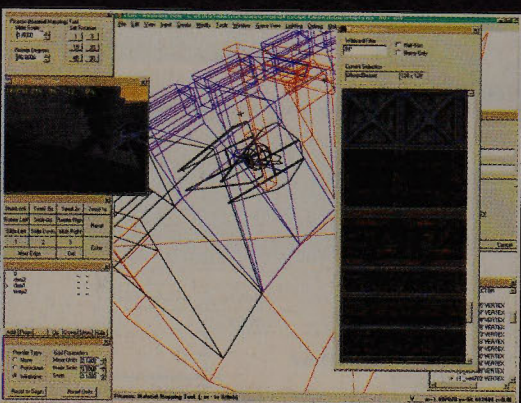
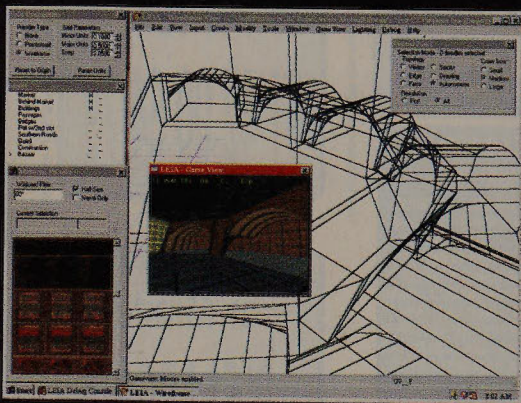
Dark Forces 2 balance notre héros Kyle Katarn à la poursuite de sept autres Jedis qui ont, eux, choisi le côté obscur. Sept personnages très typés qui constitueront, en quelque sorte, de gros méchants boss de fin de niveau. Enfin si on veut, parce que Jedi Knight offrira bien plus de sept niveaux. 21 missions sont prévues pour l'instant. Sans compter les niveaux spéciaux, réservés aux parties à plusieurs.

Sept Jedis à cartonner, donc. Le plus balèze d'entre eux, celui dont dépendra l'issue de votre quête galactique, s'appelle Jerec. Ses six sous-fifres ont des noms tout aussi effrayants : il y a Gorc et Pic, les deux jumeaux (l'un géant, l'autre nain) ; Yun, le plus jeune des sept ; Sariss ; Boc, l'homme aux deux sabres lasers ; et Maw, qui maîtrise la Force comme une ordure et vous filera du fil barbelé à tordre et retordre.

Mais ce ne sont pas les seuls ennemis que vous devrez affronter, et toute une clique d'individus peu recommandables traînent leurs guêtres dans les couloirs de Jedi Knight : les gardes de Jabba, Ree Yees, Bossk, les Stormtroopers... Même R2-D2 y fait son apparition. Mais le premier qui touche à un seul de ses boulons, je lui en colle une.

Techniquement, Dark Forces 2 est plus un autre programme qu'une suite. Le moteur 3D a entièrement été remodelé et crache désormais du S-VGA comme s'il avait fait ça toute sa vie. Avec, notamment, des effets de flous en temps réel qui empêchent la pixellisation des objets ou personnages situés en premier plan. Jedi Knight supportera bien entendu les diverses cartes 3D qui peuvent venir s'enficher dans les entrailles de nos PC, et là, le jeu devrait être tout bonnement magnifique. C'est déjà très beau sans.

Cette suite s'annonce donc fantastique, mais nous en reparlerons dans les deux prochains mois, à l'occasion de la preview, où nous pourrions décortiquer le soft, puis au cours du test, où, là, on ouvrira les tripes du programme pour voir tout ce qu'il peut offrir. En attendant, tiens, je vais me réinstaller notre vieux pote Dark Forces premier du nom, pour me refaire la main et casser du méchant.



Le No1 de la vente
par correspondance
en BELGIQUE !!!

PRIX CANONS !!!
PC / MAC / AMIGA

Vente également
en magasin

www.dreamgames.com

9 rue duwez
7500 tournai
Belgique

Tél/fax :
0032 69226546 (France)
069 226546 (belgique)

Ouvert tous les jrs de
10H30 à 19H30

VF : VERSION FRANCAISE INTEGRALE NF : MANUEL EN FRANCAIS EF : JEU EN FRANCAIS A L'ECRAN VO : VERSION ANGLAISE * ET/OU ☎ : TELEPHONER POUR DISPONIBILITE ET/OU PRIX

RED ALERT VF ➔ **M.D.K** ➔ **K.K.N.D** ➔ **TOMB RAIDER VF** ➔ **TOONSTRUCK VF**
279FF/1650FB **269FF / 1599FB** **279FF / 1650FB**

Accessoires Volant Per4mer Turbo Wheel (6 boutons) : 299 FF / 1799 FB - THRUSTMASTER : T2 : 950 FF / 5699 FB - F16 Flight Control System : 999 FF / 5999 FB - Professional Flight Control System : 950 FF / 5699 FB
Rudder Control System : 850 FF / 5100 FB - Throttle Quadrant System : 999 FF / 5999 FB - QUICKSHOT : Super Warrior : 169 FF / 999 FB - SkyMaster : 319 FF / 1899 FB - GRAVIS Gamepad Pro : 235 FF / 1399 FB

JEUX PC CD-ROM		SUPER PROMOS		Charme / Erotisme / X		JEUX MAC CD-ROM	
TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES						
Pour célébrer notre troisième anniversaire, nous vous présentons 30 HITS à prix DEFI !!!							
3D Ultra Pinball 2 NF	219 / 1299	85 FF / 499 FB : Cyclones (Nigel Mansell World Championship / One Step Beyond / Push-Over	69 FF / 395 FB : Nascar Racing NF	101 Sex Positions Vol.1 ou 2	169 / 999	A10 Cuba NF	369 / 2199
AH64 Longbow VF	319 / 1899	99 FF / 599 FB par titre		Adventure Kid (Manga)	219 / 1299	Abuse	335 / 1999
Caesar II VF	235 / 1399	Actua Soccer NF / Bicolorge VF / Civilization VF / Colonization VF / Fade to Black VF / Fields of Glory VF / F1a Soccer VF / International Tennis Open / LBA VF / Machiaveli NF / Magic Carpet + VF / PGA 466 nf / Princes Cold VF / Railroad Tycoon Deluxe / Slipstream 5000 VF / Syndicate VF / System Shock VF / Terminal Velocity / Theme Park VF / Transport Tycoon VF / UFO VF / USS Ticonderoga / Virtual Karts VF / Wlchwan 2 / Zool 2		American Girls	185 / 1099	Actua Soccer VF	299 / 1799
Chevaliers de Baphomet VF	285 / 1699			Asian Dream Girls Vol.1 ou 2	99 / 599	Allied General-Parzer General 2	349 / 2099
Crusader No Regret NF	265 / 1599			Award Winning XXX Photos	219 / 1299	ALONE IN THE DARK Trilogy	299 / 1799
Fifa 97 VF	295 / 1799			Best of Interactive Girls	199 / 1199	Command and Conquer	349 / 2099
Football Manager 96 / 97 VF	285 / 1699			Beverly Hills Call Girls	235 / 1399	Day of the Tentacle VF	119 / 699
Formule 1 GP2 VF	289 / 1699			Blonde Bombshells Club 21	249 / 1499	Dungeon Master 2	299 / 1799
Gene Wars VF	289 / 1750			Club Calama	235 / 1399	Full Throttle VF	149 / 899
Harvester VF	295 / 1799			Club Sex Partners VF	199 / 1199	Golden Gate Killer VF	299 / 1799
Hind NF	269 / 1599			CyberXperience VF	349 / 2199	HEXEN	299 / 1799
Larry 7 VF	279 / 1650			Dirty Tricks	269 / 1599	Indy IV - Fate of Atlantis VF	119 / 699
LightHouse VF	299 / 1799			Diva X Ariana	299 / 1799	Indy Car 2 NF	169 / 999
Lords of the realm 2 VF	285 / 1699			Dream Machine	249 / 1499	Jewels of Oracle VF	119 / 699
M.A.X VF	309 / 1850			Elle American Models Vol.1 ou 2	169 / 999	Marathon 2	349 / 2099
NBA Live 97 NF	295 / 1799			Elle European Models Vol.1 ou 2	185 / 1099	Marathon Infinity	335 / 1999
* Pandora Directive VF	299 / 1799			Elle centerfold Models Vol.1 ou 2	185 / 1099	MechWarrior 2	335 / 1999
Quake NF	285 / 1699			Elle European models Vol.1 ou 2	119 / 699	Pga Tour Golf III	335 / 1999
Rama VF	309 / 1850			Erotic Dreams I	135 / 799	Phantasmagoria	399 / 2399
Realms of the Haunting VF	299 / 1799			Erotic Dreams II	169 / 999	Pro Pinball The Web NF	299 / 1799
Red Alert VF	279 / 1650			FrankenSex VF	169 / 999	Sarn & Max hit the road VF	119 / 699
Ripper VF	289 / 1750			Gangbang at the OK Corral	119 / 699	Terminal Velocity	249 / 1499
Risk VF	249 / 1499			Girls of Spice 2	185 / 1099	Ultimate Doom	319 / 1899
Road Rash VF	249 / 1499			Girls of Vivid Vol.1 ou 2	135 / 799	WARGRAFT II NF	349 / 2099
Sherlock Holmes 2 VF	299 / 1799			Haveian fantasy bodies	99 / 599	Wing Commander 3 NF	349 / 2099
Syndicate Wars VF	289 / 1750			Heidi's House	99 / 599	X-Wing Collector NF	149 / 899
Time Commando VF	289 / 1750			Hot Girls	99 / 599	Zork Nemesis	399 / 2399
Tomb Raider VF	269 / 1599			Interactive Draghiza VF	385 / 2299		
ToonStruck VF	279 / 1650			Interview de Pauline VF	349 / 2099		
Warcraft II Deluxe VF	335 / 1999			Japan XXX Interactive	269 / 1599		
				Karma Sutra Penhouse Interactive	335 / 1999		
				Les lolos de Lydia VF	249 / 1499		
				Lipstick Lesbians	249 / 1499		
				Lolo Ferrari SuperSex VF	119 / 699		
				Love Pyramid NF	199 / 1199		
				Mascarade VF	335 / 1999		
				Maximum Moments	119 / 699		
				Moodie Nights	99 / 599		
				Nadine Bronx VF	299 / 1799		
				Nightwitch III	235 / 1399		
				Nippon Obsessions NF	169 / 999		
				Nippon Obsessions 2 NF	235 / 1399		
				Nippon Obsessions 3 NF	235 / 1399		
				Nippon Obsessions Hot Guide NF	85 / 499		
				Pamela Anderson Lee	199 / 1199		
				Parfum de Mathilde VF	265 / 1699		
				Passport X à Budapest VF	299 / 1799		
				Penhouse interactive 4	369 / 2199		
				Private Investigator VF	299 / 1799		
				S Private Pleasure Park 2 VF	249 / 1499		
				Private Porn VF	249 / 1499		
				Sextet VF (le nouveau John B.Root)	299 / 1799		
				Sexy mangas	119 / 699		
				Seymour Butts II	249 / 1499		
				Sorority Sex Kittens	299 / 1799		
				Space Sirens II	265 / 1699		
				Starbangers 2	119 / 699		
				Surfer Girl VF	265 / 1699		
				Tatiana contre Draghiza VF	299 / 1799		
				Time Warp	299 / 1799		
				Tokyo Glamour Girls	219 / 1299		
				Tout sur le plaisir des femmes VF	349 / 2099		
				Underground Adult 1	199 / 1199		
				Urotsukidoi III (manga)	219 / 1299		
				Vampire's Kiss	289 / 1699		
				Visions 3	249 / 1499		
				Virtual Sex	249 / 1499		
				Virtual Sex 2	289 / 1699		
				Virtual You's 2	249 / 1499		
				Virtual Sex Shoot	335 / 1999		
				Virtual Top Model VF	299 / 1799		
				Visions of Erotica	219 / 1299		
				Zara et le temple de l'amour VF	369 / 2199		

EDUCATIF & CULTUREL		PC / MAC		PC WINDOWS	
TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES				
Apollo Interactive	235 / 1399	Apollo Interactive	235 / 1399	500 Nations VF	299 / 1799
Astrolabe VF	369 / 2199	Astrolabe VF	369 / 2199	Anglais Multimedia confirmé	319 / 1899
CeZanne VF	369 / 2199	CeZanne VF	369 / 2199	Anglais Multimedia débutant	319 / 1899
Le cinéma des lumières VF	349 / 2099	Le cinéma des lumières VF	349 / 2099	Animaux dangereux VF	299 / 1799
Coups du monde de football VF	299 / 1799	Coups du monde de football VF	299 / 1799	Atlas Mondial Encarta VF	419 / 2499
Le Musée de l'homme VF	349 / 2099	Le Musée de l'homme VF	349 / 2099	Aux origines de l'homme VF	375 / 2199
Le Musée d'Orsay VF	385 / 2299	Le Musée d'Orsay VF	385 / 2299	CD Astrolabe VF	335 / 1999
Paris Virtual Tourism VF	335 / 1999	Paris Virtual Tourism VF	335 / 1999	Cinéma 97 (Win95)	269 / 1599
Stars du Louvre VF	335 / 1999	Stars du Louvre VF	335 / 1999	Conquête de l'espace VF	339 / 2199
Van Gogh VF	199 / 1199	Van Gogh VF	199 / 1199	Conquête de l'histoire VF	339 / 1999
				Didier-Hatier multimedia VF	669 / 3999
				Encarta 97 VF	799 / 4799
				Encyclopedia of SF	399 / 2299
				Encyclopedia de la musique VF	425 / 2499
				Encyclopedia du corps humain VF	449 / 2699
				Histoire de la littérature VF	339 / 1999
				Larousse multimedia encyclopedie	669 / 3999
				Le Monde des Avions VF	319 / 1899
				Mythes et Légendes II VF	349 / 2099
				Olympic Gold VF	365 / 2199
				Who is Oscar Lake	335 / 1999
				Asterix le défi de César VF	319 / 1899
				Atelier de cinéma en 3D VF	319 / 1899
				Mais où se cache Carmen San Diego	349 / 2099
				Rayman Junior VF (1,2 ou 3)	149 / 899
				Timon et Pumba VF	335 / 1999

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

Nom et Prénom
 Adresse
 CP + Ville tel.
 Je désire recevoir GRATUITEMENT le catalogue
 Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :

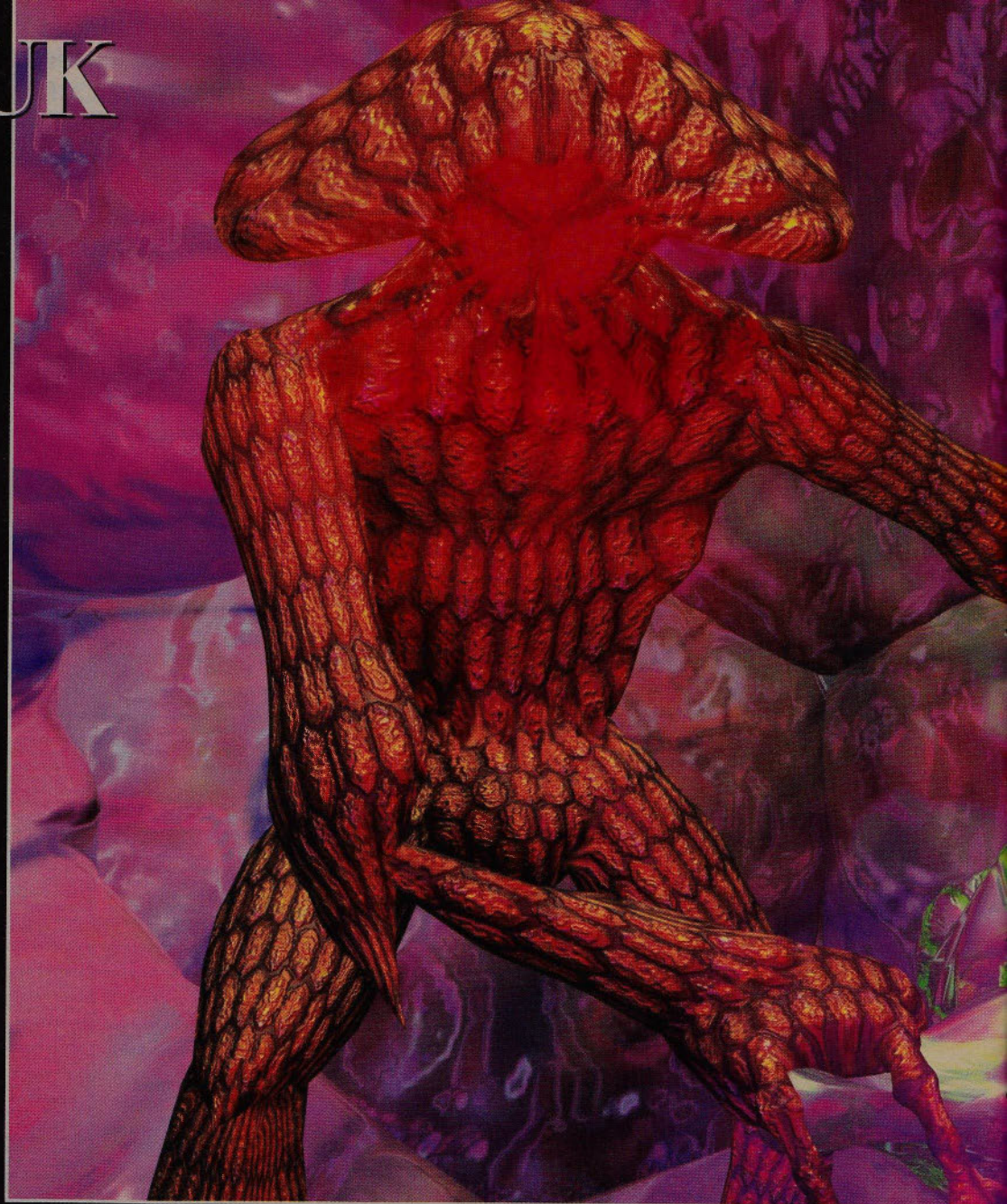
Titre	Quantité	Prix Unit.	Total

Frais de port : 1=80fb / 2=100fb / 3=120fb
 1=25ff / 2=30ff / 3=35ff

Paiement : Chèque - Mandat Postal - Contre Remboursement +60fb / 40ff

PAR SEB

On croyait la bataille des jeux à la Command & Conquer et autre Warcraft terminée après l'arrivée du poids lourd, champion des champions : Alerte Rouge. Son succès commercial effarant, l'engouement qu'il avait suscité dans le monde entier et le plantage relatif de ses concurrents avaient suffi à nous en convaincre. Et pourtant, à l'occasion d'un voyage outre-Manche chez les faux inconnus de Data Design Interactive, nous sommes tombés nez à nez avec un outsider, Conquest Earth, qui risque bien de modifier la donne. En tout cas, à Joystick, nous sommes plus qu'impatients de mettre la main sur la version finale de ce Conquest Earth. En voici un avant-goût pour les mordus stratèges.



Conquest Earth Le tueur d'Al





PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE EN MARS PROCHAIN
DÉVELOPPEUR DATA DESIGN INTERACTIVE
ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE

Comment peut-on encore se lancer dans le développement d'un jeu de stratégie temps réel, après le passage des rouleaux compresseurs que sont Warcraft II et Alerte Rouge ? Que peut-on encore apporter, à peine deux ou trois mois après la sortie du best-seller de Westwood, alors que la technologie n'a pas eu le temps d'évoluer et que les joueurs ont toujours les mêmes bécanes ? Ce sont les questions que se sont posées les gars de Data Design Interactive, équipe anglaise de développement, et qu'ils ont posées autour d'eux, sur le Net, à tous les joueurs qu'ils ont pu croiser. Et, joie et bonheur, ils ont trouvé pas mal de réponses qui nous valent l'arrivée imminente (fin mars) de leur Conquest Earth.

LA GUERRE DES MONDES

Tiens, allez, un petit tour du côté du scénario de Conquest Earth. Vous vous souvenez de la sonde spatiale ricaine Galileo, lancée il y a quelques années en direction de Jupiter ? Eh bien, ladite sonde a joliment rempli sa mission. Mieux encore, elle nous a révélé que Jupiter était habitée. Seulement, ses habitants ont interprété cette petite incursion terrienne comme une agression... Du coup, ils nous ont repérés et s'attaquent bientôt à notre jolie planète bleue. Ils ne sont pas tout verts, ils n'ont pas de grosses têtes ni des tentacules. Ou plutôt, ils peuvent être ça aussi. Car nos gars de Jupiter sont composés principalement de gaz, et ont la capacité de prendre la forme qu'ils désirent.

Nous sommes en 2015, et l'invasion de la Terre a déjà commencé. Choisis ton camp, camarade. Dans Command & Conquer et autre Alerte Rouge, la façon de mener bataille diffère assez peu en fonction du camp choisi. Dans



Conquest Earth, décider de servir la cause des humains ou mener l'invasion aux côtés des forces extraterrestres, cela change tout. Et pas seulement parce que les unités que vous dirigez alors ne sont pas du même type, mais aussi parce que l'esprit du jeu et l'interface elle-même sont conditionnés par ce choix initial.

Finis également les production en masse d'unités qu'on envoie au casse-pipes et dont on se soucie comme de sa première chemise. Ici, vous vous inquiétez pour la vie de chaque homme, vous parachuterez des médicaments et des premiers soins pour les remettre daplomb, car chacun a son importance. On s'attache à ses hommes, et le jeu n'en est que plus passionnant. Et cruel.

Conquest Earth marque par ailleurs un bond en

Alerte Rouge ?



Reportage UK

Conquest Earth

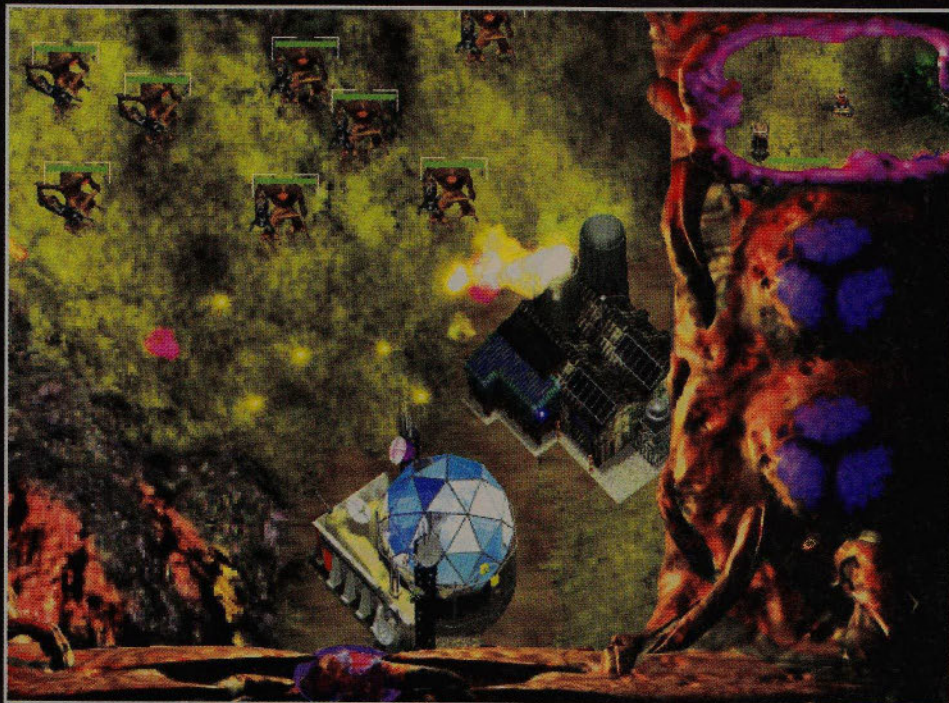


ordres peuvent être plus complexes encore. Il est possible, par exemple, de tracer un chemin en boucle et d'ordonner à une unité de patrouiller ainsi à l'infini. D'autres unités peuvent suivre cette patrouille et la protéger (au péril de leur vie ou pas, vous avez le choix). Un tank peut par exemple tourner autour d'un bâtiment ennemi et lui

avant au niveau tactique, grâce à l'ajout d'options de commandement que l'on attendait dans Alerte Rouge et qui n'avaient pas été intégrées. Le plus simplement, à coups de bêtes clics de souris, vous pourrez indiquer à l'une de vos unités le chemin précis que vous souhaitez qu'elle emprunte pour se rendre d'un point à un autre. Vous ne tracez pas que des droites, mais des lignes brisées qui contournent les obstacles. Fini, les unités qui se promènent bêtement dans la ligne de mire d'une tourelle et se font décimer en douze secondes chrono. Les

tirer dessus jusqu'à ce que destruction s'ensuive... Ainsi, votre blindé ne reste pas cloué sur place comme un couillon, en attendant gentiment de se faire aligner par l'ennemi.

Et malgré toutes ces options, si vous ne faites toujours pas confiance à vos hommes, vous pouvez carrément les diriger en temps réel, comme dans un jeu d'arcade, en déplaçant sur le terrain l'unité que vous voulez, quand vous le souhaitez. C'est particulièrement jouissif avec les avions de combat et les hélicoptères, ou les vaisseaux spatiaux.



Un jeu qui enchante les fans d'Alerte Rouge : Conquest Earth va encore plus loin.

Et enfin, vous disposez de trois moniteurs de surveillance toujours affichés à l'écran. Ils peuvent suivre les unités que vous souhaitez ou rester braqués sur un bâtiment donné. Pendant que vous donnez des ordres, vous aurez ainsi toujours un œil sur ce qui se passe ailleurs. Envolé le temps où votre petite troupe chérie se faisait écraser sans que vous le sachiez, et sans même que vous ayez pu profiter du combat.

Les batailles de Conquest Earth, grâce à ces possibilités (et bien d'autres encore, que nous prendrons le temps de vous décrire quand le développement du jeu sera plus avancé), prennent une ampleur étonnante, deviennent plus tactiques... et plus méchantes. Un vrai bonheur.

S-VGA ET 65 000 COULEURS

Nous n'avons toujours pas parlé de l'aspect graphique de Conquest Earth, et pourtant il y a de quoi s'extasier. Vous êtes peut-être, d'ailleurs, déjà enthousiasmés par les photos qui traînent de-ci de-là. Tout d'abord, les graphistes de Conquest Earth ont opté pour le mode S-VGA (déjà vu), mais en 65 000 couleurs (c'est plus rare). Résultat, les effets de lumière, les métamorphoses des extra-terrestres, les explosions, les flammes, les nuages de fumée et compagnie sont absolument magnifiques. Le jeu propose également quatre niveaux de zoom différents, et on peut donc profiter d'une vue tactique, qui présente un large panorama des opérations, ou d'une vue plus rapprochée pour profiter de l'animation (très réussie) des différentes unités.

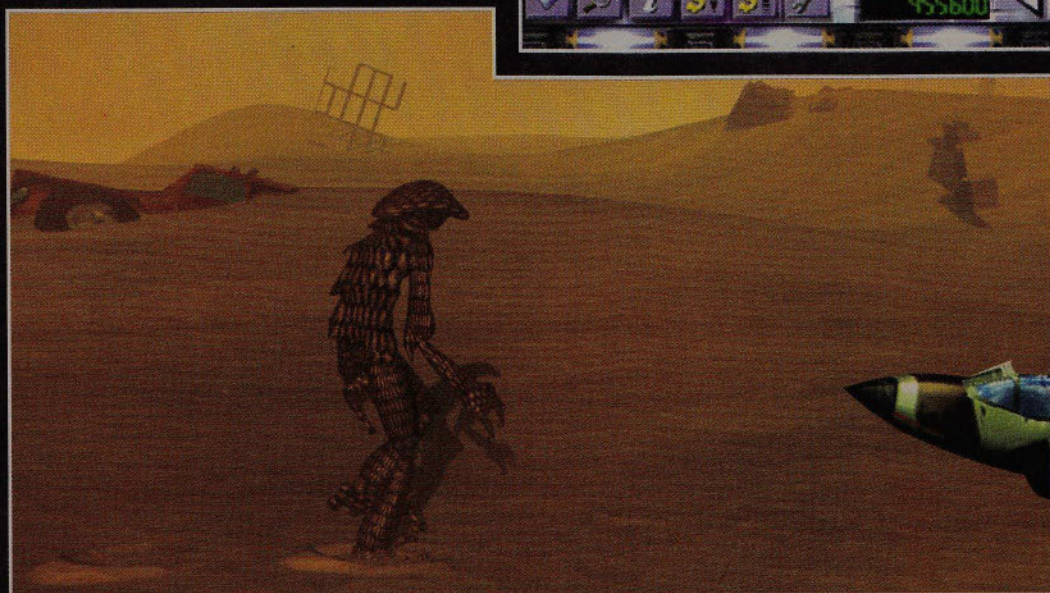
Ça ne vous énerve pas que, dans Command & Conquer, le terrain reste tout joli, tout propre après une énorme baston où de nombreux véhicules sont partis en fumée et où des centaines

d'hommes se sont écharpés ? Dans Conquest Earth, le décor se détériore au fur et à mesure des combats. Le terrain brûle, les débris des bâtiments détruits restent visibles, de même que les cadavres des combattants qui jonchent le sol. Du coup, un champ de bataille ressemble à un champ de bataille, pas à un petit coin de verdure idéal pour un pique-nique en famille.

ÉVIDEMMENT...

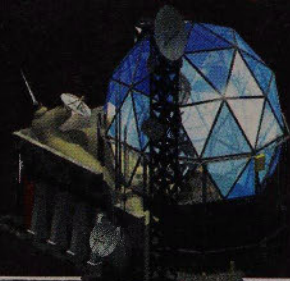
Évidemment, en tant que jeu de stratégie moderne, Conquest Earth proposera toute la clique des options multijoueur qui sont aujourd'hui de rigueur. Et heureusement, car un pareil jeu mérite amplement d'accueillir jusqu'à huit joueurs en réseau.

“L'un des meilleurs jeux de l'année naissante, j'en mettrais ma main à couper.”



Reportage UK

Conquest Earth



Conquest Earth est saupoudré de nombreuses scènes cinématiques (intro, passage de niveau, ou même en cours de jeu, dans des petites fenêtres). Vous pouvez avoir un aperçu de ces séquences, très réussies, en visionnant le reportage incrusté dans le CD-Rom qui accompagne ce numéro. Car nous avons eu l'immense privilège de rencontrer l'équipe de Data Design Interactive, rien que des gens charmants et bourrés de talent. Il n'est pas très surprenant de constater qu'à la tête de la société, on retrouve Stewart Green, un vieux de la vieille du jeu vidéo, qui a notamment commis Theatre Europe ou Tobrouk sur Spectrum, Amstrad CPC et autre C64. Les vieux routards apprécieront.

Lors de ce premier contact avec Conquest Earth, nous n'avons fait qu'effleurer les nombreuses possibilités de ce jeu impressionnant. Nous n'avons pas parlé des musiques, des bruitages, de l'aspect tactique général, du design des différents niveaux, de l'intelligence artificielle, etc. Mais sachez que tout ce qu'il faut, et même plus, semble avoir été réfléchi et prévu au cours du développement de Conquest Earth. Nous tenons là l'un des meilleurs jeux de l'année naissante, j'en mettrais ma main à couper.

Seb

Et les cadavres restent sur le champ de bataille le must !



MARCHÉ INTERNATIONAL DE L'ÉDITION ET DES NOUVEAUX MEDIA
DU 9 AU 12 FÉVRIER 1997 - PALAIS DES FESTIVALS / CANNES -FRANCE

milia'97

<http://www.reedmidem.milia.com>

le courant interactif®

Naviguez dans le courant interactif au Milia'97, le premier marché international du contenu multimédia on-line et off-line. Près de 10.000 décisionnaires du monde entier viendront pour négocier des licences, former des alliances stratégiques, conclure des accords media multiples et de distribution. Carrefour de rencontre et d'innovation, temps fort dans la réflexion stratégique et l'information, le Milia'97 avec son programme des conférences, le Club des Jeunes Créateurs et les Milia d'Or est le rendez-vous incontournable de l'industrie multimédia.

POUR PLUS D'INFORMATIONS, CONTACTEZ : CHRISTOPHE BLUM, ANNE-MARIE PARENT, ANA VOGRIC
REED MIDEM ORGANISATION - BP 572 - 11 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA 75726 PARIS
CEDEX 15 - TEL : 33 (0) 1 41 90 44 60 - FAX : 33 (0) 1 41 90 44 70



GROS PLAN

Ah ça, les jeux de voitures, on peut pas dire que ça nous fasse défaut en ce moment sur PC. Aujourd'hui, ce sont nos copains les motards qui vont être contents : Delphine et Electronic Arts s'apprêtent à sortir Moto Racer, un jeu de "Devine quoi, Fishbone ?". Une petite merveille, à mon avis.

lansolo



Plein pot a

Fishbone, c'est pas sérieux ! Y paraît que tu veux te racheter une bécane. Pourquoi risquer un "Jean Paul II" (figure acrobatique préférée du motard consistant à s'étaler tout de long pour embrasser le sol), alors que Delphine a pensé à toi ? Moto Racer est bien parti pour être LE soft de moto sur PC. Il a été conçu pour les amoureux de la vitesse et de la glisse, et il va nous permettre de piloter aussi bien des motos de course que des motos de cross... sans risque d'accident.



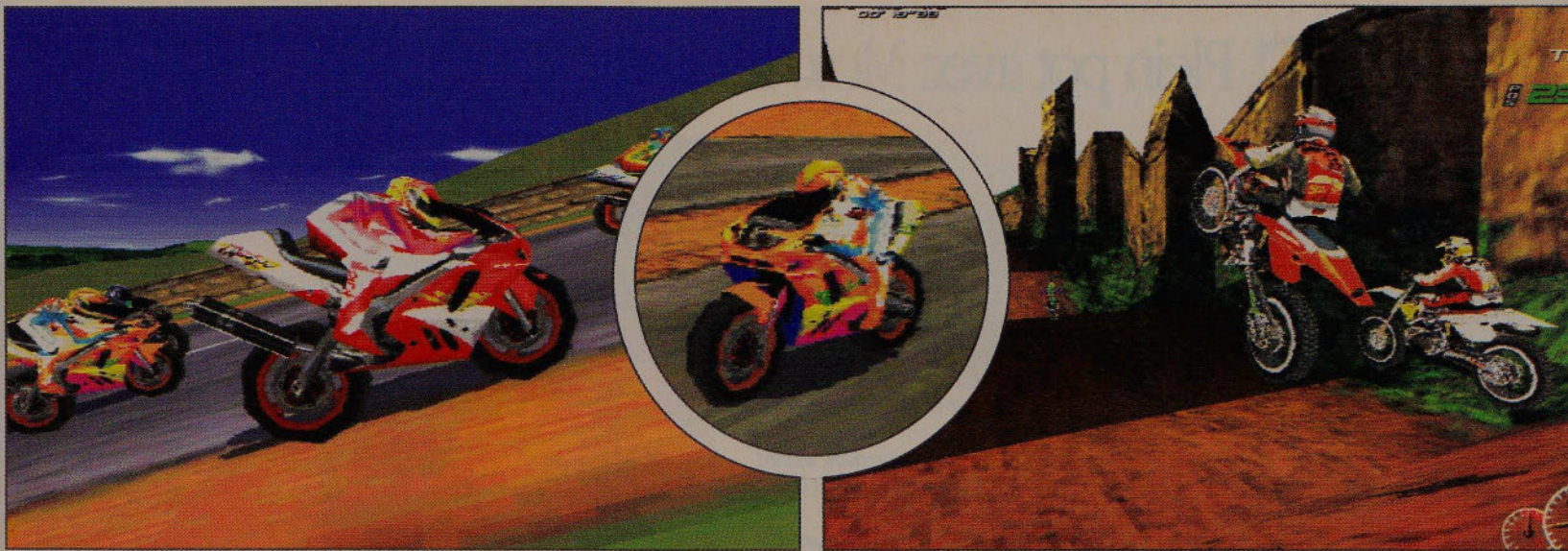
■ UNE ORIENTATION ARCADE

Bien malin qui aurait pu prédire que Delphine allait se lancer dans les sports mécaniques. Ses développeurs nous avaient plutôt habitués à des jeux d'aventure/action comme Les voyageurs du temps, ou Flashback plus récemment. Le projet est parti d'une idée de jeu de courses de motos futuristes, de Paul Cuiset. Il s'agissait de créer un nouveau moteur 3D pour Windows, en 32 bits et en C++, qui soit à même d'exploiter les couches spécialisées Direct X et Direct Play. Flashback était encore en plein développement. Dans sa première version, le moteur permettait d'évoluer librement dans un paysage en 3D fractale. Pour la cohérence du concept, on se trouvait sur une île. Comme c'est souvent le cas lors de la conception d'un jeu, les développeurs ont changé leur fusil d'épaule en cours de route. Ils se sont aperçus qu'en revenant à un concept plus classique basé sur des circuits, le programme pourrait être beaucoup plus performant et efficace (on verra plus tard que le mode Randonnée a été conservé pour un circuit bonus). Les motos futuristes entièrement carrossées à la Tron ont donc fait place à de vraies tomos avec pilote articulé et tout et tout. Le gain de performance permettra d'afficher, en Gouraud, des modèles très détaillés comprenant près de 400 polygones.

■ LES MONSTRES RUGISSANTS

Figurez-vous qu'aucun des membres de l'équipe responsable de Moto Racer n'est motard (en cherchant bien, j'en ai quand même trouvé un qui conduisait un scooter, mais bon). Eh bien, ça ne les a pas empêchés de créer un soft diablement convaincant. Dès le début, il était évident qu'il fallait s'associer avec les constructeurs de motos les plus mythiques de leur catégorie. Aujourd'hui, après de longs pourparlers, Delphine peut s'enorgueillir d'un casting prestigieux : la moto de vitesse sera une Kawazaki Ninja ZX 9R, et la moto de cross la fameuse 360 SX de chez KTM. Les fanatiques retrouveront donc la Kawa dans sa splendide livrée vert pomme (ou d'autres couleurs suivant les réglages de la fusée).





avec Moto Racer

La KTM ne sera pas en reste, puisque les ingénieurs de Dephine sont allés se vautrer dans la boue pour enregistrer le grondement caractéristique émis par l'échappement d'une KTM : BRAAAAAA !

Bien que le jeu soit orienté arcade (pas de dégâts sur les motos, pas de réglages dans un but de simplicité), on est surpris par le réalisme des animations et une gestion physique très poussée. La dynamique d'une vraie moto sera simulée : suspensions se comprimant en fonction des reliefs du terrain, traces de gomme et traînée de fumée au freinage ou encore gerbes d'étincelles ou de terre lors des dérapages. C'est un vrai bonheur !

Les développeurs de Moto Racer ont volontairement écarté la technique de Motion Capture (utilisée dans Flashback). Pour simuler les attitudes des pilotes, ils ont préféré l'interpolation de positions clés à partir d'un squelette. Nos chevaucheurs de motos seront donc parfaitement articulés, et par conséquent capables d'effectuer toutes sortes de mouvements. Ils pourront tourner la tête quand on les doublera, se déhancher à gauche ou à droite dans les virages, le genou frottant presque par terre. Ils pourront aussi faire du wheeling, quand le joueur pressera la touche adéquate (non Fishbone, pas de roue arrière rue Fournier s'il-te-plaît). Les motards de cross, de sacrés acrobates dans la réalité, effectueront aussi leurs galipettes préférées. Pendant un saut, le joueur pourra déclencher différentes animations, ce qui aura pour effet de faire verdoyer de jalousie ses potes pendant le Replay : il pourra écarter les jambes, ou bien se déhancher à droite ou à gauche, ou encore lâcher les mains du guidon... Bref, n'oubliez pas de mettre une coquille.



■ LES CIRCUITS

Les neuf circuits du jeu (quatre circuits de vitesse, quatre circuits de motocross, un circuit randonnée) offriront des environnements très différents. Allez, je ne peux pas me retenir de vous les décrire brièvement :

Courses de vitesse : tout d'abord, un circuit de vitesse pure, genre Grand Prix. Tribunes avec public, belles portions de droites, rétré-

GROS PLAN

Plein pot avec Moto Racer

cissements de chaussée et autres chicanes seront au rendez-vous. Ensuite, un circuit en plein désert avec de superbes paysages comme dans Monument Valley : on évoluera dans des canyons, des tunnels creusés à même la roche, et à travers un village western. Après le désert, une bonne bolée d'air pur dans Rockforest ; au menu : vallée encaissée, viaduc, moulins à vent et champs d'éoliennes. Pour finir, un circuit en pleine agglomération avec gratte-ciel et pont suspendu pour pousser des pointes à 250 km/h sur le périph.

Courses de cross : ça démarre avec une piste aux allures néolithiques, mêlant portions rocheuses, chemins de pierres tracés par une civilisation inconnue, et zones désertiques, histoire de mettre à l'épreuve vos capacités de pilotage sur terrain accidenté. Et c'est reparti pour un rallye de montagne sur piste enneigée. Pas facile de tenir en équilibre sur cette piste verglacée. Arrive ensuite le circuit le plus original, qui vous mènera dans une course folle sur la muraille de Chine, carrément. Enfin, une petite compétition de cross "in-door". Cette fois-ci, ça se passe en salle sous les projecteurs et les sifflets de la foule en délire. Va falloir négocier les bosses à la bonne vitesse pour avoir une chance de vous en sortir vivant.

Souvenir du premier concept de Moto Racer, le neuvième circuit vous fera goûter les joies de la randonnée. Exit les chronos, exit les checkpoints : dans ce monde en 3D complet, vous pourrez évoluer en totale liberté.

■ DES RÉJOUISSANCES EN CASCADÉ

Évidemment, concourir sur ces circuits se fera selon différents modes de jeu : Practice, Single Race (vingt-quatre concurrents) et Championship. Outre ces courses disponibles en mode Solo, un mode Link permettra à huit joueurs de s'affronter sur un réseau local.

Mais ce n'est pas fini. Comme dans Ridge Racer et la plupart des jeux consoles, Moto Racer tiendra, à la disposition des plus habiles d'entre nous, plusieurs circuits bonus. Ainsi, en fonction des règles de qualification, chacun des huit circuits pourra être rejoué en sens inverse. À la poubelle tous les réflexes et automatismes précédemment acquis, faudra tout recommencer.

Delphine n'a pas non plus oublié la petite touche humoristique avec le mode Pocket Bike. Vous savez, les Pocket Bike sont ces petites motos très prisées des Japonais, répliques exactes mais miniaturisée des grandes. Oui, c'est ça, on croit que le gars il a bricolé un engin pour son petit neveu, et v'là qu'il monte dessus comme un gros crapaud. L'avantage, c'est que vous pouvez repartir avec votre moto sous le bras. Bref, vous aussi vous pourrez piloter une Pocket Bike. Vous aurez certes l'air ridicule, mais faut c'qui faut pour s'amuser !



Une animation impressionnante

La 3D de Moto Racer nous a proprement estomaqués. Certes le jeu n'est encore à la phase de mise au point, celle où on ajuste la jouabilité, où on remanie telle ou telle courbe du circuit pour que tout soit vraiment parfait. Mais d'ores et déjà, on est impressionné par la fluidité du jeu. Ce n'est pas un hasard, la qualité de l'animation est au centre des préoccupations de l'équipe de développement. Sur un Pentium 133, Moto Racer approchera une cadence de 20 images/s en VGA. C'est carrément pas mal, quand on sait que décors, personnages et motos sont traités en 32 000 couleurs. On disposera aussi d'un mode S-VGA en 640x480 et de plusieurs niveaux de détail. Plus originaux, le format 16/9° et la résolution 512x384 qui possède un grain très esthétique.

Le support du Direct 3D à Billou ouvre aussi la porte aux dernières cartes vidéo accélératrices 3D.

Eh oui, Moto Racer accueillera à bras ouverts les bombes du marché : 3DBlaster PCI à base de Rendition, 3DFX, ATI 3D Edge... Pour vous donner une idée, en S-VGA avec tous les détails à fond (correction de perspective, effets de particules...), Moto Racer caracole à 25 images/s sur 3DFX. Ça promet !



VIDEO 07

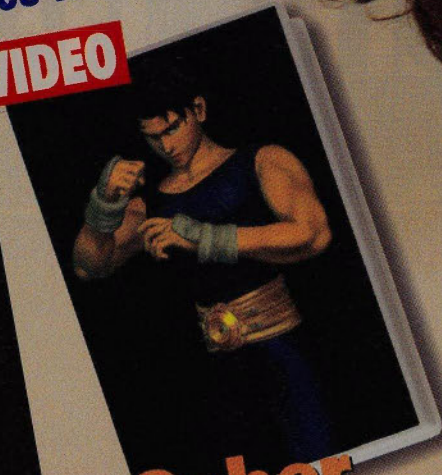
ENTRETIENS

Christophe Gans,
Vincent Perez...

DOSSIER

Ces toons qui
veulent la peau
des humains

VIDEO



« Cyber
weapon Z »

Le premier manga en 3D !

POSTERS

« Broken arrow »
et « Space jam »



INTERVIEW EXCLUSIVE

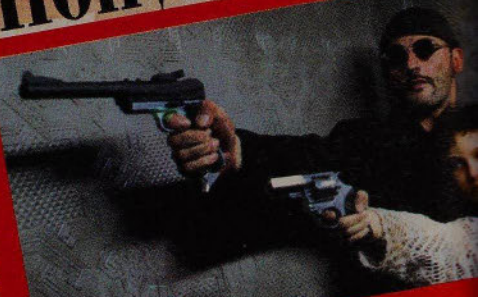
Liv
Tyler
elle a dompté
Hollywood !



MICHAEL
JORDAN DANS
« SPACE JAM »



LES FANTÔMES DE PETER JACKSON

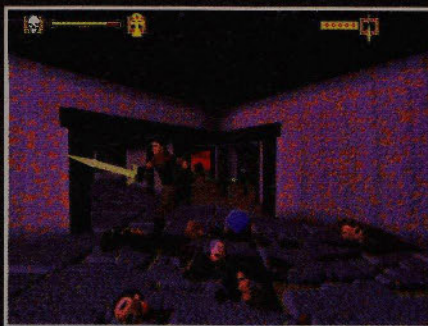


« LEON »

Ils sont tous
dans le nouveau

VIDEO 07

Che
votre marchand
de journaux



Ecsta Encore pl



La plupart d'entre vous se souviennent sans doute d'Ecstatica, jeu d'aventure-action qui avait fait sensation lors de sa sortie. Ils ne seront pas surpris d'apprendre que la suite, Ecstatica 2, donc, débarque très bientôt. Hop ! petit saut chez nos amis

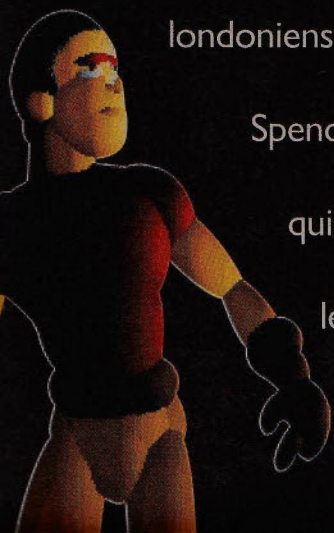
londoniens d'Andrew

Spencer Studios

qui terminent

le jeu en ce

moment.





Ecstatica 2... Plus loin dans l'aventure

SUR PC CD-ROM - SORTIE PRÉVUE EN MARS
DÉVELOPPÉ PAR ANDREW SPENCER STUDIOS, ANGLETERRE.
ÉDITÉ PAR PSYGNOSIS



Souvent, quand la suite d'un titre fort s'apprête à débarquer, on est un petit peu anxieux. On se pose plein de questions, on se demande quelles ont été les véritables motivations des concepteurs, si ce n'est pas juste un coup pour profiter du succès du précédent épisode ? D'autres fois, on s'en fout complètement parce qu'on a d'autres problèmes plus importants, mais qu'importe.

Ce genre de considérations métaphysiques me trottaient dans la tête avant de faire un saut à Londres pour rendre visite à l'équipe d'Andrew Spencer et découvrir Ecstatica 2, la suite, donc, du très remarqué Ecstatica. Mais bientôt, toutes mes appréhensions s'envolèrent, pour laisser place à l'excitation. Ecstatica 2 a l'air, décidément, sacrément réussi.

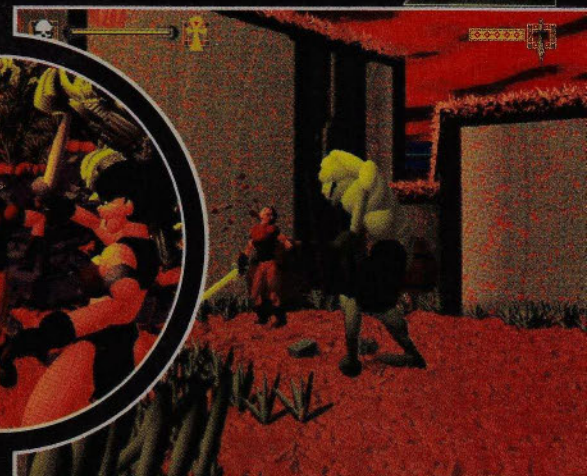
PAS DE BOL...

Cette suite reprend le jeu pile-poil là où le précédent épisode s'était arrêté. Notre héros avait vaincu les hordes de méchants et délivré la belle Ecstatica. Le voilà qui s'en revient, tout fier, dans son pays. Fier d'avoir des tas d'aventures incroyables à raconter aux copains, et plus fier encore de ramener Ecstatica (qu'il a bien l'intention d'épouser) au bercail.

Au fur et à mesure qu'il s'approche de son château, le pays devient de plus en plus désolé. La nature est sombre. La vie semble avoir déserté les campagnes. Les choses ont mal tourné durant son absence.

Des monceaux de cadavres jonchent le sol alentour. Quelqu'un, c'est sûr, a foutu un sacré bordel dans la région. Notre héros apprend bientôt que de sombres sorciers ont brisé le seau de l'harmonie qui protégeait toutes formes vivantes, et se sont refilés les morceaux magiques, qu'ils ont bien l'intention d'utiliser pour faire le mal. De nouvelles aventures attendent notre fier héros, et de sa réussite dépendra la destinée de l'humanité tout entière. Rien que ça.

Et puis, accessoirement, comme si notre gars à nous n'était pas assez motivé, la belle Ecstatica, qu'il a eu tant de mal à délivrer une fois, se fait encore enlever. Quant à lui, il se fait méchamment assommer et se retrouve prisonnier. Pfff, tout est à refaire. Pas de bol.

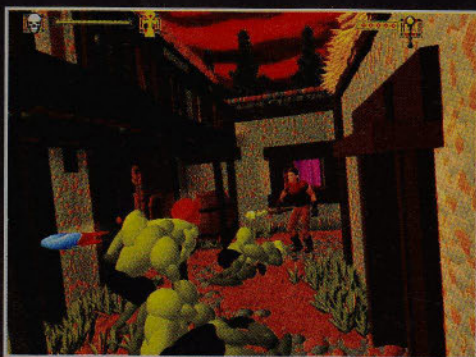


Reportage UK

Ecstatica 2



Les créateurs
d'Ecstatica 2
prévoient environ
50 heures de jeu
si vous vous
débrouillez bien.



PLUS BEAU, PLUS VASTE, PLUS DROLE

Les premiers changements techniques apportés à Ecstatica 2, par rapport au premier, sautent littéralement aux yeux : le jeu est maintenant en S-VGA. On n'en attendait pas moins, et c'est effectivement beaucoup plus beau.

Puis, au fur et à mesure que les personnages s'agitent à l'écran, on commence à mesurer l'ampleur des améliorations. Le héros, tout d'abord, dispose maintenant de toute une flopée de mouvements différents (plus de vingt). Il marche, bien sûr, peut courir, faire des roulé-boulé, sauter, mais surtout se bastonner de différentes façons : il donne des coups de poing et des coups de pied en hauteur, en bas et, bien évidemment, utilise les nombreuses armes récupérées en route (épée, hache, masse d'arme...). La magie est également de la partie, et notre héros apprendra bientôt à l'utiliser pour mieux écrabouiller les sales bestioles qui osent se mettre en travers de son chemin. Cette variété de mouvements et de coups mis à la disposition du joueur apporte aux combats une grande richesse.

900 PIÈCES OU LIEUX DIFFÉRENTS

Deuxième progrès important : Ecstatica est très, très vaste. Je parle du jeu, pas de la princesse ! Le monde qui le compose et sera le théâtre de cette aventure, est beaucoup plus imposant que celui du premier épisode, soit environ 900 pièces ou lieux différents. Autant dire qu'il y a peu de chance pour que vous terminiez le jeu en une petite soirée. Les programmeurs prévoient environ 50 heures de jeu si vous vous débrouillez plutôt bien.

L'aventure se déroule dans le château de notre héros, hanté par les forces maléfiques, dans un cimetière, dans un village maudit, en pleine forêt, puis dans des donjons infestés de sales bestioles. Bref, en plus d'être énorme, Ecstatica 2 propose des décors variés et absolument magnifiques. Il suffit de regarder les photos qui traînent ci et là pour s'en rendre compte.

La même technologie a été utilisée pour développer ce deuxième épisode, le même moteur 3D unique programmé par Andrew Spencer et les mêmes outils pour créer décors, personnages et animations. Tout est développé "maison". Ainsi, Ecstatica 2 a un look bien à lui, reconnaissable entre mille. Ici, pas de 3D Studio ou autres applications dont la plupart des équipes de développement usent de par



le monde. Les personnages ainsi que les textures des décors sont composés de petites sphères colorées, et parfois texturées. Les formes sont donc rondes, souples et très cartoon. Andrew Spencer a conservé et amélioré sa propre technologie, sur laquelle il travaille depuis plus de cinq ans. La force de cette technologie "maison" est sans aucun doute sa souplesse et sa rapidité. Marcus Wagenführ, le designer des décors du jeu, a été capable de construire sous nos yeux un nouvel écran de jeu, une sorte de bâtiment surplombé d'une arche à la lisière d'une forêt. Cet écran a été calculé en quelques minutes, quand il faut souvent plusieurs heures avec n'importe quel autre outil 3D. Puis, il l'a instantanément testé en y balançant le personnage pour voir s'il pouvait s'y déplacer librement. Étonnant. Ainsi, l'intérêt du jeu et le confort du joueur sont-ils restés prioritaires tout au long de la création d'Ecstática 2. Inutile d'attendre que tous les graphismes, décors et animations soient prêts pour tester l'efficacité de certaines scènes.

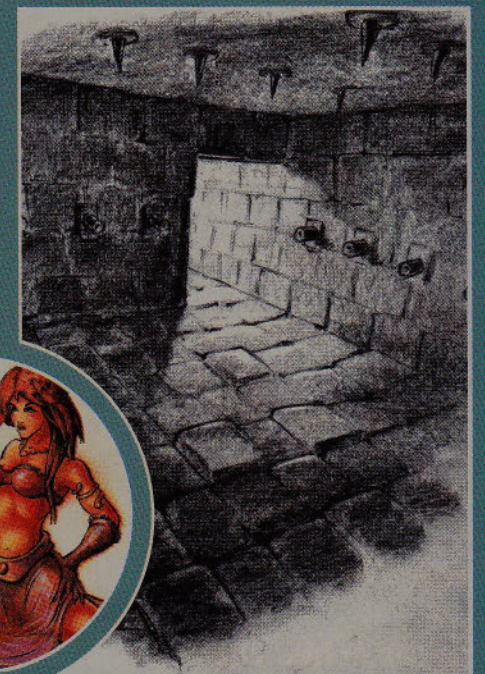
L'autre avantage, en l'occurrence l'utilisation d'outils aussi rapides, permet de travailler en toute petite formation. Il aura suffi de cinq personnes seulement pour créer le jeu tout entier. Impossible de se disperser et de perdre ainsi le contrôle de la conception.

Bref, c'est avec une certaine impatience que j'attends maintenant la version finale de cet Ecstática 2. Le jeu est superbe, les animations très bien foutues et pleines d'humour, et l'univers du jeu, immense, promet de longues pérégrinations. Plus grand, plus beau, plus drôle, Ecstática 2 devrait ravir les preux aventuriers. Que vous êtes sans doute.

