N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick Numéro 106 • 38 F

www.joystick.fr

# joystick

Numéro 106 juillet-août 1999

TESTS AU POULET

Démo jouable

## OUTCAST

## Dungeon Keeper 2

## Mechwarrior 3

BÊTA-TESTS TRANSGÉNIQUES

## Homeworld

## Darkstone

SPÉCIAL ÉTÉ

2 CD pour le prix d'1

INTERVIEWS & REPORTAGES AUX ŒUFS

## Peter Molyneux : Black & White

## Planescape Torment

SOLEIL VERT
JUILLET-AOÛT 1999 • 38 F
106
joystick
OUTCAST • DUNGEON KEEPER 2 • MECHWARRIOR 3

T 2788 - 106 - 38,00 F - RD

NUMÉRO 106 • JUILLET-AOÛT 1999 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

# Might and

## FOR BLOOD AI



Le nouvel épisode de la célèbre série de jeu de rôle.



26 nouvelles créatures complètement inédites en plus du bestiaire d'Heroes of Might & Magic® III.



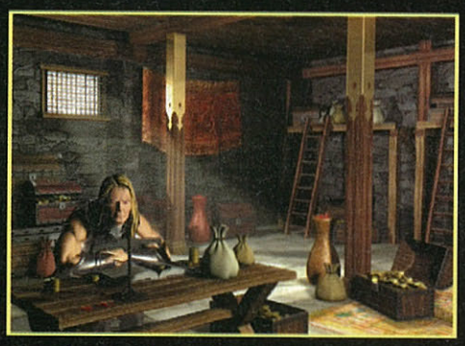

Des graphismes améliorés. Supporte 3Dfx et les autres cartes accélératrices 3D.

Bientôt disponible en version française intégrale sur PC CD-ROM

© 1999 The 3DO Company. Tous droits réservés. Might & Magic, Blood & Honor, New World Computing, 3DO et leurs logos respectifs sont des marques commerciales ou des marques déposées de The 3DO Company aux Etats-Unis et dans les autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. New World Computing est une division de The 3DO Company.
Distribué sous licence par Ubi Soft Entertainment.

# Magic® VII

## D HONOVR™



Une plus grande variété de classes et de races pour choisir votre héros.



Un scénario captivant : de nombreuses scènes cinématiques pour suivre l'évolution de l'histoire, et de se rafraîchir la mémoire !



Une prise en main facile grâce à de nouveaux terrains d'entraînement.

Bienvenue dans un monde de Chevaliers, de Magiciens et de Dragons. Bienvenue dans un monde où vos décisions changeront des destinées. Bienvenue dans le monde de Might & Magic® VII.

3DO™

NEW WORLD COMPUTING®

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,29/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

# Sommaire



## LES TESTS DU MOIS


BATTLEGROUND CHICKAMANGA....115
CASTROL SUPERBIKE 2000....170
CHRONIQUE DE LA LUNE NOIRE....114
DESCENT 3....115
DUNGEON KEEPER 2....76
FIGHTING STEEL....96
FLEET COMMAND....84
GUY ROUX MANAGER 99....114
HIDDEN & DANGEROUS....102
MECHWARRIOR III....88
NEED FOR SPEED 4....110
OUTCAST....66
PACIFIC THEATRE....115
PRO PILOT 99....98
RACER....114
RAILROAD TYCOON ADD-ON....93
STREETWARS....114
TÉLÉFOOT MANAGER 99....115
THE PHANTOM MENACE....94
TOMB RAIDER GOLD....108


## LES PREVIEWS DU MOIS


CIVILIZATION 2 : TEST OF TIME....181
DARKSTONE....178
FORCE 21....188
HOMEWORLD....172
MIG ALLEY....189
PAVILLON NOIR....169
PGA 99....168
QUAKE 3....182
RUSH & SHOOT....184
ULTIMATE GOLF....171



**JOYSTICK**
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef

**LA RÉDACTION**
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Secrétaire : Laurence Geuffroy
COURRIER LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Pete Boule, Ivan Le Fou et Moulinex
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Ivan le Fou, Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
RUBRIQUE MATOS : Stéphane Quentin (Kant)
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda)

**LA MAQUETTE**
1er rédacteur graphique : Christophe Gourdin
assisté de Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey
Correcteur photographique : Stéphane Ledercq
Illustrateur : Didier Couly

**PUBLICITÉ/PROMOTION**
Directrice de publicité : Claudine Lefébvre 01 41 34 87 25
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Assistantes de publicité : Cécile-Marie Rey, Vanessa Gabriel
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Eric Trastour
Assistante de promotion : Hélène Chemin

**ABONNEMENT**
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) :
France 259 F. Étranger : par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 0155 63 34 15.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : Promévente 01 41 34 95 87

Photogravure CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse

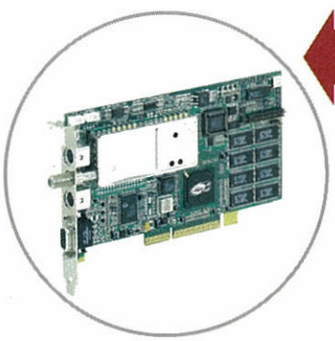
Couverture : Homeworld © Relic/Havas Interactive 1999
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 48 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

Télématique 3615 Joystick, rédaction/animation : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

DIFFUSION CONTROLE OJD 1997


Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559.
Dépôt légal à parution



**44 Quoi de 9** Tiens, c'est vrai ça ? On ne parle jamais du Quoi de 9, dans le sommaire. Et pourtant, il s'en passe des choses dans cette rubrique. D'abord, un nouveau siège monté sur vérins (Kant en est encore tout secoué) et l'All In Wonder 128 d'ATI qui propose de la compression MPEG 2 temps réel.



**52 Reportages** Chhht ! Faut pas le dire mais il paraîtrait que Peter Molyneux a proposé à Wanda des cours particuliers de programmation. Vi, dans son manoir, dans la campagne anglaise. Après ça, étonnez-vous qu'elle soit aussi bien renseignée !



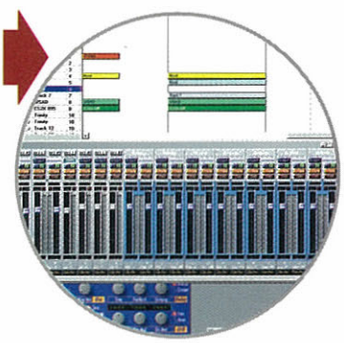
**66 Tests** Le très attendu Outcast arrive à point pour l'été. Si vous craignez de surchauffer, allez donc essayer les refroidisseurs de Mechwarrior 3. À moins que vous ne vous laissiez tenter par un petit cours de snipping dans Hidden & Dangerous.

3615 Joystick
1,29 F/min
Le complément indispensable au magazine

**190 Utilitaires** Quand l'ami Fishbone descend de sa moto, c'est pour se jeter sur ses synthés (NDRC : je croyais que c'était ses béquilles). D'ailleurs, le voilà qui prend d'assaut la rubrique Utilitaires pour nous parler de plein de petits softs de musique rigolos.



**168 Previews** La rentrée (excusez mon manque de tact) va être chargée. En témoigne la bonne santé des previews qui comptent dans leurs rangs des titres aussi alléchants que Homeworld, Darkstone ou l'inévitable Quake 3.



## ET AUSSI...


SOMMAIRE CD-ROM....8
ABONNEMENT....9, 119, 167
PATCHES....18
COURRIER....20
NEWS....24
NIOUZE ONI....32
NIOUZE DESERT FIGHTER....33
NIOUZE FIRE TEAM....38
NIOUZE PSYGNOSIS....40
QUOI DE 9 ?....44
INTERVIEW PLANETSCAPE....48
REPORTAGE MOLYNEUX....52
REPORTAGE LANKHOR....56
REPORTAGE 14 EAST....58
MINITEL....100, 134, 163, 193
TOP DE LA RÉDAC'....64
TESTS BREFS....114
HARD NEWS....118
HARD VOODOO 3....120
HARD X400....121
HARD ULTRA TNT 2....122
HARD XANTOR....123
HARD SAVAGE....124
INTERVIEW BACCHUS....126
TOP HARD....130
C'EST LE DELCO !....132
RÉSEAU NETNEWS....136
RÉSEAU CALL TO POWER (3)....140
RÉSEAU TRIBES....144
RUBRIQUE BUDGET....146
INTERVIEW CARMACK (2)....148
BÉTA VERSION DRAKAN....152
BÉTA VERSION SHADOWMAN....156
BÉTA VERSION F22....160
BÉTA VERSION SHADOW COMPANY....164
ANCIENS NUMÉROS....177
UTILITAIRES....190
LOISIRS....192
P.A....194

# METTEZ DU PIQUANT DANS VOTRE VIE



HORNY ET MISTRESS SONT HEUREUX DE VOUS ANNONCER LEUR RETOUR DANS DUNGEON KEEPER 2. A CETTE OCCASION, ILS VOUS INVITENT À LEUR CONSTRUIRE UN MÉCHANT NID D'AMOUR. MAIS MÉFIEZ-VOUS, L'ENFER EST PAVÉ DE BONNES INTENTIONS.




PC CD

ELECTRONIC ARTS HOT LINE
08 36 68 55 15

www.dungeonkeeper.com

ELECTRONIC ARTS™ BULLFROG

© 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, Bullfrog, le logo Bullfrog, The Hand of Evil (la main du diable) et Dungeon Keeper sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Bullfrog Productions Ltd est une société d'Electronic Arts™.

# VOUS AVEZ VU LE FILM, VOUS CONNAISSEZ LA LÉGENDE...



"ILS PEUVENT NOUS ÔTER LA VIE, MAIS ILS NE NOUS ÔTERONT JAMAIS NOTRE LIBERTÉ !"