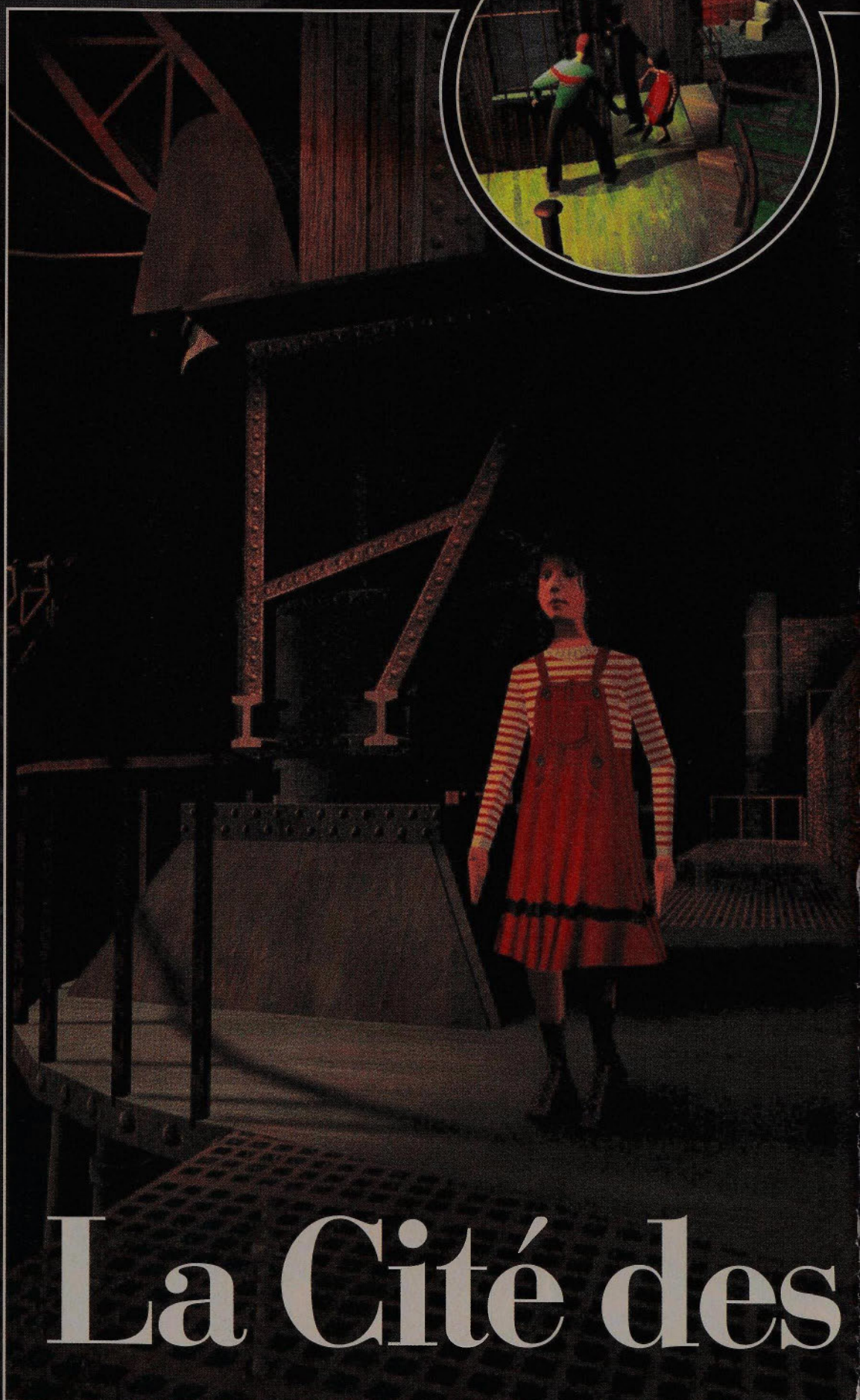


UNE PETITE ÉQUIPE PLEINE DE TALENT

Les voilà, les cinq coyotes qui ont commis Ecstática 2. Une toute petite équipe, mais un gros talent. En haut à gauche, Marcus Wagenführ, qui a créé les décors et écrit l'histoire. À sa droite, Ken Doyle, responsable des animations des personnages. En bas, de gauche à droite : Neal Petty, designer de tous les objets, cadavres et éléments de décors, Dave Lowry, responsable de l'animation des personnages, et Andrew Spencer, programmeur du jeu et concepteur du moteur 3D.



“La Cité des enfants perdus”, le film de Jeunet & Caro, n’a remporté qu’un succès mitigé. Ou, plus précisément, il n’a pas récolté suffisamment d’entrées pour rembourser les coûts de réalisation, très importants. Décors gigantesques, images de synthèse top niveau, effets spéciaux et tournage difficile sont les vilains responsables de cet échec commercial. Mais pour ceux qui ont aimé le film, et j’en suis, ce fut un vrai bonheur. Les gars Jeunet & Caro, qui nous avaient déjà enchantés avec leur surprenant “Delicatessen”, nous ont offert un grand moment de cinéma, plein de poésie et d’humour, beau à mourir.



La Cité des



Après le cinéma, La cité des enfants perdus s'apprête à entamer une seconde carrière, sur des écrans de moindre taille. Ceux de nos gentils PC. En sale chauvin que je suis, j'aurais trouvé dommage que l'adaptation d'un film français soit confiée à une équipe étrangère, aussi talentueuse soit-elle. Or c'est une des équipes interne de Psygnosis France qui s'est vu réfiler le bébé, et ces Parisiens n'ont pas été chiche de leur talent pour faire de cette cité des enfants perdus sur PC un charmant petit bijou.

PRENDRE DES LIBERTÉS

Bien qu'inspiré du film, La cité des enfants perdus, le jeu, ne respecte pas le scénario original à la lettre. Disons que l'univers, le thème principal et certains personnages (dont l'héroïne) sont les mêmes, mais les concepteurs du jeu, Laurent Cluzel, Jésus Martinez, Eric Metens et Philippe Tesson, y ont ajouté une flopée de lieux, d'intrigues et d'énigmes pour proposer une aventure originale. En effet, un jeu vidéo n'est pas linéaire comme un film peut l'être. Tout en respectant leur modèle, nos quatre artistes (du pinceau ou du code, selon le cas) ont réussi à y apporter leur touche personnelle. On est bien loin des adaptations bâclées de licence cinéma qui ont trop longtemps pullulé sur nos bécanes. Il suffit de jeter un œil aux quelques photos qui honorent ces pages pour s'en convaincre. Et

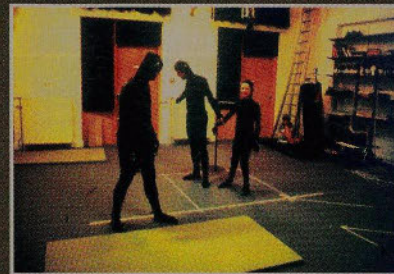
encore, vous ne voyez pas les personnages bouger, vous n'entendez pas bruitages, sons (NDRC: ouais bon, OK, Seb, on sait que ça arrive rarement dans un journal, que les choses bougent et fassent du bruit. Même super rarement.). Il faudra, pour profiter pleinement de la Cité, attendre la fin février, date de sortie du jeu complet. Donc test dans le prochain numéro. Il s'agit d'un jeu d'aventure en 3D, aux décors précalculés en haute résolution (640x480). Les personnages, également en 3D, sont calculés en temps réel. Et c'est beau. Très beau, même. Le travail de Laurent Cluzel, pour les décors, et de Philippe Tesson, pour les personnages, est tout simplement hallucinant. Et l'animation n'est pas en reste. Il suffit de voir évoluer Miette, l'héroïne, pour s'en rendre compte. Elle s'intègre parfaitement aux décors, ne reste pas plantée à dix centimètres des murs et des objets et monte les escaliers avec une grâce toute naturelle... L'intention affichée des deux programmeurs principaux, Eric Metens et Jésus Martinez, a le mérite d'être claire : puisque le concept n'est pas révolutionnaire, il faut soigner la réalisation jusqu'au moindre détail. Et cela fonctionne à merveille. Rarement

MOTION CAPTURE À AMSTERDAM

Les animations des personnages ont été réalisées grâce à la technique de Motion Capture, et Psygnosis s'est rendu jusqu'à Amsterdam pour les effectuer.

Des acteurs se déguisent en guignols tout noirs, décorés de petites boules brillantes, et gigotent selon les besoins du jeu devant des caméras qui enregistrent leurs mouvements. Le développement d'un jeu prend alors des allures de direction d'acteur, si l'on veut que l'effet soit réussi. Il faut tout penser, tout prévoir, connaître exactement les cotes des pièces dans lesquelles le person-

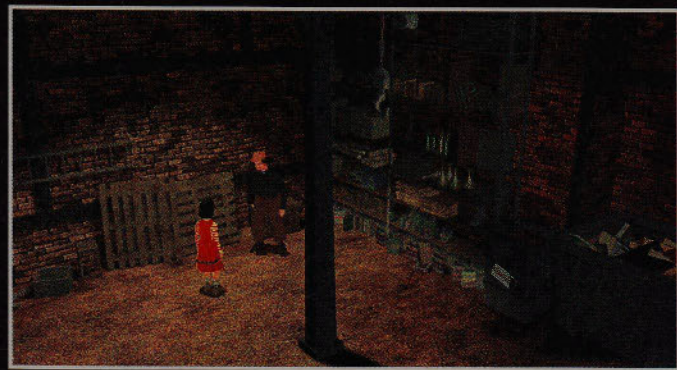
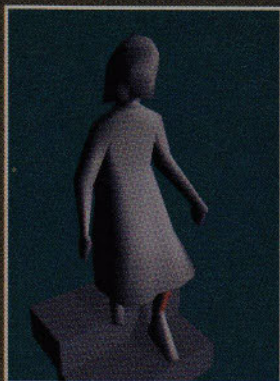
nage va se déplacer au final. Aux protagonistes du jeu (vingt au total), il fallait ensuite donner une voix. Miette et une poignée d'autres persos ont été doublés par les acteurs du film.



enfants perdus

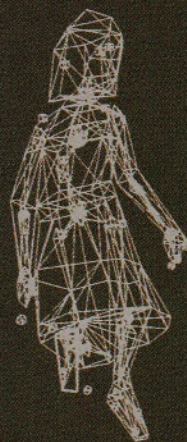


SUR PC CD-ROM - SORTIE PRÉVUE MARS - DÉVELOPPÉ PAR PSYGNOSIS, FRANCE - ÉDITÉ PAR PSYGNOSIS



MIETTE EN 3D

Voici les différentes étapes qui ont permis la création de l'héroïne en 3D. On commence par un squelette en fil de fer, on y place des points clés qui permettront l'animation à partir de la séance de Motion Capture. On calcule les facettes et détermine la forme générale du personnage. Puis on applique les textures, qui sont dessinées de façon traditionnelle.



rumeurs et murmures de la ville portuaire, vous parvenez au détour d'une rue. Ici, vous entendrez des camions passer au loin, ailleurs des aboiements de clébards ou autre scènes sans image de la vie quotidienne. Tout cela se passe au loin, en toute subtilité et sans redondance. Là encore, le son est au service d'une ambiance envoûtante et à part.

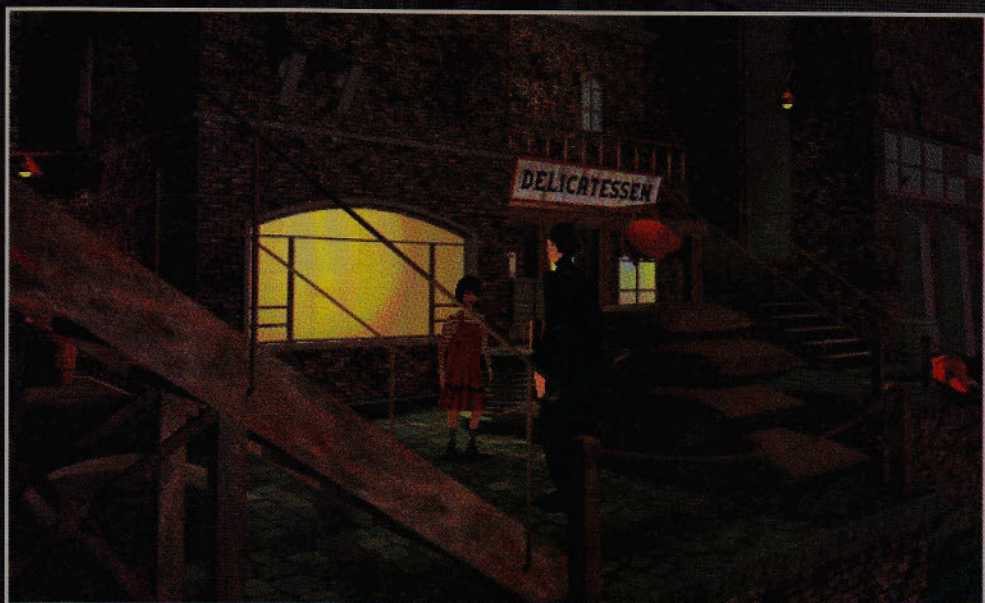
PAUV' PETITS N'ENFANTS

Le déroulement du jeu est plus ou moins classique. Le joueur incarne Miette, une petite orpheline de 10 ans partie à la recherche de son frère disparu. Dans cette ville, les enfants ont d'ailleurs méchamment tendance à disparaître. Et Miette sera bientôt embarquée à son tour jusqu'aux mystérieux ravisseurs. À elle de démêler cette énigme.

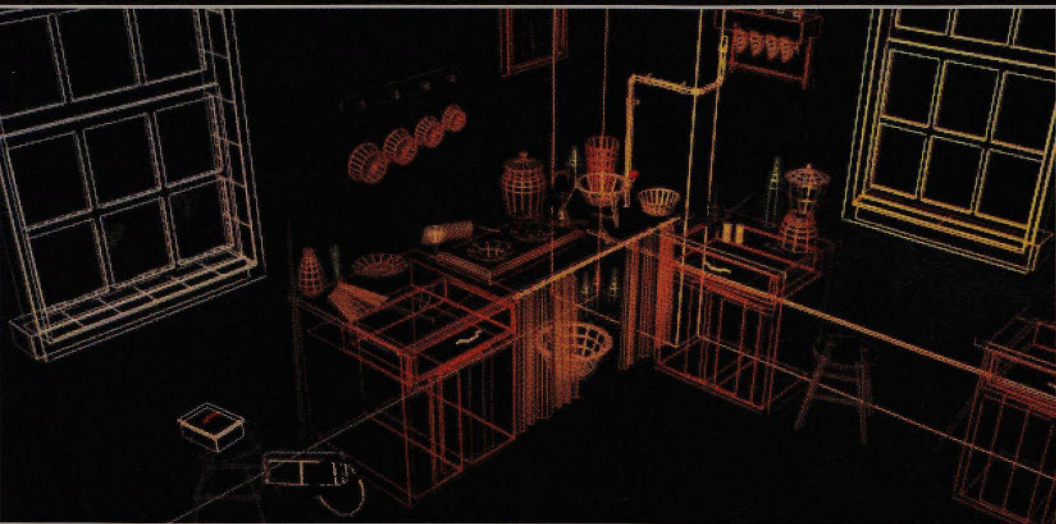
Il faudra, dans un premier temps, explorer la ville. Ce qui ne sera pas franchement désagréable, tant les décors sont magnifiques. Quand Miette est en extérieur, la vue adoptée est éloignée, pour que le joueur se repère plus facilement. En intérieur, les vues sont plus rapprochées, et l'orpheline devra déployer des trésors



jeu n'aura bénéficié d'une telle ambiance. Autre liberté par rapport au film, les musiques du jeu ne sont pas empruntées à la bande originale, mais ont été composées en interne par Francis Gorge, également chargé de la réalisation des effets sonores. Là aussi, c'est un travail d'orfèvre. Les musiques renforcent encore l'ambiance étrange que dégage le jeu. Par-dessus tout cela, saluons enfin le boulot remarquable de Christian Gossart qui a créé, lui, des atmosphères sonores. En plus des musiques et bruits, des événements sonores extérieurs, les



Petit clin d'œil au premier long métrage de Jeunet & Caro : la boucherie avec une enseigne en forme de cochon.



d'ingéniosité pour découvrir l'utilité de nombreux objets et mécanismes.

Tiens, un mot sur la gestion des objets dans La cité des enfants perdus. Là encore, le perfectionnisme et le souci du détail étonnent. Il y a environ soixante objets à récupérer ou manipuler tout au long du jeu. et votre personnage ne saisira pas une bouteille, comme il tiendra une pelle ou une godasse, ce qui est trop souvent le cas dans les jeux 3D temps réel. Chaque objet est tenu par Miette de façon logique et naturelle. Mieux, si elle le garde à la main en se déplaçant ou en courant, l'animation reste réaliste. De menus détails qui font toute la différence. Le joueur n'a plus qu'à plonger dans le jeu pour s'y croire "pour de vrai".

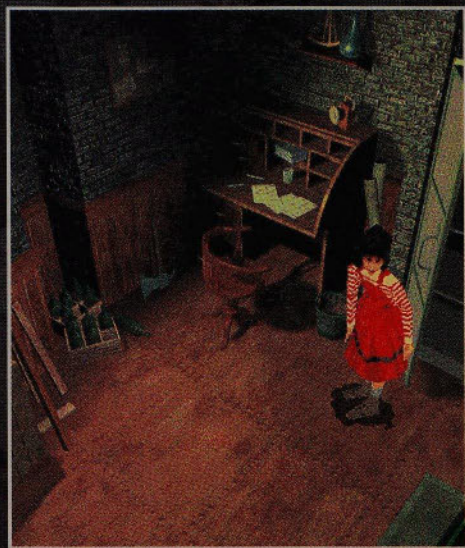
Les énigmes rencontrées n'ont l'air ni stupide ni tiré par les cheveux, pour autant que la démonstration faite par l'équipe de Psygnosis me l'ait laissé percevoir. Il faudra attendre le test final pour s'en assurer. À première vue, il ne s'agit pas d'un jeu ultra-difficile destiné aux aventuriers aguerris du jeu vidéo, mais d'une aventure grand public, enchantée et basée sur le plaisir des yeux et des oreilles.



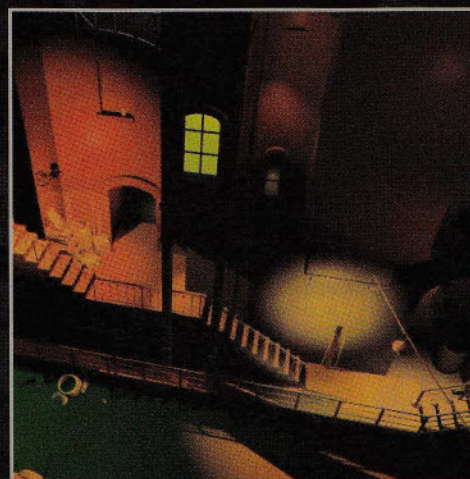
Les lumières portées sur les personnages sont calculées en temps réel.



Les effets de lumière du film étaient fantastiques... et le jeu n'a rien à lui envier.



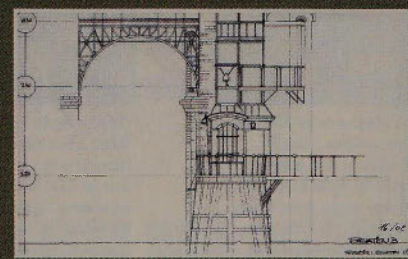
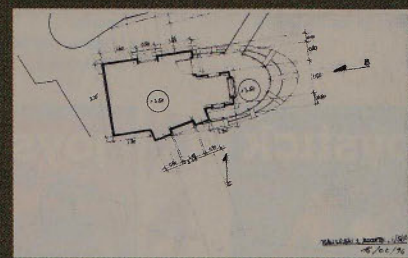
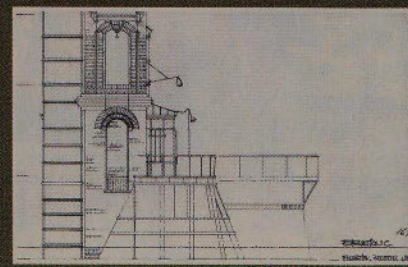
Les décors, tout au long du jeu, sont absolument superbes. Miette s'y sent parfaitement à son aise.



DU FILM AU JEU

Marc Caro s'est bien sûr inquiété de la conception et du développement du jeu. A plusieurs reprises, il a rendu visite à l'équipe de Psygnosis pour s'enquérir de l'avancement du projet, discuter des possibilités techniques ou proposer des idées. Au dire de l'équipe, cette collaboration s'est bien passée. Le gars Caro n'a pas joué les tyrans. Il avait l'air content. On le comprend, on le serait à moins.

Les designers du jeu ont d'ailleurs pu se rendre sur le plateau de tournage, et les plans de certains bâtiments et pièces du film leur ont été fournis. Un tiers du jeu environ a été conçu à partir de ces indications.

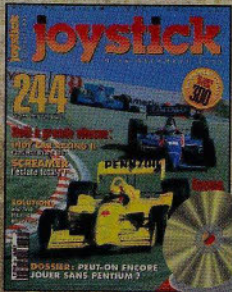


Les quatre designers de La cité des enfants perdus. De gauche à droite : Jésus Martínez, Laurent Cluzel, Philippe Tesson et, accroupi, Éric Metens. Vous noterez qu'après deux ans de boulot, ils ont encore le sourire.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

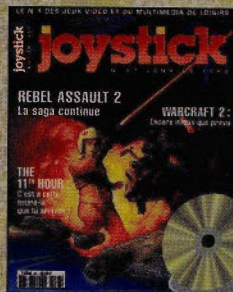
Commandez les anciens numéros de Joystick!

6
2
0
6
6



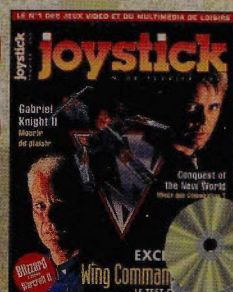
- Tests : Atari's Indy Car Racing II, MK III, Rayman, Stonekeep, Connet, WipeOut...
- Sur le CD : Les démos de Rayman, Riddle of Master Lu, Raven Project, Sim Isle, Creation...
- Dossier : Peut-on encore vivre sans Pentium ?
- Soluces : Star Trek: Next Generation

7
2
0
6
6



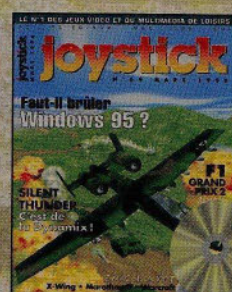
- Tests : Warcraft 2, Tekwar, Rebel Assault II, The Dig, Police Quest SWAT, Po'ed 3DO, Cybermage...
- Sur le CD : Les démos de Big Red Racing, Shell Shock, Ice Break, Into The Shadow, Ysodo Lounge, Bermuda Syndrome...
- Dossier : Bullfrog, BBS Joystick, Supergames
- Loisirs : Virtual Book L'Éléphant, le monde du vin de Bordeaux...

8
2
0
6
6



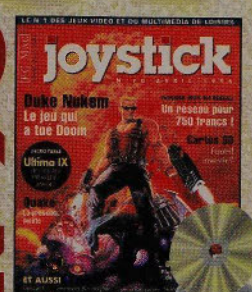
- Tests : Wing Commander IV, Terminator Future Shock, Gabriel Knight 2, Outpost sur Mac...
- Sur le CD : Les démos de Rebel Assault 2, Wipeout, Gabriel Knight II, Navy Strike, Dagger Fall, Indy Car Racing II...
- Dossier : Interview Bill Roper (Warcraft 2), La retouche d'images digitales
- Soluce : Torin's Passage

9
2
0
6
6



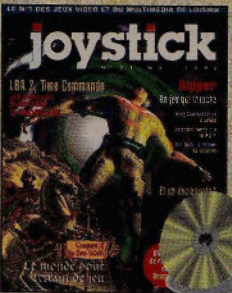
- Tests : Doom 3DO, Silent Thunder, Earthsiege II, Top Gun, Marathon II sur Mac...
- Sur le CD : Les démos de Conquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent 2, Toshinden...
- Dossier : Faut-il brûler Windows 95 ?
- Soluce : Première partie soluce Stonekeep

0
2
0
6
6



- Tests : Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Opération Survie, NBA Live '96...
- Sur le CD : Les démos de Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- Dossiers : Jeux en réseau, cartes 3D
- Soluces : Suite et fin soluce Stonekeep

1
2
0
7
7



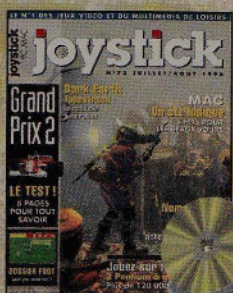
- Tests : Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, ATF...
- Sur le CD : Les démos de Abuse, AfterLife, Assault Rigs, Big Red Racing, Command & Conquer Covert Operation, Nemesis Wizardry...
- Dossiers : Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC ?, Sintech, 3DO...
- Soluces : Wing Commander IV

2
2
0
7
7



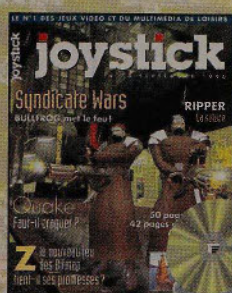
- Tests : Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisoner of Ice Mac...
- Sur le CD : Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPhibal Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog
- Dossiers : Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...

3
2
0
7
7



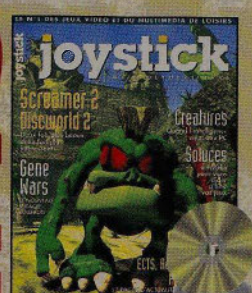
- Tests : Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- Sur le CD : Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, Nestadrium... Et un reportage vidéo chez Mindspace Bordeaux
- Dossiers : Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kai 95...
- Soluces : Gabriel Knight 2

4
2
0
7
7



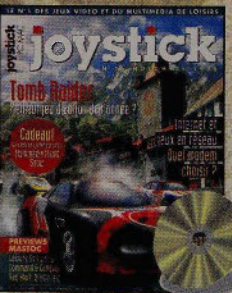
- Tests : Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando 2, AH-64D Longhorn, Crusader no regret, Phantasmagoria Mac, Descent II Mac...
- Sur le CD : Syndicate Wars, Settlers, Time Commando, Marathon, etc. Attention Windows 95 et Mac uniquement
- Dossiers : Tomb Raider, Rama, Novologic, MDK, Criterion Studios, Carnage...
- Soluces : Ripper

5
2
0
7
7



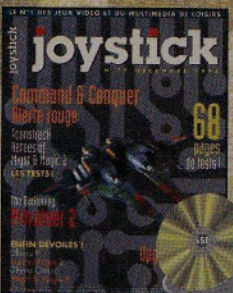
- Tests : Creatures, Dawn in the Dump, Glandstony, Age of rifles, Classe Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hezen Mac, A10 Cuba mac...
- Sur le CD : Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monthy Python, Quake...
- Soluces : Normality, The Settlers 2

6
2
0
7
7



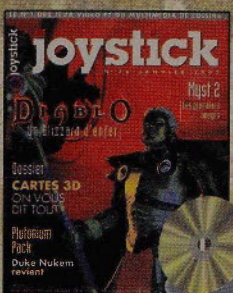
- Tests : Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama...
- Sur le CD : Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2
- Dossiers : Quel modem choisir ?
- Soluces : Zork Nemesis, Baphomet

7
2
0
7
7



- Tests : Alerie Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthy Python...
- Sur le CD : Alerie Rouge (tourmente), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- Dossiers : Upgrader son PC
- Soluces : Daggerfall

8
2
0
7
7



- Tests : Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- Sur le CD : Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- Dossiers : Les cartes 3D

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement maché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.

Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port).

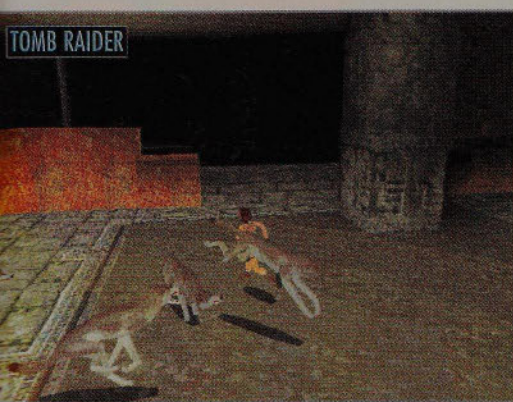
L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :
JOYSTICK SERVICE VPC BP21 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom Prénom
Adresse
Code Postal / / / / /

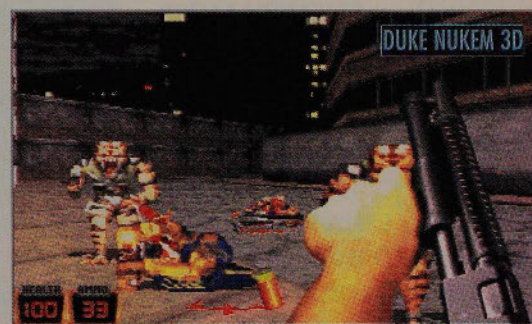
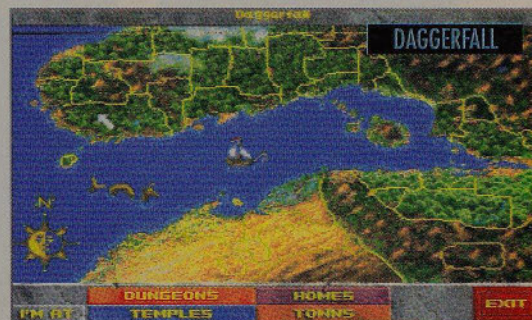
- N°66 N°67 N°68 N°69 N°70
- N°71 N°72 N°73 N°74 N°75
- N°76 N°77 N°78

Retrouvez le bon de commande pour nos numéros hors série en page 141

17 jeux pour 1997



OUI, LES BULLFROG SONT TOUJOURS LÀ. A PRIORI, THEME HOSPITAL SORTIRA EN MARS ET DUNGEON KEEPER EN AVRIL. JEDI KNIGHT EN AVRIL AUSSI... SI TOUT VA BIEN.



RETROUVEZ CHAQUE MOIS LE TOP DE LA RÉDACTION

TITRE	GENRE	DÉVELOPPEUR
- DIABLO	RÔLE	BLIZZARD
- C&C : ALERTE ROUGE	WARGAME	WESTWOOD
- TOMB RAIDER	ARCADAV	CORE DESIGN
	ENTURE	
- DAGGERFALL	RÔLE	BETHESDA
- GRAND PRIX 2	SIMULATION	ICROPROSE
- HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	STRATÉGIE	NEW WORLD
- CIVILIZATION 2	STRATÉGIE	MICROPROSE
- DUKE NUKEM 3D	SHOOT	APOGEE
- WARCRAFT 2/TIDES OF DARKNESS	SHOOT	WARGAME
	ACTION	BLIZZARD
- QUAKE	SHOOT	ID
- MECHWARRIOR 2 / MERCENARIES	ACTION	ACTIVISION
- THE NEED FOR SPEED SE	SIMULATION	DISTINCTIVE
- SYNDICATE WARS	ACTION	BULLFROG
- MASTER OF MAGIC	STRATÉGIE	ENLIGHT
- ZORK NEMESIS	AVENTURE	INFOCOM
- MASTER OF ORION 2	STRATÉGIE	MICROPROSE
- SPYCRAFT	TORTURE	ACTIVISION

LE TOP PREVIEW

- THEME HOSPITAL	SIM	BULLFROG
- DUNGEON KEEPER	STRATÉGIE	BULLFROG
- JEDI KNIGHT	ACTION	LUCAS ARTS
- UFO 3	STRATÉGIE	MYTHOS
- X-WING VS TIE	SIMULATION	LUCAS ARTS
- NEED FOR SPEED 2	SIMULATION	DISTINCTIVE

Test



EN DEUX MOTS

Voilà sans conteste la plus complète des simulations de dogfight de tous les temps.

L'environnement en 3D est somptueux et le programme riche et bien documenté. Rien d'étonnant à ce que FC s'adresse à des pilotes chevronnés, car la difficulté est bien réelle. Une configuration musclée sera la bienvenue pour profiter pleinement des options d'affichage.



Flying

Simulation de coucous - Anglais et fanas



Les rosbifs ne perdent pas une occasion de nous souffleter. Dans cette reconstitution des combats aériens de la Première Guerre mondiale en France, il n'est même pas fait mention des as français et belges. Heureusement que Flying Corps est un jeu superbe : on aurait pu prendre la mouche.

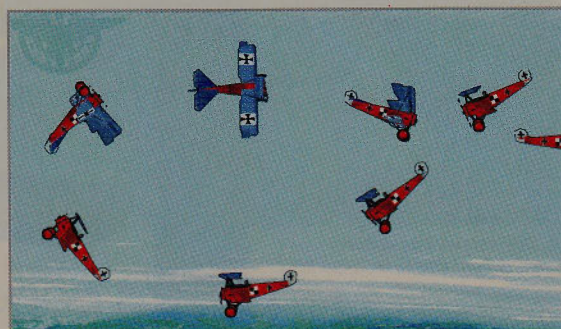


C'est bien connu, les Anglais ont deux passions : la reconstitution des grandes batailles du passé et l'ornithologie. C'est vrai, je me souviens d'un été en Angleterre, j'avais douze ans, c'était pour le Silver Jubilee de la Reine. Dans ma famille d'accueil, l'aîné passait ses journées dans un arbre à observer nos potes les oiseaux. Le cadet, son truc, c'était de reconstituer sur d'énormes dioramas toutes les batailles du passé glorieux d'Albion. Un jour, on est sorti voir Londres. C'était pour visiter le Royal War Museum. Super.

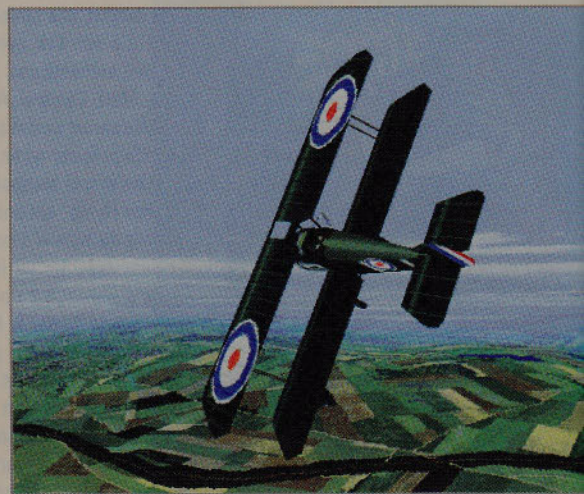
C'est bien connu, les Anglais sont nostalgiques. Ils gardent un souvenir ému de ces vacances passées en France un été 1917 avec leurs potes les Allemands et les Américains. Ils étaient venus pour se mettre sur la gueule avec leurs chouettes coucous, le Pup, le Camel, le SE5. Mais attention, avec classe, le combat aérien était un sport de gentlemen. On était là pour casser du boche, entre gens de la haute, et avec fair-play. Pour Flying Corps, Rowan Software a fait un travail de recherche documentaire gigantesque. Près de 51 bouquins viennent grossir la bibliographie du programme. Alors pourquoi vouloir réécrire l'histoire ?

- Roland Garros ?
- Sorry, I don't get it.
- Georges Guynemer, escadrille des Cigognes, pilote du Grand Charles, 53 victoires, vous connaissez ?
- Well, not at all.
- Et René Fonck, premier as français, 75 victoires ?
- I don't know.

...
Flying Corps est un monument à la gloire des pilotes de la Première Guerre mondiale, certes, mais des pilotes anglais, américains et allemands. Point. À mon avis, ils sont jaloux. Oui, jaloux que Blériot ait été le premier à traverser la Manche !



▲ Seuls les plus habiles survivront. En plus des tactiques de groupe, chaque pilote doit faire preuve d'une grande maîtrise individuelle. Potassez donc l'Immeiman.



Flying Corps

d'aviation - PC CD - Rom



Test

Flying Corps



▲ Des escadrilles entières effectuaient ces ballets aériens

Nos copains de trente ans

La boîte de Flying Corps est impressionnante. En plus du CD et du manuel, elle renferme douze cartes et "Practice Flying", un manuel de vol. Les cartes sont des reproductions de modèles d'époque authentiques, au 100 000^e, et couvrant les régions de Nancy, Metz, Cambrai, Arras, Amiens... Plus qu'un artifice marketing, elles seront bienvenues pour tracer un plan de vol. Est-il utile de préciser qu'en 1917, l'instrumentation de bord se réduisait à une simple boussole et que les pilotes devaient voler à vue ? "Practice Flying" est encore plus typique. C'est une reproduction fac simile du manuel d'instruction de 1918. Comment voler de nuit ? Comment exécuter un Immelman ? Comment résoudre les problèmes d'allumage ? Comment préparer un plum-pudding ? Tout est répertorié ici par le Flight Commander Mc Minnies, avec des réclames d'époque en prime. Bref, ça commence fort. Rowan place la barre très haut. Ce qui ne m'empêchera pas de penser que les Anglais mangent de drôles de choses roses et flasques.

Je lance l'installation. Trois tailles sont proposées : 6, 38 ou 463 Mo. Flying Corps tourne indifféremment sous DOS ou sous Windows 95. Sous 95, DirectX en profite pour squatter un bout de disque dur. Oui, une version optimisée Direct3D est prévue. D'ici peu, Rowan devrait fournir un patch afin que FC puisse profiter des performances d'une carte 3D accélérée. En outre, le shareware Display Doctor (anciennement Univbe 5.3) est inclus avec le programme pour vous aider à résoudre vos tracas d'affichage sous DOS. Une commande de FC permettant de connaître la fréquence d'affichage (SHIFT-F), je lance le programme sous Windows 95, puis sous DOS 6.x. Comme on pouvait s'y attendre, c'est un peu plus rapide sous DOS (10 images/s en S-VGA sur Pentium 133 contre 8 images/s). Evidemment, avec Direct3D et une carte ad hoc, ça sera une autre paire de manches à balai. Je veux dire que sous Billou'95, ce sera autrement plus fluide. En attendant les cartes Direct3D, le DOS s'avère plus performant.

Puisqu'on en est aux considérations techniques, sachez que FC accueillera à bras ouverts tous les périphériques consacrés en matière de simulation de vol : Thrustmaster, CH Sticks, commandes des gaz, pédales de gouvernail... Ce qui me vaut cette réflexion intéressante : les Anglais sont bien gentils, mais leur tunnel sous la Manche ne marche pas fort.

J'enfile mon cuir craquelé, j'ajuste mes lunettes, mon bonnet fourré, et à nous les cieux de la Grande Guerre.



Oukilé, le HUD ?

Et c'est parti. Zou, je tape FLY et le programme se lance pour nous faire admirer une superbe intro en images synthétiques. Ils sont magnifiques, ces biplans avec leurs empennages nervurés et leur gros moulins à pistons. J'en veux un. Direction l'écran principal, où l'option "Décollage immédiat" me fait de l'œil. "Baptême de l'air", "Poursuite du meneur", trop facile, tout ça. Comme je suis surpuissant, je choisis "Affrontement d'escadrilles". On n'est pas là pour rigoler. J'enfile mon cuir craquelé, j'ajuste mes lunettes, mon bonnet fourré, et à nous les cieux de la Grande Guerre. Dans cette mission d'entraînement, on se retrouve propulsé à 2 000 m en pleine échauffourée. Une escadrille d'Albatros D3 arrive à midi. Une sorte de duel en face-à-face comme dans les westerns. CRAAAC ! pas le temps de dire "ouf" et mon empennage se disloque sous le feu ennemi. Je pars en vrille pour m'écraser beaucoup plus bas, super vexé. C'est de la merde, ce Camel anglais ! Un chameau, vous pensez, c'est pas l'idéal pour voler (quoi qu'en dise Jeff Minter. Mais qu'importe).

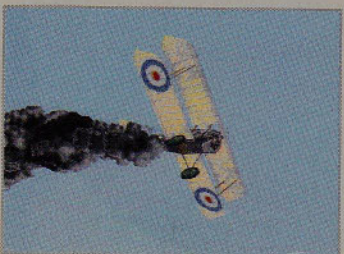
Alors je relance la même mission en choisissant un Fokker Dr.1, un bel appareil peint en rouge, une bonne mécanique teutonne où l'on peut tirer à travers les pales de l'hélice. CRAAAC ! ma seconde sortie sera à peine plus glorieuse. Je me sens un peu las. Flying Corps est dur, très dur.

Après plusieurs descentes en vrille, je commence à me demander ce que je fais là. Le programme ne fait aucune concession au réalisme, c'est net. Et puis, en 1917, faut pas compter sur l'électronique embarquée pour suppléer un pilotage approximatif. Elle est où, la visée laser ? Y a pas. Il est où, le radar ? Pas encore inventé. Oukilé, le HUD ? Non mais, tu rêves là, le combat aérien n'a que six mois d'existence. Pendant les deux premières années de la guerre, l'aviation n'était employée qu'à des fins d'observation. Alors on n'a pas eu le temps de développer ces gadgets pour handicapés du manche. Le premier bilan est amer. Flying Corps serait donc un programme réservé (cocher la case correspondante) :

- 1- aux vieilles anglaises nostalgiques
- 2- aux vieilles anglaises très nostalgiques
- 3- aux fanas du dogfight qui auront pris la peine de compulser le manuel plutôt deux fois qu'une !



▲ Toujours très appréciée la destruction de ballons d'observation ou chasse à la saucisse de Munich





▲ Quelle minutie, ces bâtiments et véhicules au sol. On se croirait devant un diorama du War Museum de Londres. c est dire !

L'épisode pittoresque des taxis de la Mame ▼



Les règles de Mannock

Je bouquine. Cette doc est décidément passionnante. On y apprend les manœuvres de base. Comment récupérer une virille en inversant les commandes, comment contrer un lacet défavorable, comment effectuer une demi-tonneau, un piqué-chandelle et le fameux virage Immelman ou "tête de marteau", du nom de l'as allemand qui mit au point cette tactique. "Toujours dessus, rarement au même niveau, jamais dessous", Mannock (73 victoires). Je m'abreuve de ces bons mots. Je m'inscris dans un club d'haltérophilie et je fais du footing tous les matins à l'aube pour me tenir en forme. "L'important est de faire des virages plus serrés et de rester au-dessus de l'adversaire", Von Richtofen (80 victoires). Les pilotes de chasse de la Première Guerre mondiale ne disposaient d'aucune expérience préalable pour les guider lors des combats. Ils devaient déterminer eux-mêmes les meilleures méthodes d'attaque et de défense. "Il est

très mauvais pour le système nerveux d'être pris sous le feu ennemi", Coppens (37 victoires).

Le premier exemple de règles de combat aérien fut le "Dicta Boelcke". Ces règles furent élaborées par Oswald Boelcke, le plus grand as allemand de l'époque, et la force directrice à l'origine de la formation des Jastas (escadrilles) de chasseurs en 1916. "Je vole très près de mon homme, vise bien, et bien entendu, il tombe", Jones (40 victoires). Bien qu'il fut tué plus tard au cours de la même année, les Jastas suivirent ses principes et décimèrent les Royal Flying Corps (RFC) au cours du mois "d'avril sanglant" de 1917. "Qu'est-ce qu'elles ont toutes ces vieilles anglaises à me coller au train, je suis pas un touriste grec", lansolo (deux descentes en virille). Mine de rien, l'entraînement porte ses fruits : je mange un demi-bœuf au petit déjeuner et fais désormais 50 pompes toutes les heures. Je suis aussi en mesure de vous décrire précisément les commandes des coucous de Flying Corps.

Un système de vues performant

Une bonne tripotée d'appareils, rigoureusement authentiques, attendent d'être choisis. Six d'entre eux sont accessibles en décollage immédiat : Sopwith Camel, SE5a, Spad XIII (trois avions utilisés par les Alliés), Albatros DIII, Fokker Dr1 (deux appareils allemands) et le Nieuport, qui est un chasseur français (!?!). Surpris, je regarde la fiche technique du Nieuport : "le Nieuport offrait une vitesse ascensionnelle très correcte. En revanche, il avait la fâcheuse tendance à perdre ses ailes en piqué". Ah ben oui, forcément, je me disais aussi. C'était trop beau. D'ailleurs, une rumeur persistante tendrait à affirmer que les Anglais sont tous des pédés...

Chaque appareil est doté de son cockpit virtuel, ce qui est bien joli quand on enclenche la vue intérieure. Les commandes sont tout ce qu'il y a de plus spartiates : la manette des gaz, les ailerons (pour tourner), la gouverne de profondeur (pour monter et descendre) et la dérive (pour contrer la dérive gyroscopique et effectuer un virage synchronisé). Remarquons au passage que vous pouvez contrôler la dérive même si vous jouez au clavier, grâce aux touches "0" et "." du pavé numérique, ce qui n'est pas indiqué dans la doc. Côté instrumentation, l'austérité règne aussi : altimètre, boussole, niveau de carburant et régime moteur. Ça peut sembler un peu léger, surtout si vous débutez en pilotage. Du coup, Rowan a inclus une option d'infos plus complète qui s'enclenche en pressant la touche "I" à plusieurs reprises. En haut de l'écran viennent alors s'afficher : indicateur de décrochement pour chaque aile, vitesse (en km/h sur cette version française), altitude (en mètres), cap, munitions en balles et bombes, poussée. Eventuellement, sur deux autres lignes, vous pouvez consulter la direction de la cible, son cap et son altitude relative, le point d'observation et le type de vue sélectionné.

Ahh, les vues... Flying Corps est plutôt bien pourvu en ce domaine. Une fonctionnalité géniale permet de faire tourner la caméra dans toutes les directions avec les touches du pavé numérique. En vue interne, on surveille les instruments, on jette un coup d'œil au-dessus, sur les côtés... comme si on tournait la tête. En vue externe, on peut tourner autour de l'appareil, l'admirer sous toutes les coutures, zoomer en arrière à travers les couches nuageuses pour se faire un super travelling infini comme dans les pubs pour les assurances. Ces options, combinées avec les différents verrouillages, vont s'avérer très utiles en combat. Les points de verrouillage sont : ennemi le plus proche, ami le plus proche, objectif au sol, point de navigation ou objet du message. En vue externe avec verrouillage sur l'ennemi, on se rend bien compte de la position de son propre appareil et on ne perd jamais de vue la



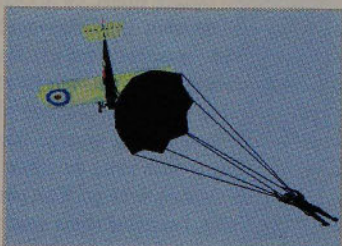
Test

Flying Corps

On était là pour casser du boche, entre gens de la haute, et avec fair-play.



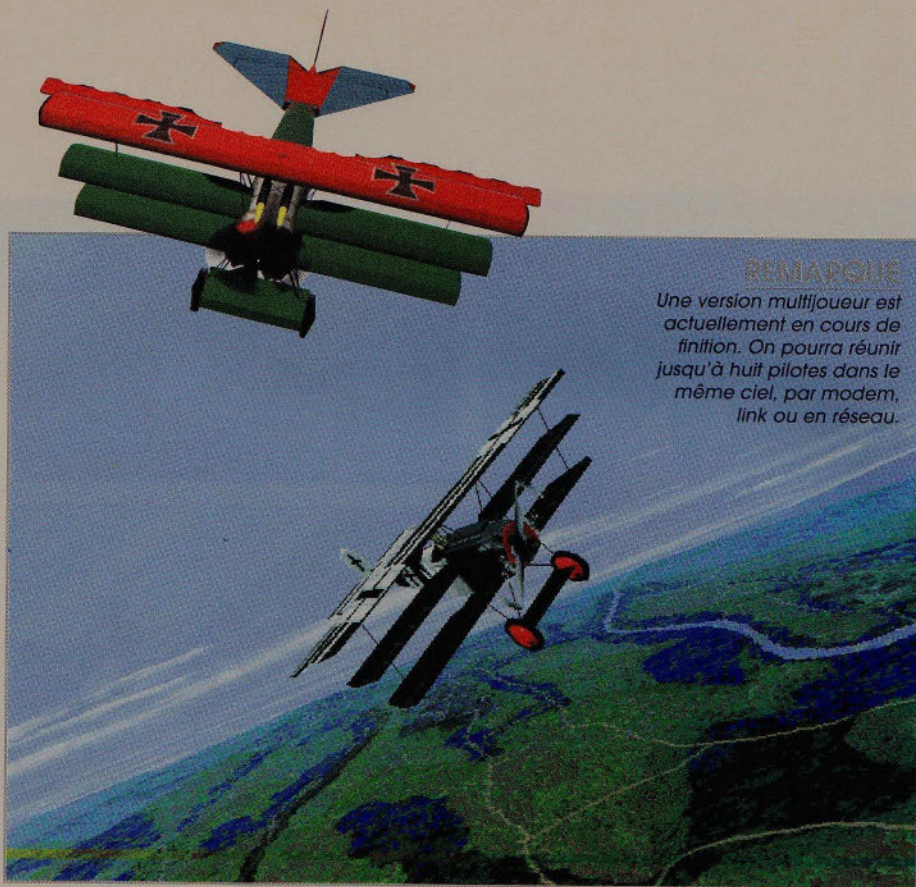
Les cockpits virtuels sont différents pour chaque appareil ▼



▲ Une image assez rare : un pilote saute en parachute. Les Allemands étaient équipés de parachutes, mais le commandement anglais a toujours refusé que leurs pilotes en soient dotés. Ils pensaient que les hommes seraient trop enclins à quitter leur appareil sans risquer le tout pour le tout ! Belle mentalité



▲ On pourra décorer à sa guise les appareils. Il était essentiel de pouvoir identifier rapidement les avions amis et leurs pilotes. En l'absence de radios, la meilleure solution consistait à attribuer un marquage unique à chaque pilote



REMARQUE

Une version multijoueur est actuellement en cours de finition. On pourra réunir jusqu'à huit pilotes dans le même ciel, par modem, link ou en réseau.

cible. En vue interne, le verrouillage sur cible est un peu déconcertant. Une flèche rouge indique la direction de la cible. En suivant cette direction, le cockpit virtuel se met à tourner comme si vous suiviez la cible des yeux. Cette fonction nécessite une bonne coordination car pendant la manœuvre, on ne voit plus le cap suivi par l'avion. La perspective de verrouillage inversée (vue de l'objectif vers vous) pourra servir à vérifier que vous ne représentez pas une cible trop évidente.

Les utilisateurs de joysticks à quatre boutons et plus pourront émuler certaines des fonctions de visualisation importantes et un interrupteur multiposition pourra être utilisé pour faire pivoter le point de vue. Dernière facilité, une carte apparaît en pressant "?". C'est la version numérique des cartes papiers fournies avec le soft, sauf que là, une pastille indique la position de l'appareil sur le terrain. Les objectifs sont également représentés sur la carte (aérodromes, ponts importants, ballons actifs, dépôts, centres de commandement). Pour accélérer le temps et s'arrêter en vue de l'objectif : la touche Tabulation.

Ready, boys ?

Nous voilà fin prêts à entamer une campagne. Elles sont au nombre de quatre. Dans "le cirque volant", vous incarnez Lothar Von Richthofen, qui prend le commandement du Jasta 11 pendant une permission de son frère Manfred, le fameux baron rouge. Cette campagne est idéale pour débuter. Dans "la bataille de tanks", toujours à la tête d'un jasta allemand, votre mission sera d'arrêter une offensive de tanks britanniques. Dans "l'offensive de printemps" vous êtes promu pilote du RFC pendant la dernière tentative des Allemands pour gagner la guerre. Enfin, il vous sera donné de piloter des appareils français dans la dernière campagne, "hat in the ring", mais sous le commandement américain. En effet, vous allez essayer d'égaliser l'as des ricains, le fameux Rickenbacker.

Les campagnes de FC sont rudement bien fichées. Tout d'abord, la difficulté est progressive. Les premières missions (atterrissage, patrouille, approche discrète) serviront à tester votre habileté avant de vous envoyer au feu. On peut sauver

entre les missions et en cas de destin tragique, il est possible de recommencer la mission. Les objectifs sont très variés : convois, tanks, ballons d'observation, bâtiments, artillerie, et surtout des centaines de coucous bariolés.

Au fur et à mesure de la progression dans la campagne, de nouvelles options apparaissent. Le bouclier permet l'affectation des pilotes. De nouveaux pilotes arrivent régulièrement et leur compétence est fonction du moral de l'escadrille. En tant que Flight Commander, vous aurez la responsabilité de faire voler les gars ou de les mettre en réserve. La position dans le staffel est aussi déterminante. Il n'est pas recommandé d'affecter un bleu à une position arrière ou exposée. L'option la plus étonnante est quand même le magasin de couleurs. C'est là que vous pouvez peindre les avions et leur attribuer des marques distinctives. Sans radios, c'était l'unique moyen d'identifier rapidement les appareils amis et leurs pilotes. Mais je cause, je cause, et l'aérodrome de Courcelles est en proie à une attaque des boches.

Une réalisation 3D magnifique

Profitez du vol d'approche pour détailler les décors de rêve qui nous entourent. La campagne française étend sous nos ailes ses champs marquetés et une jolie brume masque l'horizon lointain. En prenant de l'altitude, on crève le plafond des nuages, court passage dans la purée de pois pour déboucher au-dessus d'une mer cotonneuse qui brille sous les rayons du soleil. Dans d'autres circonstances, la météo sera plus maussade et un crachin grisâtre obscurcira le paysage. C'est sûr, le moteur 3D de Flying Corps fait sans conteste partie des tous meilleurs moteurs actuels. Depuis le temps que Rowan travaille dessus (Overlord, Dawn Patrol...), on n'est pas trop surpris. J'arrive en vue de l'objectif, je frôle plusieurs appareils ennemis et, là encore, je suis saisi par la beauté du graphisme. Les avions sont minutieusement modélisés. Les parties mobiles sont articulées. En cas de dégâts, les coucous se démantèlent pièce par pièce. On pourra continuer à voler avec un bout d'aile en moins. En cas de gros dégâts, l'avion explose en mille morceaux et l'habitacle en feu s'abîme en laissant



Chez Maxis, ils ont un credo : créer des "jouets informatiques". Chez Maxis, ils ont aussi de la suite dans les idées. Il y a trois ans, ils nous promettaient un jeu, pardon un jouet informatique, où on pourrait évoluer dans les villes créées avec SimCity, l'un des sim les plus célèbres de tous les temps. Eh bien, le voilà !

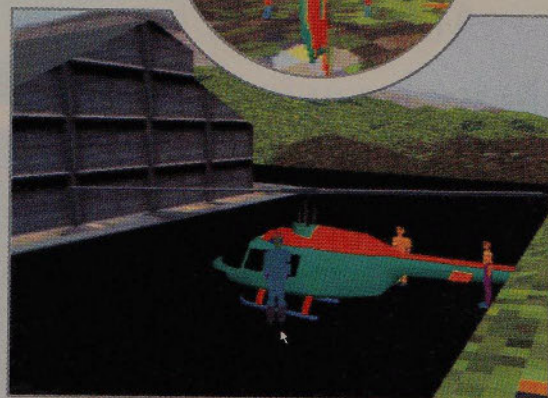
Sim Copter

Simulation / Action - Tous joueurs - PC CD - Rom



EN DEUX MOTS
Le concept d'interconnexion entre Sim Copter et Sim City est sans précédent. Pris séparément, Sim Copter est plutôt bien réalisé et attachant. Par contre, la durée de vie n'est pas son point fort.

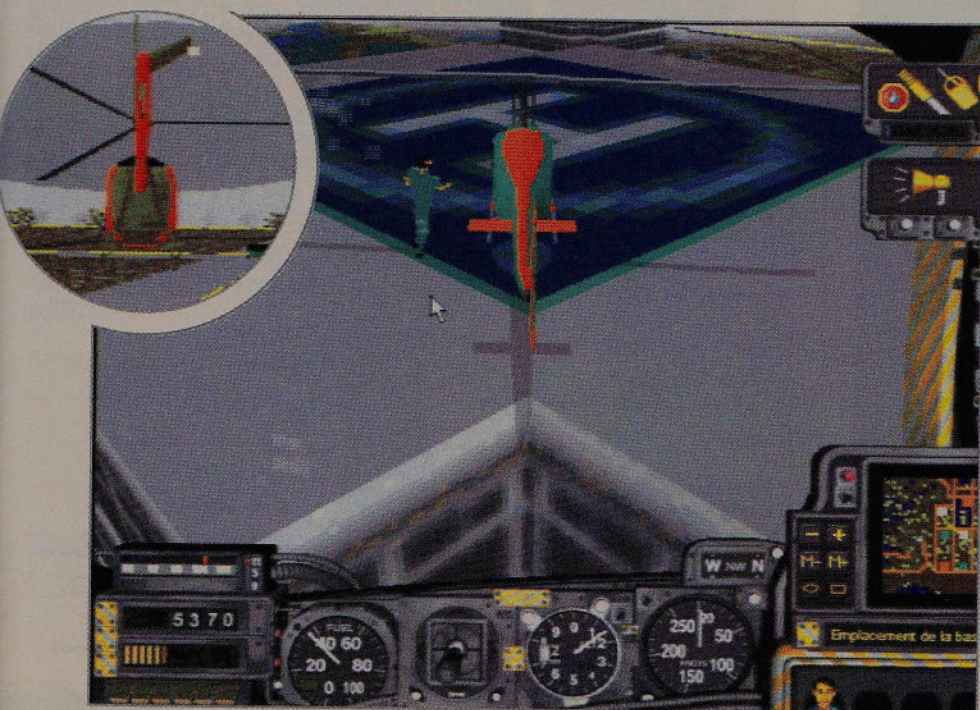
SimCopter est un produit autonome. Comprenez qu'il n'est pas nécessaire d'avoir joué à SimCity pour y goûter. Ce sont deux softs indépendants. Mais en interconnectant les deux, quel concept ! D'un côté, Sim City 2000 où, la truelle à la main, vous bâtissez des villes entières... Et pis, paf ! voilà Sim Copter où vous êtes bombardé sauveteur hélicoptère dans vos villes à vous, vos mégapoles préférées. Même que sur l'immeuble blanc là-bas, au fond, il y a votre nom gravé dans la pierre. On avait déjà eu des éditeurs de niveaux, des licences cinéma déclinées en jeux d'aventure et en jeux d'action. Mais là, un sim qui prend place dans l'univers d'un autre sim, c'est le summum. C'est emboîté comme des poupées russes. Du coup, on peut se demander : à quand Sim Kérozène, le jeu où on pourra extraire, raffiner et distribuer le carburant qui permet aux hélicos de Sim Copter de voler ?



Une interface boutonneuse

Sim Copter est natif Windows 95, et ne tournera donc pas sous DOS. Il installe les librairies Direct X pour de meilleures performances graphiques (ce qui, accessoirement, met un souk pas possible sur mon Pentium de test équipé d'une carte mère Intel Endeavour. C'est vrai, on casse souvent du sucre sur le dos de Billou, mais les potes à Andy ne sont pas tout blancs non plus !) (NDRC : Alors moi, c'est pas compliqué, je n'installe plus de drivers DirectX sur ma bécane ; comme ça, c'est réglé. Le truc, c'est de l'installer une fois, puis de tout désélectionner en ne gardant que DirectPlay. À chaque réinstallation, ce crétin de DirectX trouve DirectPlay ; il est content, il croit que les display drivers et DirectSound sont présents, et tout va bien dans le meilleur des mondes MGA Millenium/AWE32. Non mais !).

Sim Copter tourne en 640x480 256 couleurs, et ma première réflexion en lançant le jeu a été : "Beuh ! c'est moche". Je file dans les options graphiques où on peut régler le champ de vision, enclencher les textures et désactiver la résolution automatique. Conclusion : c'est toujours aussi moche. Peu importe, je décolle. Enfin, je consulte la doc où sont récapitulées les quarante-neuf



▶ Pour vous aider à embarquer les blessés graves, il faut aller atterrir sur le toit d'un hôpital et laisser un infirmier monter à bord.



■ SIM COPTER

■ MACHINE PC CD-ROM

■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 75/16 MO PLACE DISQUE DUR 15 MO

■ ÉDITEUR MAXIS

■ DÉVELOPPEUR MAXIS ANGLETERRE

■ TEXTE ET VOIX VO

■ NBRE DE JOUEURS 1



Au secours de la veuve et de l'orphelin

J'ai l'impression de me retrouver dans un de ces feuilletons débiles où on joue les bons samaritains. Les missions sont assez variées : régler la circulation, transporter des blessés sur le toit de l'hôpital, éteindre un incendie, voire affronter des appareils ennemis... Vous travaillez de concert avec les autres justiciers de Metro-polis : flics, ambulanciers, pompiers, et vous pourrez les appeler à la rescousse avec les touches de fonction. À chaque mission réussie, le programme vous octroie des points et des dollars. Si vous êtes trop lent à intervenir ou bien si vous n'accomplissez pas votre devoir, il vous retirera des points. La carotte sera évidemment de vous payer un hélico plus performant, d'où la nécessité d'engranger les billets verts. Alors, on s'active. Un petit radar indique le cap à suivre pour chaque mission, et au bout de quelques minutes, on ne sait plus où donner de la tête. On en oublie même sa jauge de carburant, et c'est la panne sèche. Je comprends mieux maintenant l'insistance de la doc à me former au vol en auto-rotation ! Dès le début, on a un bambi (seau relié à un treuil pour éteindre les incendies) et un mégaphone (pour régler la circulation, disperser la foule ou appréhender les bandits). On pourra se procurer, moyennant finances, un harnais et des gaz lacrymogènes.

Sim Copter possède une bonne dose d'humour. Quand vous embarquez un blessé grave, on entend le bip bip du moniteur cardiaque et des râles de plus en plus inquiétants. Sur le toit des hôpitaux, des infirmiers insistent pour monter à bord. Vous les débarquez de trop haut, et leurs cheveux se hérissent sur la tête. L'hélico est équipé d'une radio, où on peut choisir différentes stations (classique, rock, house...), il y a des pubs et un DJ annonce les morceaux en délirant. Tout cela contribue à une ambiance attachante ; et au bout d'un moment, la somme de détails fait qu'on s'y croit vraiment. En revanche, malgré une difficulté progressive et une certaine variété dans les missions, le jeu finit par devenir répétitif. On regrette aussi de ne pas pouvoir gérer plusieurs hélicos, en affectant certains appareils à des missions de patrouille...

lansolo

touches du jeu. Ça commence bien ! Autre réflexion : si Sim Copter ne prétend pas être une simulation pointilleuse comme certains softs spécialisés, le comportement de l'appareil est pourtant loin d'être fantaisiste. Il y a de l'inertie, l'hélico peut être perturbé par des courants d'air, et quand il s'agit d'atterrir on est content de ne pas avoir à se soucier de l'anticouple. Tout est calme, on ne m'a pas encore assigné de mission, et j'en profite pour faire le tour du propriétaire. Pour l'instant, j'évolue dans la ville du Tutorial, mais en entamant une partie "carrière", je pourrais découvrir trente autres villes (sans compter celles que je peux importer à partir de Sim City 2000). Récapitulons : c'est pas super joli, oui, mais au fur et à mesure, on se dit que c'est quand même pas mal du tout car l'animation est fluide. C'est aussi très détaillé et bourré de petits trucs rigolos. De nuit, la ville est singulièrement belle avec les petites lumières qui clignotent au sommet des immeubles et les avions qui passent en altitude. Sur le plancher des vaches, c'est un petit monde de sim qui s'active. Des hommes, des femmes, des chiens et même des vaches bleues. Ces petits personnages sont représentés en 3D articulée. Ils s'agglutinent pour jouer les voyeurs ; quand survient un accident de la route, ils klaxonnent comme des parigots dans les embouteillages, et cela sans compter les criminels qui attaquent les banques et les boeings qui s'écrasent en plein centre ville.



▲ Huit hélicos différents, dont le Dauphin de l'Aérospatiale, et une tri-poïée de Mac Donnell Douglas



- ⊕ Les nombreux détails (radio, animations des habitants).
- ⊕ Possibilité de jouer dans les villes créées avec Sim City.
- ⊕ Répétitif.

TECHN. 75 DESIGN 80 INTERET 70

Test

C'est mon petit plaisir de tous les mois : Sega adapte ses meilleurs softs pour PC. Cette fois, voici Sega Rally, de l'arcade qui décoiffe, à condition d'utiliser un énorme séchoir du genre Pentium 166.

Sega Rally

Arcade/Course automobile - Tout public - PC CD-Rom



▲ On ne sait laquelle choisir... deux bagnoles seulement. Même chez Ed l'épicier, y a plus de choix.

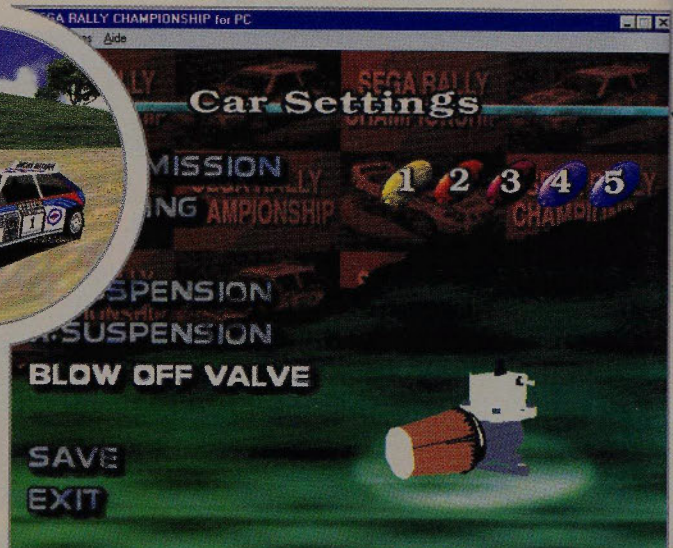


Mon Pentium : la console la plus chère du monde

Pas de surprise avec Sega Rally. La version est identique à celle de Saturn, à un détail près : il faut une très grosse configuration pour faire tourner le soft. On commence à s'y faire, c'est normal, c'est Windows 95. Sega destine ses jeux au très grand public, pas question donc d'en passer par le DOS ; on insère le CD, et ça doit rouler tout seul, comme sur une console. Moralité : à partir d'un Pentium 100, vous obtiendrez un jeu potable en VGA ; à partir d'un Pentium 166, vous obtiendrez un S-VGA tout juste convenable (le moteur 3D du programme ne prend pas en compte les cartes accélératrices). Reste une ultime solution, que je vous conseille fortement si l'expérience d'un décollement de la rétine vous tente : jouer sur une petite fenêtre. Par contre, je ne sortirai pas ici mes banderoles pacifistes contre la course à l'armement : le problème de vitesse de Sega Rally ne vient pas de la programmation du jeu, mais bien de Win95 qui gère terri-

EN DEUX MOTS
Un bon soft d'arcade ; mais comme tous les jeux fonctionnant exclusivement sous Windows, il demande une config de la mort, voire plus... ce qui n'existe pas encore. Les temps de chargement sont trop longs, et le nombre de circuits bien trop faible.

Ça se confirme un peu plus chaque mois, Sega s'intéresse de très près à nos PC et s'en retourne à sa vocation première : le développement de jeux. À quoi devons-nous ce revirement ? À l'écrasant succès de la PlayStation. Même sur le marché intérieur japonais, jusqu'à présent fief incontesté de Sega, la console Sega Saturn est officiellement dépassée par la PlayStation, au niveau des ventes ; et Sega vient même d'annoncer que sa firme allait adapter ses jeux pour le format de Sony... Des signes qui ne trompent pas. Bref, la Saturn pourrait bien être la dernière console de Sega. Incidence sur nos PC, chaque mois Sega fait les yeux doux à nos lecteurs de CD, avec toujours la même recette : l'adaptation pour Windows 95 - en général très réussie - de ses plus gros hits. Cette fois, voici Sega Rally, un des grands succès de l'année 95 en borne d'arcade, également développé plus récemment pour Saturn.





■ SEGA RALLY
■ ÉDITEUR SEGA

■ MACHINE PC CD-ROM

■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 100

■ DISTRIBUTEUR SEGA/JAPON

■ TEXTE ET VOIX VF

■ NBRE DE JOUEURS 1 OU 2

TIPS JEUX

Ces Japonais, je ne sais pas ce qu'il leur prend, mais ils ont la manie de toujours planquer des bouts de leurs jeux. Ça m'énerve au plus haut point. Quand j'achète un jeu, c'est pour l'avoir en entier et pas pour apprendre deux mois plus tard qu'il y avait tel perso secret, tel niveau surprise. Enfin bref, Sega Rally ne fait pas exception à la règle, et il vous faudra finir le premier des trois circuits d'affilée pour accéder à un quatrième circuit mystère. Y a pas de quoi faire le fiéro, Monsieur Sega, parce que trois circuits, c'est peu... alors c'était vraiment pas la peine de cacher le quatrième

blement lentement le graphisme. Conclusion, comme pour la quasi-totalité des jeux qui fonctionnent sous Win95, pas de Pentium, pas de chocolat.

Trêve de bla bla, passons au vroum vroum

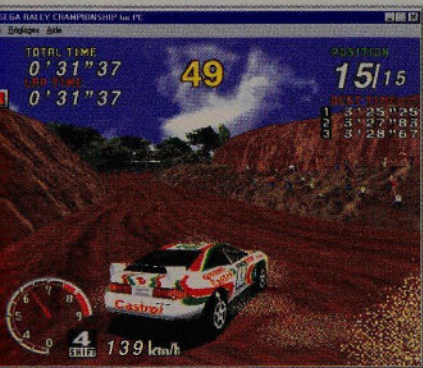
Ben, il est bien ce p'tit Sega Rally quand on possède la configuration adéquate. Même en VGA, c'est très jouable. Le jeu est totalement orienté arcade, avec ce système vieux comme le monde de temps limité qui doit dater de Pole Position. Quand on passe certains fanions, on récupère du temps supplémentaire ; et si le compte à rebours arrive à zéro, ben la course est finie, n'y a plus qu'à recommencer. Les circuits sont intéressants, le jeu est en véritable 3D : la voiture décole du sol, tangué, et on ressent bien les oscillations des amortisseurs. Mais il n'y a que trois circuits, plus un quatrième caché, auquel on ne peut accéder qu'à condition de finir premier des trois courses. Quand même, quatre circuits, c'est très peu. Toujours dans la même veine "rationnement à la soviétique", Sega Rally ne propose que deux bagnoles différentes, mais elles sont entièrement paramétrables. Sega Rally m'a posé un autre problème : les temps de chargement entre deux parties. Cela varie de une minute trente sur un P100 avec 16 Mo de Ram, à quarante-cinq secondes sur un P166/32 Mo. C'est beaucoup trop long pour un jeu d'arcade.

Je me marre, mais c'est pas drôle

Ben oui, j'me marre bien en rejouant à Sega Rally. L'esprit arcade est parfaitement conservé, et même si je me suis décidé à passer le jeu en VGA sur mon Pentium 166 pour vraiment ressentir la vitesse, le jeu n'y perd vraiment pas grand-chose. Et là, on sent vraiment le vent dans les cheveux. Par-dessus tout, c'est le jeu à deux sur un même écran splité horizontalement qui m'a le plus enthousiasmé. Une option réseau est également proposée. Mais quand même, y a pas à dire, Sega Rally est largement enfoncé par Screamer 2, même s'il ne propose pas d'option deux joueurs sur le même ordinateur. Rally Championship est également bien plus complet ; par contre, c'est plus un simulateur qu'un jeu d'arcade. Je conseille donc Sega Rally plus particulièrement à trois catégories de joueurs, possesseurs de gros Pentium : ceux qui en ont assez de Screamer 2, les novices allergiques au DOS et ceux qui aiment jouer à deux sur le même ordi - une tactique de drague de plus en plus prisée.

Monsieur pomme de terre

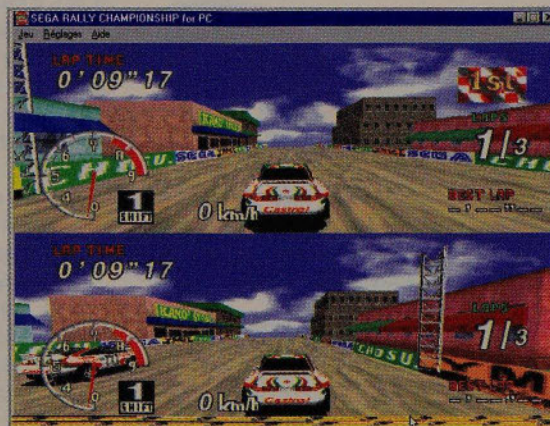
Pas de surprise avec Sega Rally : la version est identique à celle de la console Sega Saturn.



▲ Le second circuit est déjà plus problématique. Ici, n'hésitez pas à utiliser le frein pour aborder les virages les plus vicieux. Arrivez cinquième, et tout sera encore possible dans le troisième tableau.



▲ Troisième circuit, en ville. Là, c'est l'horreur. J'avoue, à ma grande honte, n'avoir pas encore réussi à en arriver à bout. Mais je suis un peu nul, faut dire.



▲ Seul c'est bien, à deux c'est mieux. Sega Rally propose une option deux joueurs sur un même écran splité horizontalement. L'ordinateur ne gère plus d'autres voitures, et il n'y a plus alors que les deux opposants en piste.



▲ Deux vues sont proposées : de l'intérieur ou de l'extérieur de la baignole. Attention, la vue extérieure ralentit beaucoup la vitesse d'affichage.



▲ Même problème avec les circuits. Il n'y en a que trois, plus un quatrième caché. D'ailleurs, je le cherche encore...

- ☑ Un bon jeu d'arcade, marrant et exaltant
- ☑ L'option deux joueurs sur un seul ordi et l'option réseau
- ☑ Gros Pentium souhaité, et plus si affinités
- ☑ Quatre circuits, deux bagnoles, c'est trop peu
- ☑ Les temps de chargement à rallonge

TECHNI 75 DESIGN 60 INTERET 77



Voilà un jeu d'aventure familial, un genre qui s'était tari depuis le CD-I. Et si nous nous embarquons avec Valdo dans le sillage des grands explorateurs ?

Les Neuf Destins de Valdo

Aventure - Familiale - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

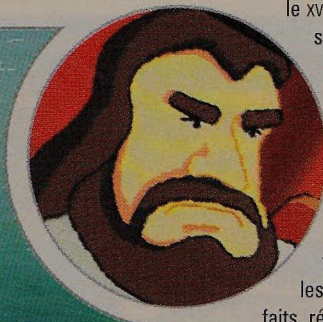
Ubi Soft a réussi un beau jeu d'aventure historique, qui devrait combler les enfants et leurs parents. Pour peu que vous aimiez les récits d'explorateurs, et que vous ne finissiez pas tous vos jeux d'aventure en deux heures, Valdo vous fera voir du pays.

Nous sommes dans le port de Lisbonne, en 1580. Grâce à sa position prépondérante sur la Route des Indes, le Portugal est le pays le plus puissant du monde. Les bateaux sont de plus en plus gros pour ramener d'Orient des quantités d'épices et de porcelaines toujours plus importantes ; et depuis les années 1450, date à laquelle les Portugais ont commencé à explorer les côtes de l'Afrique, la navigation a fait de très importants progrès. Avec les Neufs Destins de Valdo, Ubi Soft nous offre un voyage passionnant dans ce monde du XVI^e siècle. Voyages exotiques, découverte des légendes de l'époque : ce Valdo-là nous conte l'Histoire sans qu'à aucun moment ce ne soit pénible. Destiné à l'origine à un public de 9-14 ans, le programme devrait intéresser aussi les parents. Une bibliographie est d'ailleurs accessible dans l'écran principal : ceux qui auront été séduits par le monde de Valdo pourront y trouver matière à bouquiner. Reste que je n'ai plus 14 ans, pas encore d'enfants et que Valdo m'a aussi fait passer des heures agréables.



Des personnages attachants

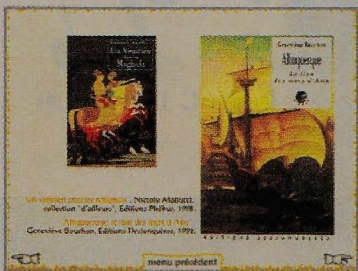
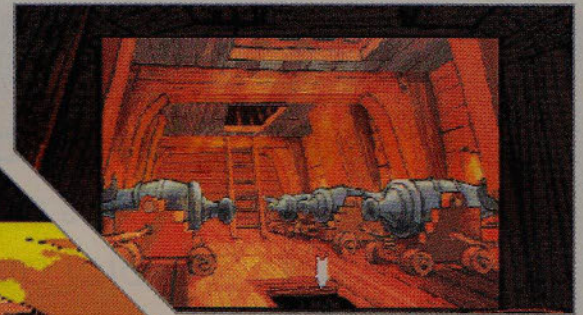
La page d'accueil du programme nous propose de démarrer une nouvelle partie, de nous connecter à Internet pour charger de nouveaux niveaux de jeu, de découvrir des petits jeux de réflexion ou bien de consulter une chronologie et un index sur le XVI^e. Il n'est pas inintéressant de jeter un coup d'œil sur l'encyclopédie, mais rien n'empêche de se lancer tout de go dans l'aventure. Valdo est le jeune fils d'un marchand d'épices, qui doit s'embarquer pour un long périple vers le Japon. Avant son départ, Valdo traîne dans le bar où se retrouvent tous les marins du port. Valdo y fait la connaissance de Fernandeu Mendes Pinto, l'un des plus grands aventuriers portugais. Si l'histoire décrite dans Valdo est largement romancée, les scénaristes d'Ubi ce sont quand même inspirés de faits réels. Comme beaucoup de personnages du jeu, Mendes Pinto a réellement existé. Plus loin, on fera aussi la connaissance d'un vénérable chinois, Cheng Ho, qui est effectivement connu pour avoir fait plusieurs voyages entre la Chine et l'Afrique entre 1415 et 1433. Mais pour l'instant, votre galion est bloqué à quai, vu que le capitaine n'arrive plus à mettre la main sur son livre de bord. Vous aurez ainsi à résoudre votre première énigme. À la manière des jeux Sierra, le principe et l'interface sont fort simples. On explore le bateau, on dialogue avec l'équi-





REMARQUE

Bande de veinards, Valdo est en démo sur le CD de ce numéro !

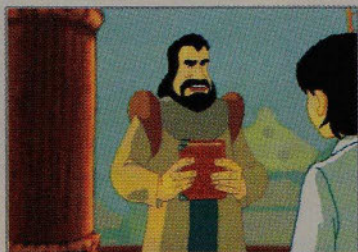


En plus de la résolution d'énigmes, Valdo comporte des séquences d'arcade. Ici, guidez votre galion pour doubler le cap de Bonne Espérance en vous aidant des vents dominants

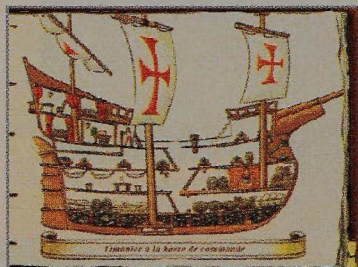
▲ Valdo nous propose aussi une bibliographie très complète sur le monde du XVI^e siècle : les parents apprécieront. À noter aussi un lexique et une chronologie des faits marquants de cette époque

TIPS JEU

Pour doubler le cap de Bonne Espérance, obliquez vers l'Amérique du Sud, puis remontez vers l'Afrique en suivant les vents dominants. Pour attirer l'attention du galion quand vous êtes en Afrique, utilisez la peau de bête et le plat en étain sur Valdo (hutte du village)



Le livre de bord se complètera au fur et à mesure que vous découvrirez de nouveaux pays et peuples. En plus de l'intérêt historique, il vous procurera des indices pour le jeu. Voici la vue en coupe de votre galion ▼



page et on n'oublie pas de ramasser tous les objets qui traînent. Ces énigmes sont loin d'être insurmontables, pour peu que vous fassiez preuve de logique et que vous consultiez le journal de bord (quand vous l'aurez finalement récupéré). Cependant, Valdo ne se limite pas à la résolution d'énigmes. Au cours de la partie, vous devrez faire preuve d'habileté lors de petits jeux d'arcade ma foi fort sympathiques. Ici, il s'agira de doubler le cap des Tempêtes en suivant les vents dominants. Plus tard, vous apprendrez à manipuler une machine loufoque tout droit sortie d'un tableau de The Incredible Machine.

Un jeu beau et coloré

On assiste en intro à un survol de Lisbonne, modélisée en images de synthèse. La réalisation de Valdo ne fait pourtant pas dans l'esbroufe. La plupart des écrans sont dessinés en 2D comme pour un véritable dessin animé. Pas de fautes de goût, un grand souci du détail : il faut bien avouer que décors, animations



▲ Comme dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte, il faudra récolter des objets et les utiliser à bon escient

et personnages sont vraiment superbes. Ce graphisme enchanteur est épaulé par les bruitages et la musique. Ballade à la guitare acoustique, musique de chambre... l'ambiance vous propulse littéralement à l'époque de Valdo. Côté dialogues, on est gâté par les doublages d'acteurs : sachez par exemple que Roger Carel et Tom Novembre ont participé aux enregistrements des voix. Pour ma part, je préfère entre toutes celle du matelot crétin Antonio qui parle comme JPP dans les "Guignols". Bref, la réalisation de Valdo est esthétique et efficace. Les temps de chargement ne sont pas non plus rédhibitoires. Le seul défaut est la faible durée de vie de ce jeu entre les mains d'experts de l'aventure. Mais Valdo ne s'adresse pas vraiment à cette cible de hard-core gamers. Pour le commun des mortels, il faudra quand même une bonne poignée d'heures pour reconstituer la carte du trésor (ah ça, on n'allait pas y couper !) et découvrir les neuf destins de Valdo. Neuf destins ? Eh oui, comme pour tout bon jeu d'aventure la trame scénaristique n'est pas linéaire. Suivant vos actions, votre carrière de marin sera plus ou moins longue et chaque dénouement différent. Quant à la carte du trésor, il faudra récupérer le premier morceau auprès du spectre qui hante la cale à lest. Ce spectre répond au doux nom de Francesco Rodriguez. Le plus drôle, c'est que Francesco Rodriguez a réellement existé. C'était l'un des trente-deux survivants de la première expédition qui fit le tour du monde en bateau. Elle était menée par Magellan, qui y laissa la vie et, mine de rien, c'était la première fois qu'on avait la preuve que la Terre était ronde !

lansolo

- Une réalisation très esthétique.
- Des musiques magnifiques.
- L'aspect historique est loin d'être gonflant.
- Des phases de jeu variées.
- Un peu court pour les spécialistes des jeux d'aventure.

TECHN. 75 DESIGN 85 INTÉRÊT 80



Harpoon, à travers ses différentes éditions, a toujours été considéré comme le fer de lance des wargames aéromaritimes modernes. Après sa précédente (et très désastreuse) édition, voici qu'il nous revient reforge pour affronter les flots de Windows 95.

Harpoon Classic 97

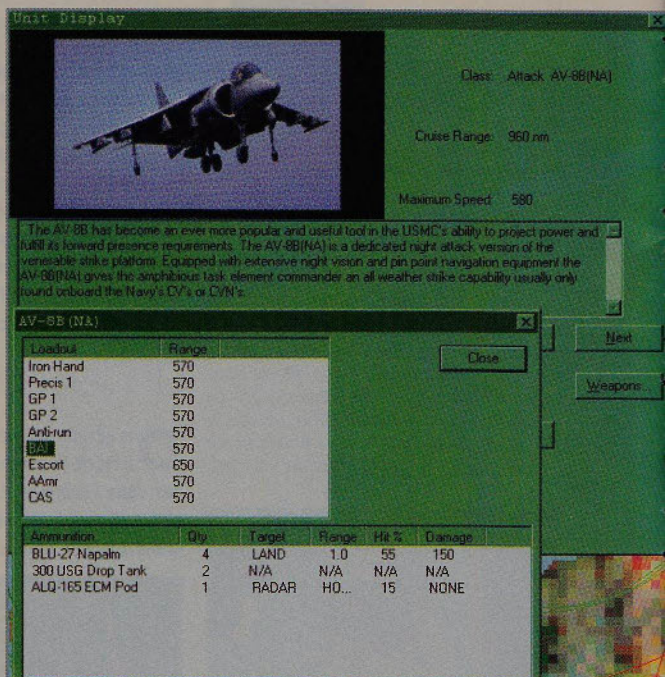
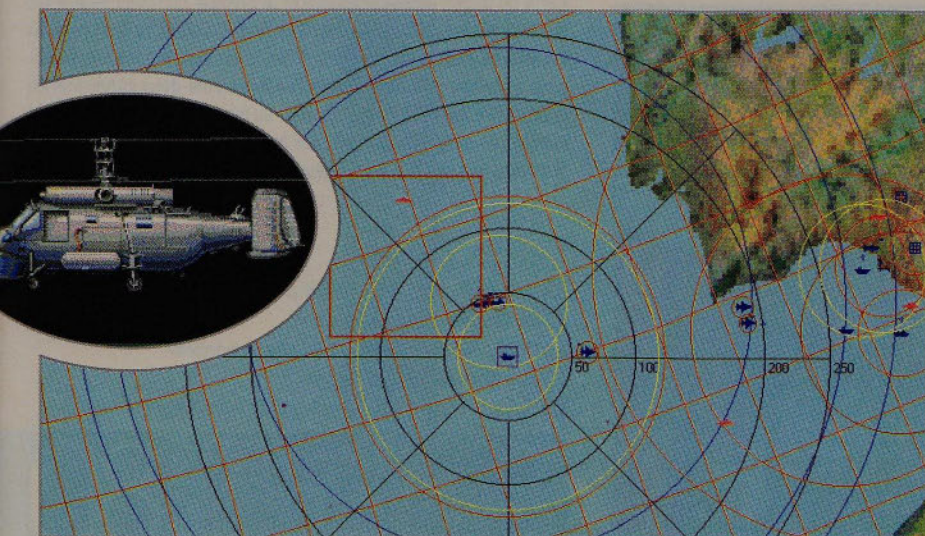
Wargame aéronaval contemporain - Wargamer pro - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

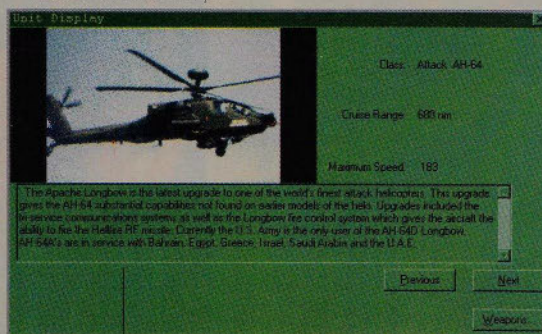
Plus qu'une réédition ou une compilation, Harpoon Classic 97 est la version que l'amateur du genre se doit de posséder. Au fil de ses différentes éditions, Harpoon nous confirme sa place sur le podium des simulations de conflits contemporains ; il demeure le leader incontesté des jeux de stratégie sur la flotte.

Il y a parfois des jeux que l'on ressort pour oublier qu'on s'ennuie. On y joue en se cachant de ses amis, honteux de se refaire un Moon Patrol au moment où tout le monde joue à Tétris. Puis on se dit : "Ma vie est un échec, cette fois je me flingue. Bang !". Plus rarement toutefois, on s'éclate depuis six ans sur un vieux jeu en noir et blanc à sa sortie, qui par la grâce des patches a été poussé de 16 à 256 couleurs. C'est le cas de Harpoon, dont la suite, Harpoon 2, a été considérée par les aficionados comme un méga ratage. Mais voilà que I-Magic semble vouloir faire amende honorable.

Au commencement était Larry Bond, un génie des wargames dont la société, Games Designer Workshop, conçut un jeu de combat naval moderne au moment où tous les vieux ploucs du jeu de stratégie s'amusaient à refaire, pour la 250^e fois, l'escarmouche de Midway. Pour vendre son jeu, Bond eut l'idée de passer des annonces dans la gazette de l'école navale d'Annapolis, que l'écrivain Tom Clancy (un John Le Carré en plus lisible) dévorait chaque semaine comme un numéro spécial de Penthouse. La suite est connue : Clancy rencontra Bond et écrivit en hommage deux de ses plus grands livres, en s'inspirant de Hunt For The Red October

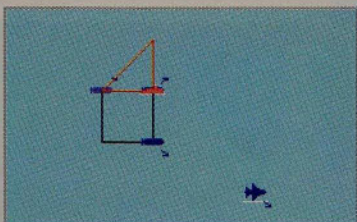
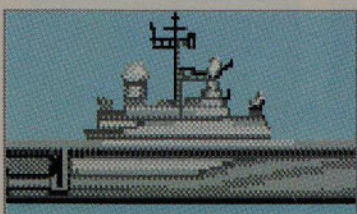
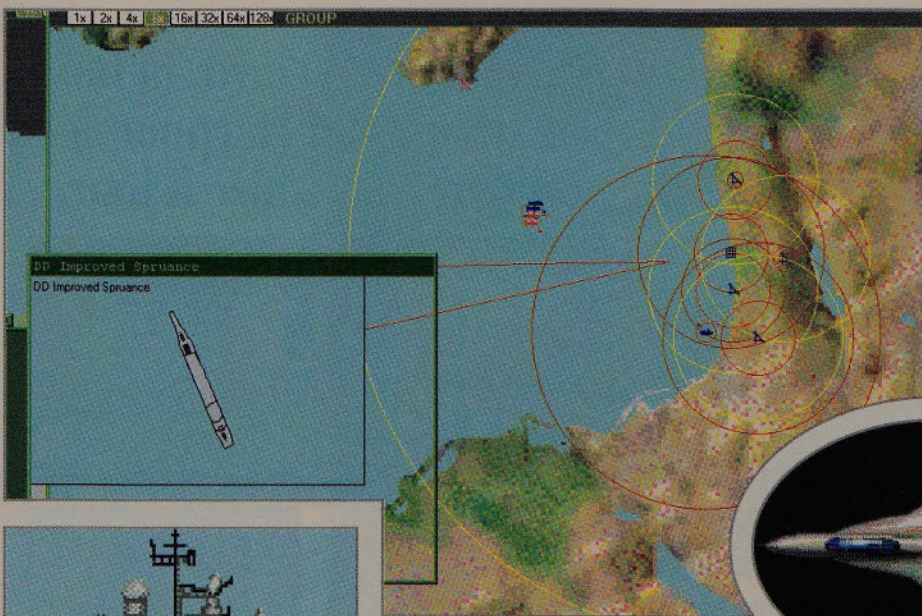


▲ Exemple de configuration possible, pour le Harrier version Marine Corps



◀ Un Snr Akula repéré au nord-ouest. Les cercles colorés représentent les portées des radars et des armements.

Harpoon est à l'image du jeu de plateau dont il est tiré : ici, point d'hexagones.

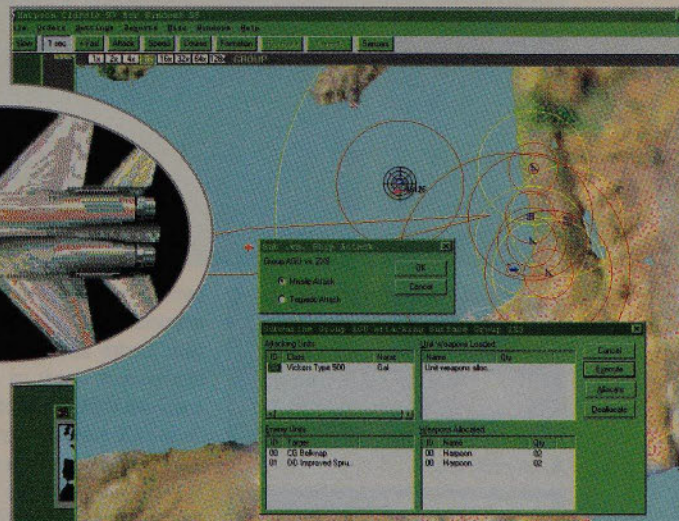


▲ Dans la multitude de détails de cette image, un sous-marin soviétique triangulé par des torpilles lancées par un avion ASW

et Red Storm Rising. Fort de son succès, Bond confia l'adaptation micro à la société Alliance Interactive, qui, malgré son graphisme ingrat, sut capter totalement l'essence du jeu et pondit une petite merveille pour l'époque. Au produit principal, s'ajoutèrent peu à peu des add-on composés de théâtres d'opérations comme l'Océan indien, la Méditerranée, l'Atlantique Nord et un éditeur de scénarios. Le succès était tel que, depuis, Harpoon et ses suites furent utilisés par les élèves des écoles de guerre navale aux États-Unis, pour l'instruction tactique. Pour s'adapter à la technologie informatique sans cesse grandissante, Three-Sixty/IntraCorp sortit une suite : Harpoon 2, qui fut loin d'être plébiscitée.

Le jeu, donc

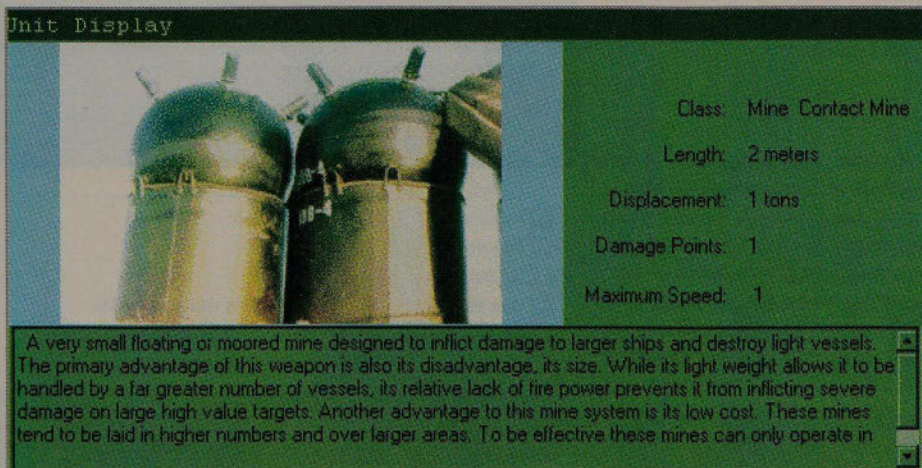
Voici un très bref aperçu de l'ensemble du jeu. L'interface se compose de deux cartes : l'écran stratégique, où vous pourrez apercevoir dans son ensemble le théâtre d'opérations (à savoir la carte de la région et l'emplacement des différents groupes amis ou ennemis), et une fenêtre de groupe qui représente une portion de jeu à l'échelle tactique où vous pourrez avoir un grand niveau de zoom pour voir chaque unité indépendamment. Harpoon 97, à l'image du jeu de plateau, comprend une formidable base de données recensant tout ce qui flotte, qui vole ou qui explose, pour une foultitude de pays du globe. Elle est constamment remise à jour au



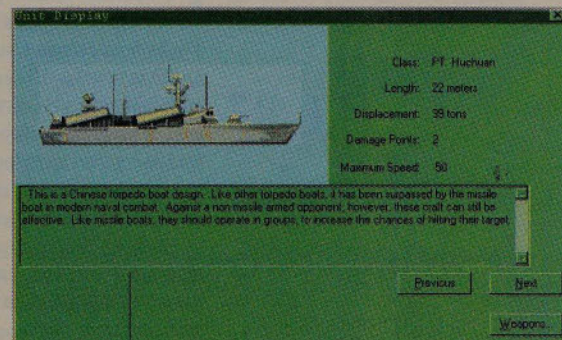
fil des différentes éditions, et on peut y puiser tout ce que l'on veut pour recréer un conflit aéronaval réaliste : on y trouvera en effet les descriptions et caractéristiques des différentes versions du Rafale, le tirant d'eau d'une vedette libyenne ou la portée efficace du dernier missile tchèque. Au tout début d'un scénario, on vous octroie un certain nombre d'unités terrestres (bases militaires, ports), navales aériennes et sous-marines, placées arbitrairement sur le terrain. Suivant vos ordres, vous devrez par exemple anéantir des objectifs tactiques, une flotte ennemie, infiltrer les eaux soviétiques ou escorter un convoi. Au commencement, vous ne verrez généralement pas les unités ennemies. Pour les trouver, il y a trois possibilités : attendre qu'ils se révèlent en espérant qu'ils utilisent des sonars actifs ou des kazous ; attendre qu'ils pénètrent dans une zone à l'intérieur de laquelle vous avez ordonné d'effectuer des patrouilles, ou enfin essayer de les localiser activement. Parfois, on vous avertira de la présence d'un avion ou d'un navire dans une zone imprécise (nommée "convergence zone") ; ou le bref "ping" intermittent d'un sous marin ennemi suffira à trianguler avec plus ou moins de précision l'endroit où il se trouve. Pour le détruire, vous pourrez toujours envoyer un avion équipé d'armements ASW (Anti Sub Warfare), qui ira larguer des sondes sonores dans ladite zone pour avoir une lecture plus précise de la localisation. À ce moment-là, vos hélicoptères armés de torpilles

TIPS JEU

Compulsez en permanence les fiches techniques pour préparer un scénario : le mieux est d'imprimer la liste des unités disponibles pour éviter de vous sentir débordé



▲ Grande nouveauté, les mines font leur apparition



Harpoon Classic 97

Class: CVN Charles de Gaulle
 Length: 265 meters
 Displacement: 35000 tons
 Damage Points: 693
 Maximum Speed: 28

France's replacement for the Clemenceau, the De Gaulle nuclear carrier is operational. It is equipped with the ASTER 15 point defense vertical launch missile. The ship carries the Rafale aircraft, but is forced to rely upon American E-2C Hawkeyes for the early warning mission. The Super Etendard is operational and provides the naval strike capability.

DRBJ 11	HF	100.0
DRBV 15	AS/SS	90.0
DRBV 27	AS	160.0

Buttons: Previous, Weapons...

Sept ans plus tard, la base de données d'Harpoon à été totalement remise à jour.

Missile Launch

Weapon	Qty	Status	Alt	Damage
40mm Bunt	240	SURF/2	2.2	80 12
		AIR/2	2.2	75 KILL

Touché, coulé

Notre sous-marin lanceur d'engins national.

feront le reste, s'ils sont toutefois à portée et s'ils disposent de suffisamment de carburant pour faire du sur-place dans le coin. Il vous faudra aussi composer avec la formation des escadres (devrez-vous placer un croiseur lance-missiles Ticonderoga en appui-feu antiaérien à côté d'un porte-avions, ou plutôt l'envoyer quelque 20 miles plus avant pour servir d'appât ?), tout en gérant leurs waypoints pour les amener à une distance de tir respectable. Même niveau de détail lors du conflit sous-marin : là, on joue constamment avec la détection, alliant les options de vitesse à celles de dissimulation entre les couches thermiques ; car ces unités comptent parmi les plus dures à maîtriser, du fait de leur vulnérabilité inhérente (mais que ne ferait-on pas pour balancer des missiles nucléaires sur une base ennemie ?).

Une centaine d'avions

La gestion du conflit et de la couverture aérienne est encore plus élaborée : outre les paramètres de vitesse, de radars et d'altitudes, lorsque vous irez faire un tour dans la fenêtre de préparation des avions, vous remarquerez que pour chaque type d'appareil, une quinzaine d'options de configuration sont possibles : du simple équipement air-air au ravitaillement en vol, de la nacelle de brouillage radar au chargement de bombes à guidage laser (on s'y perdrait vite, si on n'étudiait pas tout cela avec une grande circonspection). On peut être parfois terrorisé par le nombre d'unités à gérer, bien qu'il soit possible de leur donner ordres et instructions au préalable. Mais lorsqu'on a une centaine d'avions en vol et une quarantaine de bâtiments, il faudra jouer avec l'échelle de temps pour passer d'un mode "demi-heure" à un mode "temps réel" seconde par seconde.

Le retour de Billou

La nouvelle version de Harpoon utilise pleinement les ressources de Windows 95, intègre un éditeur et tous les théâtres d'opérations commerciaux sortis pour ce jeu (cela représente plus de 250 scénarios). L'interface est grandement améliorée grâce au multi-fenêtrage, et la carte stratégique est désormais plus réaliste ; mais le mode de gestion des unités n'a été que petitement amélioré par rapport au Harpoon "classique". Les vidéos répétitives de la précédente version ont été ôtées, et on trouvera désormais, dans les fiches techniques des plates-formes, des photographies du matériel. Un somptueux manuel au format Acrobat Reader répondra à toutes les questions, ainsi que l'indispensable dictionnaire d'acronymes et de termes militaires. Grande nouveauté : un mode de jeu en réseau sur Internet.

Class: ASW Lynx Mk4
 Cruise Range: 320 nm
 Maximum Speed: 180

The very advanced Lynx helicopter is based on many French Navy ships, and is used to prosecute maritime contacts. Unlike the British version, the French Lynx carries only the short range AS-12 missile, although its main armament, one or more as advanced as the Stingray used by British helos. Lynx has a sensor suite similar to the US SH-60B or Russian Hornet helicopters. The Lynx is fast and maneuverable, and has a similar weapons load.

Unit Display

Class: CG Colbert
 Length: 180 meters
 Displacement: 6600 tons
 Damage Points: 248
 Maximum Speed: 31

An old French gun cruiser, upgraded to fill the AAW role. Its radars are not up to the SP5-48/43 standard, and the missiles are roughly equivalent with SM1MRs. Despite this, it is the best French long-range AAW platform. Point defenses are very weak, none of the guns (or even the missiles for that matter) are capable vs. sea-skimmers. It does have a secondary ASuW role, using its MM38 Exocet missiles. The main advantage of this ship is its all-steel construction. It can take more damage than any...

DRBI 10	HF	150.0
DRBV 20	AS	70.0

Buttons: Previous, Next, Weapons...

Unit Display

Class: PT Huchuan
 Length: 22 meters
 Displacement: 39 tons
 Damage Points: 2
 Maximum Speed: 50

This is a Chinese torpedo boat design. Like other torpedo boats, it has been superseded by the missile boat in modern naval combat. Against a non-missile armed opponent, however, these craft can still be effective. Like missile boats, they should operate in groups, to increase the chances of hitting their target.

- L'exploitation de Windows 95.
- La refonte graphique.
- La documentation intégrée.
- Une lenteur, qui rappelle les pires wargames SSI.
- On aurait souhaité voir de nouvelles options et ordres.
- Le background débile de certains scénarios lourdingues.

H.C.97

comprend plus de deux-cents scénarios.

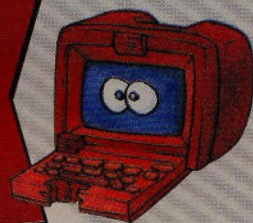
Bob Arctor

TECHNI 68 DESIGN 65 INTERNET 61 Débutant 78 Joueur confirmé

LA TOTALE!

sur

3615 JOYSTICK



GAGNEZ

UN PC MULTIMEDIA

+ UN VOLANT ET PEDALIER



+ LE JEU

NASCAR RACING 2

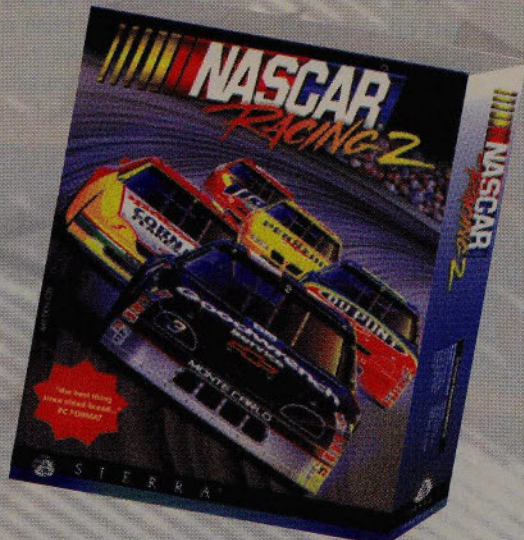
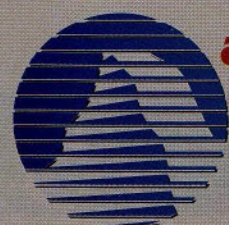


PHOTO NON CONTRACTUELLE.



avec

SIERRA®

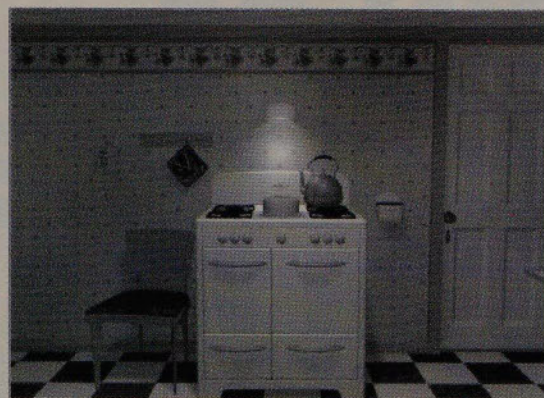


Amber est un jeu dans la pure lignée de **Myst**. Même **ambiance**, même **style** avec un scénario tout aussi **original** et **intéressant**.

Amber

Journeys Beyond

Aventure - Tous joueurs - Mac CD-Rom

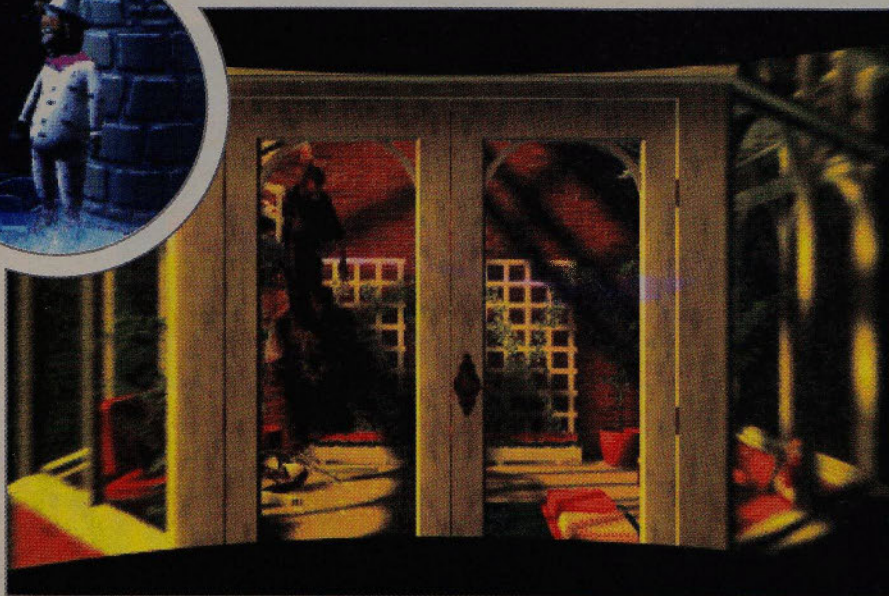


EN DEUX MOTS
Amber possède de nombreux points communs avec **Myst**. Ceux qui ont aimé ce dernier devraient donc être enthousiasmés par Amber ; en tout cas, il les fera patienter en attendant Riven (**Myst 2**).

Tout se déclenche suite à un e-mail de votre ami Joe. Roxy a recommencé ses bêtises, et a de nouveau décidé de se mettre à la chasse au paranormal, grâce à un nouvel équipement qu'elle a mis au point. Elle a promis de ne pas essayer avant que quelqu'un ne soit avec elle, mais Joe pense qu'elle n'attendra pas. Il vous demande donc de rejoindre Roxy dans sa maison-laboratoire. Vous vous mettez en route, et à peine arrivé près de la maison, une apparition vous dévie de la route, votre voiture dérape et vous vous retrouvez dans un lac. Une fois vos esprits retrouvés, vous commencez à explorer les lieux. Vous finissez par découvrir le corps de votre amie dans le garage. Mais quel est donc cet étrange appareil qu'elle porte sur la tête ? La suite de votre exploration vous met en présence d'autres curieux engins, dont l'Amber. Le temps de comprendre comment tout cela fonctionne, et vous voilà plongé dans la quatrième dimension... Enfin presque. En fait, la maison est hantée, et vous vous retrouvez dans l'esprit des gens qui y ont vécu ici avant. L'ambiance de ce jeu est assez étrange. C'est normal, puisque nous avons affaire à des manifestations paranormales ! Le graphisme, assez réussi, restitue bien

une ambiance oppressante (d'ailleurs, dans la configuration conseillée, il est indiqué "Un lecteur CD 4x, une pièce sombre, un orage ou une pleine lune" !). L'environnement sonore, même s'il n'est pas parfait, contribue lui aussi à intensifier cette impression pesante. À chaque "passé" exploré correspondent un graphisme et une sonorisation particulière. Ainsi, pendant les années 40, vous entendez à la radio les musiques de l'époque et évoluez dans des lieux en noir et blanc sur fond de vieilles photos ; alors que, des années plus tard, vous aurez une vision en cinémascope. À chaque retour d'une époque déterminée, vous récupérez un fragment psionique qui vient s'enregistrer dans l'Amber. La plupart des scènes sont assez statiques, hormis quelques petites animations en Quicktime, et les transitions se font également à la **Myst**. Certains enchaînements donnent droit à de superbes animations 3D (toujours en Quicktime). Le curseur, actif, prend la forme qui convient selon l'endroit où il est positionné. Dans la maison, vous disposez d'un inventaire ; ce n'est pas le cas au cours des autres époques, où vous agissez sur les objets sans les prendre. Certaines séquences, dont celle de la voiture dans le lac glacé, ne sont pas sans rappeler celles de **Myst** (véhicule sur rail dans les mines).

Tibérius

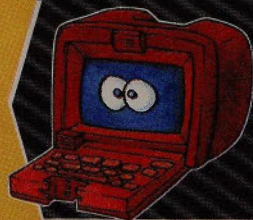


- +
- Le scénario.
- +
- L'ambiance générale.
- +
- Les transitions trop directes.
- +
- Les déplacements "imprécis".

TECHN. 70 DESIGN 80 INTÉRÊT 75

sur

3615 JOYSTICK



PARTICIPEZ AUSSI AU GRAND CONCOURS NATIONAL



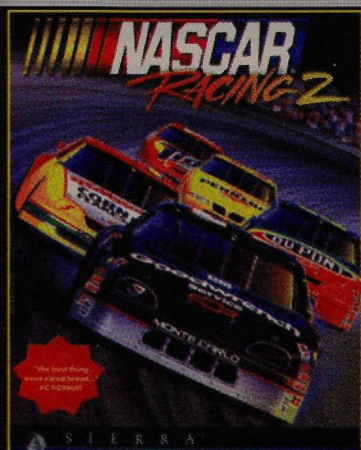
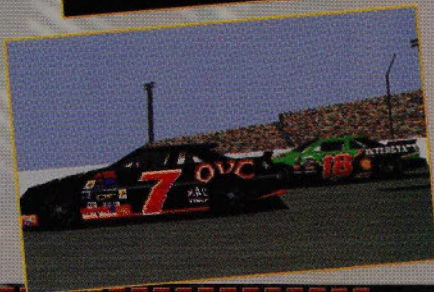
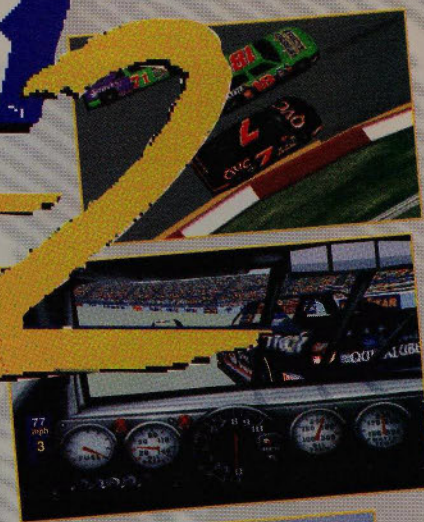
SIERRA®

NASCAR

RACING 2

DES LOTS INCROYABLES !

- 1 WEEK-END POUR DEUX PERSONNES AUX USA POUR ASSISTER À UNE VÉRITABLE COURSE NASCAR
- 1 PC MULTIMÉDIA PENTIUM • INVITATION POUR DEUX PERSONNES SUR UN CIRCUIT DE KARTING • ET BIEN D'AUTRES LOTS ENCORE...



POUR PARTICIPER

"Une simulation si réaliste, que le port du casque devrait être obligatoire."

RENDEZ-VOUS LE 15 FEVRIER DANS LES CHAÎNES DE MAGASINS SUIVANTS :

SURCOUF MICROMANIA cora

DELAROM TOYS'R'US PRINTEMPS

SCORE GAMES Géant Carrefour

LA CLE DE SOL HyperMedia Extrapole

BHV Virgin MEGASTORE le furet du nord Ruchan E.LECLERC

ET CE DANS TOUTE LA FRANCE !

RETROUVEZ LA LISTE DÉTAILLÉE DES MAGASINS PARTICIPANT À L'OPÉRATION SUR 3615 JOYSTICK • [HTTP://WWW.JOYSTICK.FR](http://www.joystick.fr) ET [HTTP://WWW.SIERRA.FR](http://www.sierra.fr) • POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LE CONCOURS, CONTACTER SIERRA AU 01 46 01 46 00.



Du sang, de la trouille et du sexe : voilà un peu le programme proposé par Phantasmagoria 2, le dernier jeu d'aventure/film interactif de Sierra.