Tiré du film de MEL GIBSON couronné par 5 Oscars, le jeu BRAVEHEART vous entraîne dans la lutte héroïque et légendaire que menèrent WILLIAM WALLACE et les clans d'Ecosse pour vaincre l'envahisseur Anglais et conquérir leur liberté.

CARACTÉRISTIQUES

- Stratégie temps réel et combats tactiques en 3D.
- Commerce, diplomatie et gestion de ressources.
- L'intégralité des terres d'Ecosse et d'Angleterre reproduites d'après des images satellites.
- Combats de nuit comme de jour. Effets climatiques et variations saisonières.
- Batailles en véritable 3D, permettant le contrôle de toute une armée ou d'un seul homme.
- Séquences vidéo et dialogues originaux du film.










ICON PRODUCTIONS

Paramount

20th Century Fox

Scotland

red lemon

PC CD

Concours, infos, astuces et solutions :
08 36 68 19 22 *, 3615 EIDOS *

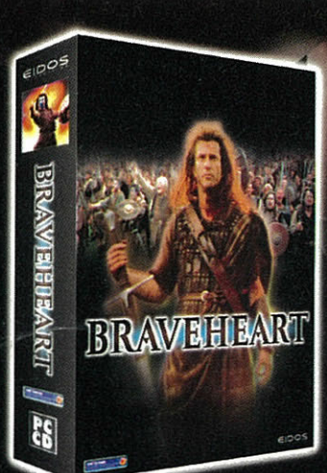


...IL EST TEMPS DE VIVRE L'ÉPOPÉE !

# BRAVEHEART™

"UN JEU DE STRATÉGIE COMPLET, ET DE GRANDE ENVERGURE, DANS SON ÉPOPÉE COMME DANS LE NOMBRE DES BELLIGÉRANTS ATTENDUS SUR LE CHAMP DE BATAILLE."

joystick




"DES PHASES DE GESTION DÉTAILLÉES ET COMPLEXES. UN MOTEUR 3D ORIGINAL POUR LES COMBATS TEMPS RÉEL."

PC JEUX

• 2,23 Fr. / minute

www.eidos.com

Braveheart TM & © 1995, 1998 Paramount Pictures et Twentieth Century Fox Film Corporation.
© et édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.

EIDOS INTERACTIVE

DÉTAIL DU CD-ROM

# sommaire

Voici enfin la démo de l'excellent Outcast. Si le premier niveau ne reflète pas vraiment la qualité du jeu, il vous permettra néanmoins d'apprécier l'ambiance très réussie et de prendre en main le personnage grâce au tutorial. Ceux qui n'adhèrent pas trop aux « jeux d'aventure » pourront se replier sur Rush'n Shoot, un excellent jeu de voitures dans la plus pure tradition arcade, sur F22 Lightning 3, sur le très prometteur Shadow Company, ou encore sur l'une des nombreuses démos de ces CD. Été oblige, nous vous proposons également une opération très interessante avec 80 balles à dépenser sur Internet via un porte-monnaie électronique Klebox ultra sécurisé. Trop cool ! Enfin, plus de 400 Mo de sharewares, Drivers 3D et tous les fichiers nécessaires pour jouer sur nos sites Internet viennent compléter le tout. Et voilà, et vive les vacances !

PS : Pour l'été, on s'est dit que ce serait sympa de vous offrir un second CD sans augmenter le prix. Mais on n'a rien sans rien. Histoire d'alléger un tout petit peu le coût de l'opération et de préserver la santé mentale de notre « Monsieur Sou » , nous avons temporairement sacrifié le boîtier cristal qui accompagnait les exemplaires vendus en kiosque. Avec lui disparaît la jaquette intérieure qui donnait la description interne des CD. 650 Meg en plus, une jaquette en moins, le deal est honnête !

Kikasque




## LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

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 en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

### COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

## L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX6.1 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX6\DX61FRN.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

## NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

## DIRECTX 6.1

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 6.1

### DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

# cd-rom n°106



## LES DÉMOS EXCLUSIVES

### OUTCAST

Editeur : Infogrames
Système : Win 95/98

Il vous aura fait attendre celui-là. Depuis le temps que vous en entendiez parler sans jamais pouvoir y jouer... Pas la peine de réfléchir longtemps, vous comprendrez pourquoi on lui a mis une Mégastar. Ne vous accrochez pas trop au graphisme, si vous n'avez pas la machine idéale, vous risquez d'être déçu. Goûtez plutôt à l'aventure. Vous vous retrouverez en moins de deux dans la peau d'un Indiana Jones bloqué entre des portes interdimensionnelles. Il mériterait bien de se finir au cinéma. Bizarre que personne n'en ait encore parlé. Attention : Pentium II 350 et 64 Mo de Ram recommandés !

#### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\OUTCAST, et cliquez sur OUTCAST.EXE.

#### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

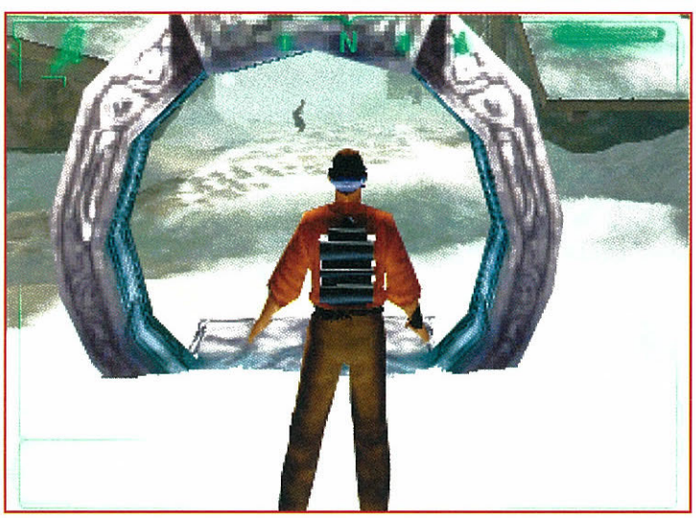
#### MODE D'EMPLOI :

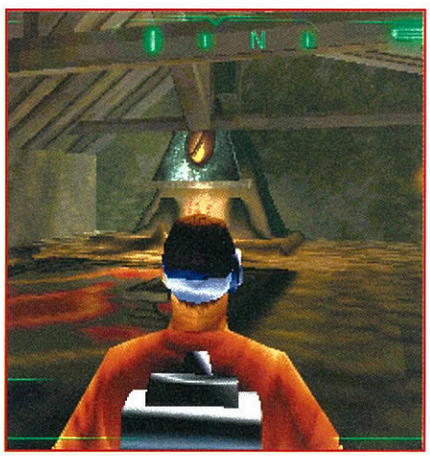
Allez dans le menu Démarrer et lancez « Outcast ». Pour connaître les touches et régler les performances, allez dans le menu des options.

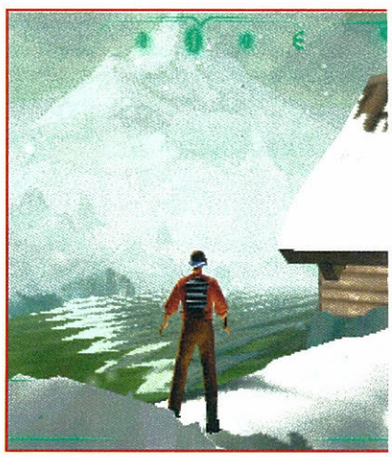
#### CONFIG MINI :

PII 350, 64 Mo RAM.









### INFONIE

DECOUVREZ...
Imaginez et créez votre propre site web grâce au 30 Mo d'hébergement gratuit,
Naviguez rapidement sur tout l'Internet grâce aux 64 Kbs (norme V90),
Franchissez vos limites en affrontant les meilleurs joueurs sur notre plate-forme de jeux en réseau,
Organisez vos sorties entre amis grâce à vos 10 adresses e-mail,
Nouez des contacts avec nos modules de communication (Forums, Talki...),
Installez vite INFONIE, bénéficiez d'un abonnement de 2 mois gratuit,
ET...DÉCONTRACTEZ VOUS L'INTERNET ! ! !





259F
au lieu de 418 F
soit une économie de 159 F !

+ EN CADEAU DANS CHAQUE NUMÉRO UN CD-ROM AVEC DES JEUX ET DES UTILITAIRES POUR PC.

**BULLETIN D'ABONNEMENT**

A renvoyer sous enveloppe affranchie à Joystick, BP 2, 59718 Lille Cedex 9 ST 316

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°s) à JOYSTICK, pour 259 F au lieu de 418 F, soit une économie de 159 F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n°|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le : |_|_| |_|_| Signature (parents pour les mineurs) :

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____
Date de naisssance : |_|_| |_|_| 19|_|_| Sexe : ❑ M ❑ F
Ordinateur : _____

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles-Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11N°s) : 2 100 FB.
N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.
Tarifs étranger : par bateau 339 F - par avion sur demande au 01 55 63 34 15.
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.



# LES DÉMOS EXCLUSIVES

## RUSH'N SHOOT

Editeur : THQ
Système : Win 95/98

Contrairement à ce que pourraient laisser penser les photos, Rush'n Shoot (alias NICE 2 en Allemagne, et BreackNeck aux U.S.) n'est pas qu'une course de minis. Trois autres catégories de voitures vous permettent de faire des tours dans la pinède. De la Fiat 500 à la Mc Laren, autant vous dire que la stratégie à adopter ne va pas être la même. En mini, il faut profiter de la moindre descente pour prendre de la vitesse et préparer la côte suivante, mais avec un gros engin vous faites fi de ces considérations et vous avalez la route en moins de deux. Les virages sont alors plus délicats à prendre, mais on s'éclate tout autant.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\NICE2, et cliquez sur BREAKNECK.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1 ; une carte accélérée 3D est plus que conseillée.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur « Breakneck ». Utilisez les flèches pour guider votre voiture et accélérer. L'angle de vue change chaque fois que vous appuyez sur F1.