Phantasmagoria

Aventure
Adulte
CD-Rom
CD-Rom

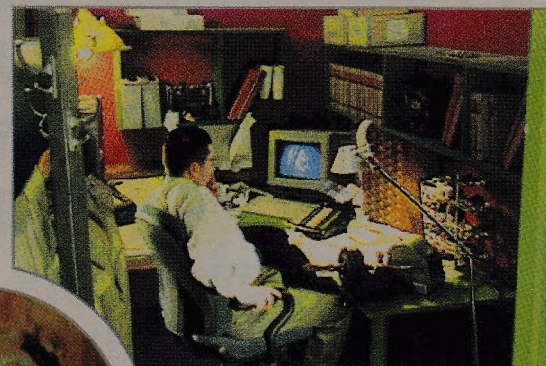
A Puzzle of Flesh



Parle avec les rats !

Phantasmagoria 2 vous propulse dans la peau de Curtis Craig, jeune homme aujourd'hui charmant, mais sortant d'une période difficile qui l'a amené jusqu'à l'asile. Mais notre gars Curtis va mieux maintenant. Il travaille gentiment pour la WynTech, une compagnie pharmaceutique qui bricole avec la chimie et fait joujou avec la science des molécules. Il vient tout récemment de lier des relations amoureuses avec Jocilyn, une de ses collègues. Tout va bien.

Malheureusement, notre Curtis à nous va se mettre à halluciner gravement, à voir des choses horribles un peu partout, et à entendre des voix flippantes le harceler avec son passé. Faut dire



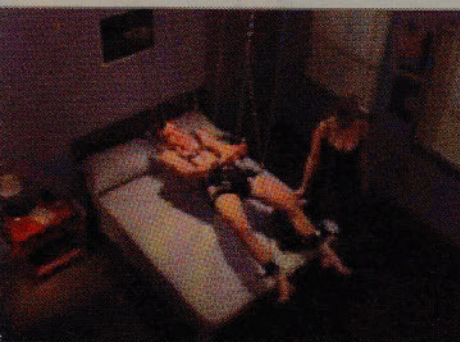
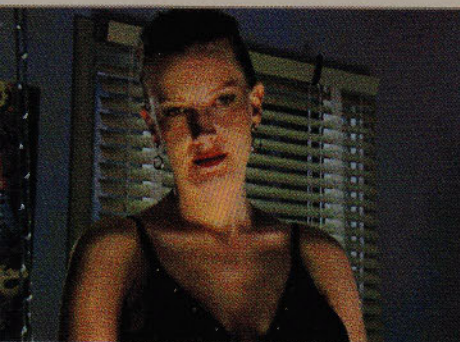
EN DEUX MOTS
Décidément, après nous avoir rebattu les oreilles des possibilités qu'offraient "les films interactifs", développeurs et éditeurs de jeux semblent avoir bien du mal à gérer ledit genre.

Les fans de jeux d'aventure avaient reproché à Phantasmagoria premier du nom d'être trop court et trop simple. Malgré tout, la tentative était intéressante, ne serait-ce que pour la direction plus adulte amorcée par le jeu. Arrive donc le deuxième épisode, le bien nommé Phantasmagoria 2, qui nous avait plutôt accrochés alors qu'il n'était que bébé preview. Scènes gore, ambiances flippantes et déjantées, le tout saupoudré d'histoires de cul extrêmes ; mince, ça nous plaisait bien, ce principe de faire évoluer le Jeu vers le public adulte. Et puis, même si les jeux d'aventure avec de vrais acteurs, des caméras, des équipes de cinéaste et tout ont rarement fait leurs preuves, nous étions prêts à laisser une chance supplémentaire au genre, à Phantasmagoria 2 notamment.

Malheureusement, si l'habillage de Phantasmagoria 2 est plutôt réussi, Sierra se ramasse sur la structure, le jeu lui-même et son intérêt.



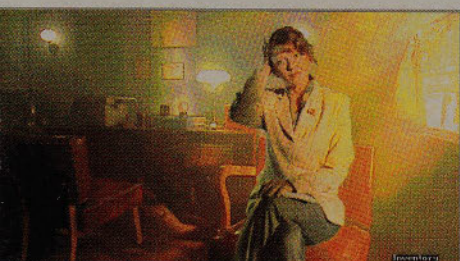
Aussi interactif que la télécommande de mon magnétoscope



▲ On s'amuse bien, chez monsieur Curtis. Ses copines sont tout à fait recommandables.



▲ Pour prendre des objets, rien de plus simple, vous leur cliquez dessus. Ils se retrouveront alors dans votre joli inventaire. Plus tard, vous pourrez les utiliser ou les glisser sur un personnage pour démarrer une conversation.



que Curtis n'a pas eu beaucoup de chance avec la cellule familiale : une mère barjo qui le traumatisait et le torturait, et qui s'est pendue alors qu'il n'avait que six ans, et un père qui s'est fait buter sous ses yeux. Notre Curtis est donc mentalement un peu instable, et son passage en asile psychiatrique n'a pas forcément arrangé les choses. Comme c'est surprenant !

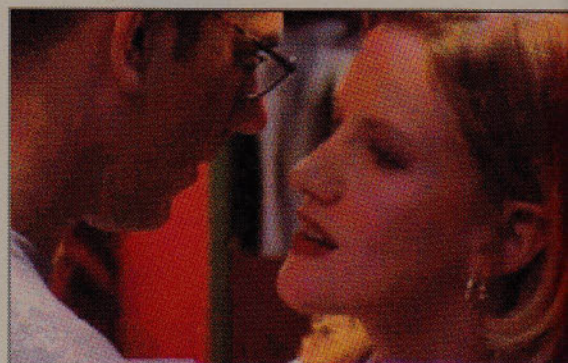
Curtis va bientôt être étrangement mêlé à des histoires de meurtres qui ont pour scène les bureaux où il travaille. Et pas des meurtres gentillets à coups de revolver, mais plutôt façon boucher sadique un peu énervé : coups de maillet dans la face, bouche cousue à l'agrafeuse, demoiselles pendues et électrocutées dans leur sang, et compagnie. Curtis se met également à entendre des voix un peu partout, à voir du sang dégouliner des murs, à recevoir des e-mails de l'enfer et autres trucs barrés. Même son rat chéri, qui vit dans une jolie petite cage dans l'appartement de Curtis, va se mettre à parler et dire des conneries. Et je ne vous parle pas des tonnes de flashbacks sur sa petite enfance, qui l'assaillent.

Ça va mal. Curtis doute de lui-même, la police aussi, ses collègues de bureau commencent à le trouver étrange ; et pour couronner le tout, Curtis, d'habitude si austère, se met à traîner dans des boîtes sado-maso et à se faire piercer de partout. Je ne vous en dis pas plus, au cas où vous en arriveriez à jouer à Phantasmagoria 2... ce serait gâcher le scénario. Sachez tout de même que ça va encore plus loin que ça, et que Curtis est encore plus étrange qu'il n'y paraît.

Trop d'incohérences

Si les vidéos sont de bonne qualité, plutôt bien filmées, et les acteurs tout à fait corrects - voire parfois plutôt bons -, on ne peut en dire autant du jeu lui-même. Le joueur est relégué à un rôle quasi insignifiant ; on n'a vraiment pas l'impression d'être partie prenante de l'aventure - si aventure il y a - et surtout pas d'incarner Curtis. La charte du jeu d'aventure est piétinée allégrement. Le joueur ne prend quasiment aucune décision ; seules les actions prévues par les designers apparaissent dans l'ordre qu'ils le souhaitent. Le jeu est totalement linéaire, comme dans un film, laissant de côté l'aspect interactif primordial. Du coup, on se retrouve avec des tonnes d'incohérences qui minent l'intérêt du jeu. Deux ou trois exemples pour illustrer mon propos : je téléphone à un autre employé de la société WynTech, dont le bureau se trouve à quelques mètres de Curtis. Le destinataire me répond, me dit bonjour et discute quelques secondes. Bien. Si je me rends dans son bureau aussitôt, il n'y a alors personne. Bizarre. Pire, si je fouille dans le tiroir de son bureau, il arrive alors, le manteau sur le bras, et me dit bonjour comme si nous ne nous étions pas encore parlé de la journée. Les designers avaient prévu que je téléphone APRÈS avoir fouillé son bureau. Ben oui, mais un jeu se doit d'être interactif ; et l'interactivité, c'est aussi me permettre de fouiller ce bureau quand je le souhaite. Ce genre d'inversion est absolument incessant tout au long de l'aventure. Autre exemple, Curtis utilise son ordinateur et se met à halluciner grave : il se prend une grosse baffe dans la gueule, qui le secoue un peu et lui marque le visage. Curtis se rend alors chez son voisin de bureau, je lui clique dessus, et les deux coyotes ont une petite discussion légère, à la cool, comme si de rien n'était. Bizarre... Si je retourne lui parler ensuite, Curtis est alors tout affolé, et son collègue aussi, qui lui demande ce qui lui est arrivé. Les designers avaient prévu que je lui parle une première fois avant de me prendre la baffe.

Pire encore. Dans les phases de dialogues avec les autres personnages, vous n'avez aucun pouvoir de décision, le joueur ne sert à rien. Vous vous contentez de cliquer sur le personnage, et Curtis décide de quoi il va parler. Le reste du jeu applique pratiquement le même principe, d'ailleurs. On passe son temps à errer dans les mêmes lieux, à tourner en rond, et à zigzaguer avec son curseur pour voir sur quoi on n'a pas cliqué. Vous aviez oublié de téléphoner à Trevor ? Alors vous ne pouvez pas encore parler à



▲ Il exagère, le gars Curtis. Il sort avec deux demoiselles en même temps, bon, mais en plus elles bossent dans la même boîte. L'une est douce et gentille, l'autre est dominatrice et SM. Cherchez qui est qui.

Paul. Et puisque vous n'avez pas parlé à Paul, vous ne pourrez pas aller au restaurant. C'est aussi logique que ça.

En fait, le joueur a les mêmes sensations que lorsqu'il tient une télécommande de magnétoscope dans la main. Sauf que là, le bouton Pause/Continue est caché dans un endroit différent à chaque fois. Quand vous le trouvez, vous pouvez voir la suite de l'histoire. Et encore, cela sous-entend que vous ayez un épisode de l'inspecteur Derrick qui s'inscruste dans *X-Files*.

Bref, vous l'aurez compris, je ne me suis pas vraiment amusé avec Phantasmagoria 2, pas une fois tout au long de la petite dizaine d'heures qu'il m'a fallu pour finir le jeu. C'est dommage, car les vidéos sont plutôt réussies, certaines scènes assez flippantes, et le scénario pas mal fichu si on oublie la dernière partie, plutôt ridicule.

En conclusion, on en a ras le bol des films interactifs qui oublient d'être des jeux. Que les développeurs et les éditeurs arrêtent d'avoir ce complexe d'infériorité par rapport au cinéma. D'ailleurs, Ken Williams, le boss de Sierra, a annoncé que Phantasmagoria 2 serait son dernier jeu-film-interactif avant un bon moment. Prétexte invoqué : ça coûte trop cher.

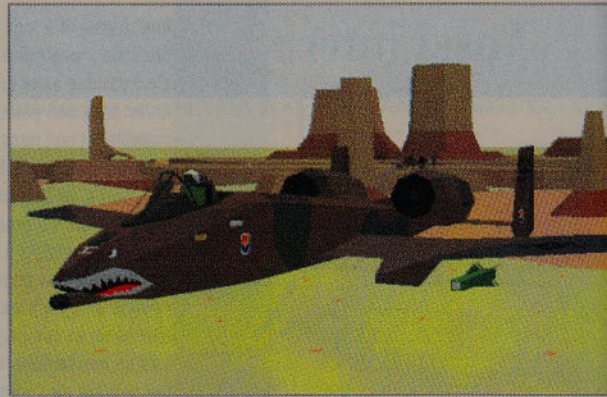
Seb

- +
- +
- +
- +
- +

TECHN.	74	DESIGN	78	INTÉRÊT	60
--------	----	--------	----	---------	----

Test

Une fois n'est pas coutume, ce simulateur de vol hyper réaliste, qui promet d'être un des grands hits du genre sur PC, a été développé d'abord sur Macintosh. Ce fut d'ailleurs le gros hit qui écrasa le peu novateur F18 Hornet



A-10 Cuba



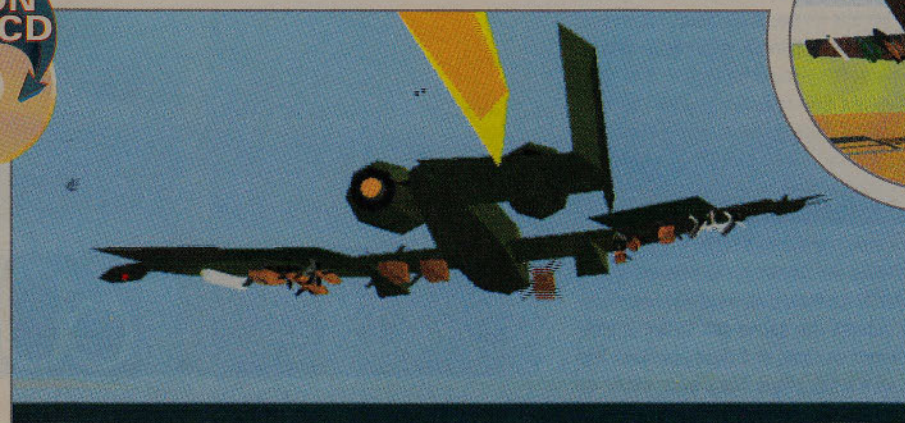
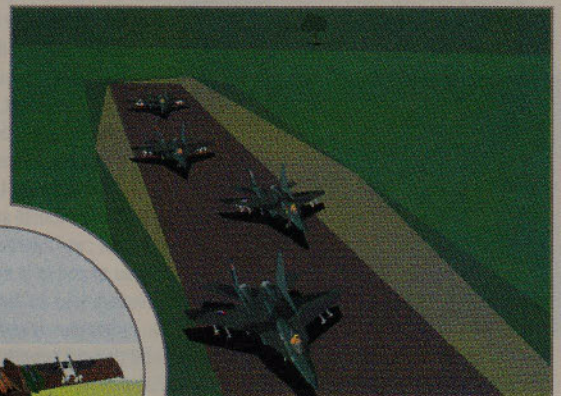
Simulateur de vol - Tout public et experts - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

Un petit chef-d'œuvre qui risque de bouger les fesses de ceux qui font du beau mais du "pas vrai". Enfin une simulation de vol sur appareil militaire digne de son nom, malgré un graphisme polygonal. Le choix de l'avion est original et surprendra agréablement par son intérêt les amateurs de dogfight. Le jeu prend toute sa dimension en 1027x768 avec un bon Pentium et, lorsque la bécane est vraiment rapide, on atteint le nirvana.

Conçu par Eric Parker, le génial programmeur de Hellcats, un grand classique de la simulation, A-10 Attack est sorti sur Macintosh il y a déjà deux ans. Dès son arrivée sur le marché, il y a eu une confrontation inévitable avec le tenant du titre : F18 Hornet, un produit bien rodé qui comptait autant d'amateurs sur Macintosh que FS5 sur PC.

Le combat n'était pas gagné d'avance : F18 sortait dans une deuxième version entièrement ravalée, et A-10 souffrait d'un grave handicap aux yeux de certains : proposer une simulation d'un avion de support au sol et de bombardement tactique. Grave erreur dans un pays comptant tant d'amateurs de duels aériens. Pourtant, grâce à des qualités de jeu inégalables comme son "Virtual Battle Environment" (simulateur de champ de bataille dynamique), son terrain de jeu très réaliste et son modèle de vol (copie conforme du vrai appareil), A-10 Attack compta bientôt dans les newsgroups plus d'amateurs que son concurrent. Parsoft, fort de ce succès, annonça à grand bruit que de nouveaux terrains et de nouveaux appareils seraient bientôt disponibles pour être intégrés via le V.B.E. Commença une longue attente. Un an et demi plus tard, Parsoft comptait presque plus d'ennemis dans la foule de ses amateurs que dans celle de ses détracteurs, puisque non seulement aucune adaptation n'avait été faite pour accélérer le produit sur PPC, mais les nouveaux appareils n'avaient jamais quitté la cervelle des programmeurs et le mode Réseau restait désespérément grisé dans la barre des menus. Comble de l'horreur, ce qui devait être un nouveau champ de bataille se révéla

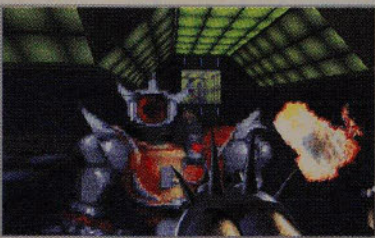


être un tout autre jeu, lequel n'utilisait même pas le fameux V.B.E. L'orage passé, on s'aperçut bientôt que malgré ses quelques carences, A-10 Cuba ! était nanti d'un grand réalisme et offrait un égal plaisir de jeu.

Activision, spécialiste des produits fignoles, ne pouvait laisser passer l'occasion d'une adaptation sur PC. Parker et une partie de son équipe furent ainsi chargés de réaliser le portage. L'avion proposé est le A-10 "Warthog" Thunderbolt de Fairchild Industries. Ce véritable blindé volant peut emporter 10 tonnes d'armement divers, en sus de son canon de 30 mm conçu pour percer le blindage de tous les chars modernes (ce qui lui a valu son surnom de "chasseur de tanks"). Sur PC, on connaît la bête : il a fait l'objet de

ON CD

Avec un titre pareil, on ne s'attend pas vraiment à un simulateur de Caresse-le-Lapin, ni à un jeu où il faut faire pousser des fleurs.



Eradicator

Arcade 3D - Tous joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS
Eradicator réussit à tirer son épingle du jeu au milieu de nombreux autres titres du genre grâce à diverses idées intéressantes. Et puis, il tourne sur 486, ce qui permet de trouver plus facilement des adversaires pour jouer en réseau.

Le pari n'était pas évident : sortir encore un jeu d'arcade 3D après des monstres tels que la série Doom, Quake ou surtout Duke Nukem 3D. Bonne nouvelle, Accolade s'en sort bien avec cet Eradicator-là, très bien même pour ceux qui ne possèdent pas de Pentium, frustrés de ne pas toujours pouvoir s'adonner à de tels jeux dans de bonnes conditions. Car Eradicator ne fait pas étalage de technologie hi-tech, que nenni. Le graphisme est en VGA et le jeu semble tout simple en apparence. Tout simple, mais vite prenant, car plutôt que de faire du Doom, où il suffit de tirer sur tout ce qui bouge pour avancer, les auteurs se sont davantage inspirés de Dark Forces, où chaque niveau est vraiment intéressant et où le joueur a tout plein de choses à faire pour s'en sortir.

Un écran dans l'écran

Bon, le scénario est plutôt classique, et nous ne nous attarderons pas trop sur l'attaque d'une forteresse extraterrestre imprenable qui sert de prétexte au jeu. Plus originale en revanche, la possibilité d'incarner un personnage parmi trois. Et cette option n'est pas là juste pour faire joli, car chaque perso est très différent, tant graphiquement que de par ses capacités et les armes qu'il sait manipuler. Mieux encore, ils ne démarrent pas du tout dans les mêmes niveaux. Si vous



▲ Avec certaines armes ou en utilisant les écrans de contrôle disséminés dans les niveaux, vous pouvez faire apparaître un écran dans l'écran. Et surveiller deux endroits à la fois.

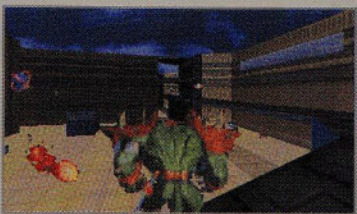
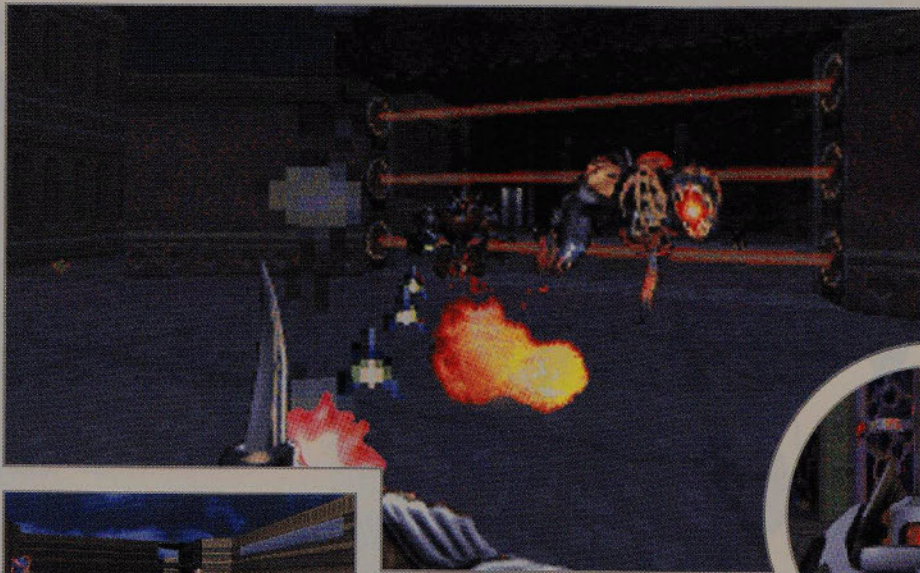
êtes bloqué avec l'un d'eux, vous pouvez toujours en changer pour avoir l'impression de vous retrouver avec un autre jeu. Vraiment excellent.

Plus amusant encore, les armes elles-mêmes. D'abord, il y en a carrément une vingtaine. Et certaines sont jubilatoires à utiliser. Vous vous souvenez du plaisir que vous preniez dans Duke Nukem 3D quand vos adversaires se faisaient avoir par vos mines à déclenchement laser ? Eh bien, ce plaisir va être décuplé dans Eradicator. Ici, quand vous posez une mine, vous avez la possibilité de "l'incarner" en pres-

◀ Ça, forcément, à force de tirer sur les barils comme un bourrin, on fait vite tout pêter.



Un petit
exergue s'il vous plaît!
Merci bien
exergue exergue exergue
s'il vous plaît!



Une vue extérieure
réussie

Les graphismes, puisqu'en VGA, nous paraissent aujourd'hui un peu tristounets. Cela dit, ils sont plutôt réussis, pour du VGA. On regrettera tout de même la piètre qualité des animations des personnages, que ce soit vos ennemis et votre propre héros. Car Eradicator permet de jouer en vue extérieure, et de voir ainsi son personnage à l'écran. On avait déjà vu ça dans plusieurs jeux du genre, mais c'est la première fois que cette option est vraiment jouable. Mieux encore, Eradicator est capable de passer d'une vue à l'autre, de la vue subjective à la vue extérieure, quand il le faut, tout seul, automatiquement. Si, en vue extérieure, vous êtes collé trop près d'un mur, hop, l'ordinateur passe en vue subjective.

Eradicator comprend 25 niveaux différents. Ce n'est pas énorme, mais ils sont tous assez longs, et le joueur devra y réaliser toute une série d'actions plus ou moins compliquées.

Et enfin, dernier argument pour décider les indécis, un éditeur de niveaux est fourni, directement, avec le jeu, au cas où ceux déjà présents ne vous suffiraient pas ou que vous en vouliez des plus débiles pour vos parties en réseau.

Bref, Eradicator n'est pas le jeu qui enterrera Duke Nukem, mais c'est de loin son plus sérieux prétendant.

Seb.

- Le jeu tourne sur 486
- Beaucoup, beaucoup d'armes
- Les niveaux sont intéressants
- Pas de mode S-VGA pour les config plus fortiches
- Les animations des personnages ne sont pas terribles

TECHN 75 DESIGN 72 INTERET 80

▲ Les personnages sont assez réussis mais malheureusement pas très bien animés

sant une touche du clavier. Du coup, vous pouvez regarder autour de la mine, et cela où que votre joueur se trouve. Il ne reste plus qu'à déclencher l'explosion quand votre adversaire est suffisamment proche. Dans les autres jeux du genre, vous entendiez les explosions, et les cris des joueurs qui se faisaient avoir. Dans Eradicator, vous les voyez exploser à l'écran. C'est génial, surtout en mode multijoueur, réseau, modem ou serial-link.

Ce système d'écran dans l'écran est repris également pour les caméras, disséminées dans nombre de niveaux.



▲ Certaines armes font vraiment machos. Bien flippantes, bien méchantes, bien violentes

C'est le moment d'enfiler votre pyjama anti-g. ainsi que vos Ray-Ban en plastique. Préparez-vous aussi à faire un voyage dans le temps.

US Navy Fighter 97

Simulateur - Tous joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS
Apparemment, USNF n'a pas fini d'être rentabilisé, puisque cette "nouvelle" version n'apporte que très peu de choses. En fait, au risque de me faire traiter d'être blasé et désagréable, USNF Fighter 97 mérite autant de figurer dans votre logithèque qu'Ophélie Winter à l'Académie française.

TIPS TECHNIQUE
Vous pouvez pousser la résolution jusqu'au comique 1024x768. Quels biogateurs, ces programmeurs !

Nostalgiques de *Top Gun*, réveillez-vous, c'est le moment d'enfiler votre pyjama anti-g. ainsi que vos Ray-Ban en plastique. En effet, vous avez de nouveau rendez-vous avec Jane, une bonne copine à vous, qui, soyons honnêtes, ne s'est fait désirer qu'assez rarement ces derniers temps. Non pas qu'elle soit vraiment moche, non pas, mais à l'exception d'AH64D Longbow, les productions portant le sceau de Jane's Simulation commencent à sentir fortement la vieille tôle. US Navy Fighter 97 n'est en fait qu'une version dépoussiérée d'US Navy Fighter tout court, et a pour principale caractéristique de tourner exclusivement sous Windows 95. Ce n'est pas pour jouer les pessimistes, mais déjà que le jeu ramait grave sous DOS, j'avoue être curieux de voir ce que cela va donner. Enfin bref, trêve de mauvais esprit, jetons plutôt un œil du côté des "nouveauautés". USNF 97 est en fait la réunion du programme original et du Marine Fighter expansion disk, le tout rehaussé d'une toute nouvelle campagne vietnamienne. Certains appareils comme le Sea Harrier ou bien le F4-B ne seront disponibles que lors de campagnes bien précises (Ukraine, Kuril et Vietnam) ; mais au total, le nombre de zings disponibles est toujours aussi confortable : à vous les Spectre, Corsair et autre F-14 à choisir parmi les seize avions proposés. Si vous avez du mal à arrêter votre décision, une banque de données comportant divers plans, commentaires et vidéos est à votre disposition gratuits. De ce côté-là, rien à dire, on a affaire à du beau catalogue. Une option multi-

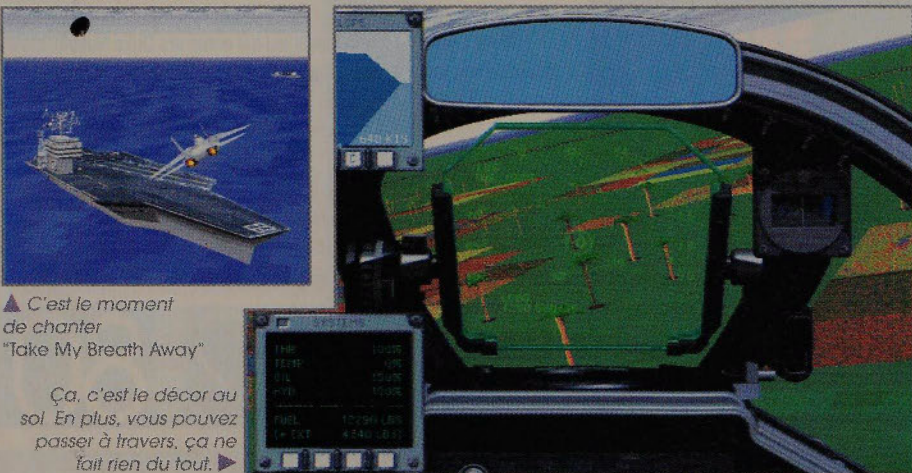


joueur permet de piloter en compagnie de sept coéquipiers, et ce afin de vivre des missions palpitantes grâce à la liaison IPX. Enfin, quand je parle de missions palpitantes, rien de spécialement nouveau ne se pointe à l'horizon artificiel : combats air-air, destruction de cibles au sol, la routine du pilote de chasse quoi ! Si les missions proposées ne vous suffisent pas, vous pourrez toujours créer les vôtres grâce à l'éditeur incorporé. Bon, ce n'est pas tout ça, mais il serait temps de voir ce qu'il a réellement dans le ventre, ce simulateur sur le retour. Eh bien non, autant vous dire tout de suite que le miracle n'aura pas lieu. L'animation est toujours aussi poussive (pour vous dire, ça rame sur un P200 en 640x480 !), ce qui est quand même décevant vu la relative pauvreté de ce qui est affiché à l'écran. Les avions ne débordent pas vraiment de textures, de même que les bâtiments au sol et les objets du décor, souvent réduits à leur plus simple expression. Seule contrepartie à ce constat d'échec : le comportement des appareils s'avère réaliste, pour autant que l'on puisse en juger au regard du moteur 3D dépassé. En un mot comme en cent, tant qu'à cracher votre portemonnaie, autant le faire avec un simulateur plus récent.

Fishbone

- Le nombre d'appareils différents.
- Moteur 3D dépassé.
- Une sale odeur de déjà vu.

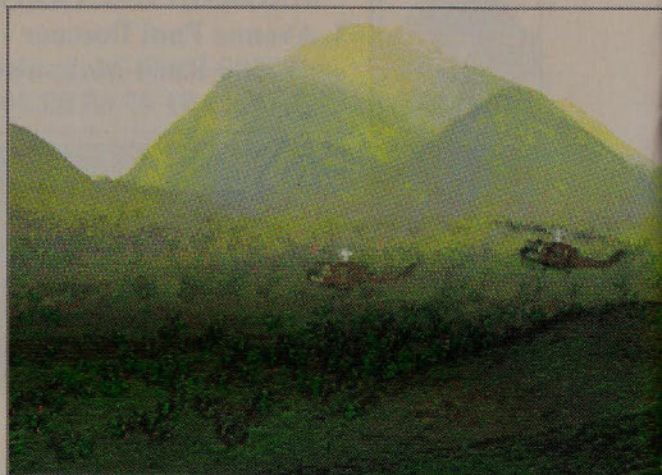
TECHN 60 DESIGN 65 INTÉRÊT 60



▲ C'est le moment de chanter "Take My Breath Away"

Ça, c'est le décor au sol. En plus, vous pouvez passer à travers, ça ne fait rien du tout. ▶

Vous voulez voir du pays et vivre des aventures exaltantes tout en gagnant de l'argent ? Engagez-vous dans une troupe de mercenaires. Voyages et brouzoufs assurés.



Wages of War

Guerre - Tous joueurs - PC CD-Rom



EN DEUX MOTS

Un nouveau jeu qui vous place à la tête d'une équipe de mercenaires se devait d'être différent de ce qui avait été fait auparavant. Le pari est réussi : graphisme amélioré et vraisemblance des missions font de ce produit un incontournable pour les fans du genre.

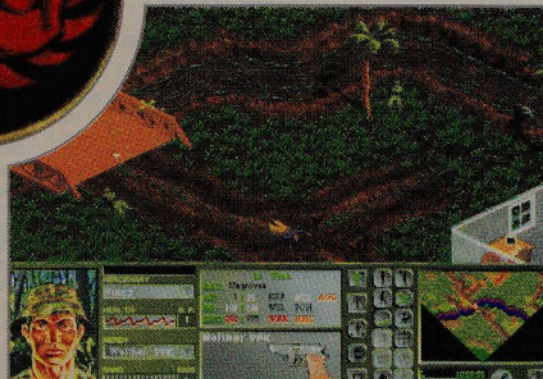
Faire de la mort son gagne-pain devient de plus en plus banal. Marchands d'armes, tueurs et mercenaires sont restés des métiers aux débouchés prometteurs. En ces temps de chômage, pourquoi ne pas envisager une juteuse reconversion ? Après tout, puisqu'il faut bien mourir un jour, autant que cela rapporte du fric. Mais si le métier de mercenaire sait se rendre attrayant, il vaut mieux savoir de quoi il retourne avant de signer. Ce jeu vous donne l'occasion de vous initier.

Directeur des ressources humaines ou marchand de chair à canon ?

Dans une époque futuriste, assombrie par une guerre nucléaire, vous dirigez une agence de mercenaires. Riches individus et

associations gouvernementales vous proposent des missions dites sensibles. Vous vous occupez d'acheter des armes, choisir des mercenaires, faire appel à une agence de renseignements ou de voyage, entraîner vos troupes, et préparer minutieusement chaque départ. Chaque mission est différente et demande donc une préparation particulière. Il faut penser à tout, aussi bien à la trousse de secours qu'au nombre de chargeurs laissés à chacun.

Les types de mission et leur déroulement sont d'un réalisme convaincant. Cela devient même très intéressant avec des plateaux en 3D. De plus, les missions ne s'arrêtent pas une fois l'objectif rempli : il faut ensuite quitter les lieux, sachant que des ennemis vous guettent sur le chemin du retour. Trois niveaux de difficulté sont proposés. J'ai essayé le moyen : il est diablement difficile d'aller jusqu'au bout de la mission en ramenant tous ses hommes. Je n'y suis jamais arrivée. Comptez un mort et deux ou trois blessés sur huit mercenaires, choisis parmi une soixantaine d'hommes et de femmes. Certains ne sont pas disponibles d'une mission à l'autre.





▲ Le curseur de la souris vous renseigne sur l'état de santé des troupes : blanc, en bonne santé ; jaune, blessé ; rouge, inconscient



◀ La carte 2D est accessible tout au long de la mission. Vos mercenaires sont représentés en vert, les animaux nuisibles en jaune, les civils en bleu et les ennemis en rouge

Réalisme de rigueur cherche interface rigoureuse...

La bande sonore est de bonne facture. Crissement des pas dans la neige, clapotis de l'eau, cri des blessés, tout est réussi. L'environnement graphique est lui aussi exceptionnel avec un rendu S-VGA concourant à rendre la mission plus vraisemblable encore.

Quant à l'interface, elle fait figure de parent pauvre. Bien qu'elle soit peu intuitive, on en prend vite l'habitude. Elle se résume à cliquer sur des icônes suivant l'action envisagée, puis à placer le curseur de la souris à l'endroit où l'on désire agir. Le jeu évolue par tour en fonction du nombre de points de vos hommes. La variété des mouvements est impressionnante : les déplacements peuvent se faire au pas de course ou en rampant. Seul le nombre de points nécessaire les différencie. Pour savoir combien de points sont décomptés pour une action, il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris. Vous pouvez aussi rester sur place (ça coûte moins cher), à genoux, debout ou couché, et même tirer dans chacune de ses positions. Chaque mercenaire peut soigner un collègue et se soigner lui-même s'il possède un nécessaire de survie.

Mission réussie pour le tueur de Deadly Games

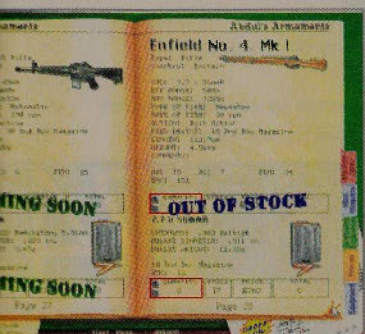
Rien n'a été laissé au hasard. Deadly Games est dépassé, et de loin, par ce nouveau produit. L'évolution est notoire. J'y ai joué trois jours, avant d'écrire mon test. C'est dire si j'ai apprécié. Le nombre d'armes proposées et le graphisme m'ont ravie. Adieu l'avarice des anciens jeux !

Le jeu offre 16 scénarii différents, et un mode Campagne est également accessible. Vous y effectuez les missions au fur et à mesure que l'on vous les propose, de manière à accumuler de l'argent. Le but est de gérer votre entreprise de façon viable. New World Computing a su rénover le genre en améliorant de manière notable le système de jeu, par rapport aux derniers produits de Sirtech. Les fans du genre, comme les simples amateurs, trouveront leur bonheur. Ce ne sera pas une révolution, mais il faudra désormais compter avec lui.



▲ Vous pouvez récupérer du matériel sur les morts ou encore vous livrer à des échanges d'objets entre vos gars grâce à ce tableau

Ce jeu ne
fonctionne que
sous Windows
95. Messieurs les
programmeurs,
que faites-vous
des autres ?



- +
- Le graphisme en S-VGA
- +
- Les bruits de pas dans la neige
- +
- Les armes variées
- +
- Les missions bien construites
- +
- L'interface maladroite
- +
- 16 scénarii seulement

TECHN 71 DESIGN 73 INTERET 76



Le premier Nascar avait connu un grand succès, mais qu'en sera-t-il de ce **second volet** qui nous arrive après cinq hits dont **F1GP2** et **Screamer 2** ?

Nascar Racing 2

Simulation - Fans de sports mécaniques - PC CD - Rom

EN DEUX MOTS

Un moteur 3D très puissant, une conduite agréable, des options de réglage de la voiture extrêmement précises : Nascar a tout pour plaire aux fans de courses de bagnoles. Sauf que Nascar, c'est du Nascar, une compétition inconnue chez nous.

TIPS TECHNIQUE :

Nascar 2 propose une version optimisée pour la carte 3D Blaster PCI (chip set Rendition Verite)

Le Nascar, vous connaissez ? Non ? Ben, moi non plus, ça ne me dit pas grand-chose. Nous, en Europe, on a la F1, et eux, les Ricains, ils ont le Nascar. C'est un peu le même problème pour le football américain, en pire : des jeux magnifiques nous arrivent, mais bon, on leur préfère de bêtes "soccers", parce qu'on connaît les règles, les équipes, les joueurs et parce que ça fait référence à des domaines plus familiers. Nous, c'est la Kro. Eux, c'est la Bud. Chacun sa connerie.

Une technique irréprochable

Bon, alors j'm'y colle. Première constatation, le moteur 3D est tout bonnement étonnant. Peut-être le plus puissant du moment. Les textures sont magnifiques, et ça tourne à une vitesse plus que correcte. Les voitures se déforment après une collision, et on aperçoit même la bouille du conducteur à travers la vitre. C'est un peu du luxe, mais ça impressionne toujours. Le confort de conduite est appréciable, à condition de supprimer les options d'aide qui foutent tout le plaisir en l'air. C'est très jouable au clavier, mais le top du top, c'est encore d'avoir un volant. Des options de réglage ultra-précises de la voiture sont proposées. Les incondtionnels de sport mécanique apprécieront certainement. Techniquement, je n'aurais qu'un unique reproche à faire : l'absence totale de gravité. Le super moteur 3D a complètement oublié de la gérer (ça lui est sorti de la tête). Du coup, les voitures restent scotchées au sol et, même lors d'une collision frontale à pleine vitesse, elles ne décollent pas d'un millimètre.

Sinon, c'est drôlement beau... Mais je ne m'amuse pas. Les circuits de Nascar sont presque toujours des boucles. Je ne connais pas mes adversaires, j'ai la sensation d'être un Cernouais participant à des éliminatoires de bobsleigh. Je ne suis pas à ma place. Et puis, Nascar 2 arrive après la bataille : on a déjà vu passer F1GP2, Screamer 2, Rally Championship, Destruction Derby 2 et Power F1. Alors, ce jeu de Nascar, si beau soit-il, est à mon avis à réserver aux incondtionnels de la conduite.

Monsieur Pomme de Terre

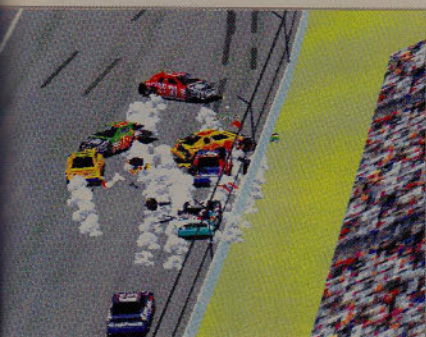


▲ Le jeu doit sûrement proposer des tas de circuits officiels et tout et tout, comme dans la vraie vie. Mais comme on connaît que dalle au Nascar, ben on s'en fout

Et en réseau ?

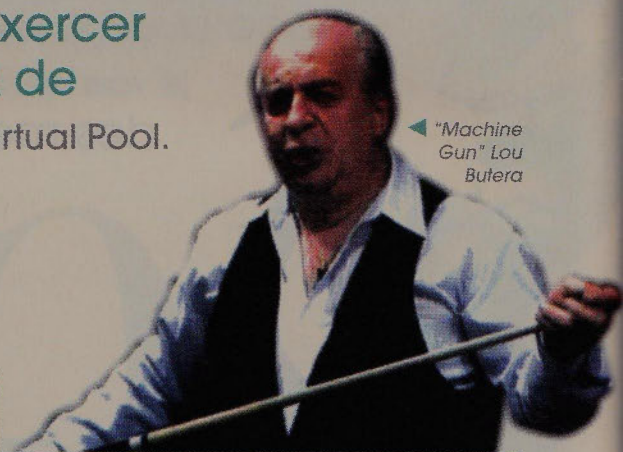
Fichtrement bien fait, le mode de jeu en réseau. On peut concourir jusqu'à huit, et c'est assez rapide. Mais ça reste du Nascar. En revanche, si on supprime les options de règles et qu'on joue en Practice (ce qui élimine d'office les concurrents gérés par l'ordinateur), ça devient vraiment poilant de froisser de la taule, de se faire de méchants tête-à-queue... de jouer aux autos tamponneuses, quoi ! Mais bon, les autos tampons, c'est marrant un moment, après, ça lasse et on passe aux montagnes russes. Or Nascar 2 ne propose pas de circuits de montagne russe, même pas une option "barbe à papa". Tant pis.

- L'un des plus puissants moteurs 3D du moment
- Des réglages très précis du véhicule
- Une conduite réaliste
- C'est du Nascar, personne ne connaît le Nascar
- Les circuits sont presque toujours des anneaux





Il va être temps de passer à table... pour vous exercer à un des quatre jeux de billard proposés par Virtual Pool.



Virtual Pool

Simulation de billard - Tous joueurs - Mac CD-Rom

EN DEUX MOTS

Sans remplacer un véritable billard, Virtual Pool vaut surtout pour son aspect très réaliste et son côté entraînement. Une excellente simulation, que tout amateur de billard se doit de posséder.

Nous allez maintenant pouvoir transformer votre Macintosh en Académie de billard. Enfin presque, car Virtual Pool ne propose que quatre variantes de jeu, à savoir le 8-ball (mettre la bille 8 après avoir mis les billes solides ou striées), le 9-ball (mettre la bille 9 en mettant la bille la plus faible avant), le Rotation Pool (atteindre 61 points en mettant les billes dans l'ordre) et le Straight Pool (atteindre un nombre de points prédéterminé). La table est affichée en 3D, et il est possible de tourner tout autour, afin d'obtenir le meilleur angle de vue possible. De même, toutes les positions sont possibles pour arriver à viser correctement. Tous les mouvements (vues et visées) se font à la souris après avoir activé la fonction désirée au clavier. La force est déterminée par la rapidité de mouvement de la souris. Ainsi, vous devriez pouvoir réussir (avec un peu d'entraînement quand même) à faire facilement des coulés, rétros et autres massés, ces derniers donnant la plupart du temps des trajectoires de billes assez impressionnantes. Votre adversaire peut être un autre joueur sur la même machine, mais aussi l'ordinateur lui-même (neuf adversaires plus ou moins



adroits sont disponibles) ou un joueur en réseau. De plus, vous disposez d'un mode entraînement soit pour les jeux habituels, soit pour le Trick Shot. Cette dernière variante vous permet d'effectuer des figures de style plus ou moins libres. Vous disposez, pour cela, d'une bibliothèque de coups à réaliser, mais rien ne vous empêche de faire vos propres figures. Et si vous ne comprenez pas trop comment réussir certains coups, le célèbre «Machine Gun» Lou Butera vous guidera en vidéo. (En le regardant jouer, vous comprendrez d'où vient son surnom). Il vous expliquera non seulement les coups de base (que vous retrouverez dans la documentation), mais vous initiera également au Trick Shot, démonstrations à l'appui. Toujours dans un souci d'apprentissage, il est possible de visualiser la trajectoire des billes selon la visée. Ainsi vous pouvez voir comment se comportera la bille selon l'endroit visé, et celui où vous frappez la bille. Bien évidemment, vous disposez également d'un replay. De plus, une vidéo «monty pythonesque» vous racontera l'histoire du billard. Pour parfaire l'ambiance d'une académie, vous aurez droit à quelques musiques au format audio CD. Le graphisme est assez sobre, mais le décor représente quand même une salle (même si elle est un peu géométrique). De plus, le logiciel exploite pleinement les grands écrans.

Tibérius

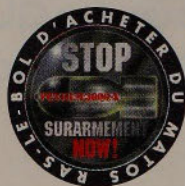


- Le réalisme du jeu
- L'aspect entraînement
- Les vidéos explicatives
- La bibliothèque de Trick Shot
- Quatre variantes seulement

TECHN. 85 DESIGN 70 INTÉRÊT 80



Avant j'étais moche, mais maintenant, grâce à Gex, je suis un gros lézard, je vais bien, je gobe des mouches.



Gex

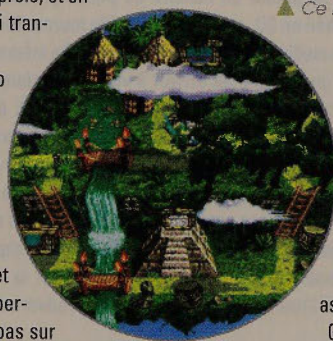
Plates-formes - Tous joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

Un vieux jeu de plates-formes, trop classique, mais marrant, long et bien fait. Gex fonctionne sur le même principe que les jeux Sega PC : c'est totalement Plug & Play, mais ça ne tourne que sous Windows 95 et il faut un Pentium pour le faire marcher correctement.

Saloperies, ces geccos ! Un jour, un pote à moi en a offert un à sa gonzesse parce qu'elle trouvait ça "si mignon", ces p'tits lézards qui peuvent grimper partout avec leurs ventouses au bout des pattes. Dès le premier jour, elle est passée à un cheveu de l'amputation du doigt, sa gonzesse : elle a fait des guilis dans le cou de son gentil gecco, et il l'a mordue. Quand un gecco mord, les muscles de ses mâchoires se tétanisent sur sa proie, et on ne peut plus lui faire lâcher prise, même en lui tranchant la tête. Comme la nature est bien faite !

Enfin bref, on s'en fout. Gex est un jeu vidéo dont le héros est un gentil gecco. C'est un bon vieux jeu de plates-formes des familles, trans-fuge de la 3DO, dont l'originalité tient dans le personnage qui peut grimper aux murs et aux plafonds. À part ça, Gex est un soft classique, presque académique, avec au programme les sempiternels passages secrets, bonus divers et monstres à terrasser. La panoplie d'actions du personnage est assez étendue. Je ne m'étendrai pas sur



▲ Ce Polaroid est une sauvegarde de mi-parcours. Quand vous crevez, vous réapparaîsez ici

le fait que Gex peut assommer ses ennemis et faire s'écrouler les murs avec sa grande queue. Mais Gex peut également cracher du feu et de la glace, en chopant les bonus adéquats qu'il attrape avec sa grande langue gluante - mais je ne m'étendrai pas non plus là-dessus. Le jeu est très long, assez difficile, avec des passages très techniques, mais les monstres ne sont ni assez nombreux ni assez variés.

Gex fonctionne sous Windows 95, aussi nul besoin de configuration de carte vidéo ou de carte son si l'on est équipé en Plug & Play (sinon c'est la galère, vous connaissez). Un bouton pour installer, un bouton pour jouer, un dernier pour désinstaller. C'est pratique, mais il y a un prix à payer, quand on veut du plug & play : Gex reste un jeu issu de l'ancienne génération de consoles. Alors pourquoi s'acheter des Pentium ? Réponse : pour se faire refourguer des jeux techniquement dépassés, même sur console 32 bits.

Monsieur pomme de terre

Bon allez, pour un vous faire plaisir, voici un code, celui du dernier niveau. Il vous permettra d'accéder à tous les tableaux : GYVYRHKP.

- +
 - +
 - +
 - +
- Totalement Plug & Play
De très nombreux tableaux
Presque une vieillerie
Pas de sauvegarde (mais des mots de passe)

TECHN. 45 DESIGN 60 INTERET 65

◀ Beaucoup de passages secrets ne sont accessibles qu'en rusant avec votre aptitude à coller aux murs.



Reloaded

Arcade - Tous joueurs - PC CD-Rom



Et pourtant, cela commençait bien. Les musiques, les sons des menus, le design des six personnages déjantés qui vous sont proposés en début de partie. Tout ça, l'environnement quoi, était plutôt accrocheur, voire prometteur. C'est quand j'ai mis les pieds dans le jeu proprement dit - ce qui nous intéresse vraiment, en fait - que tout s'est méchamment gâté.

Pour commencer, les personnages, si excitants dans les pages de menus, deviennent, dans le jeu, des bouillies de pixels. Moches de chez Moches. Ensuite, on tente de contrôler le personnage, et paf, il s'avère aussi maniable qu'un chien mort tenu en laisse : on ne dispose que de quatre directions de déplacement et de tir, quand il en faudrait huit. Et puis, le jeu est loin d'être rapide, même sur un Pentium 120. Et plus des personnages se présentent à l'écran, plus les choses s'aggravent, bien évidemment.

Le graphisme des décors est plutôt réussi, avec de jolies textures, de la 3D avec plusieurs niveaux de profondeur et des effets de lumière et d'éclairage tout à fait charmants. Malheureusement, on s'ennuie à mort au milieu desdits jolis décors. Les adversaires

sont stupides, ils déambulent comme des abrutis, et on prend trop peu de plaisir à les faire exploser en miettes.

Bref, on ne s'amuse pas assez, on peste beaucoup contre la maniabilité des personnages, et même le mode deux joueurs en coopération n'arrive pas à faire passer la barre des jeux réussis à ce Reloaded bien décevant.

Seb



EN DEUX MOTS

J'étais plutôt excité par l'arrivée de Reloaded sur PC, le premier épisode sur PlayStation m'avait bien accroché. Et pourtant...

- Les musiques jungle/techno
- Les persos ultra pixelisés
- Absolument sans surprise et trop lent



Premier Mail Order

Non Française	AM	PC	NF = Notice Française	AM	PC	OEM = Sans Boite	AM	PC	PSX SAT	PSX SAT			
CONSTRUCTION KIT	A500	199	VF	DOMINION	CD	329	MOTO X	CD	299	DUNGEON KEEPER	359 359	PANDEMONIUM	309 329
PINBALL	CD	339	DOUBLE TROUBLE	CD	279	NF	MARBUCKER	CD	269	EARTHWORM JIM 2	379	PANZER DRAGON II	329
LECTION: Aces Over Europe, Aces Of The Pacific, Tank Killer, Aviation Fleets	CD	229	DRAGONHEART FIRE & STEEL	CD	229	CD	NASCAR 2	CD	309	ESPN Extreme Games	299	PERDURIUS	369 349
CD & MAGIC	CD	209	DRUID	CD	129	CD	VOYEUR Z	CD	279	Extreme Pinball	359	PERLE BEACH GOLF	319
MS: Eye Of The Beholder 1 & 2 CD	CD	279	DUKE NUKEM 3D	CD	209	CD	NITRO RACERS	CD	209	FIFA 96	219 219	PINBALL GRAFTI	329
THE DARK TRILOGY	CD	279	DUKE NUKEM 3D - NUKE IT	CD	159	CD	ON THE BALANCE LEAGUE EDITION A1200	229	WARCRAFT	329 359	POWERPLAY HOCKEY '96	299 299	
THE DARK TRILOGY	CD	279	DUKE NUKEM 3D - Beyond Meltdown	CD	99	CD	OPPOSITE LOCK (W95/DOS)	CD	289	FIFA 97	219 219	PROJECT OVERKILL	329
THE DARK TRILOGY	CD	279	DUKE NUKEM 3D - ILITONIUM PACK CD	CD	169	CD	OUTPOST	CD	89	FINALE DOOM	319	PROJECT X2	309 309
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 1	CD	309	CD	OVER THE NET	A500	49	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RAPID RELEASE	319 289
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 2	CD	309	CD	PANZER DRAGON	CD	249	WARCRAFT 2 DELUXE EDITION	329	RATINGSNAKE FIST	319 289
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 3	CD	309	CD	PANZER DRAGON 2	CD	249	WARCRAFT 2 - More War	329	RE LOADED	279 279
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 4	CD	309	CD	PANZER DRAGON 3	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 5	CD	309	CD	PANZER DRAGON 4	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 6	CD	309	CD	PANZER DRAGON 5	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 7	CD	309	CD	PANZER DRAGON 6	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 8	CD	309	CD	PANZER DRAGON 7	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 9	CD	309	CD	PANZER DRAGON 8	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 10	CD	309	CD	PANZER DRAGON 9	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 11	CD	309	CD	PANZER DRAGON 10	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 12	CD	309	CD	PANZER DRAGON 11	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 13	CD	309	CD	PANZER DRAGON 12	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 14	CD	309	CD	PANZER DRAGON 13	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 15	CD	309	CD	PANZER DRAGON 14	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 16	CD	309	CD	PANZER DRAGON 15	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 17	CD	309	CD	PANZER DRAGON 16	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 18	CD	309	CD	PANZER DRAGON 17	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 19	CD	309	CD	PANZER DRAGON 18	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 20	CD	309	CD	PANZER DRAGON 19	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 21	CD	309	CD	PANZER DRAGON 20	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 22	CD	309	CD	PANZER DRAGON 21	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 23	CD	309	CD	PANZER DRAGON 22	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 24	CD	309	CD	PANZER DRAGON 23	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 25	CD	309	CD	PANZER DRAGON 24	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 26	CD	309	CD	PANZER DRAGON 25	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 27	CD	309	CD	PANZER DRAGON 26	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 28	CD	309	CD	PANZER DRAGON 27	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 29	CD	309	CD	PANZER DRAGON 28	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 30	CD	309	CD	PANZER DRAGON 29	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 31	CD	309	CD	PANZER DRAGON 30	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 32	CD	309	CD	PANZER DRAGON 31	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 33	CD	309	CD	PANZER DRAGON 32	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 34	CD	309	CD	PANZER DRAGON 33	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 35	CD	309	CD	PANZER DRAGON 34	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 36	CD	309	CD	PANZER DRAGON 35	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 37	CD	309	CD	PANZER DRAGON 36	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 38	CD	309	CD	PANZER DRAGON 37	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 39	CD	309	CD	PANZER DRAGON 38	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 40	CD	309	CD	PANZER DRAGON 39	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 41	CD	309	CD	PANZER DRAGON 40	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 42	CD	309	CD	PANZER DRAGON 41	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 43	CD	309	CD	PANZER DRAGON 42	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 44	CD	309	CD	PANZER DRAGON 43	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 45	CD	309	CD	PANZER DRAGON 44	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 46	CD	309	CD	PANZER DRAGON 45	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 47	CD	309	CD	PANZER DRAGON 46	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 48	CD	309	CD	PANZER DRAGON 47	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 49	CD	309	CD	PANZER DRAGON 48	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 50	CD	309	CD	PANZER DRAGON 49	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 51	CD	309	CD	PANZER DRAGON 50	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 52	CD	309	CD	PANZER DRAGON 51	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 53	CD	309	CD	PANZER DRAGON 52	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 54	CD	309	CD	PANZER DRAGON 53	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 55	CD	309	CD	PANZER DRAGON 54	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 56	CD	309	CD	PANZER DRAGON 55	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 57	CD	309	CD	PANZER DRAGON 56	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 58	CD	309	CD	PANZER DRAGON 57	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 59	CD	309	CD	PANZER DRAGON 58	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 60	CD	309	CD	PANZER DRAGON 59	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 61	CD	309	CD	PANZER DRAGON 60	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 62	CD	309	CD	PANZER DRAGON 61	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 63	CD	309	CD	PANZER DRAGON 62	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 64	CD	309	CD	PANZER DRAGON 63	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 65	CD	309	CD	PANZER DRAGON 64	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 66	CD	309	CD	PANZER DRAGON 65	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 67	CD	309	CD	PANZER DRAGON 66	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 68	CD	309	CD	PANZER DRAGON 67	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 69	CD	309	CD	PANZER DRAGON 68	CD	249	WARCRAFT 2 - TOOLKIT	329	RETURN EVIL	319 319
THE DARK TRILOGY	CD	279	EARTHSHAKE 70	CD	309	CD							



Par Toutatis ! Les Romains sont de retour. Vous allez enfin pouvoir créer votre cité et construire votre empire.