### CONFIG MINI :

P300, 32 Mo RAM.



## F22 LIGHTNING 3

Editeur : Novalogic
Système : Windows 95/98, 3Dfx, Direct3D

Les simulateurs de vol se suivent et ne ressemblent pas. Chacun occupe un créneau bien particulier. F22 Lightning se place dans ceux d'accès facile, sans pour autant s'éloigner d'un modèle de vol réaliste. Le résultat est impressionnant, piloter s'avère être une tâche aisée, et l'amateur arrivera à effectuer des figures impressionnantes sans se crasher lamentablement. Le graphisme est exceptionnel, tout comme semble l'être le moteur. La démo vous donne accès à Novaworld, le serveur réseau de Novalogic, où vous pourrez jouer des parties en temps limité.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 1, dans le répertoire \DATA\DEMOS\F22, et cliquez sur L3DSETUP.EXE

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Pour lancer le jeu, allez dans le menu Démarrer et cliquez sur « Novalogic ». Une fois le jeu lancé, allez dans les options pour le paramétrer. Il vaut mieux jouer au joystick. Voici quelques touches nécessaires pour s'en sortir Pendant la partie.









Attention, l'aide du jeu vous donne les touches du clavier américain.

L'aide de jeu : touche « : »
Les volets pour décoller et se diriger : les flèches de direction.
La puissance des moteurs : touches de 1 à 0.
Les angles de vue : touches F1 à F12.

### CONFIG MINI :

P300, 64 Mo RAM.

## SHADOW COMPANY

Editeur : I-magic Games
Système : Windows 95/98, Direct3D

Ce jeu entièrement en 3D vous propose de vivre les minutes excitantes de la vie de mercenaires. À votre service, une équipe de soldats prêts à tout vous fera découvrir les joies d'un somme dans la savane africaine, de ramper entre les scorpions et les serpents pour arriver à zigouiller les cibles. Vous pourrez conduire de nombreux véhicules militaires existant et faire exploser les trois quarts du décor sans problème. Si nos soldats ne risquaient pas la mort à chaque minute, on se croirait presque dans un Destruction Derby.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 1, dans le répertoire \DATA\DEMOS\SHADOW, et cliquez sur SHADOW.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer, cliquez sur « I-Magic Games » et lancez le jeu. Pour configurer vos touches et la souris, allez dans les options.

### CONFIG MINI :

P266, 64 Mo RAM.



# GUY ROUX MANAGER '99

# Le savoir-faire a un Nom!

GESTION

TECHNIQUE

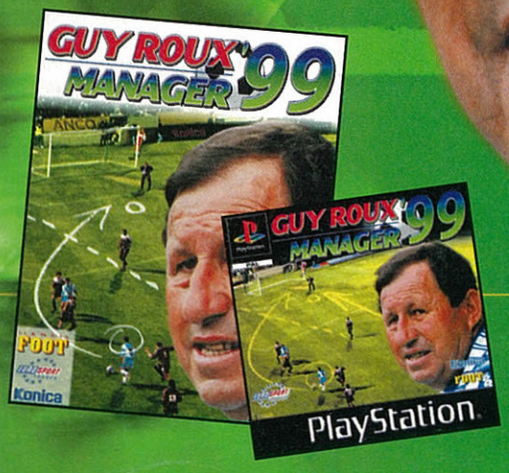
STRATEGIE

RÉALISME










*Disponible sur Playstation® et PC CD-ROM*

## Une base de données à la hauteur du parcours de Guy Roux

WINDOWS CD-ROM PC

PlayStation

SPORT FM 99.9

EUROSPORT FRANCE

PLANETE FOOT

Konica

ANCO

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,29/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

« PlayStation » and « PlayStation » are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©1999 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. ©1999 ANCO Software Ltd. Tous droits réservés dans le monde entier. Player Manager est une marque déposée de ANCO Software Ltd.



# LES DÉMOS

## ALIEN VS PREDATOR, MARINE

Editeur : Fox Interactive
Système : Win95/98

À vous de jouer au Marine perdu parmi les aliens. Attention le bip-bip est là pour vous prévenir de leur approche. N'essayez pas de fuir, ils sont plus rapides que vous.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\ AVPMARINE, et cliquez sur AVP_MARINE_DEMO.ZIP.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans C:\JOYSTICK\AVP_MARINE et lancez AVP_MARINE_DEMO.EXE. Pour configurer vos touches, cliquez sur « Controls ».

### CONFIG MINI :

P300, 64 Mo RAM.







## ALIEN VS PREDATOR, PREDATOR

Editeur : Fox Interactive
Système : Win95/98

Vous aimez vous planquer dans le noir pour étriper silencieusement les pauv' cums qui passent à votre portée ? Alors n'hésitez pas, cette démo va vous plaire.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\ AVPPREDATOR, et cliquez sur AVP_PREDATOR_DEMO.ZIP.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans C:\JOYSTICK\AVP_PREDATOR et lancez AVP_PREDATOR_DEMO.EXE. Pour configurer vos touches, cliquez sur « Controls ».

### CONFIG MINI :

P300, 64 Mo RAM.

## JACK NICKLAUS 6

Editeur : Activision
Système: Windows 95/98

Cette version vous propose un parcours de 3 trous pour vous permettre de découvrir toute la maniabilité de cette simulation de golf.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 1, dans le répertoire \DATA\DEMOS\JACK6, et cliquez sur JACK6.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur « Jack Nicklaus 6 ». Durant le jeu, descendez le curseur






vers le bas de l'écran : la barre des actions apparaît. Pour sortir, appuyez sur ALT+F4.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM.

## RALLY CHAMPIONSHIP

Editeur : Europress
Système : Win95/98, carte 3D

Attention, cette démo n'est pas jouable. Une seule chose à faire pour apprécier ce futur jeu : bien se caler dans son fauteuil et admirer les circuits et le graphisme que l'on nous montre.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 1, dans le répertoire \DATA\DEMOS\RALLY, et cliquez sur RAL.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur « Rally Championship ».

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM.



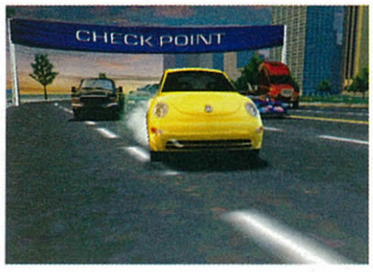


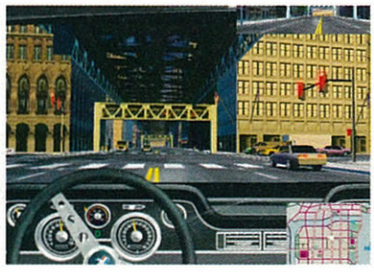
Microsoft. B 327 733 184 RC Corbeil.

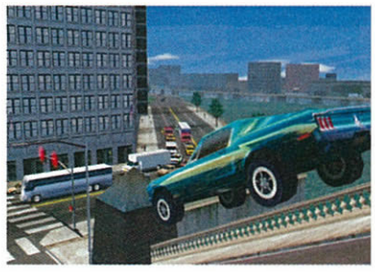


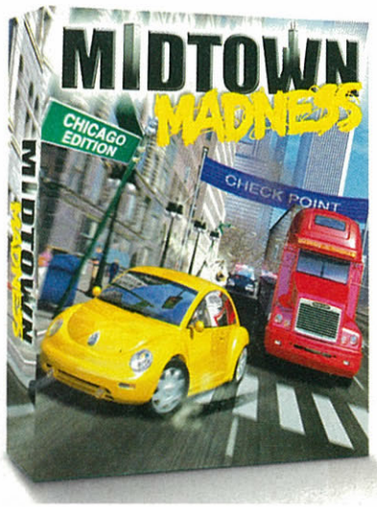
## Votre système nerveux va avoir besoin d'une bonne révision.

Dans une reconstitution parfaite de Chicago de plus de 60 km vous pourrez non seulement vous éclater à sauter du haut d'un pont, à rouler sur les trottoirs, à foncer dans les ruelles mais aussi échapper à de redoutables adversaires. Bref, il va falloir vous accrocher pour aller jusqu'au bout de cette course folle. Et avec les 5 modes de courses et les 10 bolides, vous pourrez foncer et faire des pointes complètement délirantes. C'est une véritable folie furieuse.








***Pour en savoir plus***
***www.microsoft.com/france/jeux/midtown/***

MICROSOFT SIDEWINDER Force Feedback Pro

angel studios

©1999 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft est une marque déposée de Microsoft Corporation. Volkswagen, le logo Volkswagen et la Beetle sont des marques déposées de ©1999 Volkswagen of America, Inc. Les marques commerciales, les brevets de conception et les copyrights sont utilisés avec l'accord de leurs propriétaires.

Microsoft®



# LES DÉMOS



## HIDDEN & DANGEROUS

Editeur : Take 2
Système : Win95/98, 3Dfx, Direct3D

Le titre du jeu en résume bien son principe : commando durant la Seconde Guerre mondiale, vous allez passer votre temps, vous et vos hommes, à jouer à cache-cache avec ces tarbas de nazis.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\HIDDEN, et cliquez sur SETUP.EXE

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

À partir du menu Démarrer, cliquez sur Take2. Lancez le hardware configuration pour paramétrer votre carte graphique. La configuration des touches se trouve dans le menu des options.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM.

## STREET WARS

Editeur : Infogrames
Système : Windows 95/98

Comment se faire des thunes vite fait bien fait ? Devenez mafieux et mettez la ville en coupe réglée et vous verrez, l'or coulera à flots sur vous.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\STREETW, et cliquez sur SETUP.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur « Streetwarsdemo ». Après avoir lancé le jeu, il ne vous reste plus qu'à suivre le tutorial.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM.





## PUMA STREET SOCCER

Editeur : Pixelstorm
Système : Win 95/98

Le plus remarquable dans ce soft est le curseur de la souris : une petite chaussure Puma qui se tortille dès que vous cliquez. Comme idée bizarre, on ne fait pas mieux.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\PUMA, et cliquez sur SETUP.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1 ; une 3Dfx est conseillée.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur « Pixelstorm ». Les touches du clavier sont les suivantes :
Tirer : Q
Passer : D
Poser le ballon au sol : S
Feinter : X.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM.




## LINKS EXTREME

Editeur : Access Software
Système : Win 95/98, OpenGL

Enfin un golf déjanté, il était temps de secouer l'ennui mortel qui nous assommait dès qu'on touchait à un jeu de golf. Si vous n'aimez pas ce sport, je suis sûre que celui-ci vous plaira.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\LINKS, et cliquez sur LINKS.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Links Extreme demo. Lancez le jeu. Pour viser, servez-vous de la tige en la plaçant face à la cible d'un simple clic. Appuyez ensuite sur le bouton gauche de la souris.

### CONFIG MINI :

P166, 32 Mo RAM.

## RE-VOLT

Editeur : Acclaim
Système : Win 95/98, carte accélérée 3D



Les voitures télécommandées n'ont pas fini de nous épater. Celles-ci nous prouvent de manière éclatante que les petites valent autant que les grandes.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\REVOLT, et cliquez sur SETUP.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur « Acclaim ». Lancez le jeu. Les flèches de direction servent à accélérer, tourner et freiner. CTRL + gauche permet de tirer, F1, F2, F3 change de caméra.

### CONFIG MINI :

P300, 64 Mo RAM.

## RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, 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. HDP 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 HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Une seule quête, le pouvoir.
Une seule stratégie, la victoire.

# Chroniques de la Lune Noire

## Stratégie et conquête au coeur de l'Empire de Lbyun

Découvrez à travers l'adaptation de la série culte des fans d'héroïc-fantasy un jeu de stratégie/combat qui vous mènera au coeur d'une confrontation titanesque entre 4 camps rivaux partageant une même ambition : régner sans partage. Pour mener cette lutte, chaque camp dispose d'unités spécifiques maîtrisant la force ou la ruse, les armes ou la magie, et toutes possédées par la rage de vaincre.

Choisissez votre étendard parmi 4 camps pour 4 campagnes distinctes comprenant plus d'une centaine de missions différentes, concluez des alliances avec les 6 camps nomades et devenez le stratège d'impressionnantes batailles dans des décors aux graphismes superbes.

**Mode tutorial, éditeur de niveau • DISPONIBLE SUR CD-ROM PC**

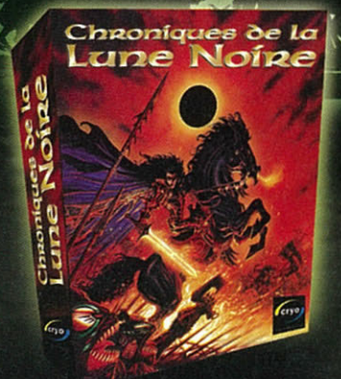






© Cryo interactive 1999






Adapté de la B.D. culte
de Froideval, Ledroit et Pontet.

cryo
INTERACTIVE

NUIT GRAVEMENT À L'ENNUI

www.cryo-interactive.com • 3615 Cryo (2,23 frs/mn)



# LES DÉMOS




## RAILROAD TYCOON 2 : THE SECOND CENTURY

Editeur : Gathering of Developpers
Système : Win 95/98

Entre gestion financière et matériel, ce sim rail, vous donnera toutes les ficelles pour devenir un maître du chemin de fer.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\RROAD2, et cliquez sur SETUP.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur « Railroad Tycoon 2 ». Lancez le jeu et suivez le tutorial en chargeant la mission dans « load scenario ».

### CONFIG MINI :

P133, 16 Mo RAM.




## THRUST TWIST'N TURN

Editeur : Take2
Système : Win 95/98, Direct3D, 3Dfx.

Dans ce jeu, les routes sont suspendues au-dessus du vide. La moindre erreur de conduite est susceptible de vous y envoyer, alors apprenez enfin à freiner.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\THRUSTTT, et cliquez sur SETUP.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et lancer Thrust. Les flèches servent à se diriger et à accélérer.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM.

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Editeur : 3DO
Système : Win 95/98

Jouez le rôle des gentils dans ce jeu de stratégie/rôles au tour par tour, et vous serez récompensé par de grandes richesses.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\HEROES3, et cliquez sur HEROES3.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

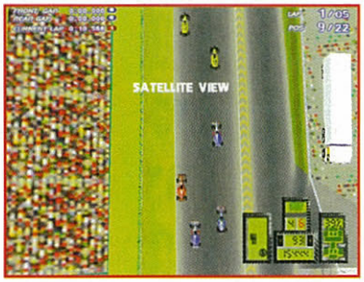
Allez dans le menu Démarrer, cliquez sur 3DO, et lancez le jeu. Toutes les commandes s'effectuent à la souris.

### CONFIG MINI :

P133, 32 Mo RAM.






## OFFICIAL FORMULA 1

Editeur : Eidos
Système : Win 95/98, Direct3D, 3Dfx.

Cet excellent jeu d'arcade vous offre des sensations jusqu'alors inédites dans le milieu de la Formule 1. À essayer à tout (grand) prix.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\FORMULA1, et cliquez sur FORMULA1.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Eidos. Pour connaître les touches, consultez le menu des options.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM.

## SPORT CAR GT

Editeur : Electronic Arts
Système : Win 95/98, Direct3D, 3Dfx

Simulation pure et dure, ce jeu vous fera connaître les affres de la piste avec roues glissantes et tête-à-queue en continu.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\SPORTCART, et cliquez sur SPORTCARGT.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et lancez « SportcarGT démo ». Les vitesses sont automatiques. Vous vous dirigez, freinez, et accélérez avec les flèches.

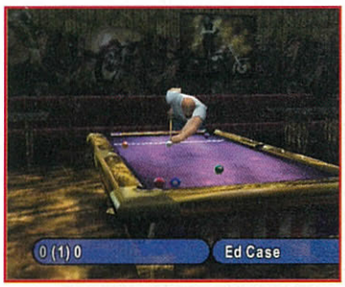
### CONFIG MINI :

P300, 32 Mo RAM.

## ULTIMATE 8 BALL

Editeur : THQ
Système : Win 95/98, Direct3D

Le billard en 3D avec un gros plein de soupe qui vous dit « yes » chaque fois qu'il réussit un bon coup, c'est pas cool du tout. Mais bon, celui-ci on l'excuse, il est trop mignon.




### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\8BALL, et cliquez sur SETUP.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur « THQ ». Le billard se joue uniquement à la souris.
Clic droit + mouvement de la souris : donne la ligne de tir.
Clic gauche + mouvement de la souris : permet de tirer.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM.

## CONFIRMED KILL

Editeur : Eidos
Système : Win 95/98,

Apprenez à piloter les plus beaux avions du monde tout en attaquant vos potes sur le Net. Pas de doute, ce jeu vous en mettra plein la vue.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous sur le disc 2, dans le répertoire \DATA\DEMOS\CONFKILL, et cliquez sur CKDEMO.EXE.

### REMARQUE :

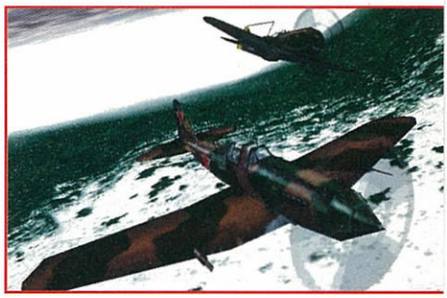
Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Eidos Interactive. Branchez-vous sur le site de Confirmed Kill pour lire le manuel.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM.




# 80 F POUR VOS ACHATS SUR INTERNET

Ce mois-ci, Joystick et Klebox vous offrent 80 F d'achats sur Internet. Pour profiter de cette offre, il vous suffit de cliquer sur l'icône « Klebox » dans la page sommaire du CD n°1, et procéder comme suit :

## VOICI LES ÉTAPES POUR OBTENIR VOTRE KLEBOX JOYSTICK

**a.** Avant de vous connecter, gardez la revue JOYSTICK à portée de mains.
**b.** Connectez-vous sur www.promojeux.com, cliquez sur l'image représentant la couverture de JOYSTICK n°106, puis remplissez le formulaire de validation.
**c.** À la suite de quoi, vous recevrez par mail le petit logiciel de Klebox.
**d.** Installez ce logiciel dans votre ordinateur. En cliquant sur le fichier exécutable (.exe), vous aurez à remplir un bref formulaire sécurisé KLELine. Vous donnez alors une fois pour toutes, et de façon sécurisée, le numéro d'une carte de paiement. Pas de surprise : KLELine ne prélèvera rien sur votre compte bancaire. En revanche, votre Klebox sera initialisée d'un crédit de 80 F.
**e.** KLELine vous retournera un numéro de Klebox. Ce numéro et votre code secret vous permettront d'effectuer des achats sécurisés dans les boutiques acceptant le moyen de paiement Klebox.

## Achetez sur Internet en toute simplicité

Fini le temps perdu à saisir vos coordonnées et votre numéro de carte bancaire : avec la Klebox, vous payez en trois clics !
**a.** Cliquez sur l'icône Klebox et identifiez-vous auprès de KLELine grâce à votre code secret, servant de signature électronique.
**b.** Cliquez sur le bandeau de paiement se trouvant chez les commerçants du réseau KLELine.
**c.** Apposez votre signature électronique sur le ticket de caisse envoyé par le commerçant en lien avec KLELine et cliquez pour valider !