Cæsar II

Simulation - Stratégie
 Tous joueurs - Mac CD-Rom

EN DEUX MOTS
 Simple gestion d'une ville à la SimCity ou administration complète d'une province incluant des combats, Cæsar II est un jeu complet qui ravira les amateurs du genre.
 Ave !

▼ Un lieu à visiter fréquemment : Le Forum.



Si vous ne maîtrisez pas ce genre de jeu, à savoir le genre "Gestion de ressources", le plus simple est de commencer par vous laisser guider par le tutorial. Celui-ci vous indiquera les principes de base pour réussir à créer une cité florissante. Ensuite, à vous d'améliorer tout ça. Il existe deux manières d'aborder ce jeu : le mode Cité, où vous administrerez une ville tout comme dans Sim City, et le mode Province, bien plus évolué, où vous aurez également à gérer toute une région et à faire face aux envahisseurs. Dans les deux modes, cinq niveaux de difficulté sont proposés, depuis Novice, où rien de grave n'arrive, jusqu'à Impossible, réservé aux experts. Pour gérer votre cité, vous disposez de tout un ensemble de bâtiments, des maisons en passant par les cirques, les forums, les hôpitaux, les casernes, les édifices religieux ou encore les préfectures. La ressource essentielle est ici l'eau, et toute vos constructions devront y avoir accès. Pour cela, utilisez réservoirs, fontaines, puits et aqueducs. En ce qui concerne le commerce, vous disposez d'usines et de marchés. Quant à la sécurité et à la défense de la ville, ces dernières sont gérées en interne par des vigies, et en externe par des soldats. Le

Forum est un lieu important de la ville. Dans ce dernier, vous trouverez de précieux conseils quant à la gestion de votre cité, mais vous pourrez également y discuter avec votre trésorier, ou encore répartir les plébéiens dans différents secteurs selon les besoins. Au cours de l'évolution de votre cité, vous gèrerez de nouveaux bâtiments. L'aide en ligne est assez précieuse. Non seulement elle vous indique le rôle de chaque élément, mais en plus elle vous donne des trucs et astuces pour améliorer votre cité. De plus, Cæsar vous propose une mini-encyclopédie sur l'empire romain. De quoi apprendre en vous amusant ! Les combats se font en vue 3D isométrique. Vous positionnez votre armée, lui donnez des ordres, et en avant la bataille. Cependant il est possible de laisser l'ordinateur diriger le combat. Lorsqu'un événement important se produit, celui-ci vous est annoncé dans une petite fenêtre avec une animation 3D en conséquence. C'est en général assez réussi. De manière générale, le graphisme est très fin et très détaillé. Les fenêtres sont redimensionnables, et le jeu exploite donc pleinement les grands écrans : ceci est bien utile pour avoir une vision maximale de la cité, sans scroller en permanence. Enfin, dernier point non négligeable : le jeu est en version française intégrale, même s'il subsiste quelques défauts d'affichage qui font sortir le texte des fenêtres.

Tibérius

- Graphisme très détaillé.
- Tutorial et aide en ligne.
- Encyclopédie et aspect historiques.
- Jeu en VF.
- Il sont fous, ces Romains !
- Quelques textes débordent des fenêtres.



◀ Devinez qui va gagner ?

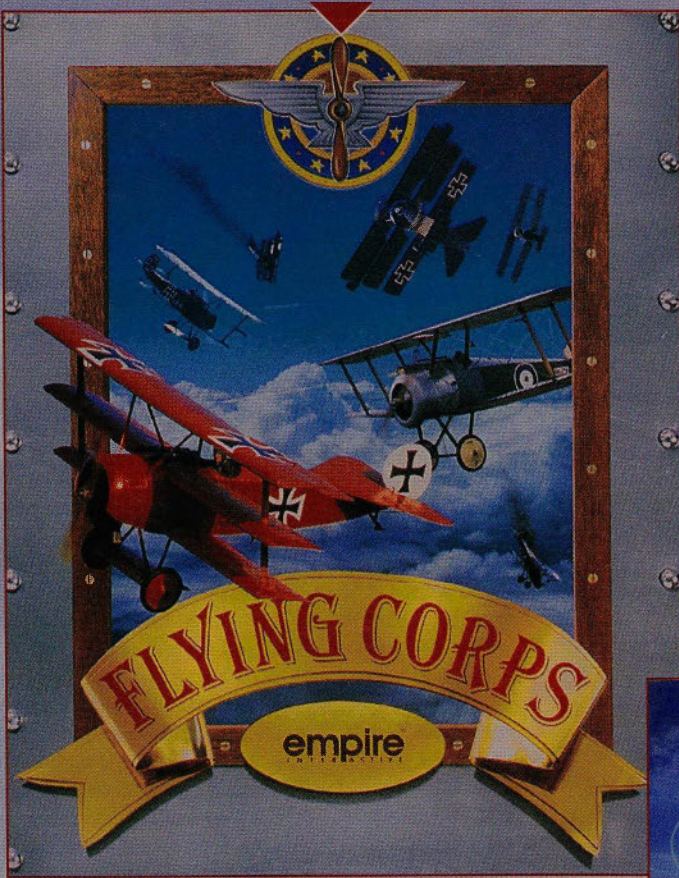


ABONNEZ-VOUS

DÈS AUJOURD'HUI À

JOYSTICK

ET RECEVEZ CE JEU



11 numéros de Joystick **385 F**

+ Flying Corps (CD-Rom PC) **399 F**

Soit un Total de ~~**784 F**~~

Pour vous seulement **469 F**

soit **40%**
de réduction !



OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à : JOYSTICK • TSA 90222 • 92887 • Nanterre Cedex 9.

ST208

Oui je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu Flying Corps sur CD-Rom PC pour un montant de 469 F seulement au lieu de 784 F. Je réalise ainsi une économie de 315 F, soit 40% de réduction.

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

Chèque bancaire ou postal Mandat-lettre

Carte bancaire N° Expire le /

Signature

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

PSEUDO _____

(à créer sur le 3615 JOYSTICK avant de renvoyer votre coupon afin de profiter du 3614 JOYSTICK.)

Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 35 F, et le jeu Flying Corps au prix de 399 F + 13 F de frais d'emballage et de port.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.





Basé sur un moteur 3D de Bungie, celui-là même que Marathon II utilisait, voici un logiciel de **bonne facture** qui saura convaincre les **amateurs de Doom** et autres **marathomaniaques**.



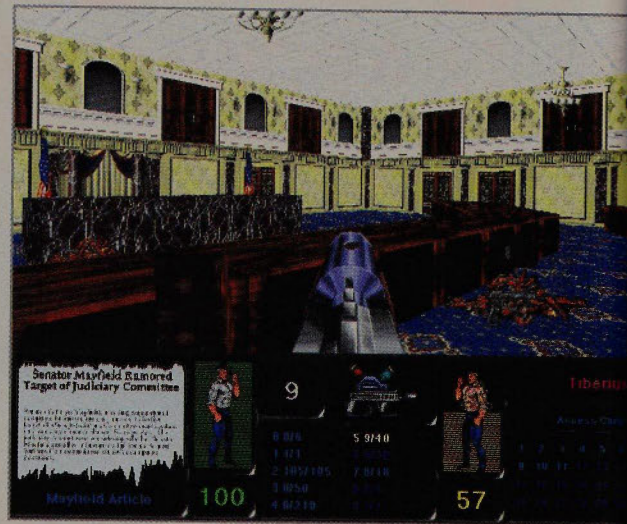
Prime Target

Doom-like - Tous joueurs - Mac CD-Rom

EN DEUX MOTS

En attendant Duke Nukem, vous pourrez toujours vous défouler avec Prime Target. Bien réalisé, disposant d'un graphisme soigné et d'un moteur de jeu performant (merci, Bungie), il promet quelques bonnes heures de carnage.

C'est la grande soirée électorale américaine de 2004. Vous dégustez tranquillement votre plateau-repas devant la télé, lorsque votre amie le sénateur Cathryn Mayfield vous téléphone. Il se passe des choses étranges dans l'immeuble du Sénat. Il semble y avoir beaucoup d'agitation, et votre amie vous demande de venir jeter un coup d'œil. Vous vous rendez sur les lieux, et trouvez le sénateur assassiné. Pour comprendre ce qui s'est passé, vous entreprenez donc de parcourir les bureaux, le capitol et les musées du centre de Washington. Si le scénario est relativement classique (pas même besoin d'être en 2004...), le jeu l'est tout autant puisqu'il s'agit d'un doom-like, ou plus précisément d'un "marathon-like". En effet, MacSoft a utilisé une licence de Marathon II pour réaliser son jeu, ce qui est un gage de qualité au niveau du moteur 3D. Quelques adaptations ont néanmoins été réalisées. Ainsi, il est possible d'accéder directement à une arme ou de consulter l'inventaire pour, par exemple, lire les notes ramassées. En plus de points de vie, vous disposez d'un bouclier de protection (un

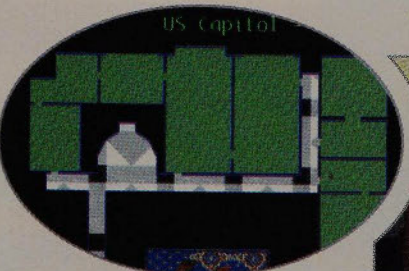


gilet pare-balles). Il est également permis de sauter ou de se baisser, et de regarder dans toutes les directions. Enfin, il faudra mettre la main sur quelque 32 clefs pour visiter intégralement les lieux ! Au détour des nombreux couloirs, vous rencontrerez non seulement des costards-cravates, mais aussi des skinheads, des gros balèzes, des ninjas, etc., chacun disposant d'une arme particulière. De toute façon, il faut tirer sur tout ce qui bouge... mais aussi, si on veut, sur ce qui ne bouge pas. Vous pouvez ainsi dégommer, par exemple, un buste de marbre dont la tête ne vous revient pas. L'impact des tirs reste visible sur les murs, tout comme les taches de sang... Pour progresser, il faudra parfois pousser des éléments du décor, tels que les chaises, fanions et autres poubelles. Par ailleurs, le graphisme des différents endroits est assez réussi et très réaliste. Si les locaux sénatoriaux sont luxueux, les sous-sols et autres tuyaux de ventilation dans lesquels vous vous engouffrez sont autrement plus sinistres. Le plan des niveaux est tout aussi soigné, puisque le sol des pièces déjà visitées y est représenté, ce qui accroît sa lisibilité. Votre armement est des plus classiques : couteau, pistolet, fusil, mitrailleuse, lance-flammes, fusil à hydrogène liquide, mine de proximité, lance-missiles et fusil à décharge électrique.

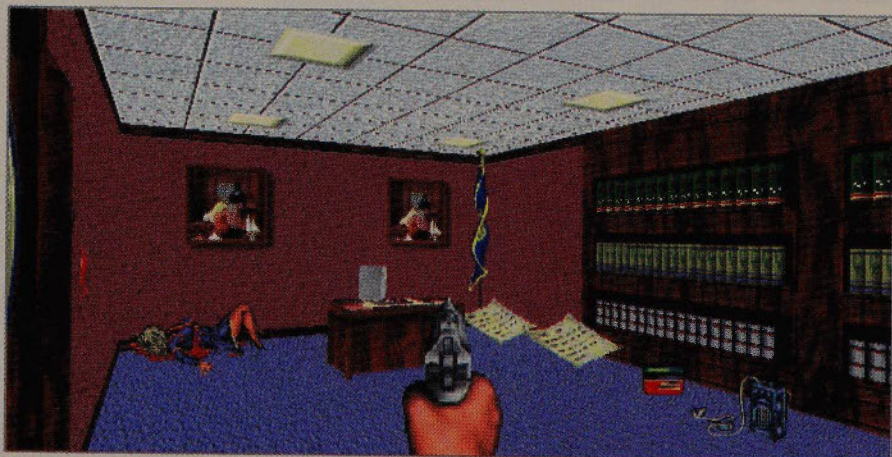
Tibérius

- Possibilité de sauvegarder à tout moment.
- Graphisme fin et soigné.
- Moteur de jeu performant (signé Bungie).
- Quelques problèmes d'installation.
- La taille des sauvegardes !

TECHN. 85 DESIGN 80 INTÉRÊT 75



▲ Une carte précise et bien utile. Triste découverte, votre amie a été assassinée. ▼





■ MACHINE MAC CD-ROM ■ CONFIG MIN POWERMAC CD 2X 8 MO DE RAM 40 MO DE DISQUE DUR (117 MO POUR INSTALLATION COMPLÈTE) ÉCRAN 13" EN 256C OPTIMISÉ POWERMAC ■ ÉDITEUR MACSOFT
 ■ DÉVELOPPEUR TERMINAL REALITY INC ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 4

Terminal Velocity

Arcade - Tous joueurs - Mac CD-Rom



EN DEUX MOTS

Malgré un graphisme peu convaincant, Terminal Velocity permet de se défouler sans trop se poser de question, et de mettre son joystick à dure épreuve.

En cette belle journée du 2 septembre 2704, certains Aliens rompent un traité datant de 2634 et attaquent la Terre. Une bonne partie des forces terriennes est ainsi détruite, mais vous faites partie d'un escadron encore disponible. Vous voilà donc de nouveau défenseur de la planète bleue, où vous allez chasser de l'Alien à bord de votre TV-202. Tout ça n'est bien sûr qu'un prétexte pour nous livrer un jeu d'arcade assez classique. Vous attaquerez neuf planètes, découpées en trois niveaux, le dernier d'entre eux donnant droit à une confrontation avec le boss. En détruisant les installations, vous récupérez des boules vous donnant de l'énergie ou des armes. Vous pourrez également emprunter des tunnels regorgeant d'armes supplémentaires (ces derniers font accessoirement office de raccourcis). Les missions consistent en général à détruire les cibles désignées ou à voler vers certains checkpoints. Le graphisme est assez pixelisé ; en contrepartie, le jeu est plutôt rapide, sauf peut-être dans les tunnels. L'armement ne présente pas de surprises : lasers, missiles et autres canons à ions. À noter qu'il est possible de sauvegarder en cours de niveau (en revenant au menu) ; si vous échouez au cours d'une mission, vous pourrez la recommencer directement.

Tibérius



- Action rapide
- Jeu en réseau
- Quelques défauts d'affichage
- Action répétitive

TECHN. 60 DESIGN 55 INTERET 60



■ MACHINE MAC CD-ROM ■ CONFIG MIN 68040 (POWERMAC RECOMMANDÉ) CD 2X 15 MO DE DISQUE, 8 MO DE RAM (16 MO RECOMMANDÉS) OPTIMISÉ POWERMAC ■ ÉDITEUR ACCESS ■ DÉVELOPPEUR ACCESS
 ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1

Under A Killing Moon

Aventure - Tous joueurs - Mac CD-Rom

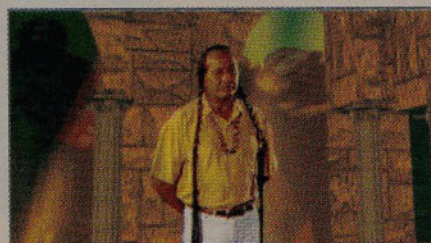
EN DEUX MOTS

Doté d'un excellent scénario et d'une interface bien conçue, Under A Killing Moon est un très bon jeu d'aventure. On prend vraiment plaisir à jouer les détectives.

Il aura fallu attendre près de deux ans pour voir ce jeu sortir sur notre machine. Il est enfin arrivé, et vous allez pouvoir guider Tex Murphy dans ses enquêtes très particulières.

Vous êtes un détective privé, dans la plus pure tradition des polars des années 30. Les auteurs ont voulu créer un mélange des héros du Faucon Maltais, de Casablanca et... de l'Inspecteur Clouseau de la Panthère Rose ! Tout un programme... C'est assez réussi. L'action se situe en 2042, après la Troisième Guerre mondiale. Celle-ci a engendré des zones radioactives, ainsi que des mutants. Tex vit dans le vieux San Francisco : c'est là que commence l'aventure. Le scénario est béton, et l'interface fort bien conçue. Le système de jeu est constitué de trois types d'interaction : un mode classique, un mode déplacement et un mode dialogue. Dans les phases de déplacement, le décor, calculé en temps réel, nécessite une machine puissante. On peut diminuer la taille de la fenêtre, la résolution ou le détail des textures. De très nombreuses vidéos sont présentes sur les 4 CD. On retrouve ainsi le flic borné, les blondes pulpeuses et autres clochards et indics. La musique correspond à celles des polars style années 30. Enfin, le jeu dispose d'une aide en ligne très complète, ainsi que d'un système d'indice contextuel.

Tibérius



- Un scénario très poussé
- La durée de vie
- L'aide et les indices en ligne
- Mode "déplacement" consommateur de CPU
- Sans parfois de mauvaise qualité
- On meurt souvent

TECHN. 65 DESIGN 70 INTERET 80



Star General

Wargame spatial - Tout public - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

L'espace selon Star General est bien triste... Je viens de jouer quelques heures avec un très net sentiment de vide



Quel est l'intérêt de cette nouvelle déclinaison du moteur de la série Five Stars, à part un univers et des unités différents ? Combien de temps les concepteurs ont-ils mis à inventer des noms comme Xritra et Hressa ? Le poney est-il réellement un grand prédateur ?

Ultime (là, je m'avance !) rejeton de la série qui débuta avec le superbe Panzer General, SG n'en est qu'une bien pauvre déclinaison. Rien de neuf, à part une échelle de jeu à deux niveaux : interstellaire et planétaire, ainsi que des options diplomatiques, sept races différentes et la possibilité de construire des villes et autres installations.

Là où on aurait pu espérer une gestion économique plus poussée ou des options de diplomatie au moins équivalentes à celles utilisées dans un souk, Star General ne nous donne rien. Dommage, l'interface, les unités au sol et les vues en 3D des vaisseaux bénéficient d'un graphisme soigné

Bob Arctor



Des hexagones interstellaires, personne ne vous empêchera de bâiller



- Qui aime bien, châtie bien.
- Ça tourne sur des bécanes peu puissantes sans trop de ralentissements.
- Tant va la cruche à l'eau...



Safecracker

Aventure - Amateurs de casse-tête - PC CD-Rom

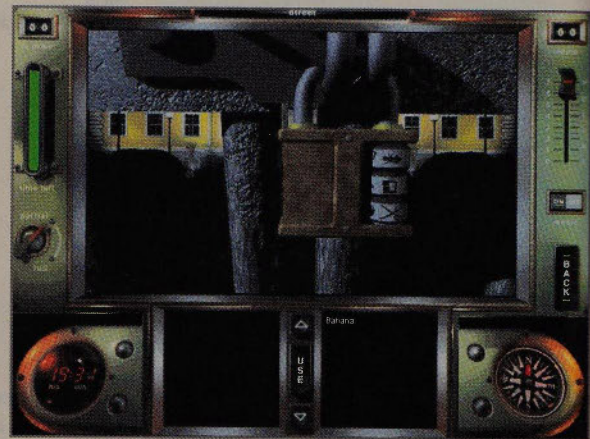
EN DEUX MOTS

Plus une succession de casse-tête qu'une véritable aventure, Safecracker bénéficie tout de même d'une ambiance, d'une interface et d'un graphisme très réussis.



Safecracker est une aventure bien programmée (en QuickTime VR), au graphisme léché, avec une vraie ambiance, mais tout l'aspect ludique repose sur une série de coffres qu'il faut ouvrir en résolvant des énigmes du genre Mastermind ou Taquin, lesquelles énigmes deviennent de plus en plus compliquées, jusqu'au décodage de messages en braille et des tas d'autres trucs qui éclatent les premiers de la classe mais qui, moi, m'ont toujours gonflé. Et c'est bête à dire, parce qu'en principe, une aventure, c'est censé être conçu précisément pour qu'on se prenne la tête dessus, mais là, ouvrir un coffre, avancer, et tomber dans la pièce suivante face à un nouveau coffre encore plus compliqué, ça m'a gonflé. Les masos fadas de casse-tête trouveront là un superbe instrument d'auto-flagellation mentale.

Monsieur pomme de terre



▲ Première énigme (donc fastoche, mais après ça se corse) ouvrir ce cadenas à code. Les trois moiettes présentent chacune une dizaine de symboles différents. Il faut trouver trois symboles qui s'associent : une clef de sol, une clef de fa et une croche.

REMARQUE:

L'interface est en QuickTime VR. C'est très beau et ça bouge à 360°. En revanche, ça rame en dessous d'un Pentium 120

- L'interface en QuickTime VR, très bien programmée
- Des qualités graphiques incontestables
- Plus une suite de casse-tête qu'une véritable aventure



Test



- THE CROW
- CONFIG MINI PENTIUM 100
- ÉDITEUR ACCLAIM
- DÉVELOPPEUR GRAY MATTER ANGLETERRE
- TEXTE ET VOIX VF
- NBRE DE JOUEURS SEUL

The Crow

Arcade - Tous joueurs - PC CD-Rom



EN DEUX MOTS

Certaines histoires se prêtent aux jeux de baston. D'autres pas. Et *The Crow* fait manifestement partie de ces dernières. Malgré la retranscription réussie de l'ambiance, la sauce ne prend pas.

Comment gâcher une bonne idée ? Acclaim se fait fort de nous le montrer en deux temps, trois mouvements. Prenez un film à l'esthétisme léché mais au scénario plutôt creux comme *The Crow* et adaptez-le en jeu de baston. Certes, l'aspect est joli : graphisme 3D, ambiance "frayeur nocturne" et musique déjantée. Mais alors, le scénario est encore plus nul que celui du film. Quelle idée ont-ils eu d'en faire un jeu d'arcade pur et dur ? Concevoir un jeu magnifique dont l'intérêt se limite à une partie de boum-boum contre les affreux méchants, cela frise le ridicule. Non pas que je déteste les jeux de baston, loin de là. Mais pourquoi ne pas s'être inspiré un petit peu du scénario, aussi mince fut-il, pour proposer une belle aventure ? Les possibilités étaient riches. C'est désolant. Pourquoi se limiter à un jeu de baston, médiocre de surcroît ? Puisque jeu de baston il y a, autant vous dire que celui-ci ne casse pas vraiment la baraque, et que les amateurs du genre n'auront aucune peine à trouver d'autres produits plus conviviaux. En plus, vous ne pouvez y jouer qu'au clavier et au paddle. C'est encore plus désolant.

Kika

VOTRE JEU
48H CHRONO

EN ①

04.73.60.00.18

3615 CENTSOFT

FAX 04.73.60.00.17



PC CD-ROM JEUX

nouveautés*

AH 64D LONGBOW vf +data	369
A.T.F + data vf	369
ANGEL DEVOID vf	309
BATTLECRUISER 3000 AD nf	245
BLOOD & MAGIC vf	329
CAPITALISM vf	299
COMMANCHE 3	335
DEADLOCK vf	295
DIE HARD TRILOGY	319
DOMINION vf	TEL
DUNGEON KEEPER vf	349
FLYING CORPS vf	329
FORMULA 1	TEL
K.K.N.D	TEL
M.D.K	TEL
MAGIC THE GATHERING vf	329
MASTER OF ORION 2 vf	279
MORTAL KOMBAT TRILOGY	319
NASCAR RACING 2	TEL
N.B.A JAM EXTREME	TEL
NET_ZONE	289
PANDORA DIRECTIVE vf	345
PHANTASMAGORIA 2 vf	335
SEGA RALLY win 95	315
SENSIBLE WORLD SOCCER 97	TEL
SETTLERS 2 MISSION vf	149
SIMCOPTER win 95	319
SOLAR CRUSADE vf	249
STREET RACER +paddle	259
TEAM F1 vf	329
THEME HOSPITAL vf	TEL
TUNNEL B1	289
UNE POUPÉE PLEINE AUX AS vf	289
US NAVY FIGHTER 97 vf	329

A10 CUBA	319
ACTION SOCCER +joypad vf	249
AGE OF RIFLES vf	335
ALBION vf	295
ALIEN TRILOGY	325
ALONE IN THE DARK trilogy vf	299
APACHE LONGBOV vf	289
ARCHIMEDEAN DYNASTY* vf	289
AZRAEL'S TEAR vf	329
BATTLEGROUND vol 1,2ou 3vf	339
BERMUDA SYNDROME vf	295
BUD TUCKER in double vf	239
BURIED IN TIME vf	189
CAESAR 2 vf	269
CHEVALIERS DE BAPHOMET vf	290
CHESS MASTER 5000 vf win95	335
CHRONICLES of the sword vf	329
CIVILIZATION 2 scénario vf	175
CLOSE COMBAT vf win 95	325
COMMAND & CONQUER vf	299
CREATURES vf win 95	245
CRUSADER NO REGRET nf	289
D (livré avec 1 cd audio) vf	289
DÄGGERFALL nf	329
DAVIS CUP TENNIS nf	299
DAYTONA USA win 95	299
DEADLINE vf	269
DEADLY GAMES nf	299
DEATH RALLY nf	169
DESTRUCTION DERBY 2 nf	295
DIABLO vf win95	329
DISCWORLD 2 vf	295
DOWN IN THE DUMPS vf	295
DRAGON LORE 2 vf	269
DUKE NUKEM 3D vf	195
EARTH WORM JIM 1+2 vf	259
EMPIRE 2 vf	289
EUROFIGHTER 2000 +data vf	245
EURO SOCCER 96 vf	285
EVIDENCE vf	299
F1 GRAND PRIX 2 vf	295
F22 LIGHTNING 2 vf*	325
FABLE vf	295
FAST ATTACK vf	289
FIFA 97 vf	299
FLIGHT SIMULATOR 6 vf win95	365
FOOTBALL MANAGER 96/97 vf	309
FORT BOYARD la légende vf	269
GABRIEL KNIGHT 2 vf	320
GENDER WARS vf	279
GENE WARS vf	319
GOLDEN GATE KILLER vf	269
GRAND PRIX MANAGER 2 vf	319
HARD LINE vf	289
HARVESTER vf	305
HEROES might & magic 2nf	335
HIND vf win95	335
IN THE FIRST DEGREE vf	189
IZNOGULD vf	299
JETFIGHTER 3 nf	329
KICK OFF 96 vf	289
L'ENTRAÎNEUR + data 97 vf	299

LE CAUCHEMAR DE PPD vf	349
LE TRESOR DES TOLTEQUES vf	289
LEISURE SUIT LARRY 7 vf	295
LIGHTHOUSE vf win	335
LORDS OF THE REALM 2 vf	299
MAGIC CARPET 2 vf	249
M.A.X.vf	319
MECHWARRIOR 2 vf	329
MEGARACE 2 vf	295
MONOPOLY vf	279
MONTY PYTHON vf	299
MYST vf	295
NBA LIVE 97 vf	325
NEED FOR SPEED spécial	329
NHL HOCKEY 97	329
NHILLUS vf	265
NORMALITY INC vf	315
OBELIX & ASTERIX vf win95	230
OLYMPIC GAMES vf	279
ORION BURGER vf	289
PHANTASMAGORIA vf	329
POLICE QUEST SWAT vf	325
POWER F1 nf	279
PRIVATEER the darkening vf	315
PRO PINBALL vf	265
QUAKE vf	285
RALLYE CHAMPIONSHIP vf	299
RAYMAN vf	325
REALMS OF THE HAUNTING	355
REBEL ASSAULT 2 vf +making	195
RED ALERT,C&C vf	295
RIPPER vf	299
RISK vf win 95	319
ROAD RASH vf win 95	279
ROBERT E LEE CIVIL WAR vf	295
SCRABBLE vf	365
SCREAMER 2vf	235
SEA LEGEND vf	249
SETTLERS 2 vf	335
SHERLOCK HOLMES 2vf	309
SHOCKWAVE ASSAULT vf	329
SILENT HUNTER vf	329
SILENT THUNDER win 95 vf	319
SKYNET	249
SPYCRAFT vf	335
STARFIGHTER 3000 nf	289
STAR GENERAL vf*	335
STAR TREK next generation vf	329
STEEL PANTHERS 2 vf*	329
STING ALL THIS TIME nf	249
STONE KEEPER vf	305
SUPER EF 2000 win 95 vf	295
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	319
SWAY 3D vf	289
SYNDICATE WARS vf	325
S.T.O.R.M. vf	299
SUKOI SU-27 FLANKER vf	289
THE DARK EVE vf	289
THE DIG vf intégrale	320
THE GENE MACHINE vf	269
THUNDERHAWK 2 vf	189
THE FIGHTER collection vf	229
TIME COMMANDO vf	320
TIME PARS vf	249
TINTIN AU TIBET vf win 95	319
TOON RAIDER vf	295
TOMBSTRUCK vf	295
TOP GUN vf	329
TOTAL MANIA	275
TOUCHE COULE vf win 95	319
URBAN RUNNER vf	330
U.S NAVY FIGHTERS GOLD vf	289
VERSAILLES complot vf	349
VIRTUA FIGHTER win 95	315
WAGES OF WAR nf	319
WARCRAFT 2 deluxe vf	335
WARCRAFT 2 missions disk vf	159
WARHAMMER vf win	329
WAR WIND vf*	329
WAYNE GRETZKY HOCKEY vf	249
WEREWOLF vs comanche vf	329
WING COMMANDER 4 vf	349
WIZARDRY NEMESIS nf	325
WORMS + scénario vf	249
Z vf	289
ZORK NEMESIS vf	329

HIT DU MOIS

CD PROMO

prix à l'unité au choix

SETTLERS vf / PANZER GENERAL 2 / STEEL PANTHERS TERRANOVA / ZIDANE FOOTBALL / US TICONDEROGA	149 F
JAGGED ALLIANCE / GREAT NAVAL BATTLE 4 / AL UNO ACROSS THE RHINE nf / ARMORED FIST nf / ALIENS BETRAYAL AT KRONOR nf / BENEATH A STEEL SKY	149 F
BATTLE ISLE / BICORNE vf / BUREAU 13 / CIVILIZATION CRUSADERS NO REMORSE vf / CANNON FODDER	149 F
COLONIZATION vf / COMANCHE / DAY THE TENTACLES CYBERIA / DISCWORLD vf / DAE DALUS ENCOUNTER	149 F
DUNGEON MASTER 2 vf / DESTRUCTION DERBY / DUNE DRAGON LORE vf / DESCENT / EARTH WORM JIM vf	149 F
FIFA vf / F1 15 III / FURY 3 vf / FIELDS OF GLORY vf / FADE TO BLACK vf / GORILLAS 1 + 2 / GRAND PRIX	149 F
GABRIEL KNIGHT vf / HEROES might & magic / INCA INCREDIBLE MACHINE vf / INDY 4 vf / KYRANIA 2	149 F
JEWELS ORACLE / KING QUEST 7 / ENIGME MAITRE LE LAND OF LORE vf / LOST EDEN vf / LOST IN TIME 1 + 2	149 F
LITTLE BIG ADVENTURE vf / LINKS GOLF / MONKEY MAGIC CARPET / MEGARACE vf / NHL HOCKEY 95	149 F
NOCTROPOLIS vf / NAVY STRIKE / NASCAR / OUTPOST PRINCE PERSIA / PIRATES GOLD / PLAYER MANAGER	149 F
RALLYE / RED GHOST vf / RISE TRAD / REBEL ASSAULT	149 F
SHILLSHOCK vf / STEEL FIGHTER 2 / SHIVERS vf	149 F
SYNDICATE vf / SIM CITY vf / SAM & MAX vf / TEKWAR vf / TRANSPORT TCOON vf / THEME PARK	149 F
US NAVY FIGHTER / U.F.O vf / UNDER KILLING MOON VIRTUAL KART / WOLFPACK / WITCHAVEN 2 / WARCRAFT	149 F

CONGO / DARK FORCES vf / X-WING / EF 2000 DATA	149 F
LAST DYNASTY vf / FULL THROTTLE vf / FRANK RAGER	149 F
DUNE 2 vf / who shot johnny rock / RETURN TO ZORK	149 F
L'ENTRAÎNEUR DATA 97 vf / WING COMMANDER COMMAND & CONQUER SCEN vf / PANZER GENERAL	149 F

SIM CITY 2000 vf / BATTLE ISLE 3 vf / PITFALL vf	149 F
FLIGHT UNLIMITED vf / EUROFIGHTER 2000 / IRON HORSE TRACK ATTACK / MICROBALLS MACHINES PROFIT	149 F
SUPERKARTS vf / TASK FORCE 1942 / SPEED HASTE MACHIAVELLI THE PRINCE / MANIC KARTS / RENEGADE	149 F

GOLDEN 10 COLLECTION vol 1vf ou vol 2vf	149 F
WEIGHT AND MAGIC vf compl	149 F
20 WARGAMES CLASSICS	149 F
SOCCER STARS 96 vf	149 F
WESWORLD ANTHOLOGIE vf	149 F
TEMPTATION vf	149 F
NRJ ADVENTURE vf / SIMULATION vf ou ACTION vf	149 F

THRUSTMASTER volant grand pnx	149 F
THRUSTMASTER manette FCS 2 win95	149 F
THRUSTMASTER manette top gun	149 F
THRUSTMASTER T2 volant +paddle	149 F
THRUSTMASTER ACM game card	149 F
CH PRODUCTS F16 FIGHTERSTICK	149 F
QS SQUADRON manette des gaz + manche	149 F
PRO PLAYER joypad 4 boutons	149 F
TURBO PLAYER joypad 6 boutons turbo	149 F
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b	149 F
MAXI BOOSTER 320 enceintes stéréo 3D	149 F
MAXI BOOSTER 40 enceintes stéréo	149 F

AMIGA	NOTRE CATALOGUE SUR DEM
CD CHARME	2 CD achetés = 1 CD gratuit
ASIE INTERDITE vf	149 F
CHEATING	149 F
CYBERING	149 F
CYBER EXPERIENCE vf	149 F
DIVA X nf rebacca	149 F
FANTASCENES	149 F
IMMORTAL DESIRE	149 F
LA VILLA vf	149 F
LOLO FERRARI vf	149 F
MASCARADES vf	149 F
MYSTIQUE of the Orient	149 F
NADINE BRONX le retour	149 F
NEW LOVERS	149 F
NIPPON obsession 1,2ou3	149 F
PARFUM DE MATHILDEVF	149 F
PASSEPORTX Budapest vf	149 F
PLEASURE vf 1,2,3 ou 4	149 F
PORNMANIA vf	149 F
PRIVATEER investissement 2	149 F
PRIVATE pleasure park 2	149 F
SPACE SIRENS 2 nf	149 F
STEAMY WINDOWS	149 F
TABATTIA vs DRAGHIXVF	149 F
VIRTUAL presence 1,2ou3	149 F
VIRTUAL SEX nf 1 ou 2	149 F
VIRTUAL TOP MODEL 2	149 F
VIRTUAL TOLERIE 2	149 F
ZARA WHITE vol 1ou2 vf	149 F

AMIGA

NOTRE CATALOGUE SUR DEM

versions disquettes nous consulter S.V.P.

2 CD achetés = 1 CD gratuit	149 F
ASIE INTERDITE vf	149 F
CHEATING	149 F
CYBERING	149 F
CYBER EXPERIENCE vf	149 F
DIVA X nf rebacca	149 F
FANTASCENES	149 F
IMMORTAL DESIRE	149 F
LA VILLA vf	149 F
LOLO FERRARI vf	149 F
MASCARADES vf	149 F
MYSTIQUE of the Orient	149 F
NADINE BRONX le retour	149 F
NEW LOVERS	149 F
NIPPON obsession 1,2ou3	149 F
PARFUM DE MATHILDEVF	149 F
PASSEPORTX Budapest vf	149 F
PLEASURE vf 1,2,3 ou 4	149 F
PORNMANIA vf	149 F
PRIVATEER investissement 2	149 F
PRIVATE pleasure park 2	149 F
SPACE SIRENS 2 nf	149 F
STEAMY WINDOWS	149 F
TABATTIA vs DRAGHIXVF	149 F
VIRTUAL presence 1,2ou3	149 F
VIRTUAL SEX nf 1 ou 2	149 F
VIRTUAL TOP MODEL 2	149 F
VIRTUAL TOLERIE 2	149 F
ZARA WHITE vol 1ou2 vf	149 F

POUR TOUTE COMMANDE DE LOGICIELS DE PLUS DE 800F PORT GRATUIT

COMMANDEZ 24H/24 CONSULTEZ les nouveautés

3615 CENTSOFT

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX

NOM TITRES PRIX

PRENOM

ADRESSE

CP TEL Frais de port

VILLE NORMAL 25F

TYPE DE MACHINE COLISSIMO 32F garanti

CHEQUE certifié être majeur pour CD charme CD-ROM TOTAL A PA

CARTE BLEUE date d'expiration Matériel 60F

No. Signature

JO 79

- La musique
- L'ambiance sombre et déjantée
- Le manque d'intérêt

TECHN 65 DESIGN 75 INTERET 55



Zone Raiders

Arcade - Tous joueurs - Mac CD-Rom

EN DEUX MOTS
 Zone Raiders est un bon jeu d'arcade, dans un style peu courant sur Mac. Une machine puissante est néanmoins nécessaire pour un confort de jeu acceptable.

Une fois de plus, une guerre atomique a eu lieu et a rendu 75 % de la surface de la Terre complètement empoisonnés. Des villes se sont reconstituées et organisées, et l'Emergency Containment Organization (ECO) s'est créée, afin de gérer les ressources restantes. Mais bien sûr tout le monde ne bénéficie pas de la protection des villes, notamment les Zone Raiders, qui vivent de vols et de meurtres. Vous incarnez l'un d'entre eux et êtes à la recherche de la FreeZone, lieu mythique où il est possible de vivre librement et facilement. Vous allez donc piloter votre Hovercar dans les quinze parcours de ce jeu. Afin de terminer chaque circuit, vous devrez retrouver certains éléments dont la position est indiquée sur votre radar. Vous allez rencontrer des forces ennemies de l'ECO, mais votre armement et les quatre véhicules mis à votre disposition devraient vous aider à vous en débarrasser très facilement. Deux résolutions sont disponibles : 320x200 (donne un jeu très rapide, mais un graphisme un peu trop fouillis) et 640x400 (demande une machine plus puissante, mais offre un graphisme bien plus fin ; si le jeu est trop lent, il est possible de réduire la taille de la fenêtre). Dans les deux cas, l'impression de vitesse et de "décollage" lors du passage sur des tremplins est assez bien rendue (il est fréquent que la route soit coupée). La musique est au format CD audio. Enfin, il est possible de jouer en réseau, en mode coopératif ou en mode combat.

Tibérius



- Bon rendu du pilotage d'un HoverCar.
- Jeu en réseau.
- Type de jeu peu fréquent sur Mac.
- Nécessite un bon PowerMac pour une résolution optimale.
- Un peu répétitif.

TECHN. 60 DESIGN 60 INTÉRÊT 64



■ NBA FULL COURT PRESS ■ MACHINE PC CD-ROM ■ CONFIG MINI PENTIUM 100 ■ ÉDITEUR MICROSOFT
 ■ DÉVELOPEUR BEAM SOFTWARE ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 4

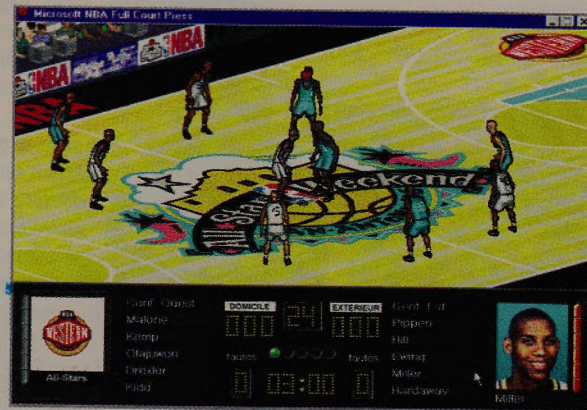
NBA Full Court Press

Simulation de jeu de balle au panier
 Tous joueurs - PC CD-ROM

EN DEUX MOTS
 Si vous n'aimez pas les matchs de Basket, Microsoft vous offre un moyen rapide de vraiment détester ce sport. Un jeu qui frise le ridicule, à tel point qu'il en devient comique, voire hilarant. Mais pendant une minute, seulement.

Impossible de ne pas sourire quand on se lance dans son premier match de NBA Full Court Press. Les animations des joueurs sont pitoyables ; les voix des commentateurs et ce qu'ils disent ont le don de vous faire perdre dents et cheveux instantanément ; et le jeu s'avère aussi maniable qu'une planche à repasser. On appréciera, tout de même, le fait que les équipes correspondent à la réalité, ainsi que les menus complets et pratiques. On a bien rigolé. Finalement, Microsoft a beaucoup d'humour, tiens.

Seb.



- Des menus clairs et efficaces.
- On rigole beaucoup.
- Le commentateur s'écrit : "Jésus, Marie, Joseph !"
- Tout le reste (vraiment tout le reste).

TECHN. 45 DESIGN 53 INTÉRÊT 47

CYBER VISION

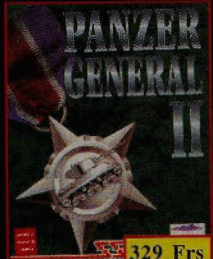
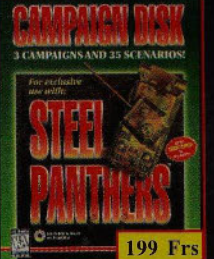
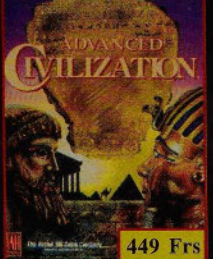
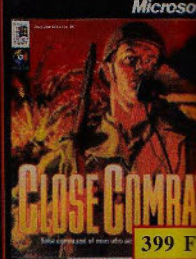
L'Univers des CD-ROM

New : ACHETEZ, VENDEZ, ECHANGER
Vos CD ROM 30 à 80 % moins cher
 au 37 Rue de Lappe, 75011 Paris
 Métro : **BASTILLE** de 9 h à 19 h
Nous Rachetons tous vos CD Cash ou par Bon D'achat



Grossistes, Revendeurs contactez nous par fax : **01 49 29 02 19**




LES WARGAMES : LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS, 100 REFERENCES VF et IMPORT

 329 Frs	 449 Frs	 499 Frs	 199 Frs	 449 Frs	 479 Frs	 399 Frs
PANZER GENERAL II	STEEL PANTHERS 2	STAR GENERAL	STEEL PANTHERS EXT	ADVANCED CIVILIZATION VF	AGES OF Rifles	CLOSE COMBAT

LES NEWS : DES PRIX DISCOUNT ET DES AVANTS PREMIERES

 199 Frs	 199 Frs	 369 Frs	 379 Frs	 299 Frs	 349 Frs	 199 Frs
STEEL PANTHERS II Extension	WARCRAFT Extension	MAX VF	OBSSESSIONS FATALES II	NASCAR RACING II	ALERTE ROUGE	ALERTE ROUGE Extension

LES JEUX DE ROLES : TOUS LES MEILLEURS EN VF ET VO

 369 Frs	 249 Frs	 399 Frs	 379 Frs	 429 Frs	 349 Frs	 249 Frs
ADD COLLECTOR	Eye of Beholder Pack	LORDS OF THE REALM II	DIABLO VF	MAGIC THE GATHERING	MASTERPIECE	Ultima 7 Complete Series

LES SUPRAS HITS : DES PRIX PLUS QUE DISCOUNT

 249 Frs	 369 Frs	 329 Frs	 299 Frs
SCEAMER VF	PRIVATEER 2 VF	Master of Orion 2 VO	Archimedean VO

3615 CYBERVISION : 24/24 H : 1000 Références Dispo

VENTE PAR CORRESPONDANCE
 48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition

COMMANDEZ et REGLEZ en CB au 01 43 14 04 49



 369 Frs	 349 Frs	 379 Frs	 399 Frs	 199 Frs	 389 Frs	 249 Frs	 279 Frs	 399 Frs	 199 Frs
SEX TET : VF Le nouveau J.BROOT associé à Mac Dorcel pour 1 CD très hard : Coralie, Olivia del rio...	Poupée Latex MAC/PC : 2 CD, Léa Martini et une intrigue industrielle feront de vous un détective comble!	VIRTUAL PRESENCE : la sensationnelle suite des jeux de John & Bruce N°1 Malicia & Solivia Version Hard	MASCARADE : VF 3CD, 150 scènes hard interactives pour la plus belle des réalisations CD X française.	Pleasure CD 4 : Double CD : l'un dédié au jeu, l'autre au sexe dans ses aspects les plus hot...	SHOCK : PC/MAC LA SUITE DE LATEX. Un univers toujours aussi spectaculaire où sexe et délire s'entremêlent.	TOTAL FANTASY 4 : Une qualité inégalée pour 4000 nouvelles images inédites qui vous surprendront.	NIPPON Obsession 4 : Le meilleur CD mangas disponible en France. Un titre vidéo simplement génial.	MANGHARD : Le premier pack mangas de 3 CD vidéo et photos 100% français, non censuré.	Private Magazine 2 : Suite de la compil. de photos et de films XXX, avec aussi les coulisses du hard.

Bon de commande à retourner à **CYBERVISION 37 rue de lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discr**

NOM Prénom

Adresse

Code postal Ville

Je règle par : Chèque Mandat CB Signature :

N° / / Date : / /

PRODUIT	PRIX
10.000 clients satisfaits	
FRAIS DE PORT	30 Frs
<input type="checkbox"/> Frais de port gratuit pour toute commande supérieure à 500 Frs	GRATUIT !!!
TOTAL	

Jeux Crack!

GUIDE DE JEU

Voici un petit guide où vous trouverez pas mal de trucs pour pouponner vos Norns. C'est qu'il y en a, des choses à apprendre sur le monde d'Albia.

1. TOUT D'ABORD

Les créatures sont vivantes (enfin presque !) et peuvent être considérées comme de jeunes enfants. Dès lors, ne précipitez pas les naissances, sinon vous risquez de vous retrouver avec une ribambelle de marmottes en ne sachant pas où donner de la tête.

2. VOTRE PREMIER NORN

Mieux vaut commencer par un seul Norn, peu importe qu'il soit mâle ou femelle. Ouvrez la nurserie et choisissez le sexe de votre future progéniture. Vous voyez apparaître un œuf. Les œufs éclosent naturellement à leur rythme, et vous accélérerez le processus en plaçant l'œuf dans une couveuse.

TRUC

Les œufs laissés seuls se développent à leur vitesse. Mais si vous avez bougé les œufs, ils n'éclosent plus sans l'aide de la couveuse.

C'est une petite chose innocente et vulnérable qui sortira de l'incubateur. Les Norns sont particulièrement attentifs juste après leur naissance. Ils se déplacent lentement et sont particulièrement sensibles aux maladies. Il est nécessaire de les tenir éloignés des Grendles et de certaines herbes que l'on peut trouver à Albia.

Dès que possible, il est crucial de mener votre bébé à l'ordinateur. Comme les bébés humains, les Norns nouveaux-nés ne savent pas parler et il faut se servir de l'ordinateur pour leur inculquer les concepts du langage.

Il y a deux manières de conduire votre Norn à l'ordinateur :

Primo : mettez le curseur (la main) à la droite de l'ascenseur qui se trouve à côté de la couveuse. Après la naissance, le Norn se déplacera normalement vers la main. Alors que le Norn passe devant l'ascenseur, enfoncez le bouton : votre Norn s'élèvera alors à l'étage supérieur. Dès que l'ascenseur s'arrête, cliquez rapidement sur les boutons de l'ordinateur. Il y aura un bruit, et cela attirera l'attention du petit Norn. Une fois que le Norn aura marché vers l'ordinateur, renvoyez l'ascenseur. Cela empêchera le Norn de continuer à jouer dans l'ascenseur.

Deuxio : vous pouvez aussi utiliser la balle. Quand votre Norn est sorti de la couveuse, ramassez et lancez la balle dans la direction où vous souhaitez qu'aille le bébé Norn. Il entendra la balle rebondir et voudra jouer avec elle. Répétez la manip en bougeant la balle, quand le Norn s'en rapprochera. Répétez le processus jusqu'à l'ascenseur, puis jusqu'à l'ordinateur.

TRUC

Le téléporteur qui se trouve au fond du jardin transportera votre Norn directement à l'ordinateur. Pressez le bouton rouge pour l'activer, alors que le Norn se trouve devant le téléporteur.

L'ORDINATEUR

L'ordinateur est l'un des objets les plus importants d'Albia. Il sert à inculquer au Norn les quatorze concepts du langage qui guideront et influenceront la vie du ch'tit bout d'chou. Quand votre Norn se tient devant l'ordinateur, cliquez sur le bouton sur le dessus de l'ordi afin de répéter le concept sur l'écran. Votre Norn essaiera de bredouiller le mot que vous cherchez à lui apprendre. Répétez le concept jusqu'à ce que le Norn prononce correctement le mot. Dès lors, le Norn comprendra ce qu'il faut faire quand vous lui direz le mot.

Les deux boutons flèches font défiler les quatorze concepts. Réitérez la manipulation jusqu'à ce que votre little Norn connaisse parfaitement les quatorze concepts. Il est très important d'apprendre les concepts aux Norns dès leur naissance. Un bébé Norn, laissé à l'abandon, pourra apprendre le langage auprès de Norns adultes. Mais il est aussi possible (et ennuyeux) que des Norns adultes régressent en apprenant le langage des bébés.

TRUC

Plus vous répétez un concept sur l'écran de l'ordinateur, et plus le Norn apprendra correctement. Il est conseillé de répéter un concept trois ou quatre fois de plus que nécessaire. Cela réduira de manière importante le risque que le Norn adulte désapprenne le langage. Cela augmentera aussi sa capacité à enseigner aux autres Norns.

SUR LA ROUTE DU SAVOIR

Une fois que vous vous serez occupé du Norn pour qu'il apprenne un ou deux concepts, vous pourrez le laisser seul. Il y a toutes les chances qu'il se débrouille pour apprendre tout seul. Vous pouvez enregistrer la naissance de votre Norn. Quand votre Norn nouveau-né quitte la couveuse, le mot "naissance (birth)" s'affiche sur la barre des tâches, en haut à droite de l'écran, à côté du score. Double cliquez dessus pour faire apparaître le panneau de registration. Quand vous aurez enregistré tous vos Norns, vérifiez sur l'ordinateur que les jeunes élèves ont bien retenu leurs leçons et maîtrisent parfaitement tous les concepts.

TRUC

Pour suivre plus facilement vos Norns, il peut être pratique de les baptiser de manière alphabétique. Nommez toutes les créatures de la première génération avec des noms commençant par "A". La seconde génération avec des noms commençant par "B", et ainsi de suite. D'un coup d'œil, vous serez désormais capable de dire qui appartient à quelle génération.

quoi est concentrée l'attention de votre créature. Placez l'icône "Main" à côté de l'objet que vous souhaitez nommer. Maintenant que vous avez appris aux créatures tous les concepts, il suffit de taper "look" pour que la créature regarde l'objet le plus proche de la main. L'objet apparaît dans la vue "œil" de la créature. Tapez le nom que vous souhaitez pour baptiser l'objet - "food" ou "miam" par exemple -, et le Norn essaiera et répétera le mot. Comme pour l'ordinateur, il faut réitérer le processus pour que le Norn mémorise complètement le nom de l'objet (et de tous les objets de la même catégorie). Attention de vérifier dans la vue "œil" que le Norn est bien en train de regarder le bon objet.



Vous êtes maintenant prêt à explorer le monde d'Albia. Votre Norn sait communiquer, mais il faut lui apprendre les noms de tous les objets et de toutes les plantes de son petit univers. Il faut également lui apprendre les dangers et les plaisirs de la vie, ainsi que la manière d'utiliser les véhicules pour traverser les terres et les mers.

3. LES OBJETS D'ALBIA

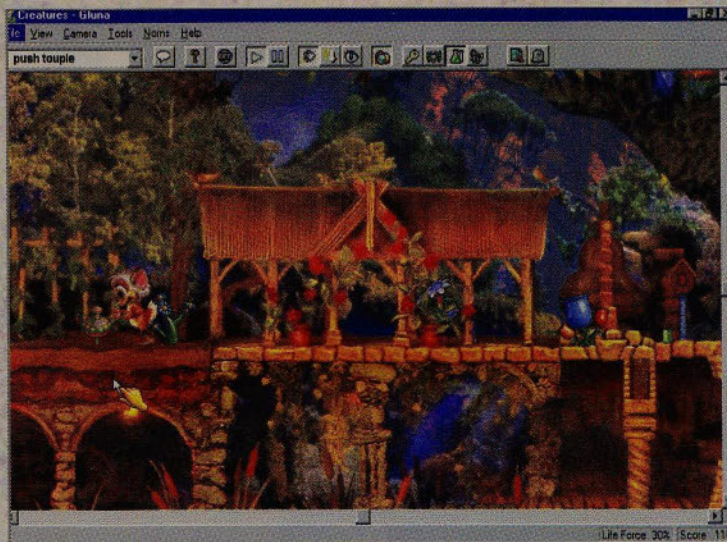
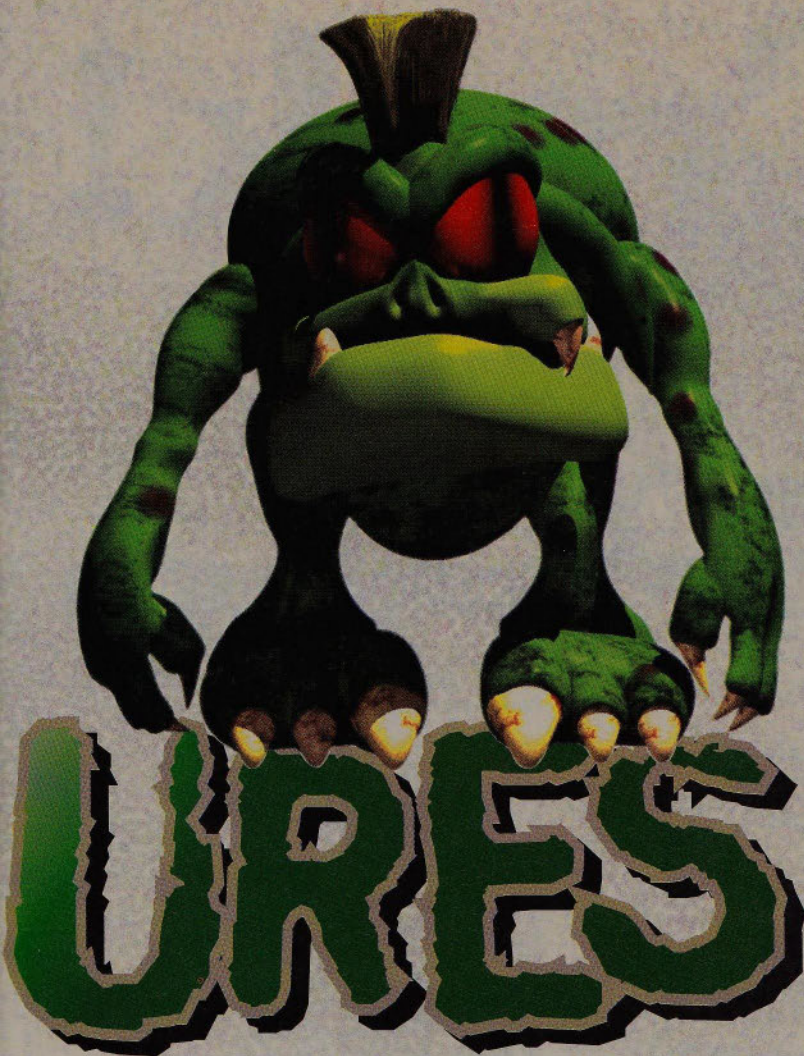
Il y a tout plein d'objets dans le monde d'Albia. Pour communiquer facilement avec les Norns, il faut leur apprendre le nom des objets. Quand votre Norn saura distinguer les différents objets, vous pourrez lui apprendre à les utiliser.

REMARQUE IMPORTANTE

Il est crucial de comprendre que les objets d'Albia sont rangés par catégories. Il y en a approximativement vingt différentes. Une fois que le Norn connaît le nom d'un objet, il est capable d'associer les noms de tous les autres objets de la même catégorie. Ci-après, la liste des catégories et des objets par catégories.