## GÉRER SA KLEBOX

Les Services de la Klebox, accessibles par le bouton « KLELine » de votre Klebox sont gratuits et vous permettent de :
- Remplir votre porte-monnaie
- Ajouter une carte dans votre Klebox (Carte Bleue, Visa, American Express, Eurocard, Mastercard, Aurore)
- Consulter le relevé de votre Klebox
- Demander la nouvelle livraison d'une information achetée
- Changer votre code secret, etc.

Une opération *Synertech Online*

KLE BOX PARIBAS

# PATCHES

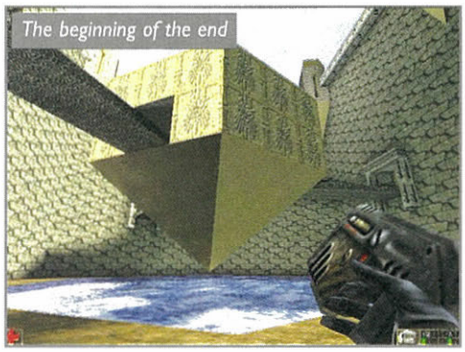
Bob Arctor

**Hop, ce mois-ci, des add-on gratos comme on les aime tant. Tout d'abord, un come-back sur Unreal Solo, grand jeu un peu éclipsé par la sortie de Half-Life et quelques nouvelles unités (non officielles) pour T.A.**

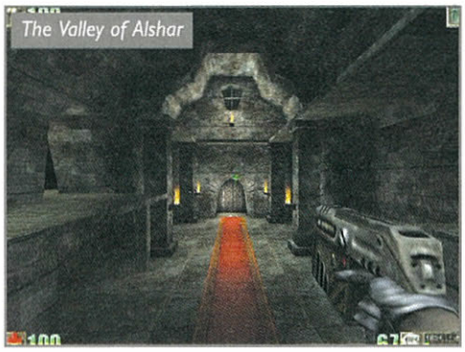
## Unreal Solo revival

Unreal est un jeu au moteur formidablement beau. Ça, tout le monde le sait, ou presque. Mais savez-vous que, à l'instar de Quake, ce dernier est aussi une plate-forme de développement, et que moult passionnés réalisent des niveaux pour leur jeu préféré, grâce à l'excellent éditeur livré avec le produit ? Cette fois-ci, nous allons laisser de côté les innombrables niveaux de réseau pour nous intéresser aux niveaux solo, histoire de prolonger un peu l'aventure que vous avez parcourue au moins trente fois. Moi, ce que j'aime dans Unreal, c'est la grande simplicité de mise en œuvre de ses add-on : on installe l'éditeur de niveaux, et un simple clic droit et un « play this level » suffisent pour lancer le jeu avec la carte choisie. Si cela ne marche pas, il faudra passer un load dans la console pour obtenir le même résultat sans sortir du jeu. Les cartes peuvent êtres placées un peu n'importe où, mais il est conseillé de toutes les mettre dans le dossier « maps », plus encore si celles-ci sont composées de niveaux en plusieurs parties. Voici quelques niveaux solo plus ou moins vastes, mais présentant tous un bon gameplay et un grand design.





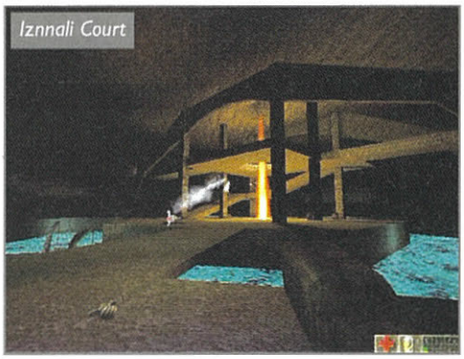

The beginning of the End de Dan Naoumov est un bel exemple de synthèse entre puzzles simples (à base de leviers) et beauté architecturale ; les créatures, sans être tout à fait nouvelles, prennent des formes effrayantes et sont bien agressives comme d'habitude. Le niveau ressemble à l'intérieur d'un temple, superbe avec quelques jolis jeux de lumière.




The Valley of Alshar de Mick Beard est un bel exemple de map extérieure, comme dans le deuxième niveau d'Unreal solo, on perd des ambiances claustrophobes pour se retrouver dans un bain d'herbe, d'eau et de sang. La carte est en trois parties, en fait trois chapitres distincts. Excellente, même si la fin est un poil trop « facile ».

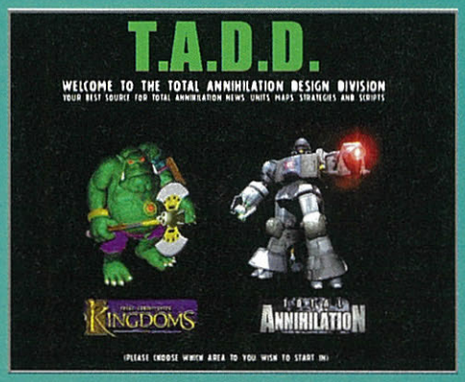
Iznnali Court est certainement l'un des meilleurs niveaux solo. Commençant sur les chapeaux de roues dans un couloir verdâtre avec une arme pitoyable (le blaster), le tout vous emmènera dans un malstrom de textures très bien utilisées par l'auteur, qui sait utiliser toutes les ambiances lumineuses pour nous faire flipper. Ah, que je l'aime cette carte.

Toutes ces cartes sont disponibles sur le site suivant : http://www.planetunreal.com/spu/. En cas de plantage de ces dernières (il arrive que le site n'ait pas la dernière version des niveaux), allez directement sur la page de leurs auteurs, généralement marquée dans le « read me ».

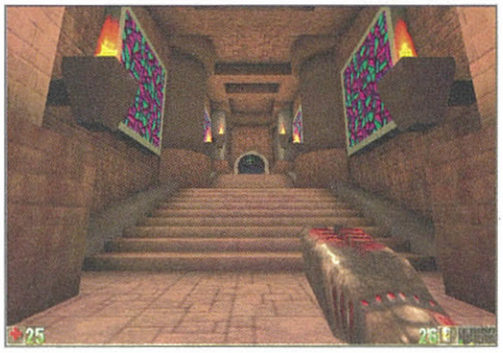




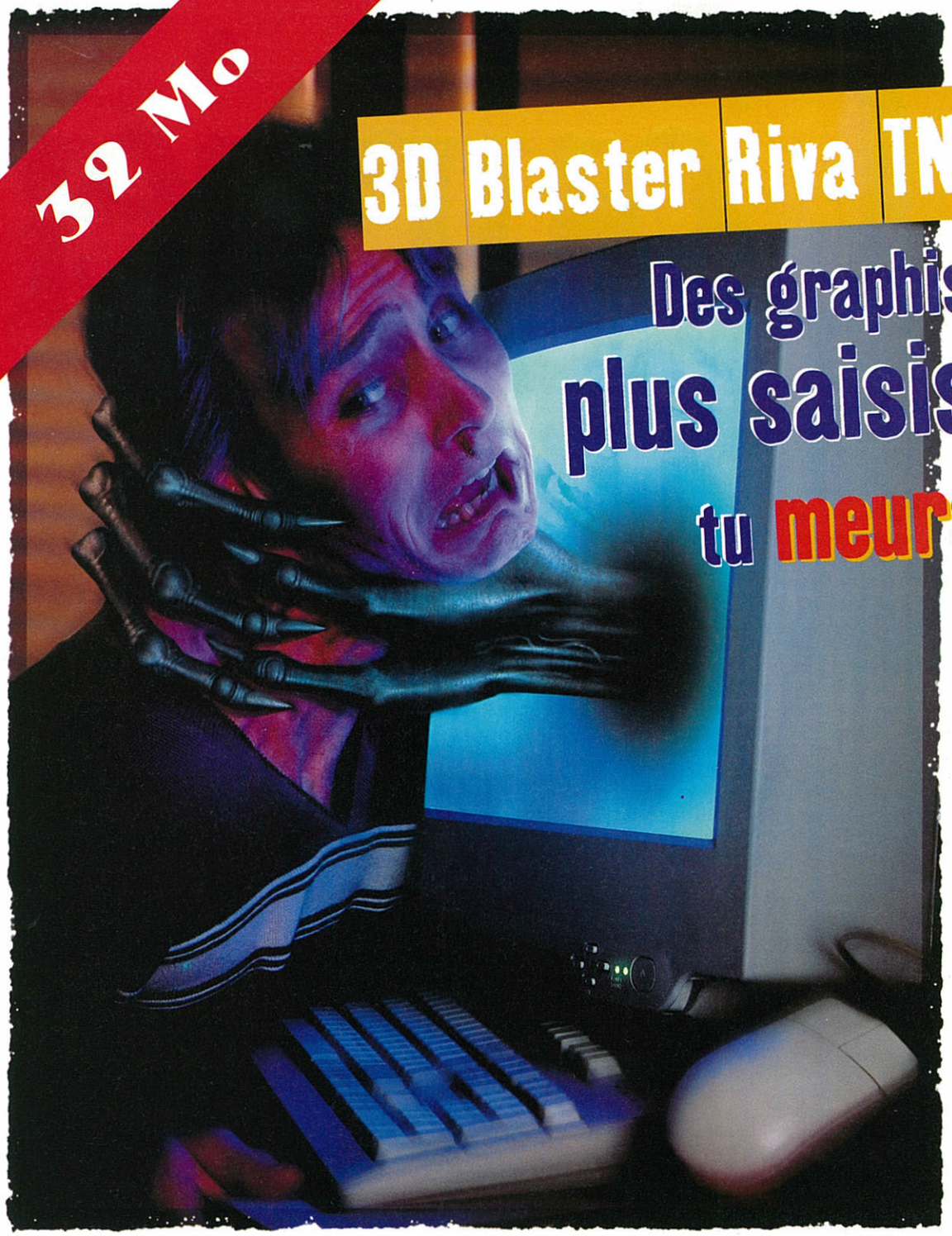

## TADD : un nouveau départ




**TADD, vous connaissez ? Si, si, souvenez-vous, ces gars-là, hébergés par la page d'Annihilated.com, avaient été les premiers à nous proposer des unités faites maison pour Total Annihilation. Chose nouvelle, ils ont désormais leur site bien à eux au http://www.tadd.org/. En chantier, de nouvelles unités pour T.A. bien sûr, mais aussi pour Kingdoms, ainsi que le montre leur page de garde. Petit nouveauté en download , une carte bien dynamique comme il faut appeler Detention Center. Son thème est urbain et contient de tas de nouvelles textures et graphismes. On retrouve quelques originalités, avec des caisses explosives, des murs de laser, quelques bâtiments inédits, ainsi que des ponts destructibles. Un must. Côté unités (pour ceux qui possèdent Core Contingency), le pack II de l'équipe, appelé Bloodwars and Beyond, a été lâché dans l'arène. Dans celui-ci, on trouve de nombreuses unités inédites comme des tours SAM à longue portée, des armes nucléaires détruisant spécialement les unités de construction ou radars, des mines moho géothermiques, et j'en passe. Pour ceux qui se sont lassés de tout mais qui veulent prendre un nouveau départ.**



32 Mo



# 3D Blaster Riva TNT2 Ultra

## Des graphismes plus saisissants, tu meurs !

### Attention, voilà la 3D Blaster Riva TNT2 Ultra !

Cette carte video 2D/3D va pulvériser les qualités d'affichage du PC avec des graphismes saisissant de réalisme. Textures surdimensionnées, effets 3D sidérants, bus AGP et 32 Mo de mémoire, elle vous garantit la meilleure qualité d'image en millions de couleurs avec une fluidité hors-normes, dans les jeux et toutes les applications multimédia.

**Avec la 3D Blaster Riva TNT2 Ultra, vous ne serez plus pris à la gorge !**

Pour plus de renseignements et obtenir votre CD-ROM de démonstration, contactez le 01 39 20 86 03 (dans la limite des stocks disponibles).

**Spécifications :**

- Processeur 128 bits RIVA TNT2 Ultra de n'Vidia
- 32 Mo de mémoire
- Accélération saisissante 2D/3D vidéo
- Gère plus de 9 millions de triangles par seconde
- Affichage en millions de couleurs jusqu'à 2048x1536
- Sortie TV
- Offre logicielle complète
- Compatible Microsoft Direct3D, Open GL, Windows 95/98 et NT 4.0




CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

**La clé vers une nouvelle dimension**

**Cartes audio** **Cartes graphiques** **Haut-parleurs** **PC-DVD** **Vidéo**

© 1999 Creative Technology Ltd. Sound Blaster, le logo Sound Blaster, 3D Blaster et le logo Creative sont des marques déposées.
Tous les noms de marques et de produits sont des appellations commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs. Toutes les spécifications sont sujettes à modification sans préavis. Le contenu réel peut être légèrement différent du contenu décrit. Photos non contractuelles.

# Courrier

**Je suis bien déçu : à peine une quinzaine de réponses au sondage « Testons les hot lineurs » que j'avais lancé le mois dernier. C'est d'autant plus regrettable, que ces quelques réponses sont toutes à mourir de rire. En optimiste que je suis, je vous laisse jusqu'à la rentrée pour m'envoyer les quelque 85 notes qui me manquent pour avoir un échantillon significatif. Je vous rappelle le principe... Envoyez-moi tous un mail avec, comme titre, « Hot Line ». Précisez votre ville, votre provider, le prix de l'abonnement mensuel, le prix de la communication avec la hot line, son numéro de téléphone, et notez sa prestation selon trois critères : Musique d'attente (note sur 100) Accueil (note sur 100) et Compétence (note sur 100). Précisez également le temps d'attente moyen (en minutes). Ces colonnes sont vos colonnes, profitez-en, crénom ! Joystick, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Et par mail : pom2ter@joystick.fr. monsieur pomme de terre**

## Une question bien pertinente

*On pourrait passer à côté d'un tel problème, mais il n'y a rien de plus énervant : possesseur d'un P166 et d'une Voodoo 2, ma résolution sous Half-Life est hyper mauvaise. Je ne dépasse pas le 400x300 ! Croyant que ma carte 3D était fautive, j'ai acheté une Banshee, ce qui n'a rien changé. Comme je n'ai que 16 Mo de RAM et que l'installation me demande si je veux continuer à cause de cela, je voudrais savoir si la RAM pourrait être la cause du non-affichage des modes graphiques ?*

*B.C.*

Bien ça, c'est sûr qu'avec 16 Mo, vous êtes un peu juste. 32 Mo sont un minimum et même là, vous risquez d'être juste avec un P 166. Cette configuration minimum, recommandée dans le test, ne vaut que pour ce qu'elle est : un minimum.

## Kaïfi ! Kaïfi !

*Quel livre de programmation HTML me conseillez-vous ?*

*Fulgor*

Deux ouvrages incontournables : « Le HTML pour les nuls » (chez Sybex) et « Le HTML pour les cons » (légèrement plus chers).

*J'aimerais savoir quelle news était un poisson d'avril, car avec des pôtes on a cherché mais on n'a pas trouvé. Ce serait sympa de nous le dire, car on dormirait bien mieux.*

*Overload*

Un indice se trouve dans cet anagramme : « enuc diin ». J'espère sincèrement que cela vous aidera à retrouver le sommeil, vous et vos amis.

*Je me demandais pourquoi vous ne mettiez pas dans le CD, les bêtas que vous recevez ? À cause des bugs ? Des éditeurs ? Du manque de place ? Parce que vous n'en avez pas envie ?*

*Arnaud*

Non, c'est parce que vous, Arnaud, vous n'en avez pas vraiment envie. Et c'est uniquement à cause de vous que nos lecteurs sont privés d'un jeu complet et pas encore sorti dans le commerce, chaque mois. Nous avions même pensé à mettre deux CD parfois, quand nous avions deux bêtas vraiment épatantes, mais « non, impossible » nous répond Olivier Scamps, notre directeur de rédaction, souvenez-vous qu'Arnaud n'en a pas vraiment envie. Plus sérieusement : ben non, on ne peut pas, une bêta est un jeu « presque complet ».

*J'ai lu (et je constate à la TV) qu'il y a de plus en plus d'utilisateurs de Mac : allez-vous en reparler dans Joy, notamment tester des jeux ?*

J'ai lu et je constate, à la TV, que l'on peut gagner de véritables fortunes en empilant des cubes de couleur. Lorsqu'il y aura suffisamment de jeux pour qu'un lecteur Mac trouve un intérêt à lire Joy chaque mois, on en reparlera.

## Histoire de pauvre

*Je tiens à remercier Joystick du fond du cœur ! Grâce aux anciens numéros (que j'ai empilés depuis 1995), je viens de sauver mon dos. Je m'explique : je suis étudiant et je loue une chambre aussi minable que petite. Vous connaissez sûrement l'aspect le plus grave de ce genre de logis : le lit. Ayant pété quelque quatorze lattes du lattoflex du pauvre qu'on m'a fourgué avec ce trou de misère, en me livrant aux passions de l'amour, mon dos a pris un sale coup.*
*Ainsi, l'amour devenait fatigant et dangereux, faute de « l'effet trampoline ». Il m'est alors venu l'idée lumineuse d'empiler mes Joystick en dessous de mon lit. Quelle fin plus honorable pour ce patrimoine culturel ?*

*Serge*

Pourquoi ne pas avoir empilé vos copines sous le lit, pour confortablement coucher avec les anciens numéros de Joystick ?

## Pauvre pingue



*Salut,*
*(...)*
*Vincent V. (Bruxelles)*
*P.S. : Vous trouverez également, ci-joint (Note de pomme de terre : le milieu de la lettre n'était pas intéressant...), un article stupéfiant d'homme-pingouin n'habitant pas loin de chez moi. J'ai pensé que cela vous intéresserait.*
*Sont joints cette photo et un article, dont voici les morceaux choisis :*
*« ... j'ai une hanche plus courte que l'autre, ce qui me donne une démarche de pingouin. » ... je crois beaucoup en la réincarnation. Je mange même des sardines crues. « J'ai aussi pu aller au zoo d'Anvers, où l'on m'a autorisé à rentrer dans leur enclos. Mais je ne suis toujours pas allé en Arctique... »*

Lecteur, la réponse à votre question est « oui », mais à Bruxelles seulement.

## Hugh !

*J'aimerais savoir à combien cela reviendrait de monter un site commercial pour un magasin de jeux vidéo existant déjà ? Pour la création du site, la mise à jour régulière, quel serait le coût mensuel pour une entreprise ? On parle de 10 000 F par mois pour l'hébergement du site par le fournisseur d'accès.*

*Xavier D (59)*

On parle effectivement de 10 000 F par mois pour héberger un site Web. On parle même de sommes plus importantes encore : 100 000 F, parfois de plusieurs millions de F lourds. Certains avancent même des chiffres à la limite de l'incroyable, tels que $10^{137}$ pétragolmons ou 11. 2 xzlus, pour ne citer que les plus incroyables. Des gens plus raisonnables parlent cependant d'une centaine de F par mois, c'est-à-dire le prix moyen d'un abonnement mensuel chez un provider. Effectivement, ce dernier inclut systématiquement quelques Mo pour héberger votre site personnel, ce qui est très suffisant pour ce que vous désirez mettre en place. Quant à la programmation du site, elle vous sera facturée environ 2 500 F par jours de travail par un professionnel (une semaine devrait suffire). Ajoutez à cette somme 2 500 F supplémentaires pour chaque mise à jour. Sachez néanmoins que les francstireurs qui cassent le marché sont nombreux. Ils vous factureront bien moins chers leurs services, dans l'espoir de se faire connaître (dans les 1 000 balles). Les plus naïfs acceptent parfois de travailler en échange de colliers de perles en verre de toutes les couleurs.