CATÉGORIES	OBJETS
Nourriture	Carottes, fromage, miel, citrons
Boisson	Café, boisson des petites coupes vertes
Bouton	Bouton d'appel de l'ascenseur
Ascenseur	Bouton vert
Véhicules	Tous les véhicules, y compris le téléporteur
Petits jouets	Balle, toupie, radio
Grands jouets	Diabolo en boîte, robot, flipper-D-jib-it
Plantes	Toutes les plantes bénéfiques aux Norns
Mauvaises herbes	Toutes les plantes qui rendent les Norns malades
Grendle	Les grendles (les gros monstres verts)
Norn	Les autres Norns du même groupe
Musique	Harpe, trompette, batterie, juke-box
Animaux	Oiseaux, méduses, hippocampes, abeilles, poissons rouges
Feu	Feu de cuisine
Douche	Horloge de cuisine, douche
Eau	Chute d'eau
Projecteur	Projecteur de diapos avec écran
Bang	Canon du phare
Distributeur	Alambic, ruche, distributeur de carottes

Donc, tout ce que vous avez à faire est d'apprendre aux Norns les noms des vingt catégories : ils connaîtront ainsi tous les objets d'Albia. Pas plus dur que ça. En premier lieu, cliquez sur l'icône "ŒIL" de la barre d'outils pour savoir sur



Si vous êtes curieux de savoir ce que fait ou regarde votre Norn, tapez "what". La créature vous dira ce qu'elle a en tête. Ce n'est pas parce que vous avez indiqué quelque chose à votre Norn, qu'il s'exécutera forcément. Vous ne faites que lui suggérer une action, mais il possède aussi son libre-arbitre.

5. DISCIPLINER LES GARNEMENTS

Voici venu le moment de leur inculquer ce qui est bien et ce qui est mal. Il y a deux méthodes pour parvenir à vos fins :

La première est la bonne vieille méthode pavlovienne. Si vous appuyez sur le bouton gauche de la souris, sur la partie supérieure du Norn, celui-ci recevra une caresse. Sur la partie inférieure, le même clic donnera lieu à une petite claque.

Si vous caressez le Norn quand il exécute une action souhaitable, il associera l'action à la notion de plaisir et saura qu'il a le droit de le faire. Plus vous répétez ce processus, et plus les Norns sauront ce qu'ils doivent faire.

À l'inverse, une claqué distribuée pour une mauvaise action, et une bonne volée de martinet par la suite, devraient éloigner les Norns de ce qu'il ne faut pas faire. Mais n'oubliez pas que les Norns vous font une confiance démesurée. Ne les punissez pas parce qu'ils mangent, par exemple, sinon ils risquent de se mettre à mourir de faim. La deuxième méthode est tout aussi pavlovienne, mais elle est surtout utile quand il est malaisé de cliquer sur un Norn (il est dans un véhicule, au milieu d'autres Norns). Dans ce cas, utilisez les mots "yes" et "no" pour respectivement récompenser et punir.

6. ÇA POUSSE, ÇA POUSSE

À sa naissance, votre Norn n'est pas très au courant du monde qui l'entoure. Au fur et à mesure qu'il grandit, il va s'adapter à son environnement comme le font les bébés humains. Vous verrez que son apparence physique aussi évolue. Le bébé Norn sera petit et marchera à quatre pattes ; vieux, il sera plus grand et plus fort ; plus vieux encore, il sera gris et ridé.

Un moyen facile de repérer l'âge d'un Norn : la durée de vie d'un Norn est d'à peu près quinze heures. On peut décomposer cette existence en cinq phases :

- Phase Bébé : le bébé Norn est faible et dépend de vous pour sa sécurité et son éducation. C'est le moment idéal pour l'apprentissage du langage. Le bébé est petit et se déplace à quatre pattes.

- Phase Enfant (après vingt minutes) : il marche sur ses deux pieds, s'enhardit et devient plus indépendant. Il se déplace plus vite et résiste mieux aux maladies.

- Phase Adolescent (après cinquante minutes) : l'ado commence à s'intéresser au sexe opposé, à développer une personnalité propre. C'est le moment où peuvent apparaître des signes de maladie ou de mutation génétique.

- Phase adulte (après une heure vingt minutes) : dans la fleur de l'âge, le Norn adulte est capable de combattre la plupart des maladies avec succès. Il est très indépendant et peut se reproduire.

- Phase retraite (après dix heures) : le cycle de vie du Norn va boucler sa boucle. Le vieux Norn est plus faible, plus sensible aux maladies. Il ne se déplace quasiment plus, son activité sexuelle est inexistante.



TRUC

Vous pouvez utiliser CTRL-S pour répéter la dernière chose saisie au clavier. Par exemple, tapez "yabon" puis enfoncez plusieurs fois de suite CTRL-S jusqu'à ce que le Norn répète correctement le mot.

Si vous avez fait une erreur, il suffira de renommer après coup l'objet. Deux catégories ne pouvant partager le même nom, si vous avez appelé un jouet "slurp", vous ne pourrez plus appeler la nourriture "slurp". Du coup, il faudra renommer le jouet "jouet" et la nourriture

"push food". Pour qu'il joue avec un jouet ou un instrument, tapez "push <nom du jouet>". Avec ces deux mots, on peut tout faire aux Norns : utiliser des véhicules, attaquer les Grendles, jouer, manger...

TRUC

Avec les véhicules, le mot "push" fera aller le véhicule à droite jusqu'à ce que "pull" le fasse partir à gauche. Dans l'ascenseur, "push" fait monter la cabine et "pull" la fait descendre.

Un autre mot important est "come". En tapant simplement "come", tous les Norns susceptibles d'entendre, se dirigeront vers le curseur Main. Vous pouvez aussi nommer la main "papa", et pour appeler le Norn Billou il suffira d'un "Billou come papa".

NOTE

Il est parfois difficile de faire exécuter un ordre à un Norn, quand il est distraité par un autre de ses congénères. Il est alors malin de mettre à l'écart les Norns malades ou affamés. Il sera plus facile ensuite de les envoyer vers les herbes ou la nourriture.

TRUC

Pour faire venir vers vous un Norn, en particulier au sein d'un groupe, il suffit de l'appeler par son nom. Les Norns ne répondent qu'à l'appel de leur nom.

TRUC

La punition peut aussi servir à obliger un Norn à exécuter un ordre, alors qu'il a refusé de s'exécuter par la manière douce.

TRUC

Pendant les premières vingt minutes de son existence, il est préférable d'inculquer au bébé Norn les rudiments du langage et de le maintenir dans le jardin qui est un endroit sûr et plein de nourriture. L'enfant Norn pourra ensuite s'aventurer dans le monde extérieur.

4. COMMUNIQUER AVEC VOTRE NORN

Maintenant que le Norn connaît les concepts et les noms des objets, il est très facile de communiquer avec lui. Par simple combinaison des concepts de l'ordi et des noms, vous pourrez contrôler les actions du petit Norn. Par exemple, si vous voulez que le Norn baptisé "Billou" aille récupérer une carotte, tapez juste : "Billou get food" (en supposant que vous avez nommé les carottes et la catégorie les englobant, "food"). Rien ne vous empêche non plus de renommer les concepts de l'ordi en français. Il y a deux manières d'activer les objets dans Albia : avec le mot "push" et le mot "pull". Pour que le Norn mange une carotte, tapez

Jeux Crack!

On vous a dit que chaque Crack publié rapportait 50 F à

son auteur ? Et on vous a dit qu'il fallait envoyer ça à :

Joystick, Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy

Cedex ? Bon, alors je ne dis plus rien.

Bedlam



Patch pour la V. Démo du CD Joystick 18. Des sous, des sous, des sous ! Eh oui, tout le monde veut des sous C'est vrai qu'il en faut, même pour finir la démo. Alors, tu en veux ? En voilà mon neveu !

Éditez le fichier BEDLAM.EXE, au Secteur 517 et Offset F3 : Remplace A0 0F 00 par 00 00 10, et voilà tu es en possession d'une brique toute neuve que tu pourras dépenser au magasin en achetant :

- 3.000 roquettes
- 30.000 canons Plasma x 2
- 3.000 mines x 6
- 40.000 canons x 2
- 200 bombes x 2
- Mettre l'Auto Shield à 10.000 et le scanner Level 3 à 1. Avec ça, tu peux finir la superbe démo facile. Attention, si tu utilises les bombes, tu as intérêt à te barrer au plus vite, car ça décoiffe dur !!!

André

Crusader No Regrets



1) Pour démarrer où vous voulez, lancez le jeu de la manière suivante : Après «REGRET», tapez : -warp X avec un espace avant le numéro de mission (X=numéro de la mission).

2) Pendant le jeu, vous pouvez activer le cheat mode en tapant en Qwerty : LOOSECANNON16 (ne pas utiliser le pavé numérique). Un message s'affichera, pour indiquer la validité du cheat mode. Ensuite, vous pouvez utiliser les touches suivantes :

- CTRL-F10 Pour être invincible
- F10 Remonte l'énergie au max et donne tous objets et armes
- CTRL-V Active le Debug mode
- F7 Place une grille sur le niveau
- CTRL-F7 Encore une grille sur le niveau
- H Hack Mover Mode, appuyez sur Shift et bougez
- F Affichage des objets

Ranx the FireHawk

Earthsiege



Truc pour augmenter les armes dans une carrière :

Dans le jeu, remplissez tous vos Herc disponibles d'armes. Enregistrez votre partie. Quittez, puis faites une copie du répertoire «CAR» du jeu dans un répertoire temporaire (TEMP par exemple). Revenez dans le jeu, et videz vos Herc de leurs armes pour gonfler le stock. Quittez, puis remplacez le fichier car_*.mec (* = numéro de sauvegarde) du répertoire

car d'origine, par le fichier du même nom du répertoire TEMP. Revenez dans le jeu, et surprise, votre stock n'a pas changé, mais vos Her sont pleins d'armes. Videz-les, enre-

gistrez et faites le même remplacement de fichier que précédemment et refaites l'opération autant de fois que vous le voulez.

Madjid

Strife



Cheat codes pour la version shareware :

STUFF	Invincibilité, toutes les armes et toutes les clefs
IBGOD	Invincibilité
GUNS	Toutes les armes
LISTIT	Accessoires
OPEN	Toutes les clefs
STIC	Obtenir les bottes de voleur
MONEY	Donne du fric
KILLEM	Tue les ennemis
SPIRIT	Désactiver le clipping
GOTO#	Aller en #
MOVEME#	idem
IDDT	??
ILIVE	??
AIBRAIN	??
IDMYPOS	Position
IDMUS##	Jouer la musique##
TIC	Activer le mode depvram

Cheat codes pour la version complète (QWERTY) :

OMNIPOTENT	Invincibilité
BOOMSTIX	Toutes les armes
JIMMY	Toutes les clefs
DONNYTRUMP	Argent infini
PUMPUP	Accessoires infinis
GRIPPER	??
RIFT##	Change de niveau (## niveau)
TOPO	??
LEGO	??
ELVIS	??
STONECOLD	Tue tous les ennemis du niveau
SCOOT#	Téléportation
GPS	??
DOTS	??
SPIN##	Change la musique

Gregory

Prime Target



Astuce pour la version shareware diffusée dans Joystick n° 77. Au moment de commencer un nouveau jeu, appuyez simultanément sur Alt et Command, et cliquez sur New Game. Une boîte de dialogue apparaît, vous permettant de choisir votre niveau (si votre version est aussi nette que la mienne, entrez un chiffre de 1 à 3).

Jean Christophe

Pyrotechnica



Dans le Répertoire «SAVED» du jeu, éditez le fichier 0 (ou 1, 2, 3, 4, 5 selon l'emplacement de la sauvegarde) :

- Pour plus de vies : Au secteur 0 déplacement 47 mettez 08 pour 8 vies (maximum).

- Pour avoir deux wingmen : Au secteur 0 à partir du déplacement 55, remplacez les deux premiers FF par 00 (on peut parfois remplacer les trois premiers FF pour avoir trois

wingmen, mais sur certaines missions, ça bugge).

- Pour choisir son niveau : remplacez l'octet du secteur 0 déplacement 42 par le niveau désiré (ça ne correspond pas exactement, car il y a des niveaux intermédiaires : 00 = niveau 1, 01 = niveau intermédiaire entre niveau 1 et 2 03 = niveau 2.

Madjid

Earthworm Jim 2



Cheat codes pour la version complète CD-Rom française. Après avoir fait Pause, tapez les codes suivants :

BOOSTER :	remonte l'énergie au maximum
LUEMMANN :	vous rend invincible
FRUIT :	séquence «Tangerines»
DUBLIN :	séquence «Puppy love»
CHASE :	séquence «See Jim run»
MORTIFICATOR :	séquence «Hammer head»
HOFFMAN :	séquence «King Hoffman»
GOMBA :	séquence «Flamin yawn»
ABROWN :	séquence «Cow abduction»
SHINY SHINES :	séquence «Inflated head»
CARLOS R :	séquence «Level ate»
QUIZ SHOW :	séquence «Blind sally»
BLUE :	séquence «ISO9000»
MORRISON :	séquence «Door chase»
JUST CUT TO THE END :	pour voir la fin

Virgile

Monty Python and the quest for the holy grail



Sur l'écran d'options, juste après avoir démarré une nouvelle partie, tapez URANUS pour pouvoir vous déplacer n'importe où sur l'écran. Juste après être parti en courant, tapez LOBSTERGIRL, et vous obtiendrez un jeu caché.

Damien

Creatures



Voici une astuce qui concerne le jeu Creatures sur CD-Rom version française. Le jeu est livré avec une disquette d'œufs et un kit d'urgence sur le CD-Rom.

Lorsque tous les œufs et le kit d'urgence ont été utilisés par erreur de manipulation, ou comme moi par plantage de l'ordinateur, il suffit pour régénérer la disquette d'œufs de procéder comme suit.

- 1) Ouvrez, sous Windows95, la disquette d'œufs qui ne doit contenir que le fichier HEADER.DAT
- 2) Ouvrez un dossier que vous nommerez œufs
- 3) Ouvrez le répertoire CREATURES
- 4) Ouvrez le fichier HATCHERY
- 5) Copiez tous les fichiers contenus dans HATCHERY sur la disquette dans le dossier OEUFs
- 6) Fermez la disquette puis ouvrez BACKUP et cliquez sur «plus d'œufs».

Si «plus d'œufs» ne s'affiche pas, démarrez le jeu puis cliquez sur le symbole de reproduction. Six œufs doivent réapparaître dans le nid.

Il y a une autre astuce, plus complexe mais tout aussi efficace. Ouvrez la disquette qui ne possède que le fichier HEADER.DAT. Ouvrez six dossiers EGG (ex : EGG1 EGG2

ect.), ouvrez le fichier «creature» puis «genetic» puis copiez tous les fichiers NUM et DATA dans les dossiers EGG (EGG1 NUM1 DATA1 EGG2 NUM2 DATA2, etc.). Démarrez le jeu normalement, puis ouvrez l'icône de reproduction. ATTENTION, NE JAMAIS ENLEVER LE FICHIER HEADER.DAT de la disquette ; et la manipulation obligera le joueur à recommencer un jeu nouveau (Nouveau Monde).

Bernard

Machiavelli the Prince

PC
CD-Rom

Pour devenir Doge de Venise, gagnez un max de thunes en faisant du commerce, puis quand vous en avez accumulées assez (ceci peut prendre un certain temps) et que les élections arrivent (pas forcément les premières), sauvegardez. Tentez d'acheter le plus de sénateurs possible (rechargez s'ils refusent), de manière à obtenir la majorité absolue pour être sûr de gagner. Une fois que vous êtes Doge, nommez-vous par exemple amiral, et fixez les taxes au plus haut, en en allouant le plus possible à l'armée (vous). Faites «next turn» jusqu'à ce qu'on avertisse que votre réputation risque de baisser parce que vous ne dépensez pas judicieusement l'argent de l'armée. Là, il ne vous reste plus qu'à annuler pour revenir à l'écran carte (ne passez pas au tour suivant). Et là, surprise : votre trésor personnel a été augmenté de la somme allouée à l'armée ! Re-cliquez sur «next turn». Quand on vous avertit, annulez, etc. Argent facile !

Ranx the Firehawk

Diablo

PC
CD-Rom

Quelques astuces pour la démo du génial Diablo (CD Joystick n° 18) :

- Dans Diablo, la seule classe disponible est Warrior. Pourtant, il existe un moyen pour prendre les autres classes. Si l'on souhaite par exemple, prendre Sorcerer, il suffit d'utiliser les flèches pour se mettre sur cette classe (il y a écrit NOT AVAILABLE IN DEMO). Il suffit ensuite de cliquer (avec la souris bien sûr) sur CHOOSE CLASS, le programme vous demande votre nom, et voilà, le tour est joué. Le seul défaut est que les points sont répartis comme si c'était un Warrior, mais bon c'est une démo, il ne faut pas être trop exigeant !

- Pour conserver l'argent de la partie précédente, allez en ville. Faites le maximum de flouze en vendant tout ce que vous possédez ; puis faites NEW GAME. Rendez-vous chez le forgeron et vérifiez si vous avez encore tout votre fric !

- Lorsque vous avez exploré le sous-sol de l'église et qu'il ne reste plus que le boucher (BUTCHER) à abattre, le corps à corps tourne souvent à l'avantage de cette grosse brute. Il suffit de vous munir d'un arc et de repérer dans le donjon une porte libre encadrée par des grilles (sans cadavre qui l'empêche de se fermer !). Il ne vous reste plus qu'à aller ouvrir la porte de la salle du boucher. Celui-ci va vous poursuivre jusqu'à ladite porte, que vous lui claquerez au nez. Maintenant, vous ne craignez plus rien, il ne vous reste plus qu'à le cribler de flèches (une bonne vingtaine) au travers des grilles qui encadrent la porte. Bravo, vous avez triomphé sans perdre un seul point de vie !!

NGD, Franck, Laurent

Zone Raiders

PC
CD-Rom

Pendant une mission, appuyez sur la touche F11 et tapez l'un des codes suivants :

ISIQ Mode GOD
ISISLEEP Les ennemis sont immobilisés.

Damien L

Abuse

PC
CD-Rom

Si je ne m'ABUSE, j'ai donné la solution pour la version démo. Comme le jeu en

vaut la chandelle, je vais vous éclairer pour la solution de la version complète 1.0. Car il faut beaucoup de lumières, vu que les programmeurs ont changé l'astuce de la démo. Pleure pas ! voici comment procéder :

- Lance ABUSE avec tes petites menottes et commence à jouer tranquillement.

- Attention ! tu arrives à la première sauvegarde. Eh bien, qu'est-ce que tu attends ?

- Sauve le jeu sur la première ligne du tableau. Maintenant, sois sage : cinq minutes et quitte le jeu.

- Mais non, sois pas fâché, édite plutôt le fichier SAVE0001.SPE dans le répertoire ABUSE.

- Recherche les octets 02 07 00 00 00

- Modifie la suite de ces cinq octets par groupe de quatre octets en E7 03 00 00 à répéter sept fois pour les sept armes qui seront à pleine puissance pour 999 munitions maxi.

- Ceci donne : 02 07 00 00 00 E7 03 00 00 E7 03 00 00, et encore cinq fois ! C'est compris, ou je récapépète depuis le début ? Non, tu relis.

Avec cela, si tu t'es paouré, tu auras droit aux armes : 1 laser, 2 grenades, 3 roquettes, 4 plasma, 5 Fire Bomb, 6 Death Frizbee, 7 Laser Saber.

Une autre astuce : pour une mise à jour ultérieure dans un autre fichier de sauvegarde, il est recommandé de laisser une ou deux armes au maxi à 999 (code E7 03 00 00) : cela permet de retrouver plus facilement les pointeurs (E7 03), qui changent sans cesse de place au cours des multiples sauvegardes. Pas compliqué, hein ? Maintenant, tu peux jouer et même dans le mode le plus difficile, ça vaut le coup !

André

Terminal Velocity

MAC

Cheat codes pour la version shareware :

Codes à taper pendant le jeu (clavier AZERTY) :

- TRIGODS : Invincibilité
- 3DREALMS : Totale des armes
- TRISHLD : Boucliers
- TRINEXT : Niveau suivant
- X : Permet ou non d'avoir le viseur
- B : Permet de changer de vue (trois disponibles)
- 3N : Permet d'avoir les missiles (arme 4 dans la version finale inaccessible sur le shareware)
- C : Change l'affichage

Jean-Christophe

Mechwarrior 2, Mercenaries

PC
CD-Rom

Cheat codes pour la dernière mouture

de MECH 2 en VO :
Appuyez sur Ctr-Alt-Shift pendant que vous tapez les codes :

- | | |
|---------------------------|-------------------------------|
| SUPERFUNKICALIFRAGISEXY = | Invulnérabilité |
| ISEENFIREANDISEENRAIN = | Balles illimitées |
| OOOHHLLAAALLLAAA = | Heat Tracking |
| ITSDABOOOMB= | Autodestruction des ennemis |
| CRAZYSEXYCOOL= | Jump Jets infinis |
| INMYBEAUTIFULBALLOON= | Ajoute des Jump Jets |
| LIKETHCOMSTARBABY= | Gagne la mission |
| ONTIMEEVERYTIME= | Time Compression activée |
| ANTIJOLT= | Time Expansion activée |
| BEHOLDMYGLORY= | Imfree-Eye Mode on |
| UNDFLASHYFLASHY= | AutoGroupement activé |
| WALKTHISWAY= | Leading Recticle activé |
| WEDIDITAGAIN= | Même chose que d'ors dans MW2 |
| DOREDJACKANDTIKRULES= | ??? |

Nicolas G

Elder Scrolls : Daggerfall

PC
CD-Rom

Voici quatre astuces pour The Elder Scrolls Daggerfall :

- Les donjons de Daggerfall sont gigantesques, et il est souvent difficile d'en sortir, même avec une carte. Aussi voici une astuce pour les lanceurs de sorts. Allez dans une Mage Guild et créez-vous (Make spell) un sort de Téléportation (gratuit). Maintenant, à l'entrée du donjon, utilisez le sort puis cliquez sur «Anchor». Quand vous en aurez assez du donjon, il suffira de relancer le sort Téléportation puis de cliquer sur Teleport pour retourner à l'entrée.

- Il est souvent utile de changer d'arme pendant un combat (par exemple, quand on se bat contre un lycanthrope avec une arme en fer, on doit prendre une arme en argent ou elfique, etc.). Seulement voilà, le changement d'armes est long, et le monstre a largement le temps de vous découper en rondelles. En fait, pour éviter cela, il suffit de changer d'arme dans l'inventaire, sortir de l'inventaire et rapidement appuyer sur la touche raccourci pour lancer les sorts (normalement Tab). Une fois dans le menu des sorts, on attend que «Right Hand Equiped» soit écrit au-dessus du menu, puis on appuie sur Echap. Ainsi on a pu changer d'arme, sans que l'adversaire n'ait pu frapper. C'est aussi une bonne solution pour réfléchir à sa stratégie.

- Si vous prenez un personnage de race High Elf et créez une nouvelle classe, voici une bonne astuce pour que le personnage monte plus vite en niveau. Editez en désavantage Critical Weakness, et sélectionnez Paralysis. Cela ne changera rien, puisque les High Elves sont immunisés à la paralysie. Il en va de même pour les Bretons avec la magie ou les Nords avec le froid.

- Enfin, sauvegardez avant de dormir, puisque les changements de niveau ont lieu au réveil. Ainsi, si vous pensez ne pas avoir assez de points à répartir ou de Hit Points, vous pouvez charger et vous rendormir pour avoir d'autres résultats.

Frédéric

Tomb Raider

PC
CD-Rom

Pour la version complète, voici une astuce pour faire effectuer deux mouvements à Lara, qui ne sont pas dans le manuel. D'abord, le saut de l'ange. Placez-vous de préférence sur une bordure en hauteur, au-dessus d'un lac, puis : Saut en avant + Shift. Maintenant, accrochez-vous à quelque chose et appuyez sur Shift en même temps que vous vous hisserez. Là, Lara va vous exécuter... une surprise !

Régis

Virtua Fighter

PC
CD-Rom

Si vous jouez seul, les touches du clavier par défaut du second joueur sont excellentes. Je vous conseille de les mettre au premier joueur. Utilisez les touches combinées (A+B, A+C et A+B+C) : c'est plus facile pour sortir les coups spéciaux. Pour obtenir Dural, le personnage caché, il faut faire «bas, haut, droite, gauche+A» dans l'écran de choix de son personnage. Si vous faites la manipulation correctement, vous entendrez seulement un bruitage, mais vous commencerez le combat avec Dural.

Damien L

F1 Grand Prix 2

PC
CD-Rom

Voici une astuce pour Grand Prix 2 : Dans FIGP2, il existe sept vidéos plein écran. Après avoir installé le jeu en mode «installation optimale» (58 Mo), elles se trouvent dans le répertoire ANIM. Pour pouvoir les visionner, il faut repérer le fichier «vidéo» terminé en .SKK et ensuite le re-

nommer en «INTRO.SMK» en tapant : C:\GP2\ANIM\COPY «vidéo».SMK INTRO.SMK. Après, en lançant GP2.EXE, l'introduction sera remplacée par la vidéo choisie. Pour revenir à la vidéo d'origine, il suffit de recopier le fichier INTRO.SMK du CD sur le disque dur.

Jean-François V

Alien Trilogy



Dans le menu principal, allez dans les options, rubrique password, et faites 1GOTP1NK8C1DBOOTSON. Ressortez, et vous trouverez activées toutes les options indispensables (invincibilité, armes, munitions, etc.).

Terranova C

Blood Bath



Voici les codes nécessaires pour finir le jeu comme Clint Eastwood. ATTENTION, tous les codes sont pour des claviers QWERTY.

BADASS : Toutes les armes et toutes les munitions.
 FLRUP : Munitions infinies.
 HOLLYWOOD : Les balles ennemies ne font plus mal.
 SGTROCK : Mode Dieu.
 ETHER : Ralentit le jeu autant de fois que l'on tape ce code.
 GNTX : Saute le niveau.

MadMAC

Super Stardust



Quelques cheat codes, à saisir à l'option mot de passe, sur l'écran principal :

NOBRAKES : Puissance du moteur au max
 HARDGAME : Augmente la difficulté du jeu
 DIEALIENDIE : Toutes les armes à la puissance maxi
 ELITEMASTER : Les armes sont dix fois plus puissantes
 DNUMUAHCS : Plus d'énergie
 WARHEAD : Missiles explosifs
 JJRULES : Armes au max avec trente-cinq vies bonus
 PETSKUMDDE : Passe en marche arrière

Mathieu

Fire Fight



Pendant une partie, appuyez sur les touches C, Z et +. Il doit alors y avoir une voix qui vous traitera de «CHEATER». A présent, appuyez sur la touche F12 pour accéder au menu spécial du cheat mode.

FireFly

Powerslave



Pour vous aider à lutter contre les ennemis de Powerslave bêta 1.9 en version shareware en CD tournant sur PC, voici un cheat code qui vous permettra d'obtenir plus de 500 munitions en tous genres pour toutes les armes :

Pendant le jeu, après avoir attrapé le pistolet et ses munitions, appuyez assez rapidement sur les touches A + Z + Ctrl. Voilà, vous êtes fin prêt pour aller défendre l'Égypte, maintenant que vous êtes bien armé.

PS : Le cheat code fait effet sur toutes les armes, même celles que vous n'avez pas encore attrapées. Cependant, ce n'est pas pour autant que vous disposerez de toutes les armes.

Martinez J.

Warcraft 2



Chers amis orcs, ce crack s'adresse plus particulièrement à vous : Embarquez les «Squeletons» générés par un «Night Lord» dans un bateau de transport. Ainsi, au moment où ils devraient se désintégrer (la magie se dissipant), ils font place à d'autres unités (dragons par exemple), parfois ennemies, ou... des bâtiments (une ferme, etc.), et le tout gratos bien sûr !

Chombatta

Settlers 2



Pour activer le mode «Triche», tapez THUNDER pendant le jeu : un point d'exclamation apparaît en haut à droite de l'écran.

- Les Alt + chiffre changent la vitesse du jeu.
- F7 affiche toute la carte.
- Y permet de zoomer.

On peut aussi modifier les sauvegardes avec un simple EDIT du fichier MIS_OONN.rx, qui se trouve dans le répertoire settler2\data/missions.

- !SET_ACT_PLAYER x : définit le joueur concerné par les lignes qui suivent (1 pour le joueur humain en mode «Campagne»).
- !ADD_WARE x,y : où «x» est un numéro de produit et «y» sa quantité : rajoute la quantité de produits désirés.
- !ADD_PEOPLE x,y : où «x» est le type de personnage et «y» sa quantité.
- !ENABLE_HOUSE x : permet de construire le bâtiment numéroté «x»
- !ADD_ANIMAL x,y,z : où «x» est le type d'animal, et «y» et «z» ses coordonnées..
- !GLOBAL_SET_COMPUTER_ALLIANCE x y : définit une alliance entre les joueurs «x» et «y». Exemple : !ADD-PEOPLE 26 100 donne 100 généraux !

Relais de cheval

Command and Conquer, Red Alert



Pour les fans d'Alerte Rouge, voilà un tips intéressant : Pour transporter plus de cinq hommes sur une barge de transport, il faut construire plusieurs unités mobiles de transport pour mettre cinq hommes dans chacun d'elles. Puis mettre ces unités dans la barge. On obtient en tout, dans ce transport, 5x5=25 hommes au lieu de 5 seulement. Et voilà !

Babas

Ultima 8 : Pagan



Astuce pour rencontrer tous les personnages du jeu : Tout d'abord, commencez une partie, puis sauvegardez et quittez le jeu. Mettez-vous dans le répertoire C:\ULTIMA8\GAMEDAT. A présent, tapez DEBUG AVATAR.DAT

Tapez : E 12A, 01 01, W, Q.
 Vous venez d'activer le cheat mode. Mais ce code est très connu, ma soluée à moi est plus précise. Dans le jeu, tapez F7, puis allez dans le menu TELEPORT et choisissez TO NPC. Cela vous permet de vous téléporter près d'un personnage du jeu. Voici la liste de ces personnages :

1. AVATAR ?
2. DEVON (pêcheur, futur Tempeste)
3. SALKIND (sénéchal)
4. GARDE (entrée Sud)
5. DARION (chef des gardes)

6. SQUELETTE (près de Lithos, non dangereux, ne pas l'attaquer)
7. DAME MORDEA (Tempeste, future morte)
8. GARDE (dans une maison, son nom est Torna)
9. KOLRIK (forgeron)
10. ORLOK (barman, conteur d'histoires)
11. GARDE (sortie Nord)
12. BENTIC (bibliothèque, érudit)
13. ARAMINA (servante)
14. GWILLIM (paysan, gardien de Torax)
15. CORINTH (paysanne, femme de Gwillim)
16. KILANDRA (pêcheuse, discute avec les poissons)
17. ????
18. RHIAN (vendeuse de bijoux et de vêtements, veuve)
19. SHAANA (bourreau)
20. ????
21. VIVIDOS (rejeton, futur nécromancier)
22. CYRRUS (théurgiste)
23. STELLOS (théurgiste)
24. JENNA (serveuse au bar)
25. FRERE XAVIER (théurgiste)
26. TORWIN (théurgiste)
27. MALCHIR (maître sorcier)
28. VARDION (sorcier, premier acolyte)
29. BANE (sorcère, peut devenir premier acolyte.)
30. SQUELETTE (près de Lithos, non dangereux, ne pas l'attaquer)
31. GORGRAND (sorcier, acolyte)
32. BEREN (sorcier, acolyte, gardien de Tenebrae)
33. MYTHRAN (thaumaturge, maître spirituel)
34. SQUELETTE (près de Lithos, non dangereux, ne pas l'attaquer)
35. SQUELETTE (près de Lithos, idem ci-dessus)
36. SQUELETTE (près de Lithos, idem)
37. SQUELETTE (près de Lithos, idem)
38. SQUELETTE (près de Lithos, idem)
39. SQUELETTE (près de Lithos, idem)
40. SQUELETTE (près de Lithos, idem)
41. SQUELETTE (près de Lithos, idem)
42. SQUELETTE (près de Lithos, idem)
43. SQUELETTE (près de Lithos, idem)
44. SQUELETTE (près de Lithos, idem)
45. GARDE (sortie Sud)
46. GARDE (palais)
47. GARDE (palais)
48. GARDE (palais)
49. GARDE (palais)
50. GARDE (palais)
51. GARDE (palais)
52. SORCIER (personnage secondaire)
53. SORCIER (personnage secondaire)
54. SORCIER (personnage secondaire)
55. SORCIER (personnage secondaire)
56. SORCIER (personnage secondaire)
57. ARCADION (sorcier démon, gardien de la forteresse d'obsidienne)
58. SORCIER (complètement fou, inventeur du sortilège)
59. GARDE (entrée Est)
60. SORCIER (personnage secondaire)
61. GARDE (palais, armurerie)
62. GARDE (palais)

Et voilà ! Pas mal, non ? Avec ceci, vous ne devriez plus avoir trop de problèmes, pour vous rendre d'un lieu à l'autre.

Le rôleur masqué

**RETROUVEZ
 DES MILLIERS
 DE TRUCS ET ASTUCES
 SUR LE
 3615 JOYSTICK**

L29 FR/AN

Jeux Crack!

Pour vous, l'intérieur d'une tour est une jungle de câbles inextricable ? Les notices techniques semblent avoir été rédigées en hébreu par des ingénieurs chinois ? Vous désirez en savoir plus sur ce qui se trame sous le capot de votre engin ? Envoyez vos questions à : Joystick, Réponse Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Cligny Cedex.

REPONSE MICRO

EXTENSION MÉMOIRE POUR CARTE VIDÉO

La mémoire d'une carte vidéo est de la famille des mémoires dynamiques (DRAM, VRAM, WRAM...). Cette mémoire exclusivement réservée à l'affichage réside physiquement sur la carte vidéo elle-même. Il existe une exception récente : les cartes-mères à base de chipset Intel 430VX, qui rendent l'ordinateur capable d'utiliser une partie de la mémoire principale pour l'affichage vidéo. Ce système est plus économique, mais moins performant : mémoire centrale programmée réduite (gênant, avec seulement 8 ou 16 Mo), lenteur des accès mémoire vidéo.

La mémoire utilisée sur une carte d'affichage se présente parfois sous forme de barrettes (SIMM...). Mais, bien plus souvent, il s'agit d'une ou de plusieurs puces qui s'enfichent sur leurs supports (dans le bon sens et sans plier les pattes). Une fois la ou les puces supplémentaires en place, la carte reconnaît en général toute seule le rajout mémoire (cavalier éventuel sur la carte vidéo). Pour tester la mémoire, essayez les modes graphiques la mettant à contribution. La vitesse d'affichage peut être testée sous Windows avec un utilitaire tel que Winbench, les jeux 3D dotés d'une option d'affichage du nombre de trames (Heretic, Duke3D, etc.) sont aussi utilisables. Notez cependant que beaucoup de programmes de test système détectent invariablement 256 ou 512 Ko de mémoire malgré la présence de 1 Mo ou davantage.

En général, au niveau des performances, la mémoire supplémentaire permet simplement l'accès à de nouveaux modes graphiques plus fins usant d'une palette de couleurs plus large. Toutefois, dans quelques cas, cela apporte une amélioration notable de vitesse. C'est particulièrement vrai de certaines cartes 64 bits (ou plus) qui n'accèdent à la mémoire que sur 32 bits avec une banque mémoire, et sur 64 bits avec deux banques mémoire. Les cartes vidéo 64 bits à base de chips S3-864 ou Trio64 appartiennent à cette catégorie (accès mémoire 32 bits avec 1 Mo, et 64 bits avec 2 Mo). Il en va de même avec les cartes à base de TsengLab ET4000/W32i et ET4000/W32p. Bien que l'on soit loin de doubler ainsi la vitesse d'affichage, et que le gain reste assez inégal selon l'application, 10 à 30 % de rapidité en plus, c'est toujours bon à prendre. Bien entendu, si vous disposez d'une carte plus puissante intégrant des fonctions 3D (Matrox Millennium, 3Dfx, etc.), un supplément de mémoire est nettement plus intéressant que pour un accélérateur vidéo 2D classique. En effet, la mémoire supplémentaire est alors mise à contribution pour l'exécution de nombreuses fonctions : stockage des textures, Z-buffering, etc.

PAD 4 BOUTONS NE FONCTIONNANT QUE SUR 2

Les "pads" de contrôle sont assimilables aux manettes. Et comme elles, ils doivent utiliser les deux ports joystick simultanément pour gérer plus de deux boutons (cf. Joystick 74). Il faut donc à la fois une sortie joystick capable de piloter deux manettes (les ports joystick intégrés aux cartes-son ou cartes-mères n'en gèrent souvent qu'une seule) et, bien entendu, un logiciel de jeu prévu pour gérer quatre boutons ou plus.

LE CYRIX 6X86 CHAUFFE-T-IL BEAUCOUP ?

En effet, un 6X86 chauffe pas mal, vu qu'il peut consommer jusqu'à 23 watts dans sa version la plus rapide (P200+). Mais la dissipation thermique du 6X86 est presque aussi performante que celle du Pentium Pro 150 (28 W), qui chauffe plus que son frère Pentium 200 (16 W environ). Les modèles Cyrix de fréquence inférieure chauffent également plus que leurs homologues Inteliens. Cet effet vient certainement de la technologie de fabrication (gravure à 0.5 ou 0.4 microns pour Cyrix contre 0.35 microns pour les derniers-nés Intel) et de la fréquence de bus plus élevée (le 6X86 P200 utilise un bus à 75 MHz contre 66 MHz au mieux pour les Pentium), une plus grande rapidité s'accompagnant d'un surcroît de chaleur.

Quoi qu'il en soit, il n'y a pas à s'inquiéter : une puce électronique, ça chauffe. Il suffit de rester dans la plage de température de fonctionnement pour que tout se passe bien. Les circuits électroniques grand public sont prévus pour un fonctionnement normal entre 0° et 70° C (limites extrêmes à -65° C et 110° C pour les Cyrix). La prodigalité calorifique des 6X86 implique donc un bon système de refroidissement. Cyrix vend d'ailleurs sa puce équipée d'un ventilateur spécial plus rapide qu'un ventilateur classique (attention, IBM fournit les 6X86 sans ventilateur). Si vous installez vous-même un 6X86, il vous faudra donc porter une attention toute particulière à cet aspect, surtout sur les 166+ et versions supérieures (veiller à un contact parfait ventilateur/processeur, utiliser une très fine couche de pâte thermique silicone entre ces deux éléments, ne pas obstruer la circulation d'air au-dessus du processeur, etc.). Autre conséquence de cette forte consommation : la carte-mère du PC doit disposer d'une alimentation 3.3 V musclée (23 W = 7 ampères !). Bref, l'usage d'une carte-mère prévue pour les 6X86 est recommandé.

SOURIS NE BOUGEANT QU'HORIZONTALEMENT

Si l'impossibilité de déplacement vertical est systématique, quel que soit le logiciel, ou se produit de temps en temps avec des programmes divers, cela peut venir de la souris elle-même (faux contact ou rupture du fil de position verticale). Empruntez une souris pour faire un test en remplaçant le rongeur suspect. Autrement, si le logiciel fautif utilise un driver souris, ce dernier peut être corrompu. Remplacez-le par une version dont vous êtes sûr. Si le problème se produit avec un seul logiciel, il peut s'agir d'un bug de ce programme. Essayez de réinstaller le logiciel. Si le problème persiste, contactez l'éditeur pour un patch ou une version corrigée (coordonnées dans la notice du logiciel ou sur la boîte).

PLANTAGES DE JEUX ET QEMM

Si vous constatez des "crashes" réguliers avec vos jeux, QEMM peut parfaitement être en cause. Non que cet excellent optimiseur de mémoire vive soit buggé, mais il est tellement efficace dans sa chasse à l'octet perdu que parfois, il exagère un peu. Et la récupération de certaines zones mémoire peut rendre critique l'exécution des logiciels ludiques dotés de leur propre système de gestion mémoire (jeux utilisant le DOS4GW, etc.).

Pour vérifier si le QEMM est bien en cause, vous pouvez temporairement désactiver les lignes du CONFIG.SYS : DEVICE=C:\QEMM\DOSDATA.SYS et DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYS (mettre un REM devant, puis redémarrer) ou essayer de "booter" votre PC en version minimale sans QEMM (touche F5 ou F8 au démarrage du PC). Lancez le programme fautif. Avez-vous le même type d'ennui ? Si oui, réactivez QEMM et essayez de déterminer le module de QEMM coupable en les désactivant sélectivement et en testant à chaque fois. Passez par QSETUP et désactivez DOS-UP, QDPMI, Stealth DoubleSpace (option apparaissant avec DoubleSpace). Surtout, à chaque essai, ne sélectionnez pas le choix "Optimise". Autres causes de conflits possibles : les paramètres placés derrière le driver QEMM386.SYS. Il faudra encore une fois s'armer de patience et les tester l'un après l'autre. Si le problème persiste, rien n'empêche d'utiliser un menu de démarrage DOS pour avoir deux configurations de démarrage : l'une avec le DOS standard, spéciale pour les jeux à problèmes, et l'autre avec QEMM.

CAO, COPROCESSEURS ET VIRGULE FLOTTANTE

Les applications de CAO/DAO (Conception Assistée par Ordinateur et Dessin Assisté par Ordinateur) qui touchent à la représentation 3D sont parmi les plus gourmandes en puissance de calcul. En effet, rendre de manière réaliste des effets de lumière et d'ombrage (Raytracing) ou créer des objets complexes constitués de nombreux polygones (sans parler d'animer de telles créations !) fait intensivement

appel à la partie virgule flottante d'un processeur. Ce que l'on appelle "virgule flottante" correspond en fait aux opérations à la charge du coprocesseur arithmétique. Oui, mais qu'est-ce qu'un coprocesseur arithmétique ?

Pendant longtemps, les instructions microprogrammées (opérations de base implantées sous forme électronique "câblée" dans le microprocesseur à l'aide de portes logiques) d'un processeur ne savaient travailler que sur des nombres entiers : cas de tous les 8 bits et 16 bits. Cette limitation n'était pas trop grave, puisque la grande majorité des programmes (même à l'heure actuelle) utilise uniquement des nombres entiers. Il y avait quand même moyen de faire des opérations sur des nombres décimaux, ou d'effectuer du calcul scientifique. Mais on était alors obligé de recourir à des programmes spéciaux implantés en mémoire morte ou, pire, chargés à partir d'une disquette en mémoire vive. Le problème, c'est que faire du calcul scientifique à partir d'un processeur ne sachant manipuler que des entiers, ce n'est pas efficace du tout. D'où une lenteur impressionnante pour tracer la moindre courbe en 3D. Cela peut paraître bizarre d'arriver à faire des calculs scientifiques sur des nombres décimaux uniquement avec des nombres entiers, mais c'est parfaitement possible. Il existe diverses méthodes de codage et d'approximation qui permettent ce qui, de prime abord, semble être un exploit !

Pour faire plaisir aux scientifiques, aux utilisateurs de tableurs ou de programmes de CAO, on a donc créé un processeur spécialisé traitant nombres décimaux et opérations scientifiques de manière "câblée". Cette nouvelle puce devait collaborer étroitement avec le microprocesseur pour lui demander les données à traiter et être capable de lui renvoyer les résultats, d'où le nom de coprocesseur arithmétique. Ce processeur optionnel prend donc en charge tout ce qui est calcul de base sur les nombres à virgule : addition, division, multiplication... mais aussi beaucoup de fonctions scientifiques (racine carrée, logarithme, fonctions trigonométriques, etc.). L'évolution micro-informatique aidant, on a fini par intégrer cette puce dans le microprocesseur lui-même. A partir du 486 (exception faite du 486 SX qui en est dépourvu), tous les processeurs Intel comportent un coprocesseur arithmétique intégré.

Pour revenir à du concret, la partie virgule flottante des Pentiums, Pentiums Pro reste, effectivement, pour l'instant, assez nettement supérieure à celle des processeurs équivalents de chez Cyrix. Il vaut mieux investir dans un Pentium rapide, si l'on souhaite exploiter de manière intensive ou professionnelle la CAO ou du Raytracing. Mais pour un usage graphique personnel, une configuration à base de Pentium entrée de gamme ou Cyrix offre déjà beaucoup de possibilités (ces machines sont aussi puissantes que des minis scientifiques d'il y a cinq ans !).

DISQUE DUR EIDE ET INTERFACE IDE

Il est parfaitement possible d'utiliser un disque dur EIDE avec une "vieille" interface disque dur IDE. Évidemment, on ne tire pas pleinement parti des capacités du nouveau disque, mais cela fonctionne sans problème. Le seul ennui peut venir du BIOS de la carte-mère si le nouveau disque dur est de taille supérieure à 504 Mo. En effet, les BIOS de plus de trois ou cinq ans ne gèrent pas ces capacités. Il faut alors soit utiliser un driver spécial (certains fabricants de disques comme Western Digital en fournissent), soit mettre à jour le BIOS de la carte-mère pour accéder au reste du disque dur.

JOUER À DEUX PAR MODEM, SANS INTERNET

On n'a aucun besoin d'Internet pour jouer à deux, si l'on dispose d'un ami également équipé d'un modem, ainsi que du même logiciel. Cette option est disponible dans de nombreux jeux (Heretic, Quake, Duke3D, Hexen, Warcraft 2, etc.). L'intérêt d'Internet dans ce domaine est de permettre de trouver un partenaire si l'on est seul, ou de participer à des jeux multijoueur, un peu comme le jeu en réseau mais sur une plus grande échelle.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

WIAL FRANCE S.A.R.L.

45, rue d'Aulnay (R.N. 370) - 14, parc de la Calarde
BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX

él.: **01 39 87 09 90** - Fax : 01 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés,
commandez directement, grâce au nouveau service minitel

3615 ALLGAMES*WIAL

HORAIRE D'OUVERTURE

Lundi au
Vendredi :
10 heures à
21 heures
Samedi :
10 heures à
18 heures



IBM PC & COMPATIBLES

- ZONE QUEEN 3,5 VF 99
- THULL HOCKEY 95 3,5 MF 199
- NON FODDER 3,5 MF 99
- OS 3,5 MF 99
- ON ROUGE - COUPE DU MONDE- 3,5 VF 109
- DE ENCHANTIA 3,5 MF 99
- ONES 3,5 MF 69
- ENT 3,5 MF 199
- IMLANDS COMPILATION 3,5 MF 139
- WIBER 3,5 MF 139
- VE ACTION 3,5 MF 179
- MULA 1 GRAND PRIX DF GUNS 3,5 MF 59
- DRITS THE EARTH 3,5 MF 99
- OFF 96 3,5 MF 285
- SQUAD 5,25 MF 49
- ONS VF 259
- VE CARPET 3,5 MF 159
- CAR TRACK PAC 3,5 MF 129
- FALDO GOLF 3,5 MF 99
- GOLF PLUS 5,25 MF 39
- OF THE PHANTOM 3,5 MF 99
- IN TO ZORK 3,5 MF 49
- OF THE ROBOTS 3,5 VEGA MF 49
- SONSON'S REQUIEM 3,5 MF 89
- ION 3,5 MF 219
- VE CUP 3,5 MF 59
- LOCK HOLMES 5,25 TOWER-WIN-3,5 MF 299
- VE FIGHTER II 3,5 MF 39
- IT ISLAND 3,5 MF 99
- WAR 2050 3,5 MF 169
- VE KARTS 3,5 MF 169
- EM SHOCK II MF 99
- MINATOR II - ARCADE GAME-3,5 MF 99
- VE 3,5 MF 99
- VE 3,5 MF 89
- ELIN 3,5 MF 199

CD ROM PC

- ANNIVERSAIRE CUBA VF 209
- OLUITE ZERO VF 279
- OF THE DEEP + EAST ATTACK VF 269
- ON JAYPAD VF 399
- ANCED TACTICAL FIGHTER VE 289
- RED LIFE VF 219
- RSKOCK FOR QUAKE VF 349
- AD FLASH POINT KOREAN DATA VF 239
- AD LOGBOOK VF 299
- TE ROUGE VF 339
- ON VF 299
- INCIDENT VF 249
- TRIOLOGIE MF 329
- ME IN THE DARK TRILOGIE VF 299
- MSER JR - WINDOWS 95- AFRICAN CIVIL WAR* MF 299
- OK MF 289
- GEL DEVOID MF 309
- LF OF DAN VF 329
- THE LONGBOB TEL MF 359
- KRITZ MF 359
- CHIMEDEAN DYNASTY MF 349
- INDAGERY VF 359
- DATA - NAO FIGHTERS- VF 169
- IF GOLD TEL MF 249
- CK STACK (9 CD) 269
- COEUR DU DEBARQUEMENT VF 339
- MOJO VF 329
- LE CRUISER 3000 AD* MF 249
- TLEDROME MF 169
- LEGROUND ARDENNES - WIN- LEGROUND - GETTYSBOURG VF 359
- LEGROUND - WATERLOO VF 359
- LE ISLE 3 - WINDOWS- CATH A STEEL SKY - CANNONFODDER VF 299
- INDIA SYNDROME VF 319
- RAYAL IN ANTARA* VF 309
- RED RACING VF 299
- MM MACHINHEAD VF 279
- OD & MAGIC VF 319
- IN DEAD 13 MF 259
- ST HULL HOCKEY TEL MF 249
- TUCKER TEL MF 239
- IN CYCLE MF 239
- SAR II - WIN 95- VF 249

CD ROM PC

- CAPITALISM*** VF 319
- CARIN QUASAR** MF 189
- CHESS MASTER 5000 - WIN 95- CHESS SYSTEM TAL** MF 339
- CHRONICLES OF THE SWORD** VF 329
- CIVILIZATION II** VF 349
- CIVILIZATION II SCEN.** VF 149
- CLANDESTINE*** VF 319
- CLOSE COMBAT** VF 329
- CLUDDO** VF 329
- COMMACHE 3*** VF 349
- COMMAND & CONQUER (WIN 95 OU DOS)** VF 349
- COMMAND & CONQUER - OPERATION SURVIVE** VF 149
- COMMAND ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)** VF 369
- COMMANDER BLOOD** VF 199
- COMPACTION NRJ ACTION** VF 199
- COMPACTION NRJ AVENTURE** VF 319
- COMPACTION NRJ SIMULATION** VF 319
- CONQUEROR A.D. 1086** VF 329
- CREATURES** VF 249
- CRUSADE** VF 349
- CRUSADE - NO REGRET** MF 289
- CYBERBORG** VF 189
- CYBERSTORM MISSION FORCE D** VF 309
- DAVIS CUP TENNIS** VF 339
- DAWN OF DARKNESS*** VF 279
- DAYTONA USA - WIN 95- DEADLINE** MF 299
- DEADLOCK** MF 299
- DEADLY GAMES** MF 299
- DEADLY TIDE*** MF 169
- DEATH RALLY** MF 169
- DEATHLION** MF 199
- DESCENT** MF 299
- DESTRUCTION DERBY II** MF 169
- DUS** MF 299
- DIABLO - WIN 95- DIE HARD TRILOGIE*** MF 339
- DIGITAL LOVE** MF 159
- DISCOWORLD 2** VF 299
- DOMINION** TEL
- DONALD IN COLD SHADOW** TEL
- DONALD IN THE DUMPS** VF 299
- DURON LORD II** VF 279
- DUKE NUKEM 3D** VF 289
- DUNGEON KEEPER *** VF 349
- DUST** MF 269
- EMPIRE II** MF 349
- ENTOMORPH - SSI- ERADICATOR** TEL
- EURO SODDER 96** VF 289
- EVIDENCE** VF 299
- FI MANAGER** VF 279
- F1 GRAND PRIX II** VF 335
- F22 LIGHTNING II*** VF 349
- FABRI** MF 299
- FANTASY GENERAL** MF 249
- FATAL RACING** MF 249
- FIFA 97** MF 319
- FINAL DOOM** MF 289
- FIRO & KLAWD** TEL
- FLIGHTSHIP** MF 349
- FLIGHT PACK 2 COMPILATION** MF 189
- FLIGHT SIMULATOR 6** MF 389
- FLIGHT UNLIMITED** MF 189
- FLYING CORPS** VF 349
- FOOTBALL LTD.** VF 279
- FOOTBALL MANAGER 96-97** VF 309
- FORT BOYARD - LA LEGENDE- FORT BOYARD - LE DEF- FRAGILE ALLEGIANCE** VF 269
- FRANKENSTEIN** VF 399
- FSX** MF 179
- FX FIGHTER TURBO** VF 289
- GABRIEL KNIGHT 1+2** VF 399
- GENDER WARS** VF 279
- GENE MACHINE** VF 279
- GENE WARS** MF 319
- RAVAGE D.C.X.** VF 269
- RAYMAN** VF 279
- REALMS OF THE HAUNTING** VF 279
- RED ALERT** VF 339
- RED GHOST** VF 199
- RESCUE AIR 911** MF 289
- RIPPER** VF 299
- RISE 2** MF 309
- RISE 2** MF 309
- ROAD RUSH - WIN - ROBERT E. LEE CIVIL WAR GENERAL** MF 279
- ROAD RUSH PINBALL** MF 249
- S.T.O.R.M.** VF 269
- SCRAMBLE** VF 289
- SAMPLER** MF 369
- SCREAMER** MF 249
- SCREAMER 2** VF 259
- SIX LEGENDS** VF 289
- SECRET MISSIONS** MF 269
- SEGA RALLY** MF 279
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97** VF 299
- & JOYSTICK** MF 199

CD ROM PC

- IRON & BLOOD*** MF 319
- IRON HELIX** VF 149
- STAR TRILOGY** VF 259
- ISIS** MF 229
- IZNOGOD** VF 309
- JAGGED ALLIANCE** VF 259
- JAGGED ALLIANCE II - DEADLY GAMES** MF 299
- JET FIGHTER III** MF 359
- JOHN MADDEN 97** MF 329
- JUDGE REDEED** MF 329
- KICK OFF 96** MF 289
- KRAZY IVAN*** MF 259
- KRUSH, KILL'N DESTROY (KKND)*** VF 259
- KILLING TIME** MF 299
- L'ENTRAINEUR + DATA** MF 289
- L'ENTRAINEUR DATA** MF 149
- L'AFFAIRE WORLOW** VF 279
- LANDS OF LORE II** VF 349
- LE CAUCHEMARD DE PPD** VF 299
- LEISURE SUIT LARRY 7** MF 199
- LEMMINGS 3D** MF 199
- LE PERFECT GRAND PRIX II DATA** MF 139
- LES GENS DU MOUCHOT 3** VF 319
- LES CHEVALIERS DE BAPHOMET** VF 249
- LES CHROMPUPS*** VF 299
- LE TRESOR DE TOLTEQUES** VF 339
- LIGHTHOUSE** MF 359
- LINKS IS** MF 299
- LIVE ACTION FOOTBALL** VF 199
- LORDS OF MIDNIGHT 3** VF 309
- LORDS OF THE REALM II** VF 279
- L-ZONE - WINDOWS*** MF 319
- M.A.X.** MF 349
- MAGIC THE GATHERING*** MF 299
- MASTER OF ORION II** TEL
- M.D.K.*** MF 199
- MECHWARRIOR II - MODULE D'EXTENSION-** MF 339
- MECHWARRIOR II - MERCENARIES -** MF 299
- MEGARACE II** MF 299
- MERIDIAN 59 - WIN 95 - (INTERNET)** MF 299
- MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE** VF 269
- MIGHT & MAGIC TRILOGIE** MF 199
- MIRAGE - WIN - MONDRIAN** VF 289
- MONSTER TRUCK MADNESS** VF 279
- MORTAL PYTHON** MF 299
- MONTAL COIL** MF 249
- MYST - WIN -** MF 299
- NASCAR RACING II** MF 299
- NBA JAM** MF 299
- NBA ILM EXTREME*** MF 319
- NBA LIVE 97*** VF 279
- NECRODROME** MF 359
- NEED FOR SPEED SPEC. EDT** MF 349
- NHL 97** MF 329
- NHL HOCKEY 96** MF 299
- NITRO RACERS*** MF 299
- NORBITAL INC.** MF 329
- OFFENSIVE** VF 289
- OLYMPIC GAMES** VF 279
- OLYMPIC SOCCER** VF 279
- OVER THE REICH** TEL
- P.O.D. - WIN 95*** MF 359
- PANDORA DIRECTIVE*** VF 379
- PERFECT ASSASSIN** MF 299
- PHANTASMAGORIA** VF 389
- PHANTASMAGORIA II** VF 349
- PINBALL CONSTRUCTION SET** MF 279
- PIQUEUR QUEST SWAT - POLICE O 4** VF 349
- POOL CHAMPION** MF 299
- POWER ICE*** VF 279
- POWER F1** MF 279
- PRISONER OF CHES** VF 229
- PRIVATER 2 - THE DARKENING-** MF 349
- PROJECT NOMAD** MF 199
- QUAKE** MF 339
- RALLY CHAMPIONSHIP** MF 299
- RAWA** VF 329
- RAYMAN** VF 289
- REALMS OF THE HAUNTING** VF 349
- RED ALERT** VF 339
- RED GHOST** VF 199
- RESCUE AIR 911** MF 289
- RIPPER** VF 299
- RISE 2** MF 309
- RISE 2** MF 309
- ROAD RUSH - WIN - ROBERT E. LEE CIVIL WAR GENERAL** MF 279
- ROAD RUSH PINBALL** MF 249
- S.T.O.R.M.** VF 269
- SCRAMBLE** VF 289
- SAMPLER** MF 369
- SCREAMER** MF 249
- SCREAMER 2** VF 259
- SIX LEGENDS** VF 289
- SECRET MISSIONS** MF 269
- SEGA RALLY** MF 279
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97** VF 299
- & JOYSTICK** MF 199

CD ROM PC

- SETTLERS II** VF 349
- SETTLERS 2 MISSION DISC** VF 159
- SHATTERED STEEL** TEL
- SHELLSHOCK** VF 279
- SHERLOCK HOLMES 2** VF 309
- SILENT HUNTER** VF 349
- SILENT HUNTER - PATROL DISK-** TEL
- SILENT THUNDER + EARTHSHAKE II** VF 309
- SIMULAS HISTORY (10 JEUX)** VF 219
- SIMCOTER** VF 299
- SIM TOWER** VF 289
- SONIC COMPILATION - WIN 95- SPACE BUCKS + OUTPOST** MF 249
- SPACE HULK II** MF 359
- SPACE QUEST COLLECTION 1-5** MF 299
- SPACE QUEST** MF 249
- S.P.O.R.** TEL
- SPUD** VF 249
- SPYCRAFT** VF 349
- STALINGRAD** VF 299
- STAR CONTROL 3** TEL
- STARFLEET ACADEMY** TEL
- STARFLEET DEFENDER** MF 339
- F-15 STRIKE EAGLE 3** MF 279
- STARS DU FOOT 96 COMPIL. (8 JEUX)** MF 339
- STREET PANTHERS II** MF 279
- STREET RACER + PADDLE*** MF 299
- STRIFE** MF 289
- SUKHOI SU-27 FLANKER** MF 299
- SUPER LEAGUE PRO RUGBY** MF 299
- SWIV** VF 199
- SYNDICATE WARS** VF 309
- TAKERU** VF 279
- TEAM F1** VF 299
- TEMPERATION COMPILATION** MF 249
- TERMINATOR SKYNET** MF 145
- TEX EF 2000 DATA TACTCOM** VF 299
- TEX EF 2000 + TACTCOM** VF 299
- TEX 2000 - WIN 95-** VF 299
- THE 11TH HOUR** VF 249
- THE DIG** VF 319
- THEME HOSPITAL*** VF 349
- THORIN'S PASSAGE** VF 299
- THE FIGHTER COLLECTION** VF 299
- THE JEWELS OF THE DRACOLE** VF 349
- THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO - WIN-** VF 289
- JUMP RAVEN** MF 299
- KING'S QUEST 6** MF 99
- KING QUEST 7** MF 99
- KYRANDIA III** VF 109
- LABYRINTH OF TIME** MF 99
- LANDS OF LORE** MF 99
- LAST DYNASTY** MF 99
- LEISURE SUIT LARRY 6** MF 99
- L'ENIGME DE MAITRE LU** MF 99
- LINKS 386** MF 99
- LITTLE BIG AVENTURE** VF 279
- LOOM** MF 99
- LOOM EDEN** MF 99
- LOST IN TIME 1 + 2** MF 99
- MACHIAVELLI THE PRINCE** MF 149
- MAGIC CARPET PLUS** MF 199
- MANIC KARTS** MF 329
- MASTER OF MAGIC** MF 319
- MECHWARRIOR II** MF 109
- MESARCE** MF 99
- MIG-29 + GUNSHIP** MF 59
- MONKEY ISLAND** MF 99
- MONKEY ISLAND 2** MF 99
- NASCAR RACING + TRACK** MF 109
- NAVY STRIKE** MF 109
- NHL HOCKEY** MF 99
- NOVA STORM + 2 JEUX** MF 99
- PACIFIC ISLAND** MF 99
- PINBALL 3D VCR** MF 99
- PIRATES GOLD** MF 99
- PITFALL - WIN-** MF 99
- PLAYER MANAGER II** MF 149
- PRINCE OF PERSIA** MF 159
- PRINCE OF PERSIA** MF 99
- PRINCE OF PERSIA** MF 99
- PSYCHIC DETECTIVE** MF 139
- PSYCHOTRON** MF 169
- QUEST & FUN** MF 69
- RAILROAD TYCOON DELUXE** MF 109
- RALLY** MF 99
- RAPTOR** MF 99
- REBEL ASSAULT** MF 99
- REVEL ASSAULT II** MF 99
- RENEGADE** MF 99
- RETRIBUTION** MF 59
- RISE OF THE TRIGS** MF 99
- ROBINSON'S REQUIEM** MF 99
- SAM & MAX** MF 109
- SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW** MF 109
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO 96** VF 179
- SETTLERS** VF 109
- SKOCKWAVE ASSAULT - WIN 95-** MF 109
- SHIVERS** MF 99
- SIM CITY ENHANCED** MF 109

CD ROM PC PETITS PRIX

- BUREAU 13 VF 129
- CANNON FODDER II VF 109
- CARTON ROUGE - COUPE DU MONDE- VF 99
- CIVILIZATION VF 109
- COLONIZATION VF 109
- COMANCHE VF 109
- CRITICAL PATH VF 29
- CYBERIA MF 99
- DARK FORCES VF 149
- DAY OF THE TENTACLE VF 109
- DAWN PATROL MF 109
- DELTA V MF 99
- DIGGERS MF 99
- DOGZ DO CATZ VF 99
- DRACULA UNLEASHED MF 99
- DRAGON LORE MF 89
- DREAMWEB VF 129
- DUNE II VF 129
- DUNGEON MASTER II MF 99
- EARTH WORM JIM - WIN 95- MF 99
- EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3 MF 99
- F-15 SLEET DEFENDER MF 119
- F-15 STRIKE EAGLE 3 MF 109
- FIELDS OF GLORY MF 109
- FIFA INTERN. SOCCER MF 109
- FLIGHT LIGHT KFT MF 119
- FLIGHT SIM TOOL KIT MF 119
- FORMULA 1 GRAND PRIX MF 149
- FULL THROTTLE VF 99
- GABRIEL KNIGHT MF 129
- GENESIA MF 99
- GOBLINS 3 MF 169
- GOLDEN TO COMPILATION MF 129
- GUILTY MF 179
- GUNSHIP 2000 MF 109
- HEMLOCK II MF 109
- HELLFIRE ZONE MF 119
- HEROES OF MIGHT & MAGIC VF 109
- HI-OCTANE MF 99
- INDIANA JONES 4 MF 89
- INHERIT THE EARTH MF 99
- INNOCENT UNTIL CAUGHT MF 109
- JEWELS OF THE DRACOLE MF 99
- JOURNEYMAN PROJECT TURBO - WIN- MF 89
- JUMP RAVEN MF 99
- KING'S QUEST 6 MF 99
- KING QUEST 7 MF 99
- KYRANDIA III VF 109
- LABYRINTH OF TIME MF 99
- LANDS OF LORE MF 99
- LAST DYNASTY MF 99
- LEISURE SUIT LARRY 6 MF 99
- L'ENIGME DE MAITRE LU MF 99
- LINKS 386 MF 99
- LITTLE BIG AVENTURE VF 279
- LOOM MF 99
- LOOM EDEN MF 99
- LOST IN TIME 1 + 2 MF 99
- MACHIAVELLI THE PRINCE MF 149
- MAGIC CARPET PLUS MF 199
- MANIC KARTS MF 329
- MASTER OF MAGIC MF 319
- MECHWARRIOR II MF 109
- MESARCE MF 99
- MIG-29 + GUNSHIP MF 59
- MONKEY ISLAND MF 99
- MONKEY ISLAND 2 MF 99
- NASCAR RACING + TRACK MF 109
- NAVY STRIKE MF 109
- NHL HOCKEY MF 99
- NOVA STORM + 2 JEUX MF 99
- PACIFIC ISLAND MF 99
- PINBALL 3D VCR MF 99
- PIRATES GOLD MF 99
- PITFALL - WIN- MF 99
- PLAYER MANAGER II MF 149
- PRINCE OF PERSIA MF 159
- PRINCE OF PERSIA MF 99
- PRINCE OF PERSIA MF 99
- PSYCHIC DETECTIVE MF 139
- PSYCHOTRON MF 169
- QUEST & FUN MF 69
- RAILROAD TYCOON DELUXE MF 109
- RALLY MF 99
- RAPTOR MF 99
- REBEL ASSAULT MF 99
- REVEL ASSAULT II MF 99
- RENEGADE MF 99
- RETRIBUTION MF 59
- RISE OF THE TRIGS MF 99
- ROBINSON'S REQUIEM MF 99
- SAM & MAX MF 109
- SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW MF 109
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO 96 VF 179
- SETTLERS VF 109
- SKOCKWAVE ASSAULT - WIN 95- MF 109
- SHIVERS MF 99
- SIM CITY ENHANCED MF 109

AMIGA

DEMANDEZ LA LISTE DES DERNIERS JEUX AMIGA

PC CD ROM CHARME

Reservé aux Adultes

- ANGIE - INFIRMIERE DE NUIT PC-MAC MF 99
- ASIE INTERDITE PC CD MAC MF 99
- BAD GIRLS PC-CD MF 99
- BETTY PAGE PC-MAC MF 99
- CLUB FEX PARTNER PC-MAC MF 99
- CYBER XPERIENCE PC-CD MAC MF 99
- CYBERIX PC-CD MAC MF 99
- DEBORAH MANGA PC-MAC MF 99
- DIVA X-REBECCA MF 99
- DRAGHIXA INTERACTIVE MF 99
- FANTASIES VOL 1 PC-MAC MF 99
- FRANKENSEX PC-MAC MF 99
- INTERVIEW DE PAULINE LATEX - THE GAME PC-CD MAC MF 99
- LA VILLA PC-MAC MF 99
- LE PARFUM DE MATHILDE MF 149
- LIBIDO MANGA MF 199
- LOLO FERRARI CD PC-MAC MF 109
- MAJ PARADOX MF 109
- NIGHT WALKER INTERACTIVE 3 MF 99
- NIPPON OBSESSIONS 3 PC-MAC MF 99
- NIPPON OBSESSIONS HOT GUIDE MF 99
- PASSEPORT X... BUDAPEST MF 109
- PORNO POKER MF 109
- PRIVATE INVESTIGATOR PC-WIN MF 109
- PRIVATE PLEASURE PARK 2 MF 99
- POREBIA MF 99
- TABATHA VS DRAGHIXA PC-MAC MF 99
- VIRTUAL VALERIE 2 MF 99
- ZARA WHITE - DOUBLE XPERIENCE PC-MAC MF 99
- ZARA WHITE - TEMPLÉ DE L'AMOUR- MF 99

EDUCATIFS ET CULTURELS

- ATLAS DE L'EUROPE CD PC MF 139
- DICT. HACHETE MULTIMEDIA CD PC MF 169
- GRAND MUSÉES D'EUROPE VOL. 2 MF 69
- LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC MF 99

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

- VOLANT GRAND PRIX - THRUSTMASTER- MF 99
- MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD MF 99
- MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO MF 99
- GRAVIS JOYSTICK IBM. PRO MF 99
- GRAVIS LIMITATOR GAME CARD IBM PC MF 99
- GRAVIS FLIGHTSTICK PHOENIX MF 109
- MANETTE FLIGHT CONTROL PC MF 109
- MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC MF 109
- VOLANT FORMULA T2- THRUSTMASTER- MF 179
- VOLANT FORMULA T2- F1 GRAND PRIX II MF 109
- ACM GAME CARD THRUSTMASTER- MF 109
- AL ACTION CONTROLEUR - THRUSTMASTER- MF 79

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Commandez* par téléphone 01 39 87 09 90 ou fax 01 39 85 88 80

Titres	Qte	Prix	Montant	
				Nom Adresse Tél : Code postal Ville
VOTRE MATERIEL DE JEUX :				<input type="checkbox"/> Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Charme)
FRAIS DE PORT				<input type="checkbox"/> Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port pour frais de contre remboursement)
France : 31 F → Livraison 24/48 h				<input type="checkbox"/> Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE N°
DOM + CEE + Suisse : 69 F TOM 95 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)				Date d'expiration :/..... Signature obligatoire

*Ou commande sur papier libre

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Jeux Crack!

EN DÉTRESSE

Tout en méditant très fort, cristallise, sur une simple feuille, tes interrogations, et réponds à celles des autres disciples. Puis le cœur léger, transmet l'humble message. Joystick, En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Cligny Cedex.

Questions



CHRONICLES OF THE SWORD (PC)

J'ai un petit problème avec Chronicles of the Sword. J'adore les jeux d'aventure, mais celui-là me donne du fil à retordre. Je n'arrive pas à trouver Merlin. A chaque fois que je me monte dans la tour, Gauvin ne veut pas dépasser le 1^{er} étage. Il dit que les marches lui picotent les pieds. J'ai déjà trouvé une cuillère, un seau à crottin, des champignons, un calice et une dague. J'ai aussi parlé avec Wilf, avec deux gardes de Morgane et avec le forgeron. Malgré tout ça, je ne trouve pas Merlin. Que dois-je faire ? Merci d'avance.

Réf.: N°7901, Demolition Man

BENEATH A STEEL SKY (PC CD)

Dans Beneath A Steel Sky, je suis coincé au niveau du sol. Je ne sais pas comment faire pour ouvrir la porte de la cave du club. Faut-il déplacer la carcasse de Joey ? J'ai les objets suivants : la barre de métal, la clef, le circuit de Joey, la carte d'identité, l'ampoule, le sécateur, le câble, les biscuits pour chiens. Merci d'avance à mon sauveur.

Réf.: N°7902, Arnaud

SPACE QUEST 1 (PC)

Dans Space Quest 1, je suis coincé à deux endroits : dans le vaisseau, quel code faut-il rentrer sur la console de recherche de cartouches informatiques (sachant que le savant me dit "Stars") ? Je suis aussi coincé dans le vaisseau (que j'ai acheté sur Keron). Je ne sais pas non plus quel code entrer pour arriver sur le Deltaur. Aidez-moi, je craque !

Réf.: N°7903, Pierre "Nukem"

LANDS OF LORE (PC)

Bon, c'est pas tout, mais moi aussi j'ai besoin d'aide dans Lands of Lore pour PC CD-Rom. Dans la tour blanche :

- Au 3^e étage, je n'arrive pas à ouvrir une porte qui me dit que je n'ai pas la foi. Où la "trouver" ?

- Au sous-sol, une plaque me dit : "Acceptez votre avidité" (il y a des objets qui tournent à côté). Qu'est-ce que ça signifie ? Que dois-je mettre dans les cases, dans la pièce où les objets tournent ? De plus, un téléporteur invisible m'empêche d'aller dans la pièce à côté.

- Au rez-de-chaussée, où est-ce que je peux trouver la tête du buste (je suppose que c'est ça) qui va sur l'autel de Blanca ? Aidez-moi, par pitié !

Réf.: N°7904, Conrad, Baccata et Paulson

DAGGERFALL (PC-CD)

Je suis bloqué dans Daggerfall sur PC. En effet, je galère depuis une semaine dans les donjons de Castle Faallem, à la recherche d'informations concernant la disparition du frère du prince Lothum. J'ai bien trouvé un écran rouge de téléportation et une trappe inviolable, mais aucune trace des mécanismes pour les activer. Y aurait-il des passages secrets non indiqués sur la carte ? Dites-moi où je dois orienter mes recherches dans ce complexe tarabiscoté ?

Réf.: N°7905, Carmody

STONEKEEP (PC-CD)

Je suis bloqué dans ce superbe jeu. Mon problème : après avoir terminé le niveau 2 des mines de Sharga, je dois aller au temple. Malheureusement, je ne peux pas ouvrir la porte qui donne accès au temple, car il faut une clé que je ne parviens pas à trouver. Quelqu'un aurait-il la réponse ? Toujours dans le même jeu, mais au niveau des égouts, je dois en principe rencontrer Wahoola, qui, contre remise de trois crânes, me donnera une clé tri-

angulaire qui ouvre un coffre. Or, je ne parviens pas à rencontrer Wahoola, alors que j'ai bien pris tous les crânes qui se trouvent dans les égouts. Aidez-moi.

Réf.: N°7906, Jean Luc

CRUSADER NO REGRET (PC-CD)

Pour le jeu Crusader No Regret (la suite, donc, de No Remorse). Je suis complètement bloqué. À la mission 7 (si je ne me trompe pas), et pour le niveau 4, le colonel Ely dit qu'il reste peu de temps avant que le vaisseau ennemi n'atteigne la base rebelle. On doit donc terminer la mission rapidement. C'est impossible ! Même sur une machine rapide. A chaque fois, la tronche d'Ely apparaît et dit que c'est trop tard. Que ceux (ou celles) qui auraient réussi ou qui ont une idée, m'aident. Ça fait des semaines que je suis bloqué !

Réf.: N°7907, Lost Silencer

CREATURE SHOCK (PC)

Je suis fana des jeux à la Doom, je les tous finis, mais j'ai de très gros problèmes avec Creature Shock paru en 1994. Je suis bloqué depuis presque une année (oui, oui j'ai bien dit une année) au niveau 5 "Sur le vaisseau mère extraterrestre". Et je dois dire que je n'en peux plus. Je vous expose mon souci : après avoir exterminé, non sans peine, la grosse bête immonde qui me poursuivait sur le tapis roulant et qui bloquait la porte coulissante, je suis tombé dans une trappe ; après quelques animations assez prenantes, je me suis retrouvé face à un Alien volant possédant une mitrailleuse lourde, quelques missiles et je n'ai pas pu voir autre chose, car il ma dégomme avant. J'ai pourtant gardé mes trois missiles, mais rien n'y fait, impossible de l'avoir. Je vous en supplie, comment faire ?

Réf.: N°7908, Suisse en détresse

FRANKENSTEIN (PC-CD)

Je suis bloqué sur cet excellent jeu de recherche. Que faire après avoir semé les deux gardes situés dans la cour ? Je me trouve alors devant une porte métallique, dans les galeries, sous la fontaine. Un craquement se fait entendre, mais que faire et où aller ensuite ? J'ai également réussi à créer un cristal de vie (assez difficilement d'ailleurs). Mais après l'avoir placé au-dessus de la table de résurrection (sur laquelle rien ne se trouve) et m'être démené avec les manettes de la table et du générateur de Tesla, rien n'est passé (malgré le fait que les cerfs-volants soient lâchés). Voilà bientôt deux mois que je n'avance pas, et que je recommence le jeu en vain. Merci de me venir en aide.

Réf.: N°7909, Sylvain M.

ANVIL OF DAWN (PC-CD)

Quel objet employer, pour ouvrir la dernière pièce du château de Gorge Keep où se trouve apparemment le moyen de passer de l'autre côté ? Faut-il enfermer l'esprit du prince Ivoire et celui de sa femme dans les maisons ? (Pour l'affreux, pas de problèmes, mais les deux autres ? On a trois maisons aux esprits). Merci d'avance.

Réf.: N°7910, Little Witch

Réponses



WIZARDRY 7 (PC)

Réf.: N°6501, Hellangel

Voici l'ordre à suivre pour résoudre l'énigme des cristaux dans l'île. Tu le trouveras en principe sur la Crystal Map. Dragon, Tower, Moon, Cross, Skull, Star, Egg. À présent, vas sur le Pentagramme. Si les cristaux ont été bien placés dans l'ordre, un passage s'ouvrira sur le mur à droite, sinon ce sera sur le mur à gauche. Tu n'as plus qu'à trouver l'accès à la "Tomb of the Astral Dominae" pour passer à la suite. Bonne chance !

Pierre

ANVIL OF DAWN (PC)

Réf.: N°7303, Oone

Le soleil se trouve dans les mines de la cité aux gemmes. Désolé pour le reste.

Little Witch

SPACE QUEST 6 (PC-CD)

Réf.: N°7605, Cod

Si le Compost est là, c'est qu'il sert à quelque chose ! Si on va dans le Compost et qu'on tape les choix suivants : base de données, base de données des entités, races connues, S-Z, Vulgaire, tu trouveras le code 5551212 à employer dans l'holosalle. Ensuite, il te suffira d'appliquer ce que tu as appris sur le garde de droite dans la baie des navettes (Chesbro). Un petit truc en plus : les codes pour faire décoller la navette sont : Lanthanum, soufre, argent, néon et lasagne.

Arnaud

BLOODNET (PC)

Réf.: N°7702, Perno

Dans le café Voltaire, pour répondre à l'énigme de Benny Puzzle et obtenir son aide, il faut que tu te procures le "Babel Code". Benny doit te donner une adresse dans le Cyberspace "Noun". Il faudra que tu utilises les informations sur les noms des Rage Gangs. Pour obtenir le Babel Code, il te faudra utiliser les "Greenberger Phonemes" pour passer au travers de l'ICE. Tape SZ UP BA HM KC R ND PM CD. Il s'agit là des abréviations des noms des Rage Gangs de la city : BA (Black Abbotts), UP (Uncouth Paupers), SZ (Strident Zugs), HM (Hard Metal), KC (Kafka Conspiracy), R (Rants), PM (Pain Mothers), ND (Nerve Duelists), CB (Crush Bandits). Tu pourras alors accéder au cluster où se trouve le "Babel Code". Si tu utilises ce code dans le Cyberspace et que tu es un hacker doué, tu deviendra capable de lire et parler en espagnol, allemand et français (!). Te voilà en mesure de traduire la note de Gerry. Bonne chance pour la suite !

D. M.

WING COMMANDER III (PC-CD)

Réf.: N°7708, Maniac

Deux solutions pour détruire le missile semi-invisible tiré par la Corvette :

1) Dès que la corvette apparaît, fonce vers elle et surtout change très régulièrement de cible à l'aide de la touche "T"(target). NB: veille à ce que ton radar soit en "lock" (touche "L"). À un moment donné, tu devrais voir apparaître sur ton radar, en bas à droite (right VDU), un symbole sous la forme de quatre flèches dirigées vers l'extérieur, avec l'indication "SKIP MIS". C'est le fameux missile. Il n'est pas invisible, mais il disparaît complètement (y compris du radar) toutes les trois secondes environ. Dès que tu l'as "accroché" au radar et estimé sa trajectoire (vers le Victory de toute façon), enclenche les "afterburners", puis lance-toi à la poursuite du missile. NB : Ce dernier se déplaçant à près de 1 000 kps, tu n'as aucune chance de le poursuivre autrement qu'à fond la caisse. Le missile réapparaîtra une dernière fois, juste avant de frapper le Victory. Si tu es assez près, tire plusieurs salves complètes (full guns ou "G") : tu devrais l'avoir, sinon tu entendras "Mayday !". Et puiiiit ! Plus rien. C'est bête, hein ?

2) Nettement moins fatigant, mais beaucoup moins glorieux aussi : le "cheat mode". Lance le jeu à partir de la ligne de commande DOS avec le switch "-mitchell".WC3.EXE -mitchell (fonctionne de n'importe quel CD). Si c'est bon, tu devrais entendre une voix dire "Mitchell" lorsque le colonel Blair part en mission. À partir de ce moment, tu peux :

- soit détruire seulement le vaisseau sur lequel ton radar est calé en appuyant sur CTRL+z (ou CTRL+W en QWERTY),

- soit détruire tous les vaisseaux ennemis présents à l'écran, en appuyant sur CTRL+ALT+z. Bien à toi, Maniac, et que la chasse aux chats soit au moins aussi bonne que Rachel et Flint réunis (Aaaargghh !!!).

Al Blurg

Les INCONTOURNABLES de CGS Multimédia

Titre	Prix	Titre	Prix
ARCHIMEDEAN DYNASTY NF + ECH	280	LORDS OF THE REALMS 2	285
ANGEL DEVOID VF	280	MAGIC THE GATHERING NF	300
BLOOD & MAGIC	305	MAX	310
CHEVALIERS DE BAPHOMET VF	290	PRIVATEER 2 : THE DARKENING VF	315
CIVIL WAR VF	295	RALLY CHAMPIONSHIP VF	285
COMMANCHE 3	310	SCREAMER 2 VF	225
DEADLOCK	260	SPYCRAFT VF	315
DIABLO NF + ECH	310	STAR GENERAL NF + ECH	310
DRAGON LORE 2 VF	285	STEEL PANTHER 2 NF + ECH	310
DUNGEON KEEPER VF	320	THE PANDORA DIRECTIVE VF	335
F22 LIGHTNING 2 NF + ECH	310	TOMB RAIDER VF	275
FABLE VF	265	WARCRAFT 2 DELUXE + Sc. Disk VF	320
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 NF	315	WARWIND NF + ECH	310
JET FIGHTER 3 NF	315	WIZARDRY NEMESIS VF	320
LANDS OF LORE 2 VF	TEL	ZORK NEMESIS VF	300

Jeux Budgets à 95 F - 3 jeux pour 270 F au lieu de 285 F

Titre	Titre	Titre	Titre	Titre
7th guest	ay of the tentacle	Inca 1	Monkey Island 2	SSN Seawolf
Ace over Europe nf	escent	Indiana Jones 4	Nascar nf	Star Trek 25 th an
Aliens	estruction Derby	Indy Car nf	Noctropolis	Strike Command nf
Armored Fist	iscworld	Jeu d'echec 3d	Overlord nf	Striker 95 nf
Battle of Britain	ragonlore	Jewel of the oracl	Prince of Persia	Syndicate + nf
Bobby Fisher	arth Worm Jim	Kasparov	Privateer nf	System Shock nf
Caesar 1 nf	uro Soccer 96	King's Quest 7 nf	Rally	Theme Park
Cannon Folder 2 nf	IFA Classics	Lands of Lore	Rebel Assault	Underworld 1+2
Colonization	Fury 3	Larry 5	Reversi	Virtual Kart
Civilization	obains 1+2	L.B.A	Sam et Max	Watercraft
Commanche	rand Prix	Lost in Time	Settlers	Wetlands
Compil Jeux Win	and of Fate	Magie Carpet +	Shadow Caster	Wing Armada nf
Crusader no rem nf	eroes of M & M	Mega Race nf	Sim City nf	Wolfpack
Cyberspeed	i-Octane nf	Monkey 1 75 F	Space Quest 4 nf	Woodruff
Nous avons de nombreux autres titres téléphonez au 01 45 43 07 20				

JEUX, CULTURELS ET EDUCATIFS

Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix
ULTRA PINBALL 2 nf	255	DESTRUCTION DERBY 2	285	MYST VF	270	SPEED RAGE nf	255
ADVANCED CIVILIZATION	310	DUKE NUKEM 3D	295	NBA 97	300	STORM	325
AGE OF RIFLES nf + ech	2300	DN3D PLUTONIUM PACK nf	185	NEED FOR SPEED (ed. sp.) nf	325	SUKHOI SU 27 nf	245
AH 64D LONGBOW	310	EF2000 (TF2)	215	NORMALITY	280	SYNDICATE WARS	285
AH 64D DATA DISK	195	FANTASY GENERAL	320	NUKE IT nf (niveaux Duke N.3d)	149	TEAM F1	285
ALBION	280	FIFA 97	300	ORION BURGER	260	TERMINATOR SKYNET nf	195
ALIEN TRILOGY nf	300	FLIGHT SIMULATOR 6.0 WIN	345	PHANTASMAGORIA	270	TERMINATOR FUTUR SHOCK nf	295
AZRAEL'S TEAR	300	FLIGHT UNLIMITED nf	195	POLICE QUEST SWAT	345	THE DIG	210
BATTLEGROUND ARDENNE	2310	FRANKENSTEIN	350	PRIVATEER 2 : the darkening	320	THE SETTLERS 2	315
BATTLEGROUND Gettysburg	2310	GABRIEL NIGHT 2+ GK 1	2360	PRO PINBALL : THE WEB nf	250	THE SETTLERS 2 SC. DISK	125
BATTLEGROUND Waterloo	2310	GENDER WAR	235	QUAKE	310	TIE FIGHTER Collection nf	195
CAESAR II	220	GENE WARS	290	QUEST FOR FAME nf	325	TIME COMMANDO	300
CAESAR I + CAESAR II	2310	GOLDEN 10 Vol 1 ou 2	270	RAMA	320	TOONSTRUCK	320
CAPITALISM	300	GRAND PRIX 2	230	RAYMAN	260	TORIN'S PASSAGE	225
CHAOS OVERLORDS WIN95	2245	GRAND PRIX MANAGER	260	REBEL ASSAULT 2 + MAKING	290	URBAN RUNNER	350
CHRONICLES of the SWORD	290	GREAT NAVAL BATTLES 4	315	RED ALERT : C & C	300	WARHAMMER	300
CIVILIZATION 2	320	HIND	2300	RIPPER	350	WING COMMANDER IV	365
CLANDESTINY	300	INDY CAR 2 nf	255	RISE & RULES of the EMPIRE	300	WIZARDRY GOLD	380
COMMANCHE 3	310	IN THE FIRST DEGREE	341	RISK	295	WORMS	255
COMMAND & CONQUER	310	ISHAR TRILOGY	275	SCRABBLE	345	Z	295
C & C + DATA DISK	422	JEWELS OF THE ORACLE	290	SHATTERED STEEL	260	ZIDANE FOOTBALL	125
CONQUEROR	285	LIGHTHOUSE VF	320	SHIVERS	225	CULTURELS	
CONQUEST OF NEW WORLD	325	MDK	320	SILENT HUNTER	310		
COUPE DAVIS TENNIS	290	Mechwarrior 2 : the mercenaries	2310	SILENT STEEL NF	335	AYUTA	
CREATURES	205	MEGARACE 2 nf	2310	SILENT THUNDER nf	285		
CRUSADERS : NO REGRET	270	MIGHT & MAGIC TRILOGIE	240	SIM CITY 2000 Collector	330	Dictionnaire Multimédia Hachette 2600 Encyclopédie Microsoft 97 vf 2710 Encyclopédie Corps Humain 295	
DAGGER FALL nf	2300	Monthly Python SACRE GRAAL	270	SIM TOWER vf	305		

Tous les logiciels sont en version française
sauf nf (notice en français)

OFFRES SPECIALES RESERVEES AUX 100 PREMIERES COMMANDES

LAROUSSE MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIE (prix hors promo : 690 F)	650	Choisissez 2 titres et contactez-nous pour le prix	
BLOOD & MAGIC + DUNGEON KEEPER (prix hors promo : 615 F)	600	Encyclopédie MICROSOFT 97 + Atlas MICROSOFT 97 (prix hors promo 1120 F)	1070
SCREAMER 2 + RALLY CHAMPIONSHIP (prix hors promo : 515 F)	490	WARCRAFT 2 DELUXE (+Sc. Disk) + Heroes of Might & M 2 (prix hors promo : 635 F)	610
WARWIND + DRAGON LORE 2 (prix hors promo : 595 F)	575	DIABLO + DAGGERFALL (prix hors promo : 610 F)	590

MATERIELS ET ACCESSOIRES

MODEM * FAX * MINIFEL * ACCES INTERNET	PRIX
Carte Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	750
Boitier Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	930
Boitier Maxi Modem Vocal 28800 (FototWin+Compuserve+AOL)	970
Carte Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStad ...)	1120
Boitier Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStad ...)	1220
Boitier NOVAFAX 33600 Bps (Magic On Line)	1000
CARTES SON et ENCEINTES	
Maxi Sound16 PnP (carte son 16 bits Plug & Play Full Duplex [+ Internet Phone])	345
Maxi Sound32 Wave FX (carte son Wave 16Mo PnP + effets [+ Internet Phone])	670
Maxi Sound64 (carte son Wave 4Mo PnP +3D + Surround + effets [+ IP])	970
Maxi Sound64 Home Studio (carte son Wave 4Mo PnP +3D + Surround + Direct to disk [+IP])	1230
Enceintes 40 watts, 160 watts, 240 watts, 320 watts 3D	139, 215, 270, 350
LECTEURS CD ROMS ET KITS MULTIMEDIAS	
Maxi CD ROM 8X (lecteur CD ROM octuple vitesse + kit de connexion)	670
Maxi CD ROM 8X + GRAND PRIX 2 (lecteur octuple vitesse+ Grand Prix 2 + kit de connex.)	770
Maxi CD ROM 12X (lecteur CD ROM 12X + kit de connexion)	880
Maxi CD ROM 12X + GRAND PRIX 2 (lecteur 12X + Grand Prix 2 + kit de connexion)	1020
Maxi Kit 16 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi Sound16 PnP+CD ROM 8X IDE +HP+Grand Prix 2)	1130
Maxi Kit 32 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi32 Wave FX + CD 8X IDE + HP + Grand Prix 2)	1460
Maxi Kit 32 8X Home (Maxi32 Wave FX + CD 8X IDE + HP + 7 titres CD*)	1670
SCANNER A4 COULEUR	
Maxi Scan A4 (une passe) (scanner couleur A4 / 2400 dpi, résolution optique 600 dpi)	1550

* Cezanne + Stars de Louvre + Myst + Kiyeko + Action Soccer + Atlas du Monde + Global Anglars

Pour l'achat de deux « matériels ou accessoires » : remise de 3%

Téléphonez 7j/7 de 10h. à 21h. au 01.45.43.07.20.

N'hésitez pas à nous appeler en soirée : nous sommes plus disponibles
Remise de 15 F par commande à partir du 3ème logiciel commandé sur une période de 12 mois

Les prix indiqués sont tous TTC. Sauf erreurs typographiques ou modifications. Dans la limite des stocks disponibles

Contactez-nous pour nos catalogues et pour les nouveautés.

Des prix fous toute l'année

Livraison gratuite sur Paris 5ème, 6ème, 7ème, 13ème, 14ème, 15ème

Vente par correspondance uniquement

Possibilité de venir retirer vos commandes en téléphonant au
01.45.43.07.20

Bon de Commande à retourner ou à faxer à CGS Multimédia

66 ter, Avenue Jean MOULIN - 75014 PARIS

Tel : 01 45 43 07 20 Fax : 01 45 43 07 97

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville Tel :

Paiement à la commande par chèque bancaire, CCP ou mandat

Contre remboursement (à réception) : Port + 35 Frs

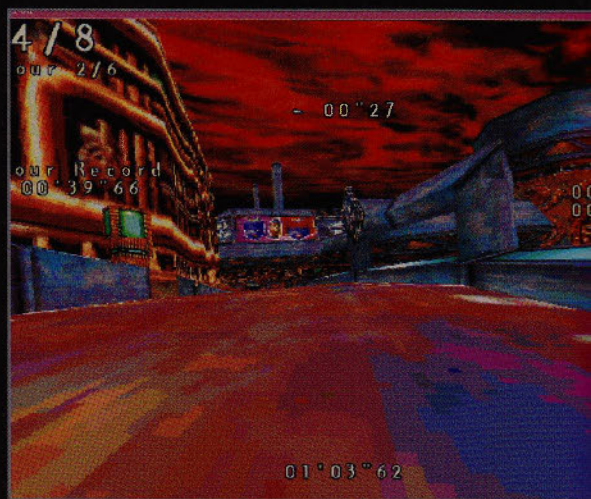
n'hésitez pas à commander sur papier libre

Désignation	Qté	Prix
CD port 32 F Contre remboursement 67 F CEE et DOM TOM 75 F		Remise
Matériel port 55 F Contre remboursement 90 F CEE et DOM TOM Tel		Port
Recommande Port + 15 F Chronopost Tel		Total

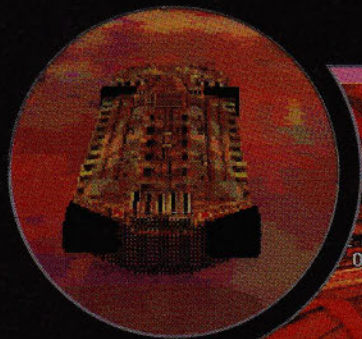
Livraison en colissimo

Preview

COURSE DE VOITURES
FUTURISTES
ÉDITEUR/ DÉV UBI SOFT
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE MARS



Pod



OK, je ne peux pas m'en empêcher : il faut toujours que je fasse crisser mes pneus et que je laisse des traces de gomme sur le bitume pour faire le malin. ▶

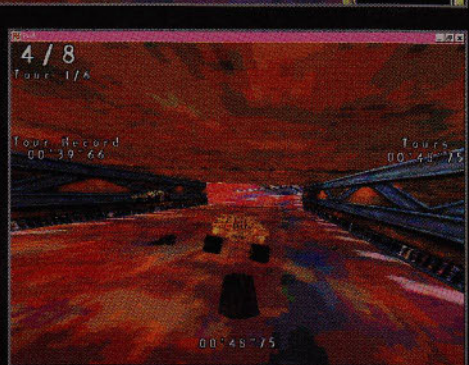


Le mois dernier, notre gars lansolo nous faisait mieux découvrir Pod avec un Gros Plan de trois pages. Si vous êtes normalement constitué, ledit article et les photos qui l'accompagnaient ont dû sérieusement vous exciter et vous rendre plus qu' impatient de voir Pod installé sur votre disque dur. Ce mois-ci, une bêta-version du jeu de course futuriste d'Ubi Soft a eu la bonne idée d'atterrir à la rédaction ; une bêta très jouable, qui nous a permis de nous forger un chouette avis sur le jeu. Résultat des courses : Pod confirme pleinement tout ce qu'on espérait de lui, je n'ai pas décollé du jeu pendant de très nombreux jours. Ça sent le chef-d'œuvre à plein nez, nom de Dieu.

À l'aide de cette preview, admirez la beauté du graphisme de Pod, le design de très haut niveau qui caractérise chaque élément, des décors aux voitures en passant par les icônes ou les menus. Étonnant ! Et puis le jeu est parfaitement équilibré, passionnant : l'équipe d'Ubi l'a réalisé en tentant d'y mettre tout ce qu'elle a pu apprendre des meilleurs jeux de voitures jamais réalisés. S'inspirer pour mieux sublimer. Les courses sont rapides, acharnées, violentes. Et l'intérêt est rehaussé par l'enjeu des championnats ou des modes multi-joueur (réseau, Internet, modem, à deux sur le même écran, ou le tout mélangé).

Oui, Pod se jouera en réseau ; oui, ceux d'entre vous qui ont un accès au Net pourront télécharger des tas de trucs (voitures, circuits, records...) et même affronter d'autres joueurs ; oui, on a adoré.

À noter que Pod est un jeu gourmand, un joyeux membre de l'équipe Course à l'armement, puisqu'il faudra au minimum un Pentium 133 pour y jouer, ou un P90 avec carte 3D. Et bien sûr, Pod sortira également en version MMX. On vous parle de tout ça beaucoup plus en détail, le mois prochain, dans le test de Pod.



Hop, joli vol plané, s'il vous plaît, l'arrivée sera douloureuse. Admirez, au passage, la profondeur des décors. ▶

Seb



Des courses rapides, acharnées et violentes



◀ Seize circuits de base, tous différents et superbes, composent le jeu de base. En vous connectant sur Internet, vous pourrez en télécharger d'autres. Les graphistes 3D d'Ubi bossent déjà sur ces circuits supplémentaires, qu'ils promettent encore plus délirants.



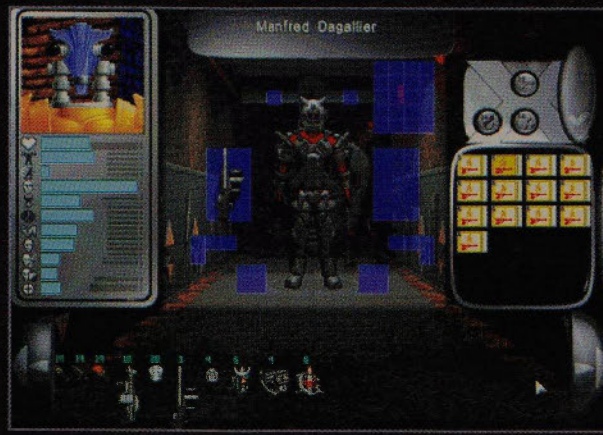
◀ Plusieurs voitures sont disponibles, et vous pouvez régler chaque élément de performance à votre guise : accélération, vitesse, adhérence, etc.



En bon jeu 3D temps réel, Pod propose plusieurs vues différentes pour aborder la course. Dont cette vue subjective tout à fait jubilatoire, on s'y croirait. Quand ça bouge, évidemment : ici, on se rend pas bien compte. ▶

Preview

STRATÉGIE, ACTION
ÉDITEUR MICROPROSE
PC CD-ROM
DÉV. MYTHOS GAMES
SORTIE PRÉVUE MARS



◀ L'écran d'équipement de vos hommes vous offre la possibilité de voir leurs capacités. Ils s'améliorent au fil des missions, mais aussi grâce à leur entraînement soit au combat physique, soit au combat psy.



X-Com 3



Aors lecteurs assidus, lesquels d'entre vous n'ont pas joué à UFO et repoussé des vagues d'extraterrestres ? Pour ceux qui n'ont pas failli, pour ceux qui sont restés scotchés, au péril de leurs études, devant ce jeu de stratégie en 3D, pour tous ceux qui ont vaincu les terribles Aliens et leur race réductrice de têtes, réjouissez-vous ou pleurez. Voici en effet, pour notre "bienheureux" malheur, X-COM 3. Encore un ou deux ans d'études à tirer, ou peut-être le bac cette année ? Prévoyez une bonne année de plus, car le peu que j'ai de la version bêta promet de longues parties acharnées. Microprose a mis un tigre dans son moteur : nouvelle interface, nouveau graphisme, nouveaux principes de jeu. La refonte totale du jeu décevra les uns et enchantera les autres. Eh oui, quand on a passé tant de temps sur les anciennes versions, on a du mal à décrocher pour s'adapter aux changements. Mais vaincre son premier recul permet de s'habituer aux nouveautés, et en fin de compte de retrouver le plaisir des jeux précédents. Même si la transformation est complète, le moteur du jeu reste identique, avec cette fois-ci des options supplémentaires : la possibilité de combattre par tour existe toujours, mais maintenant vous pourrez aussi jouer les missions en temps réel et même à plusieurs. Oyez braves gens, la fin est proche. Repentez-vous de vos faiblesses, car l'ennemi rôde dans vos murs. Un seul survivra dans l'arène. Entends-moi matador, je suis prête.

Kika

Réjouissez-vous ou pleurez si vous manquez de temps libre, voici X-COM3, pour notre "bienheureux" malheur.





◀ Vous voyez les petites bêtes roses ? Attention, c'est le pire danger qui vous menace : si elles atteignent vos hommes, elles les transformeront en ennemis que vous serez obligé d'éliminer.

Microprose a mis un tigre dans son moteur : nouvelle interface, nouveau graphisme, nouveaux principes de jeu.

Apocalypse



◀ Un de vos véhicules : vous pouvez changer son moteur, ses armes mais aussi l'équiper avec des sièges supplémentaires.



◀ Voici votre ville : votre première mission consistera à stopper les infiltrations des Aliens dans les immeubles et à éliminer leurs vaisseaux. Ici, ce vaisseau vu en zoom est un des vôtres.

Select Equipment

Magapoi Stun Grenade	0
Magapoi Smoke Grenade	0
Magapoi Proximity Mine	0
Magapoi High Explosive	12
Magapoi Lawpistol	0
Magapoi Lawpistol Clip	0
Magapoi M4000 Machine Gun	0
Magapoi M4000 Gun Clip	0
Magapoi Laser Sniper Gun	12
Magapoi Laser Pod	12
Magapoi AutoCannon	0
Magapoi AutoCannon AP Clip	0

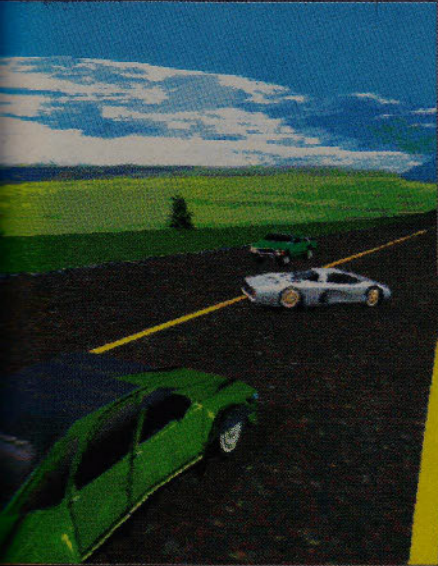


▲ L'éditeur de missions propose des combats dans des sites déterminés. Seuls les camps ennemis et alliés, leur équipement et la surface des lieux sont configurables.

Preview

PC CD-ROM
SIMULATION DE 'OITURES
ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE : MARS

Le monde 3D sera beaucoup plus détaillé, sans sacrifier à la fluidité de l'animation : une augmentation de 50 % du nombre de polygones par image, nouveau rendu de la perspective, nouvel éclairage (notamment en course de nuit), brouillard et autres effets météo. ▼



Need



Aucun autre jeu n'offre une telle puissance moteur cumulée, même de loin", déclare Electronic Arts pour vanter les mérites de ce second volet de Need for Speed. Une affirmation qui ne devrait pas laisser froids les fans de voitures de rêve. C'est que tout a été remanié pour ce second volet de Need for Speed. Tout d'abord huit engins entièrement nouveaux, des caisses déjà mythiques que le commun des mortels n'est pas prêt de piloter un jour, sauf peut-être Lord Casque Noir, mais il faut bien remarquer que Casque ne fait pas partie du commun des mortels. Mc Laren F1 (peut-être la meilleure caisse du monde, six litres de cylindrée, le 0 à 100 en 3,2 s !, quasiment hors concours), Ferrari F50, Lotus Esprit V8, Jaguar XJ220, Ford GT90 et aussi des bolides encore plus exotiques comme l'Isdera Commendatore, l'Ital Design Cala et le proto de Lotus, l'Elise GT. Avouez que ça fait une belle brochette de monstres mécaniques ; cherchez pas, vous n'avez même pas les moyens d'en assurer une seule... Ensuite, les effets visuels de NFS2 seront encore plus sidérants de beauté, puisque le joueur pourra tourner la tête à 360 degrés pour admirer le décor 3D. Seul contre l'ordinateur, contre la montre ou contre des adversaires de chair et de sang (écran splité, link ou réseau à huit) The Need for Speed 2 nous fera parcourir sept nouveaux circuits internatio-



On disposera de davantage d'angles de vue en course, ainsi que pendant le replay : caméras fixes en bord de circuit, caméra de suivi de l'adversaire... ▼

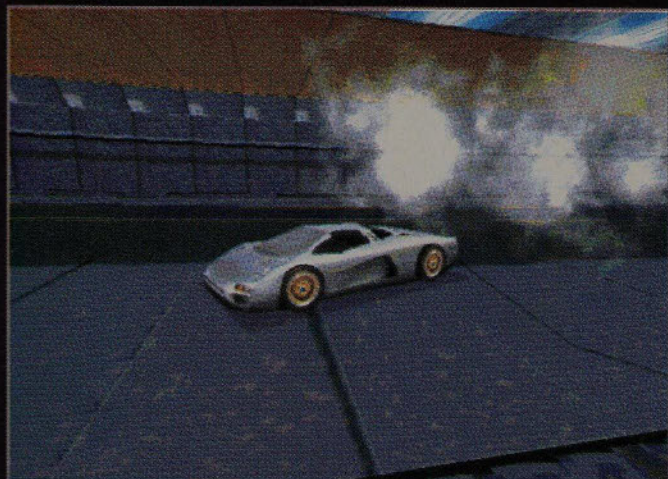


d for Speed 2

naux : le circuit d'essai de Pioneer en Norvège, Vancouver et la station balnéaire de Whistler, une île somptueuse au large des côtes mexicaines, l'Europe du Nord, le Népal, la Grèce, l'Australie et les États-Unis. Faute d'avoir davantage de photos pour vous en mettre plein les pupilles, rabattons-nous sur les caractéristiques vraiment significatives : une plus grande variété d'états du revêtement avec des niveaux d'adhérence variés (gravillons, asphalte, gras, pavés, glace et flaques d'eau), la liberté de mouvement a été grandement accrue puisqu'on pourra rouler en dehors de la route, le tracé ne sera plus unique et imposé (il comportera plusieurs itinéraires possibles, des routes à embranchements, des ponts et passages souterrains) et une simulation précise des vitesses au-delà de 300 km/h. Désolé, oui désolé, le soft ne sortira pas avant le mois de mars prochain. Ce n'est donc pas la peine de prendre en otage votre reventeur préféré, sa femme et son teckel irlandais.



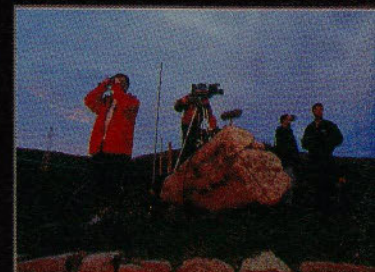
▲ Inconnue du grand public, l'Elise GT, le dernier proto de chez Lotus. Les performances ainsi que la partie moteur de l'engin n'ont pas été communiquées à la presse, top secret, chhuuut, moi pas pouvoir en dire plus, dangereux...



▲ Les voitures ont été modélisées avec un nombre accru de polygones. Résultat, ce sera encore plus beau que jamais.



▲ Dans sa livrée bordeaux, let's me introduce you the woonderfull XJ220 Jaguar, une voiture au charme so british. Accélération de la belle : 0 à 100 km/h en 3,8 s.



Preview

ARCADE

PC CD-ROM

ÉDITEUR PROJECT TWO INT.

DÉVELOPPEUR ELITE UK

SORTIE PRÉVUE MARS



Strikepoint

The Hex Missions

Bon, c'est pas compliqué, la Terre est encore en danger parce que des terroristes malades ont décidé de tout faire sauter. Voilà qu'ils ont placé un peu partout des bombes, qui menacent l'équilibre de l'éco-système de notre planète. Et bingo, c'est nous autres les joueurs qui allons tout remettre en place, vite fait. Grâce à des hélicoptères de combat, cette fois-ci.

Strikepoint respecte apparemment la charte "Je suis un jeu moderne", puisqu'il nous balance de la 3D texturée et une option multi-joueur. Autre intérêt, il s'agit là d'un jeu d'arcade, d'un shoot'em up comme on oublie trop souvent d'en faire depuis que nos machines peuvent cracher des jeux puissants. Un retour aux sources high-tech, en quelque sorte.

Seb

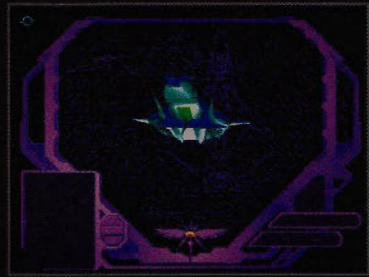


▲ Le mode deux joueurs permet de partager le même écran et le même ordinateur (l'écran se divise en deux), ou de connecter deux ordinateurs en série ou par modem. Vous pourrez alors jouer l'un contre l'autre, ou en coopération.

▲ À peine envolé, aussitôt canardé. Les ennemis sont nombreux dans Strikepoint, et ils ont la gâchette facile.

Preview

COMBATS SPATIAUX
PC CD-ROM
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR ORIGIN
SORTIE PRÉVUE MARS



▲ De nombreux vaisseaux seront pilotables suivant la mission.

Darklight

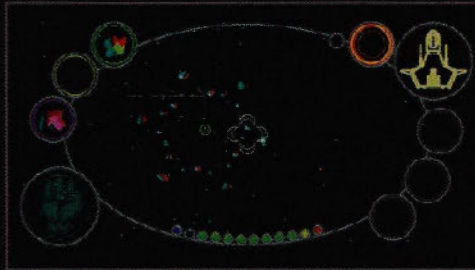


C'est rigolo, un jeu de combats contre les Aliens qui sort en mars, eh ! Darklight s'annonce comme un jeu basique, et pourtant il se pourrait bien que pas mal d'entre nous deviennent accros. Le principe ? Piloter un vaisseau spatial et tirer sur les méchants. Bon, en fait, ce sera un peu plus subtil puisqu'il disposera d'un mode aventure en plus du mode arcade, mais on en reparlera lors du test. Là où je veux en venir, c'est que Darklight comportera un mode réseau. Certaines missions nécessiteront que plusieurs joueurs coopèrent sur le même vaisseau : un au pilotage, un autre à la tourelle arrière, l'autre devant, etc. D'autres missions, se passant sur une sorte de circuit, permettront, entre deux combats dans l'espace, de faire la course. Comme tout ça est très fluide, très beau et qui plus est d'un style graphique audacieux, très stylisé, faisant la part belle aux reflets, et comme cette phrase est suffisamment longue, je vous laisse admirer le jeu.

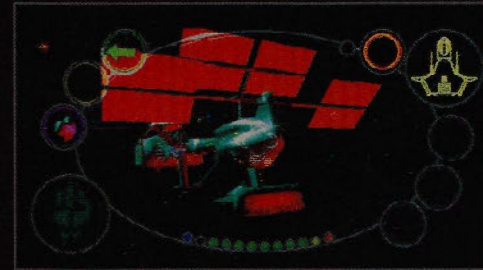
Moulinex



▲ Les effets de lumière et autres reflets ont été particulièrement travaillés. Ce sont les plus beaux jamais vus à ce jour sur un jeu.



◀ Le tableau de bord, très sobre, laisse une bonne visibilité au joueur.

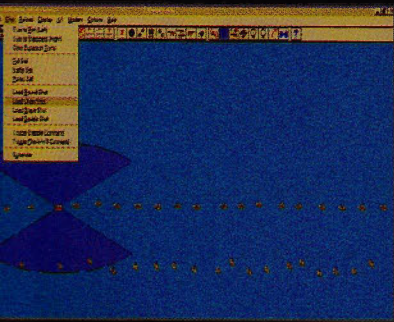


Preview

WARGAME NAVAL
PC CD-ROM
ÉDITEUR EMPIRE
DÉVELOPPEUR TALION SOFT
SORTIE PRÉVUE MARS



Age of Sail



Voilà un wargame qui sort des sentiers battus. Age of Sail nous proposera carrément de revivre les grandes batailles sur mer du XVIII^e siècle, à l'époque où tout se jouait sur un coup de vent. Vous retrouverez donc vos vieux potes loups de mer : William Bligh, Henry Blackwood, Stephen Decatur et le fameux amiral Nelson, auteur du non moins célèbre coup de Trafalgar. Bref, que des Anglais ! En tout, près de cent bastons historiques à rejouer sur votre PC, voire dans votre baignoire, avec le souci du détail propre à ce genre de soft. Bonne nouvelle, le graphisme n'a pas l'air hideux, et les combats pourront être résolus en temps réel. Cannoniers, plaisanciers du dimanche, tenez-vous prêts à démâter en mars. lansolo

À l'époque, la France disposait de la seconde puissance maritime au monde. D'ailleurs, les Anglais (première force navale) ne se privaient pas de capturer des bâtiments francoys pour s'approprier leurs techniques et les cloner dans leurs chantiers navals. Sacres rosbits ! ▼

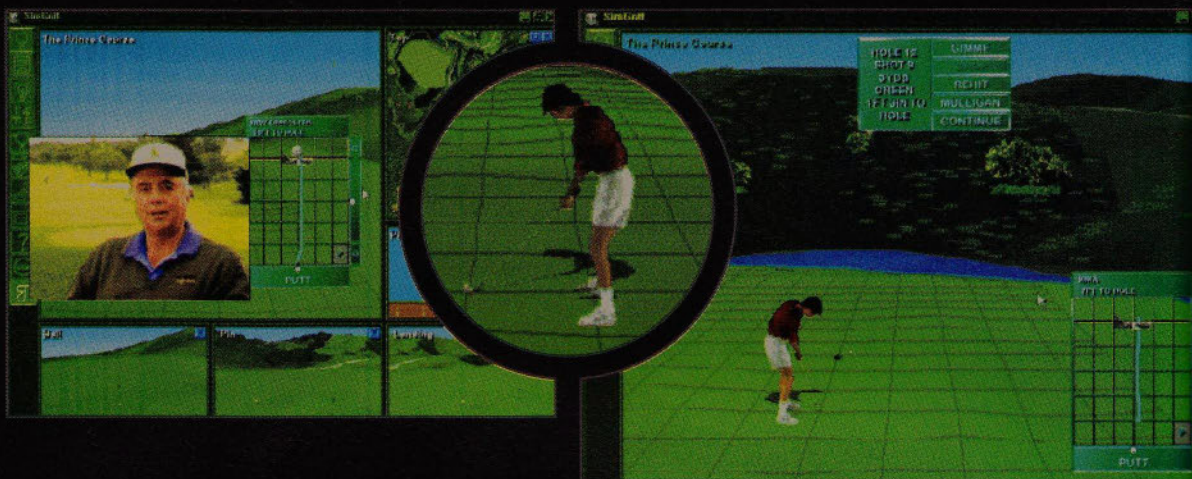


Parmi les dizaines de célèbres bâtiments de guerre européens et américains, voici le Victory, l'Enteprise, l'Imprennable, l'Independence, l'Essex et le Vengeance.