## Tendre Vladimir

*Un camarade me dit que la Voodoo 3 n'est pas une carte accélératrice 3D. Il dit qu'elle n'est pas classée dans la catégorie accélératrice, puisqu'elle n'a pas besoin d'une autre carte vidéo. Je suis d'accord avec lui. Sa Voodoo 3 est-elle bien une carte accélératrice 3D ? J'en suis presque sûr, mais j'aimerais en avoir la confirmation.*

*Vladimir*
*(fidèle lecteur de votre magazine)*

Si c'est d'une confirmation dont vous avez besoin, je vous la donne volontiers. Vous êtes beau, Vla-

dimir. Vous sentez bon. L'homosexualité n'est plus un tabou aujourd'hui, et je suis heureux et flatté que vous abordiez ce sujet aussi librement dans nos colonnes. La réponse à votre question est « oui », mais uniquement à Bruxelles. Plus précisément, c'est une carte 2D et accélératrice 3D (y compris en dehors de Bruxelles).

# Joystick a outré une punkette

*Salutations bérurières à toute l'équipe.*
*J'ai souvent pu apprécier les valeurs défendues par les journalistes de Joystick. L'article sur Famille de France est un petit moment jouissif (cf. la news du n° 103, p. 40 et 42) qui permet de bien expliquer qui et où est le danger.*
*Abonnée depuis plus de cinq ans, j'ai suivi avec plaisir ce genre d'article, qui montre qu'à Joystick on garde solidement la tête sur les épaules. Aussi, quelle ne fut pas ma tristesse en lisant la news du n° 104, p. 22, sur Iron Maiden, où vous dites « oui, le simple fait de voir des punks crever donne déjà une bonne raison à ce jeu d'exister ». Punkette depuis huit ans, militante à Ras le Front depuis deux ans et noire de peau depuis ma naissance, je ne peux pas laisser passer ce genre de phrase dans mon journal fétiche. Peut-être ne savez-vous pas ce qu'est le mouvement punk pour dire de telles conneries. Le keupon de base (punk en verlan), est foncièrement anti-faciste et anti-sexiste. Peut-être n'avez-vous jamais lu les paroles de « Porcherie » des Béruriers noirs ? De « Barbelés sur la prairie » des Ludwig ? Pensons à nos ennemis fachos qui pourraient se réjouir de la sortie de cet « ED Hunter », tueur de punks ou de la sortie d'un Doom-like made in U.S.A, dans lequel on tue pêle-mêle rastas, hippies, rappeurs, punks, redskins et toutes sortes d'individus qu'ils rêvent de voir exterminés dans la vraie vie. Vous n'aurez pas le nom de cette monstruosité (Note de P2T : la petite est effarouchée, alors on va l'aider : elle parle de Kingpin).*
*En espérant une réaction de votre part, je vous souhaite d'avoir toujours la crête haute et une bibine à la main.*

*Edwige 95*

Tiens, ça me rend nostalgique. Je me remémore toutes ces lettres outrées que j'ai reçues. Celles d'hommes d'Église, de « défenseurs » de la langue française, de fascistes, de membres actifs de sectes tueuses. De nymphomanes aussi, mais tellement rares. D'autres lettres, plus nombreuses, étaient écrites par « un fan déçu qui ne vous achètera plus » ou, plus courageusement signées « anonyme ». Plus une poignée de missives véhémentes d'Alain Afflelou. Mais c'est bien la première fois que nous recevons la lettre outrée d'un représentant du mouvement punk. Je dois me faire vieux. Ou alors les punks ne sont plus ce qu'ils étaient. Peut-être sont-ils finalement morts d'épuisement, à force de bomber sur les murs des slogans hurlant le contraire. Quoi qu'il en soit, chère Edwige, imaginez un jeu dans lequel le but serait de découper des fans de Céline Dion à la scie à pain. Soyez honnête, et avouez que la phrase « oui, le simple fait de voir des fans de Céline Dion crever donne déjà une bonne raison à ce jeu d'exister » vous aurait fait marrer.
Salman Rushdie a dit, en parlant de la fatwa qui a été lancée contre lui, que c'était la conséquence tragique d'une incompréhension entre des gens qui ont de l'humour, et d'autres qui n'en ont pas. Vous comprenez Edwige ? C'était une blague, Edwige. On n'a jamais lancé de fatwa sur ma personne, mais un jour, une blague m'a coûté une dent. Pourtant, je continue à penser qu'elle était bonne. J'avais demandé au videur d'une boîte de nuit bien minable de Buc : « Vous ? Vous ne seriez pas une femme Barbara Gould ? ». C'était une blague. Elle ne faisait assurément pas de ce videur une femme Barbara Gould. Des hectolitres d'injection d'œstrogènes n'y auraient d'ailleurs pas suffit.
Tout ça pour vous dire, chère Edwige, que non, je n'ai jamais lu les paroles de « Porcherie ». J'étais trop occupé à finir ma thèse sur « Placide et Muzo ».

# Bleemoragie

*Je suis un fidèle lecteur de Joystick, et j'aimerais savoir où je peux trouver le BIOS de la PlayStation sur Internet, car j'en ai besoin pour utiliser le logiciel « bleem »?*

*Nico*

Bleem n'utilise ni le BIOS, ni la ROM de la PlayStation. C'est d'ailleurs pour cette raison que Sony a perdu le procès intenté contre les auteurs de cet émulateur. Si ça existait, vous devriez le trouver sur Internet.

# Surtout à cause du costume ridicule

*Vous parlez de plus en plus souvent de cartes 3D fonctionnant sur des ports AGP. Or je ne possède pas de ports AGP sur ma machine, pourtant récente. Je voudrais savoir s'il pourrait un jour sortir une carte 3D fonctionnant sur les ports PCI et qui exécuterait la décompression Mpeg2 en hardware. De plus si cela est possible, est-ce que je pourrais regarder des DVD sur mon écran supportant des résolutions de 1024x768 en 24 bits avec une fréquence de 50 à 60Hz ? Enfin, je voudrais savoir quel est l'intérêt des sorties TV sur les toutes dernières cartes 3D ? Et à quels ports de la TV doit-on les relier ?*

*Marc D. (02)*

L'ATI128 remplit tous les critères que vous demandez. L'intérêt d'une sortie télé est justement de regarder des DVD sur votre télévision, plutôt que sur votre moniteur. Etes-vous déçu par ma réponse ? Vous attendiez-vous à quelque chose de plus surprenant comme « à diriger les gens dans la télé »? Il s'agit d'une sortie Cinch, parfois doublée d'une S-Vidéo. La Cinch peut se connecter à un adaptateur Péritel. Et en tapant ces lignes, je réalise à quel point il doit être désagréable de se réveiller réincarné en vendeur chez Darty.

# Que justice soit faite

*Achetant et lisant votre revue, je me considère comme un fidèle lecteur. J'aime les jeux PC de sports, et en particulier FIFA 99. J'ai lu votre test tout à fait concluant à son égard. Ayant lu votre article qui dit qu'une carte 3Dfx était nécessaire pour avoir une excellente animation, sachant que ma Matrox Mystique est de plus en plus insuffisante, je me suis procuré la 3Ddf en même temps que le jeu que j'avais déjà essayé chez un ami. Mais stupeur, après installation du jeu, celui-ci ne fonctionne pas. Ayant acheté cette carte exclusivement pour FIFA 99, je me vois dans l'obligation de vous réclamer le remboursement de celle-ci, soit un montant de 399 F, puisque, à aucun endroit dans votre test n'est stipulé qu'une 3Dfx ne suffit pas, comme j'en ai l'impression. J'ai été très déçu par votre magazine, car on ne s'aventure pas à dire des choses sans en être sûr.*

*Xavier K.*

Monsieur, vous recevrez sous huitaine et par courrier recommandé la convocation de mon avocat Maître Foulch. Je vous poursuis en justice afin d'obtenir réparation pour les terribles embarras gastriques que votre courrier m'a causé. J'exige, en dommages et intérêts, la somme de 12 pétragolmons.

# L'important, c'est le xzlu

*Je venais de recevoir 350 F de bons d'achat à la FNAC et tout content, m'étais mis en tête d'acheter Resident Evil II. Donc j'y vais et là, ne le trouvant pas, j'interpelle une vendeuse. Elle m'explique qu'il a été retiré de la vente à cause de Famille de France, et que de toutes manières, il est interdit aux moins de 16 ans. Je ne peux pas vous exprimer à quel point j'étais dégoûté. Cela faisait trois mois que j'attendais ce moment et ils me l'ont gâché.*

*Vinz*

Ne désespérez pas, seuls les plus grands distributeurs (donc les plus frileux) ont retiré ce jeu grandiose. Gardez votre bon d'achat pour acheter des films pornographiques à la FNAC, juste histoire de vérifier s'ils vous font cette fois remarquer votre âge à la caisse.
Rappelez-donc au passage, à ces gens facheux, qu'en n'acceptant pas de vous vendre un jeu vidéo qu'ils ont en stock sous prétexte que vous « n'avez pas l'âge », ils tombent sous le coup de la loi sur le refus de vente, puisqu'aucune loi n'existe à ce jour pour limiter l'âge des acheteurs de jeux vidéo (à part, bien sûr, dans le royaume magique de Tata Yoyo, mais cette exception ne fait pas jurisprudence). Faites-leur un procès et réclamez-leur une somme conséquente en pétragolmons, que je vous conseille d'immédiatement convertir en xzlus pour acheter de l'Eurotunnel.