Preview

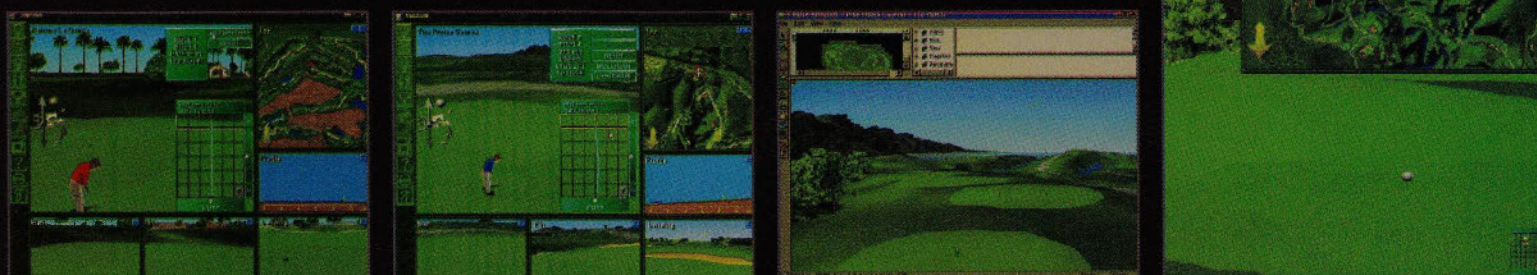
SIMULATION DE GOLF
PC CD-ROM
ÉDITEUR MAXIS
DÉVELOPPEUR MAXIS
SORTIE PRÉVUE MARS



Sim Golf

Chaque année, les gros éditeurs sortent leur dixième simulation de jeu de golf, en annonçant des nouveautés révolutionnaires qui ressemblent passablement à celles des années précédentes. Le dernier-né étonne surtout par sa provenance : nouveau Sim de chez Maxis, il semble vouloir affronter les éditions classiques. D'un abord classique, il comporte un éditeur de parcours et une approche originale de la retranscription des mouvements du club. Des détails qui font le succès d'une simulation. Peut-être assisterons-nous enfin à la renaissance du genre ?

Kika



Preview

BASTON/AVENTURE
PC CD-ROM
AMERICAN SOFT. CORP.
DÉV. GRAY MATTER
SORTIE PRÉVUE MARS



Perfect Weapon



Comment vous dire ? Je ne sais pas où je me trouve. Ni quel jour il peut bien être. Le seul truc dont je sois à peu près sûr, c'est de mon nom : Blake Hunter. Capitaine Blake Hunter, de la Défense terrienne. LE champion du monde d'arts martiaux (pour la peine, ils auraient quand même pu se fendre d'un champion de la galaxie, non ?). Je suis paumé sur cette planète étrange, et je sens vaguement qu'il va me falloir combattre pour survivre.

Perfect Weapon m'a fait penser à Time Commando. Dans ce jeu, issu de la PlayStation, vous pourrez goûter à un savant mélange de baston et d'aventure. Le graphisme est d'ores et déjà splendide, et l'avalanche de coups et de combos semble prometteuse pour les fanas du genre.

lansolo

▲ Perfect baston n'aura pas à rougir devant les autres softs de la catégorie. Le joueur averti pourra en effet exécuter plus de 100 coups différents. Attention, le programme sera aussi capable de gérer l'attaque de 5 ennemis simultanément !

◀ Tout cela fait furieusement penser à Time Commando.



▲ Perfect Weapon s'annonce plutôt gigantesque : 5 mondes hostiles à visiter comprenant pas moins de 1 300 lieux en 3D à explorer et 20 formes de vie différentes à affronter.

Preview

ARCADE 3D

PC CD-ROM

ÉDIT. GROlier INTERACTIVE

DÉV. GRAVITY INC

SORTIE PRÉVUE MARS



Lui, c'est Bobby, le sale gosse de la maison. Il a kidnappé Albert Flystein, le plus grand scientifique mouche de l'histoire. ▶

Banzai Bug

Ici, il faudra chouraver du fromage dans la cuisine. Mais gare, le propriétaire de la baraque est aussi l'inventeur des "robobugs", de minuscules robots chargés d'exterminer toute bestiole indésirable.

Ce sera une sorte de simulateur de mouche, un shoot-them-up en 3D. Ce sera probablement aussi le jeu le plus débile du mois prochain. J'aime bien les jeux débiles. Vous y dirigerez un moucheron malencontreusement enfermé dans la maison d'un impitoyable exterminateur d'insectes. Le pur coup de pas de bol pour un moucheron. Pour vous en tirer, il faudra, en huit missions, fabriquer un engin, le Puantilateur, qui chassera les méchants humains de leur baraque en diffusant une odeur infecte, cocktail de fromage avarié et de cire des oreilles du propriétaire. Bref, ce sera débile, et tant mieux. Par contre, ça ne marchera que sous Windows, ce qui est débile aussi mais tant pis. Si la curiosité vous pique, la démo de Banzai Bug se trouve dans le CD de ce mois-ci.

Monsieur pomme de terre

Voilà un robot cracheur de glue. Esquivez ses jets de bave pour ne pas finir en morve. ▼

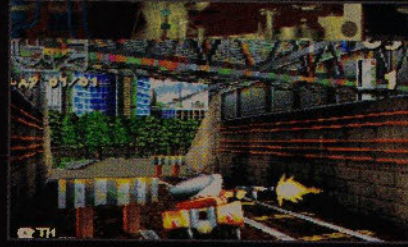
▲ Le jeu sera une sorte de shoot-them-up en 3D. Vous pourrez tirer, et manœuvrer votre moucheron comme dans un simulateur de vol très simpliste. ▼

◀ Dans les couloirs du conditionnement d'air, vous allumerez la bombe à puanteur, puis vous vous sauverez avant que tout ne pète... Presque du Star Wars.

▲ Dans cette mission, vous serez chargé d'escorter vos potes les mouches, qui vont récupérer du cérumen dans l'oreille du proprio.

Preview

COURSE ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR TELSTAR
DÉVELOPPEUR QUICKDRAW
SORTIE PRÉVUE MARS



Les graphistes de la société Quickdraw (Prince of Persia, Alien3) ont une "patte" vraiment particulière. Ils ont repris des voitures américaines célèbres (Chevrolet 1957, Pickup Ford) pour leur donner un style très cartoon, très stylisé.



Wre

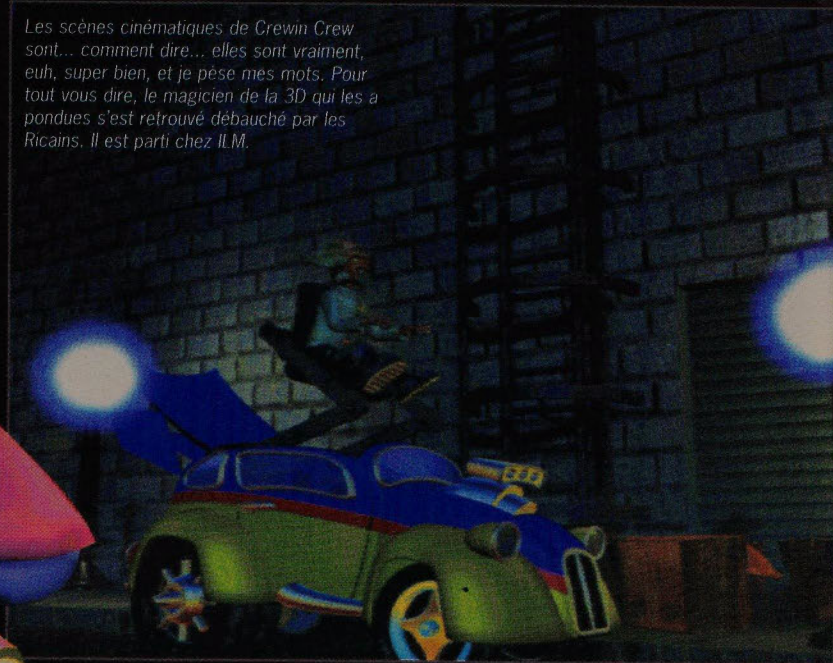


Nos amis anglais de chez Telstar sont en train de concocter une petite bombe à destination des fans de course et d'arcade. Aujourd'hui encore, Mario Kart (sorti sur Nintendo) reste la référence en matière de rigole et de jouabilité. Rajoutez une tranche de Street Racer pour les coups spéciaux, un affichage S-VGA très très rapide, des circuits hyper détaillés où on peut interagir avec le décor, un mode multijoueur par réseau, link ou en split-screen, et vous obtiendrez Wreckin Crew, le soft qui risque de faire imploser votre PC sous peu. Le principe sera simple : récupérer des étoiles, armes, nitro et kits de réparation, bastonner les autres pilotes, et pis surtout - oh là, on n'est pas là pour rigoler ! finir premier de la course en prenant les meilleurs raccourcis. Bref, Wreckin Crew s'annonce très prometteur. L'avalanche d'options nous met déjà l'eau à la bouche (circuits spéciaux pour cascadeurs, niveaux cachés, modes Championnat ou Deathmatch, et mode Demolition Derby à huit).

lansolo

Les scènes cinématiques de Wreckin Crew sont... comment dire... elles sont vraiment, euh, super bien, et je pèse mes mots. Pour tout vous dire, le magicien de la 3D qui les a pondues s'est retrouvé débauché par les Ricains. Il est parti chez ILM.

Le principe du jeu est assez simple : finir premier, récupérer des items et bastonner la tronche des autres joueurs.



Oh mais, on dirait Laurence d'Ubi Soft ! Elles sont chouettes, tes lunettes, Laurence...



Parmi les coups spéciaux, voici les effets dévastateurs du Sonic Boom. En plus de faire valser les concurrents dans un certain périmètre, on pourra agir sur le décor (caisses, pneus...), histoire de bloquer le passage pour énerver les copains. ▶



ckin Crew

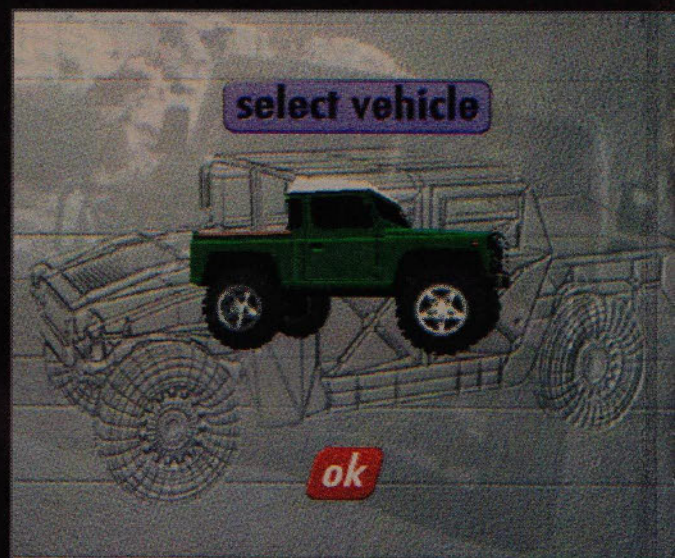
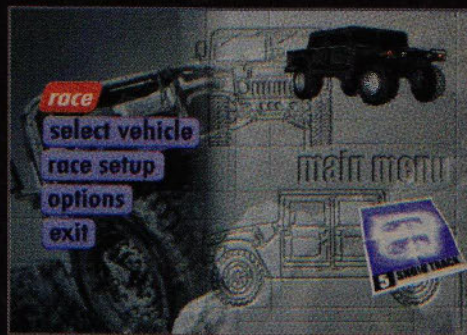


Circuits spéciaux pour cascadeurs, niveaux cachés, modes Championnat ou Deathmatch, et mode Demolition Derby à huit.



Preview

SIMULATEUR DE 4 X 4
CD-ROM
ÉDITEUR ACCOLADE
DÉVELOPPEUR ELITE
SORTIE PRÉVUE EN MARS



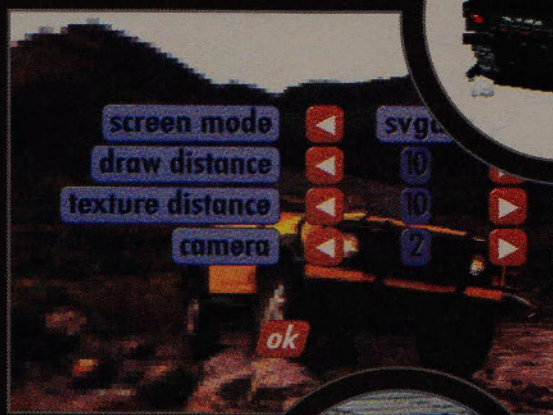
▲ Test Drive Off Road proposera de nombreux modes de jeu : course simple, tournoi multi-joueur (un à quatre joueurs), saison complète. On disposera également d'un mode deux joueurs avec écran splité.

Test Drive Off Road



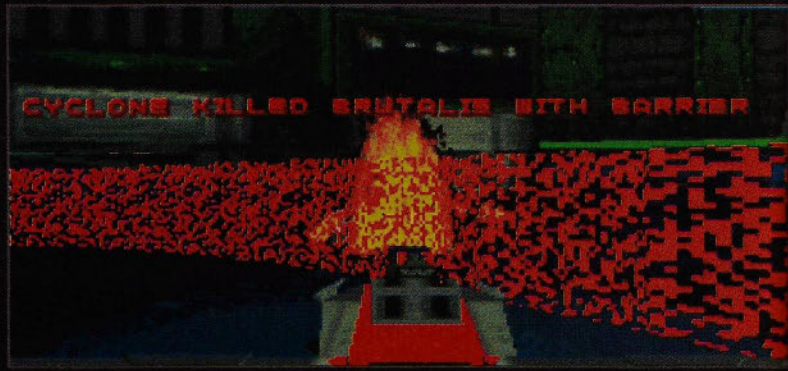
Le gouvernement ne fait rien pour nous, les jeuunees. Il pourrait offrir une prime pour la reprise de nos anciens jeux de voitures. Vu l'avalanche de produits du genre, ça nous ferait faire des économies... Bref, c'est au tour d'Accolade de s'y coller. Dans ce simulateur de 4 x 4, on pourra piloter des véhicules peu courants : la Land Rover Defender 90, la Jeep Wrangler, la Chevrolet K-1500 Z71 ou la Hummer. Pour éprouver les suspensions de ces monstres mécaniques, douze circuits aux revêtements appropriés : boue, cailloux, sable, neige... Test Drive tournera aussi en S-VGA, mais ça on pouvait s'y attendre.

lansolo



Preview

PC CD-ROM WINDOWS 95
 GENRE SHOOT-THÉM-UP
 ÉDITEUR VIACOM INT. INC
 DÉVELOPPEUR VIACOM
 NEW MEDIA
 SORTIE PRÉVUE MARS



DeathDrome



L'imagination des développeurs est assez limitée. Ils le prouvent avec ce nouveau jeu de baston. Ils ont repris le vieux concept des combats dans une arène, et, dans un souci de rénovation, ont "repeint" le tout d'une couche de technologie de pointe. C'est sur des motos futuristes que vous vous étriperez. Le jeu va très vite. Il requiert au moins un Pentium 100 pour une définition la plus basse possible, voire un Pentium 166 dans le meilleur des cas. Une dizaine d'armes sont à votre disposition, ainsi que six voitures différentes avec chacune ses qualités et ses défauts. Très peu d'innovation dans ce jeu. Mais attendons le test pour juger.

Kika

les Vendredis du jeu

La Fnac Musique Italiens et Joystick vous invitent, chaque vendredi de 20h à 24h, à des tournois sur les jeux suivant :

07 février 97 : Nascar 2

14 février 97 : Lord of the Realm 2

21 février 97 : Phantasmagoria 2

28 février 97 : Power Chess

Inscrivez-vous à l'accueil du magasin et gagnez les cédéroms de ces jeux.

Fnac Musique Italiens, 24 bd des Italiens, Paris 9^{ème}. Tél. : 48 01 02 03.

Du lundi au samedi, de 10h à 24h

joystick



SIERRA

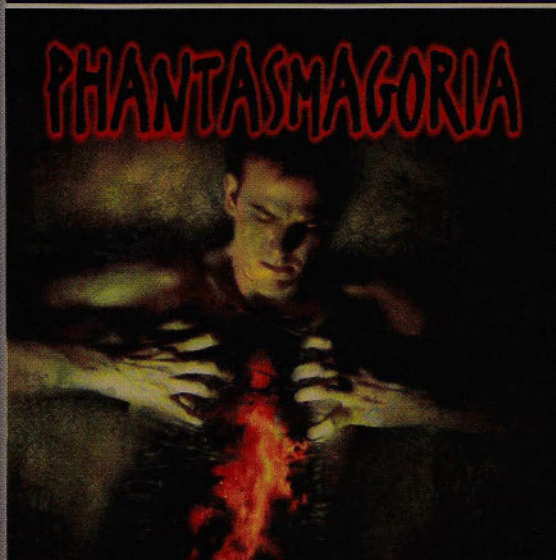
Nascar 2



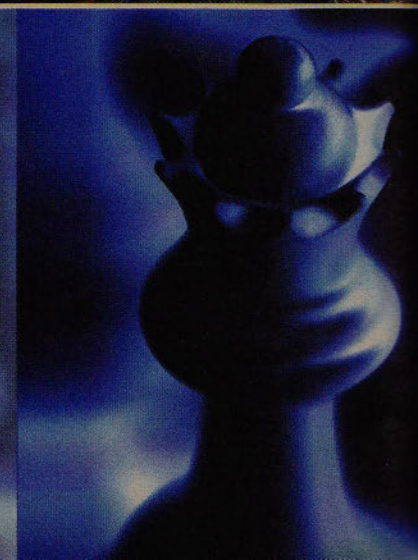
Lord of the Realm



PHANTASMAGORIA

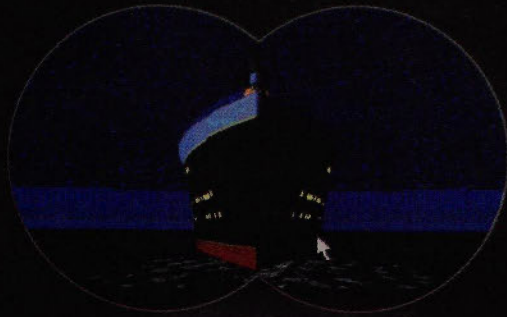


POWER CHESS



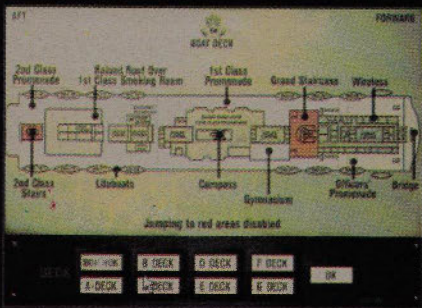
Preview

AVENTURE
PC CD-ROM, MAC CD-ROM
ÉDITEUR GTE
DÉVELOPPEUR CYBERFLIX
SORTIE PRÉVUE : MARS



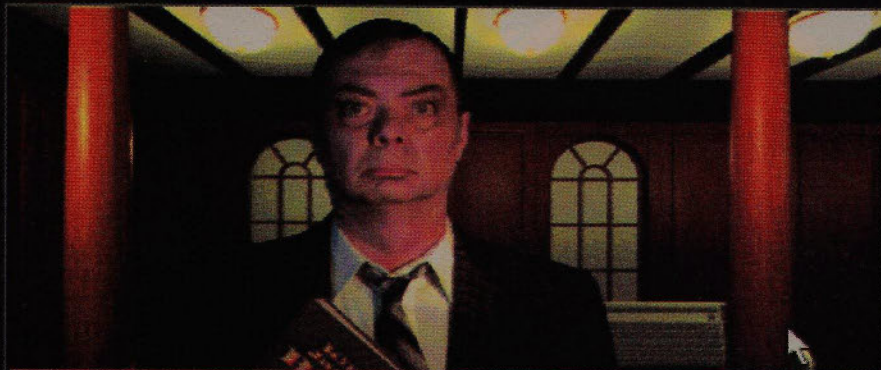
Titanic

Une aventure hors du temps



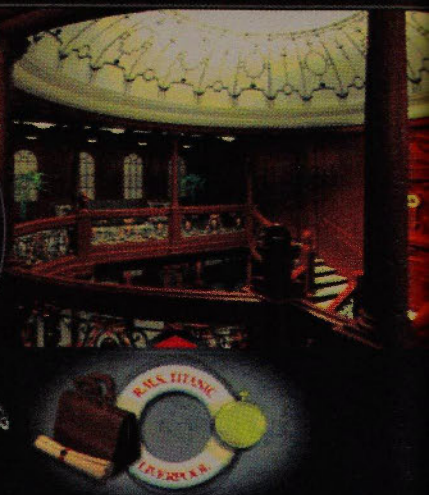
Je suis lasse de cet hiver infernal. Je ne rêve que d'une chose : partir en vacances. Prendre un grand bol d'air marin pour me changer les idées. Les jeux, c'est sympa, mais voyez-vous, quelquefois il faut savoir rompre pour revenir. Je fais tellement pitié, que mes collègues m'ont offert ce qui était dans leurs moyens : la preview de Titanic. Riez, je suis d'accord ce n'est pas des vacances, mais avec une cassette offrant un bruit de ressac et un diffuseur d'air iodé, j'y suis presque. Et puis, si de vacances il s'agit, elles s'annoncent intelligentes, car ce jeu paraît plutôt intéressant : visite du Titanic reconstituée dans ses moindres détails et intrigue d'espionnage avec femme capiteuse et homme donjuanesque. Que demander de plus ? Bientôt le test dans Joystick, pour essayer le maillot de bain acheté pour l'occasion.

Kika



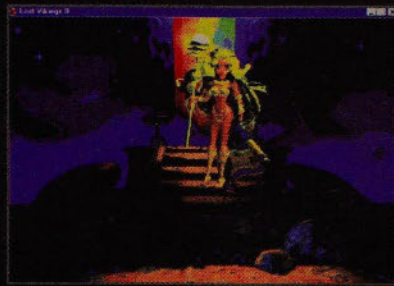
A fine night to be indoors, cold as the dickens outside! Cold but clear.

- Please, excuse me.
- Who are you?



Preview

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉV. BEAM SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE MARS



Lost Viking 2



Héros d'un titre console, les Vikings seront de retour sur PC le mois prochain. Dans ce jeu d'arcade détonnant et aux musiques pêchues, vous mènerez trois personnages à la victoire en détruisant des monstres et en charmant d'hideuses sorcières. À votre mort, une Walkyrie vous accueillera au Walhalla pour vous proposer de jouer. Attention, les jeux de mains ne semblent pas être en option, de même que la bière, d'ailleurs. Par le marteau d'Odin, de la cervoise et des femmes ou je fais un malheur.

Kika

HORS-SÉRIE MAC



- Le jeu complet AI Unser Jr.*
 - Plus de 600 Mo de démos jouables
- (* nécessite un coprocesseur Mathématique)

Commandez les anciens numéros Hors-Série de Joystick!

HORS-SÉRIE PC



- Le jeu complet Flashback (DOS, Windows 95)
- La démo de D
- La démo de Return Fire pour Windows 95
- Plus de 50 démos jouables



- Le jeu complet Microsoft Flight Simulator 4 (DOS)
- Des démos pour Windows 95
- Plus de 500 Mo de sharewares



Pour vous procurer les numéros hors-série de Joystick déjà parus (désolés, le n° 1 est épuisé !), c'est simple, il suffit d'indiquer vos coordonnées et de cocher une ou plusieurs des cases ci-dessous.

Il ne vous restera plus ensuite qu'à rédiger un chèque à l'ordre de Joystick. Avant de le remplir, sachez qu'il vous en coûtera 56 francs par numéro (49 francs + 7 francs de frais de port).

Merci de faire parvenir le tout à l'adresse suivante :

**JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21
10355 MARGNY LE CHATEL CEDEX**

Nom Prénom

Adresse

Code Postal / / / / /

HORS-SÉRIE MAC

N°1

HORS-SÉRIE PC

N°2

N°3

Preview

STRATÉGIE

PC CD-ROM

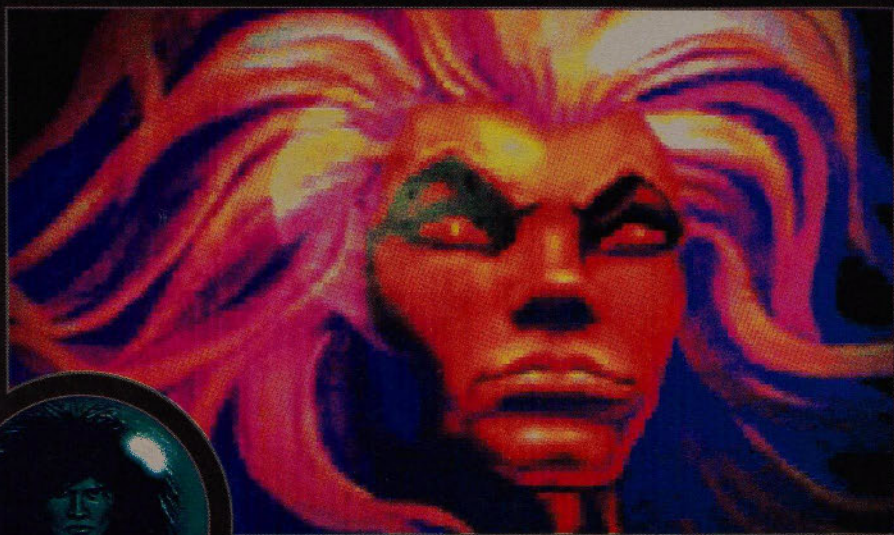
DÉV. ACCLAIM, USA

SORTIE PRÉVUE EN MARS



Magic

The Gathering BattleMage

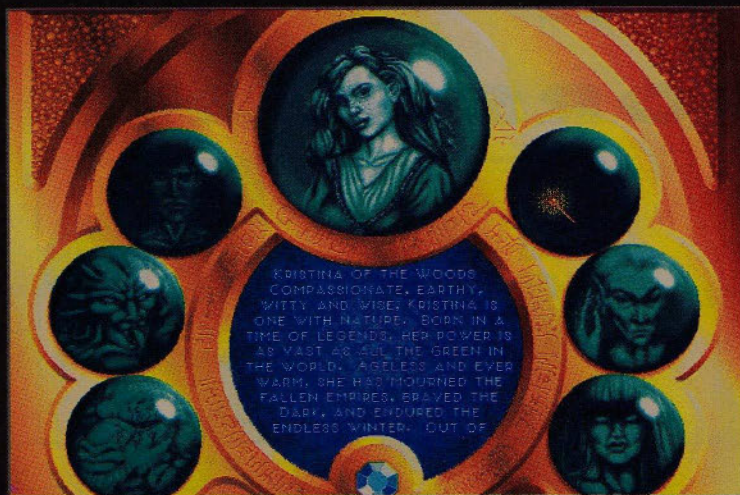


Bien qu'il s'agisse davantage d'un jeu de stratégie, plutôt que d'une bataille à coups de cartes, les belles illustrations des cartes originales ont été reprises pour ne pas dérouter ceux qui connaissent le jeu. ▼

C'était déjà pas évident de supporter tous les fans de Magic, le jeu de cartes ; voilà qu'il va falloir supporter maintenant les fans qui y jouent sur PC. Doublement, d'ailleurs, puisqu'en plus de la version made in Microprose, qui devrait sortir d'un moment à l'autre, voilà qu'Acclaim nous propose également sa version. Les gars de Wizards Of The Coast, les créateurs du jeu de cartes, ont vraiment bien préparé leur coup en réussissant à vendre la licence à deux boîtes en même temps.

Si le produit d'Acclaim reprend l'univers développé par Wizards Of The Coast, il revêt également d'autres aspects que celui d'un jeu de cartes classique. En fait, cela ressemble tout plein à un jeu de stratégie, en temps réel, et en vue de dessus. Des sorciers se foutent sur la tronche en s'envoyant des tas de sorts et des tonnes de monstres. Ceux qui ne connaissent pas le jeu de cartes original ne seront pas perdus, BattleMage a également été conçu pour eux. Les autres se délecteront de voir s'animer à l'écran les créatures qu'ils chérissent.

Un mode Campagne est prévu, pour un seul joueur, mais on peut également y jouer à deux en réseau ou par modem, une option qui semble inévitable de nos jours au niveau des jeux de stratégie. Seb



▲ Avant de vous lancer dans un méchant duel, vous devrez choisir votre mage. Chacun d'eux a ses caractéristiques.

Preview

ARCADE
ÉDITEUR FOX INTERACTIVE
PC CD-ROM/WINDOWS 95
SORTIE PRÉVUE MARS



Independence Day



L'inimmable est arrivé : Independence Day sort sur PC. Une fois de plus, vous allez devoir vous colleter avec de malheureux Aliens qui ont eu l'audace de s'attaquer à la Terre. Vite, un avion, et en route pour sauver les grandes capitales ! Les campagnes vous conduiront à voyager à travers le monde pour vous mesurer aux E.T. Pas de panique, des coéquipiers vous aideront à lutter contre ce fléau. Mais attention, pour avoir une résolution appréciable, il vous faudra une grosse configuration. Quant à moi, je suis plutôt sceptique sur les qualités de ce soft, mais attendons le test pour médire.

Kika



Preview

AVENTURE POLICIÈRE
DÉVELOPPEUR TSI
ÉDITEUR CYBERDREAMS
PC CD-ROM
WINDOWS 3.1/WINDOWS 95
SORTIE PRÉVUE MARS



Noir

En ce moment, les fans d'aventure policière sont plutôt gâtés : après le soft de Philips, Une poupée pleine aux as, voici une nouvelle enquête venue tout droit des États-Unis. L'histoire, qui s'inspire des vieux films policiers, évoluera en noir et blanc pour rester fidèle à leur sombre atmosphère. Le pari est risqué, mais la qualité cinématographique du soft saura y faire face. De plus, si l'aventure est aussi tordue que ce que l'on nous promet, le jeu sera certainement une réussite.

Kika



petites annonces

PC

ACHAT

Dép. 27 Achète jeux PC originaux : Warcraft 2, Data Disk 70 Frs, C&C + Covert Op. 150 Frs, Red Alert 150 Frs, Megapack 5 150 Frs, Settlers 2, Z, Return Fire, Screamer 2, Rally Championship 100 Frs. Tel au 02 32 67 86 37.

Dép. 35 Achète carte son et PC CD. Tel au 01 30 32 12 69 à Samir de 19 à 22 h.

Dép. 39 Achète Red Alert et Spycraft ou échange contre Down in the Dumps ou Lighthouse, vends Rebel Assault 2 : 120 Frs, P. of Ice 80 Frs, D. in the Dumps 200 Frs, Lighthouse 200 Frs. Tel à Emeric au 03 84 47 52 48 après 18 h.

Dép. 51 Achète Wildride et Road Rash contre Myst, LBA, Fast Attack, Flight Unlimited, MF Oleanus, Pinball Mania et autres ou pour environ : 250-300 Frs. Tel à Justin Payer au 03 26 61 81 36 le mercredi, samedi et dimanche.

Dép. 54 Achète jeux et utils sur PC CD. Laroche Eric 4 Lotissement de la Bergerie 54700 Afton.

Dép. 69 Cherche onduleur Merlin-Gerin Pulsar maxi 750VA si possible ESV, carte Matrox Millenium 220 Mhz, 4 Mo/8 Mo, preuve d'achat exigée ! Tel à Kriss au 04 72 44 00 34 après 20 h.

Dép. 74 Achète : Big Red Racing, Alerte Rouge, Power F1, Arena 2, Warcraft 2, Warwind, Z, Max. Tel à Guilhem au 04 50 40 68 99 pendant le week-end.

Dép. 75 Achète Diablo, Alerte Rouge, Power Chess, Fifa 97, DD 2, Sega Rally, Heroes of MM2, Tomb Raider... Tel au 01 43 37 10 05 à Alexandre.

Dép. 75 Achète Borland C++ V3 ou V3.1 pour Dos. Tel au 01 43 31 06 29.

Dép. 78 Achète anciens jeux Sierra : Castle of Dr Brain, Heart of China. Tel au 01 30 44 20 80 le soir.

Dép. 86 Achète jeux, utils et matériel, cherche utils de musique, faire offre à François Olivier 2 Grande Rue 86240 Croutelle.

Dép. 92 Achète portable 286 DD 45 Mo, étudie toutes propositions. Tleau 01 42 04 54 39.

Dép. 92 Achète compilations de jeux, faire offres à Branco Pierre 15 Rue Blanchard 92260 Fontenay aux Roses.

CONTACT

Dép. 13 Echange Earth Siège 2 et Space Quest 6. Philippe Roman 138 Chemin du Moulin 13140 Miramas.

Dép. 59 Cherche astuces et soluces pour Command and Conquer. Hennion JF 48 Rue du Moulin d'Ascq 59493 Villeneuve d'Ascq.

Dép. 60 Echange modem 628DBX de chez 3X (vocal) : transferti jusqu'à 115 200 bps, garantie 3 ans (achat Sept 96) contre Matrox Millenium ou CD Rom Pioneer 10x IDE. Tel à Michael au 03 44 25 35 07.

Dép. 75 Cherche Jungle Strike sur PC : 250 Frs. Julien au 01 42 45 00 14 après 17 h.

Dép. 75 Cherche simul S/M Dasboot 3,5, Sherman M4 simul Tank 3,5. Tel à Capdeville au 01 47 26 90 50.

VENTE

Dép. 3 Vends jeux Diablo Power F1, DD2, MAX, Red Alert. Tel au 04 70 03 19 84 après 19 h.

Dép. 9 Vends carte mère 486 PCI + CPU Dx2 66 : 600 Frs ou 700 Frs avec carte SVGA 1 Mo (port compris), Sensile World of Soccer : 170 Frs. Passet Olivier 35 Résidence du Lac 09000 Foix ou tel au 05 61 65 43 16 le week-end.

Dép. 12 Vends carte mère 486 + CPU 486 DX4 100 + carte contrôleur + carte vidéo Trident 1 Mo, le tout pour 600 Frs ou échange contre barrettes de 16 Mo. Tel au 05 65 44 65 14 après 18 h.

Dép. 13 Vends carte vidéo Diamond Stealth 64 bits : 1000 Frs, CPU P100 : 500 Frs, Ram 32 bits, EDO : 50 Frs/Mo, jeux CD : Tomb Raider, GP 2, Dagerfall, Heroes 2, achète CPU P133 pas cher. Tel au 04 42 54 10 33.

Dép. 13 Vends DAT Hewlett Packard 2 Go SCSI valeur 5500 Frs, vendu 1800 Frs, cherche contacts sur DAT sympa et sérieux. Tel au 04 42 02 77 45 à Wil.

Dép. 13 Vends jeu PC CD : Wipeout 150 Frs ou échange contre Command and Conquer. Tel au 04 42 89 82 20.

Dép. 14 Vends carte mère 486 DX 40 + carte contrôleur : 150 Frs, CD-Rom : Destruction Derby, Phantasmagoria, Gabriel Knight 2 : 100 Frs chacun. Tel à Jean au 02 31 80 79 63 le soir.

Dép. 22 Vends CM + CPU Cyrix 486 DX4 100 : 800 Frs, 4 Mo Ram : 150 Frs, carte vidéo Cirrus Logic VLB : 150 Frs, le tout pour 1000 Frs à débattre. Tel au 02 96 92 61 21.

Dép. 22 Vends jeux PC : Wing Com 4, Rebel Assault 2, Alien (Cryo), utils, vidéo, dessins, shareware, + de 150 CD originaux en tout, vends carte graphique Miro Vidéo + Acquisition vidéo + tuner TB : 1400 Frs. Tel à Tristan le soir au 02 96 15 40 98.

Dép. 25 Vends disque dur Fast IDE 540 Mo Quantum ou Seagate 600 Frs. Tel au 03 81 82 34 90 ou E-mail : arohmer@essor-info.fr.

Dép. 28 Vends barrette mémoire 8Mo EDO 60 NS : 250 Frs. Tel à Thierry au 02 37 83 50 23.

Dép. 29 Vends pour PC : Formation Multimedia à Internet 200 Frs, Le Corps Humain en 3D : 200 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 150 Frs, Gabriel Knight 2 : 180 Frs. Tel au 02 98 85 20 57 le soir après 18 h.

Dép. 33 Vends jeux originaux : Duke 3D, Tomb Raider, Indy 2 de 100 à 180 Frs, F1 GP 2 : 250 Frs. Tel à Stéphane au 05 56 73 03 75.

Dép. 33 Vends imprimante Star NB2410, tbe, accessoires et le CD Myst : 300 Frs. Tel à Fabrice au 05 56 61 03 23.

Dép. 33 Vends jeux originaux : Z 150 Frs, Micro Machine 2 Special Edition 70 Frs, SSF2T 50 Frs, WAKM 50 Frs, Action Soccer 96 : 80 Frs, Creature Shock 50 Frs. Tel à Jérôme au 05 56 85 23 28.

Dép. 35 Vends jeux PC CD : Stone Keep 150 Frs, No Remorse 90 Frs, Fade to Black 90 Frs, Alone 1 et 2 : 100 Frs, LBA 90 Frs, Bio Forge 90 Frs Ecstafica 90 Frs ou échange contre Ultima 8. Tel au 02 99 83 82 55.

Dép. 42 Vends originaux PC disk : International Tennis Open, Aces Over Europe, LBA 50 Frs pièce, Silent Service 2 (VO) et Siège (VO) : 20 Frs pièce, lots à débattre. Tel à David au 04 77 33 05 98 le week-end, mardi soir, le mercredi et les vacances scolaires.

Dép. 44 Vends lecteur ZIP port // + carte port // + 3 ZIP : 990 Frs, nbx ZIP 100 Mo : 75 Frs le ZIP, nbx boîtes de 10 HD vierges : 10 Frs la boîte, vends ou échange nbx jeux et utils récents. Tel au 02 40 84 09 45 sur Nantes uniquement.

Dép. 45 Vends carte Tuner TV Pal/Secam 800 Frs, carte graphique Diamond Stealth 64 vidéo VRam 2 Mo : 700 Frs, HP Hi-Fi Sony CSS-B100 500 Frs, moniteur 15" Hitachi 15 MVX Value 1600 Frs, P120 : 600 Frs. Tel au 02 38 73 55 32 à Patrice.

Dép. 47 Vends CPU Pentium 100 (800 Frs), SB 32 Ave VE (Dos 6.2 et Windows 3.1) (700 Frs), port compris. Tel à Jean-François au 05 53 96 64 99.

Dép. 50 Vends 486 Dx2 66, 8 Mo, HD 540 Mo, carte SVA, WD Paradise 256 Ko cachés, moniteur 14", carte son SB

16, CD Rom 4x, jeux (C&C, Warcraft 2, Duke 3D, Screamer, Tomb Raider), logiciels (MS Office, Win 95) : 5000 Frs à débattre. Tel au 02 33 05 89 40.

Dép. 51 Vends Pentium 166, 16 Mo Ram, 2DD : 2 Go et 420 Mo, CD x8, SB 16, écran 14" SVGA, souris, clavier 105 touches, Win 95, Dos 6.22, nbx jeux : 12 000 Frs. Tel au 03 26 60 85 97 à Boris.

Dép. 51 Vends CD Rom 8x : 650 Frs port compris. Tel à Boris au 03 26 60 85 97 le week-end de préférence.

Dép. 54 Vends barrettes de mémoire 4 Mo en 32 bits : 200 Frs pièce + Microprocesseur DX2 66 : 300 Frs. Tel au 03 83 26 34 91 après 19 h 30 ou Jacques David 16 Rue du Bellay 54630 Richardmenil.

Dép. 56 Vends imprimante Epson LQ2550 couleur A3 matricielle + 3 rubans + Doc 2000 Frs, vends IBM 386 Dx 2 Mo, HDD 80 Mo + imprimantes IBM matricielle A4 : 1000 Frs, vends processeur 486 DX2 50 : 100 Frs. Tel au 02 97 26 19 82 après 18 h à David.

Dép. 56 Vends jeux PC : Rebel Assault, Tie Fighter, History Line, Battle Isle 2 + scénarios disk, Perfect General 2... échanges possibles. Tel au 02 97 86 01 34.

Dép. 57 Vends imprimante laser LBP : 460 SG 1750 Frs, lecteur 1,44 : 100 Frs, clavier 75 Frs, SB Awa 32 : 800 Frs, cherche contacts pour échange de jeux. Schloupi Christophe 8 Rue des Capucines 57530 Courcelles sur Nied ou tel au 06 06 44 32 91.

Dép. 59 Vends ou échange EF2000, Phantasmagoria, Tie Fighter, Z, Time Commando, Alerte Rouge, Carte avec DX2 66, 4 Mo, OD VLB, carte graphique VLB 700 Frs. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin ou tel au 03 20 79 73 01 après 18 h.

Dép. 59 Vends carte mère VLB + 486 DX50, carte vidéo Cirrus 5428 VLB, 8x1 Mo en 8 bits. Tel à Xavier au 03 20 93 29 60.

Dép. 59 Vends Pentium 120, 16 Mo EDO, D, 1,3 Go, CD Rom 6x, écran 14", cartes son et graphique (S3 Trio 64V + PCI), clavier 105 touches, HP 60 W, Joypad, nbx jeux et utils... Tel au 03 20 32 57 01.

Dép. 59 Vends Diablo (486 trop lent) P133 ok : 275 Frs port compris, vends DX4 100 multimedia CD rom + SB 16 ASP + 2 HD 540 Mo + S3 + 8 Mo + rack + ZIF + 2 lecteurs 3" : 4200 Frs. Tel au 03 27 39 20 57 de 19 à 20 h ou au 03 27 23 62 48 de 8 à 17 h à Gilles.

Dép. 59 Vends PC 486 DX4 100, DD 540 Mo Ram, 12 Mo, CD 4x, SB2... : 3500 Frs, vends jeux originaux : King Quest 7, Shellshock, Toonstruck. Tel au 03 20 57 69 97.

Dép. 60 Vends 5x86 133 PCI 256C 8 Mo HDD 540 Mo écran 14" : 2800 Frs, sans écran 2300 Frs, vends 486 DX 33 VLB 256 8 Mo HDD 105 Mo : 2100 Frs, sans écran 1600 Frs, vends SX 25 4 Mo, HDD 105 Mo 14" : 1600 Frs, vends 4 Mo 30 PINS 280 Frs. Tel au 03 44 60 63 21.

Dép. 60 Vends jeux PC CD : King Quest 7, Last Dynasty, Enigme de Maître Lu, Larry Compil : 100 Frs, Secret Mission, Discworld 130 Frs, Noctropolis 60 Frs, Amazone Queen 50 Frs, Trésor des Tolèques : 200 Frs. Tel au 03 44 25 02 09.

Dép. 62 Vends 486 DX2 66 évolutif + CD Rom 2x externe interface SCSI, 8 ou HD 540 Mo, carte son Pro Audio Spectrum, écran et carte SVGA, Windows 95, Pack office 95, divers... 4900 Frs. Tel au 03 21 95 92 94.

Dép. 62 Vends jeux : Time Commando : 220 Frs et Gabriel Knight 2 VF : 200 Frs. Tel à Gaëtan au 03 21 82 81 83.

Dép. 62 Vends PC CD : 200 Frs : Cluedo, Rally Championship, Screamer 2, Orion Burger, Discworld 2... Tel à Chantal au 03 21 28 53 17.

Dép. 62 Vends jeux PC CD VF : Time Commando 250 Frs, Gabriel Knight 2 : 250 Frs. Tel à Gaëtan au 03 21 82 81 83.

Dép. 67 Vends jeux PC : Myst, Z, Front Line, A4 Network Rebel Assault. Tel à Yannick au 03 88 77 91 37.

Dép. 67 Vends jeux PC : Phantasmagoria 200 Frs, Chevaliers de Baphomet 200 Frs, Rama 250 Frs, Myst 180 Frs, Shivers 130 Frs. Tel au 03 88 86 41 62.

Dép. 67 Vends jeux PC CD : Phantasmagoria VF 200 Frs, Les Chevaliers de Baphomet VF 200 Frs, Shivers VF (recherche) 150 Frs, achète ou échange Lighthouse. Tel au 03 88 86 41 62.

Dép. 69 Vends 2x8 Mo Ram, carte vidéo S3 Trio64 2 Mo, disque dur 540 Mo Seagate Fast-IDE, boîtier Desktop, logiciels divers. Tel au 04 72 44 00 34 (répondeur avant 19 h) à Kriss.

Dép. 69 Vends PC originaux : Crusader No Remorse, Screamer 2, Dico Hachette Multimedia, échange possible. Tel à Olivier au 04 78 59 17 40.

Dép. 70 Vends originaux PC : Carton Rouge, Dune 2, L'Entraîneur. Tel le week-end à Yann au 03 84 65 37 50.

Dép. 72 Vends jeux originaux : Hexen, Quake, Duke 3D, NFL DM2, Nascar : 100 Frs pièce. Tel à Frédéric au 02 43 94 26 85.

Dép. 75 Vends Microprocesseur Pentium 120 : 850 Frs, Simul 8 Mo x2 : 500 Frs, moniteur SVGA 14" : 600 Frs (Pentium 120 sous garantie 1 an). Tel le soir au 01 43 73 49 55.

Dép. 75 Vends jeux sur PC : Tomb Raider 150 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 200 Frs, Screamer 2 : 150 Frs, Rally 150 Frs, recherche modem ext 28800 à 400 Frs maxi. Tel au 02 54 43 54 57.

Dép. 75 Vends PC Multimedia complet, sousgarantie : P-7 Win 95, 8 Mo, 850 Mo, CD Rom 4x, HP, Micro, carte SB Pro modem 14.4, nbx logiciels : 5000 Frs. Tel au 01 40 24 01 20.

Dép. 75 Vends PC multimedia 486 Dx4 100, imprimante couleur à aiguilles, logiciels, accessoires : prix symp vends anciens numéros Joystick. Tel au 01 43 43 53 58 Jean-Marc.

Dép. 75 Vends écran 14" : 800 frs, Flightstick 150 Frs, Mitsumi 1x2 : 100 Frs. Tel au 01 43 71 08 07.

Dép. 75 Vends Joystick Microsoft 3D Pro 200 Frs, Mitsumi double vitesse 10 Mo, moniteur 14" 700 Frs, Encarta 97 500 Frs. Tel à Nicolas ou Stéphane au 01 43 71 08 07 région parisienne.

Dép. 75 Vends 486 DX4 100, 8 Mo, DD 170 Mo, DD 54 Mo, 3", cartes SVGA, CD x2, écran 14" SVGA, SB Pro, HP, clavier, souris 3b, imprimante couleur, accessoires logiciels, cherche émulateur Atari-PC, vends joystick. Tel au 01 43 43 53 58 à Jean-Marc.

Dép. 75 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, DD 540 Mo, CD x4, carte son HP, écran 14", clavier, souris et nbx logiciels : 3500 Frs. Tel au 01 42 41 62 66.

Dép. 75 Vends PC 486 DX 33, 4 Mo Ram, 256 Ko cachés, 170 Mo DD, et autres : 1500 Frs. Tel le soir ou le Week-end à François Huard au 01 43 20 21 31.

Dép. 76 Vends jeux : Alerte Rouge 250 Frs, Gabriel Knight 2 VF : 220 Frs, Destruction Derby 2 : 200 Frs. Tel à Michel au 02 35 81 06 39 après 18 h.

Dép. 76 Vends Pentium 100 256 Ko cachés, 8 Mo Ram, DD 540 Mo, CD 2x, écran 14", carte son, Excel DSP16, carte vidéo SVGA 1 Mo, sous garantie, prix à débattre. Tel au 02 35 63 09 77.

Dép. 77 Vends PC 486 DX4 100 + 16 Mo, carte graphique Cirrus 1 Mo, CD 4x, SB 16, HP, écran, souris et DD 540 Mo rempli 5000 Frs. Tel au 01 64 24 73 08 à Michel le week-end.

Dép. 77 Vends 486 DX4 100, 8 Mo Ram, CD 4x, Win 95 20 jeux : Destruction Derby, Fifa, T. Tycoon, UFO, WWF, Unser..., nbx journaux, CD démo : 5500 Frs. Tel à Nicolas au 01 60 23 59 82.

LA 3D, LA VIDÉO ET WINDOWS À VITESSE DIABOLIQUE

MATROX MYSTIQUE®

Après son célèbre accélérateur graphique Matrox Millennium, Matrox présente sa dernière innovation technologique pour PC familial, jeux 3D et bureautique d'entreprise : la carte graphique *Matrox Mystique*.

La technologie nec plus ultra de la *Matrox Mystique* allie la nouvelle puce graphique MGA-1064SG 64 bits, une conception optimisée du bus PCI et une puissante mémoire SGRAM pour vous offrir des performances hallucinantes.

◆ *Profitez de la solution graphique la plus complète pour la bureautique sous Windows et le multimédia*

Désormais, vos applications Windows 95 vont crever l'écran à plus de 44 millions de Winmarks et vos séquences vidéo AVI et MPEG vont s'afficher à une qualité TV de 25 à 30 images par seconde.

Assurez la pérennité de votre PC en le dopant avec la carte *Matrox Mystique*. Disponible avec 2 Mo ou 4 Mo de mémoire SGRAM, *Matrox Mystique* vous permet de découpler votre vitesse, vos résolutions et vos couleurs d'exécution. Avec les modules d'extension vidéo Matrox Rainbow Runner (disponibles le premier trimestre '97), découvrez le monde magique de la vidéo sur PC. Envoyez vos vidéos sur Internet, appréciez le décodage vidéo MPEG câblé, capturez des images et des séquences vidéo provenant d'une source externe telle que votre magnétoscope ou votre caméscope, visionnez vos présentations micro sur votre écran TV, enregistrez-les sur votre magnétoscope et regardez la télévision sur votre PC !

◆ *Exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus performant*

Grâce au générateur de textures 3D de la *Matrox Mystique*, découvrez les jeux 3D d'avant-garde à une cadence de plus de 30 images par seconde tout en bénéficiant des résolutions et des profondeurs de couleurs dont vous avez toujours rêvé. Accédez aux performances exceptionnelles des nouveaux jeux 3D à une vitesse deux fois plus rapide qu'avec les accélérateurs concurrents et bénéficiez de l'accélération des jeux sous DOS la plus rapide du monde.

Exigez la qualité Matrox ! Procurez-vous l'accélérateur graphique pour jeux 3D et applications multimédia le plus rapide et le plus complet !

A partir de 1.090 francs TTC seulement ! (prix conseillé pour 2 Mo, bus PCI)

matrox

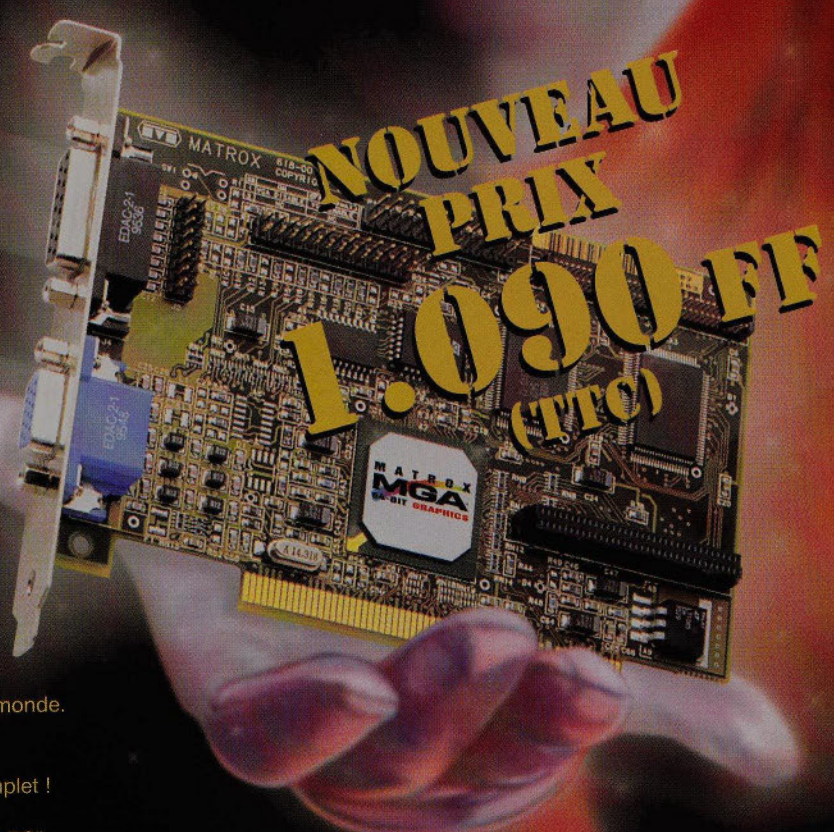
Minitel 3615 Matrox <http://www.matrox.com/mga>

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture Silic 225 94528 Rungis Cedex

Tel: 01 45 60 62 00 Fax: 01 45 60 62 05 BBS 01 45 60 62 08

COMPUSERVE, GOMATFR, GOMATROX

Au Québec, appelez (514) 969-6330



LOGICIELS INCLUS GRATUITEMENT
◆ (VERSION DISTRIBUTION SEULEMENT) ◆

DESTRUCTION
ROBOT-2
PSYGNOSIS

MECH WARRIOR 2
ACTIVISION
SCORCHED
PLANET
CRITERION

ACTIVISION
MPEG
PLAYER

VRECAM
WIRL

IL EST LÀ !

DIABLO™

JOYSTICK : 90 % (MÉGASTAR)

“SIMPLEMENT PARFAIT”

“ON OUBLIE LA TECHNIQUE POUR SE CONCENTRER SUR LE PRINCIPAL : LE PLAISIR PUR.”

GEN 4 : ★★★★★ (OR)

“DIABLO A ATTEINT UN NIVEAU DE RÉALISATION QUI A PEU DE CHANCE D'ÊTRE ÉGALÉ UN JOUR”

“IL EST IMPOSSIBLE DE DÉCROCHER APRÈS AVOIR ESQUISSE LE DÉBUT D'UNE PARTIE.”

PC TEAM : 97 % (TROPHÉE PC TEAM, DIVERTISSEMENT 20/20)

“DIABLO A TOUT DU JEU DE L'ANNÉE”

“DÉJÀ EN SOLITAIRE, DIABLO EST PASSIONNANT ET SUFFISAMMENT TRANSPARENT POUR SATISFAIRE LES FANS DE JEU DE RÔLE ET LES NÉOPHYTES. ALORS À PLUSIEURS...”

PC PLAYER : EXCELLENT

“DIABLO EST UN PUR CHEF D'OEUVRE !”

“VOILÀ BIEN LONGTEMPS QU'UN JEU NE M'AVAIT PAS AUTANT SÉDUIT”

ACCÈS DIRECT AU
SERVEUR GRATUIT*
DE BLIZZARD : battle.net

MULTI-
4
-JOUEURS

Disponible sur CD-ROM PC
en Version Originale Manuel en Français



MAXi

DÉVELOPPÉ PAR «BLIZZARD NORTH»
[HTTP://WWW.BLIZZARD.COM](http://www.blizzard.com)

BLIZZARD
ENTERTAINMENT



Infos, Trucs
et Astuces

[HTTP://WWW.UBISOFT.FR](http://www.ubisoft.fr)

Ubi Soft

*L'accès libre et gratuit au serveur de Blizzard nécessite un accès Internet. Le joueur est redevable de tous les coûts d'accès à Internet.

Diablo et Blizzard Entertainment sont des marques déposées de Davidson & Associates, Inc. Tous droits réservés. © 1996 Blizzard Entertainment. Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation. Tous droits réservés.