# Dragon Rouge

*Mon cher Docteur Lecter,*
*Je voulais vous dire combien l'intérêt que vous avez pour moi me touche. Montrant ce que je deviens, vous seul savez que les gens utilisés pour m'aider dans ces choses ne sont que des éléments soumis au changement, pour l'éclat de ce que je suis en train de devenir, tout comme la source de la lumière est la combustion. Je possède une collection de coupures vous concernant. Je les juge absurdes, comme les miennes. « La dent vicelarde », peut-on rêver plus inepte ? L'inspecteur Graham m'intéresse. Il semble bien déterminé. J'espère que nous pourrons correspondre.*
*(NDLR : Là, il y a une coupure, puis la lettre reprend)*
*Après avoir reçu de vos nouvelles, je vous enverrai quelque chose d'humide.*
*(NDLR : Il y a une trace de morsure au bas de la lettre)*

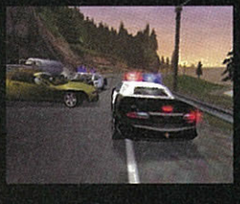
*Fan Avide*

Cher Fan Avide, vous m'honorez, vous êtes fort beau. Je forme cent prières pour votre sécurité. Cherchez de l'aide dans Galaad 6.11, 15.2, Marc 3.3, Apocalypse 18.7, Jonas 6.8, Jean 6.22, Luc 1.7. Et méfiez-vous de l'Orbe Verte.

**Merci à tous mes amoureux : NATHAN, ACKBOO & RAGGAL.**

**En direct avec la rédaction sur le**
**3615 JOYSTICK**









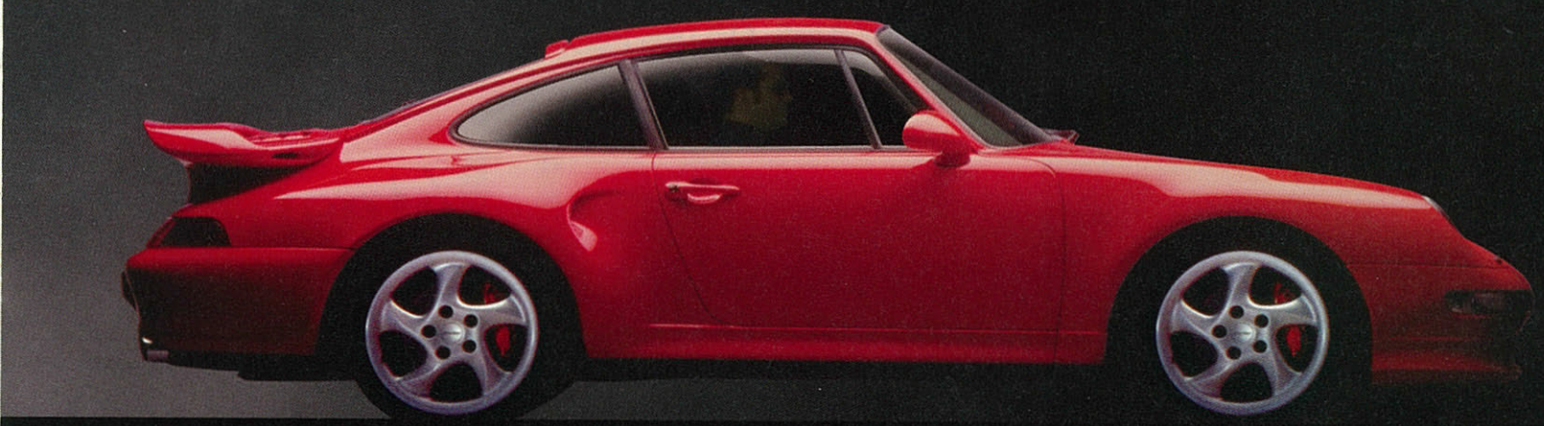
www.needforspeed.com

EA ELECTRONIC ARTS™ HOT LINE 08 36 68 56 15

PC CD

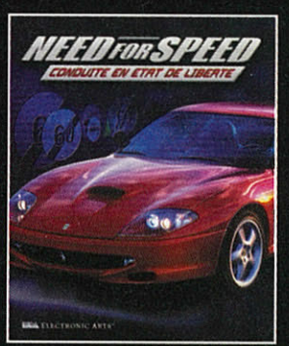
© 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, le logo Electronic Arts et Need for Speed sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Aston Martin DB7 est utilisé sous licence d'Aston Martin Lagonda Limited. Le logo BMW, le sigle BMW et le nom des modèles BMW sont des marques commerciales de BMW AG et sont utilisés sous licence. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 550 Maranello, tous les logos associés ainsi que les signalétiques exclusives Ferrari F50 et Ferrari 550 Maranello sont des marques commerciales de Ferrari S.p.A. Chevrolet, Corvette, Camaro, Z28, Firebird, T/A, Caprice, la signalétique et les caractéristiques stylistiques des modèles sont des marques commerciales de General Motors utilisées sous licence par Electronic Arts Inc. La marque "Jaguar", l'emblème du félin bondissant et le sigle "XKR" sont des

ELECTRONIC ARTS™



# MESSIEURS, CHOISISSEZ VOTRE MOTEUR

NEED FOR SPEED™
CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ




RENDEZ-VOUS AU PROCHAIN VIRAGE

marques commerciales de JAGUAR CARS LTD, ENGLAND utilisées sous licence. Les équipements destinés à améliorer les performances de la voiture, de type spoilers ou bandes décoratives de course, sont indépendants de Jaguar et ne constituent, en aucun cas, des équipements recommandés par la marque. Automobili Lamborghini, Diablo SV ainsi que tous les logos associés sont des marques commerciales d'Automobili Lamborghini S.p.A. McLaren F1 est une marque commerciale de McLaren Cars Limited. "Mercedes", "Mercedes Benz", "CLK" et "SLK" sont des marques commerciales de Daimler-Benz AG. Sous licence de Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG sous certains brevets. Porsche et 911 sont des marques déposées de Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

# news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

# Edito

« (...) un jeu en solo ressemble à une partie réseau de la génération précédente ? ». C'est par cette angoissante question que je terminais l'édito-du-mois-dernier-que-personne-ne-lit-mais-c'est-pas-grave-je-continue-mes-élucubrations. Il est assez amusant d'observer que le réseau a fait prendre consience, aux développeurs, de la faiblesse de l'Intelligence Artificielle. Ma petite cousine de 8 ans joue mieux, ou du moins plus finement qu'une machine. Mais dans le même temps, force est de constater que le jeu en réseau conduit invariablement au bourrinage, même avec des jeux a priori « fins » ; que l'on joue à T.A. ou Civilization, celui qui gagne, c'est celui qui maîtrise parfaitement l'optimisation des ressources et des commandes, voire celui qui sait profiter des lacunes du jeu, et ce dans un seul but : écraser l'autre sous des tonnes d'unités surpuissantes. Bref, le jeu réseau participe à l'amélioration de l'I.A. pour les jeux solo à venir, mais au présent, les parties réseaux tournent au carnage basique. Il est probable qu'un jeu réseau, qui permettrait à chaque joueur de commencer avec les mêmes unités (comme les échecs, par exemple), éviterait cet écueil. Fort heureusement, avec la montée en puissance des processeurs, les développeurs vont pouvoir se pencher de plus en plus sur l'I.A. Allez, je prends le risque de vous faire part de ce que ma boule de cristal me montre : un futur proche (moins de quatre ans), où les machines seront équipées de cartes d'un type nouveau : des cartes d'Intelligence Artificielle. Voilà keske dont auquel je pense dans ma tête en ce moment. Et puis aussi aux vacances. Ouais, plus ça que je pense.

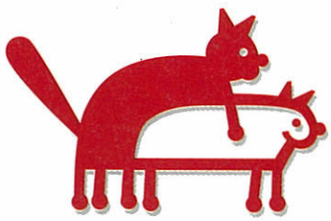
Cyrille Baron




Bill GATES AMI DES PINGOUINS

## Telex

À l'annonce des bénéfices mirobolants sur l'exercice comptable allant de mars 98 à mars 99, l'action Eidos a immédiatement pris 13 % sur le London Stock Exchange.



## Déteste Drive 6

Récente acquisition d'Infogrames, Accolade nous gratifie (arf) de la dernière version de sa licence phare (re-arf) : Test Drive. Ou plutôt Déteste Drive, comme aurait pu le surnommer Fishbone après les calamiteux numéros 4 et 5, avec une mention très spéciale pour Test Drive 4x4 (Intérêt : 2 %, pour mémoire). Autant dire que les analystes financiers, qui ont savamment décrété qu'Infogrames avait acheté Accolade plutôt pour son réseau de distribution que pour ses jeux, n'ont aucun mérite. On aurait pu le leur dire. Mais je m'égare. Voilà donc Test Drive 6, et tout ce que je sais, c'est qu'ils ne sont même pas foutus de modéliser correctement les Champs-Élysées.





## Le free de l'été

Download Accelerator : cela aurait pu être la blague d'un clown virtuel ou encore un cheval de Troie pour les gogos, mais non, il n'en est rien. Il fonctionne selon deux principes : le premier, connu des aficionados de Godzilla ou de Get Right, consiste à pouvoir faire un download, et à l'interrompre pour le reprendre après. L'autre, particulier à ce freeware, consiste à lancer de multiples connexions (jusqu'à 8) sur un seul download. Le programme pompe donc une cible e morceaux, se chargeant de les rassem comme un grand. Avantage avec modem : un flux constant et quelques K de plus par seconde. Via une liaison non RTC, la différence peut-être encore plus notable. Il semblerait néanmoins que sur une liaison numeris, le soft n'ait que peu d'effets. Toujours est-il que l'expérience est à tenter pour tous et toutes. Ce freeware peut-être downloadé au www.softseek.com

## La phrase à la con du mois



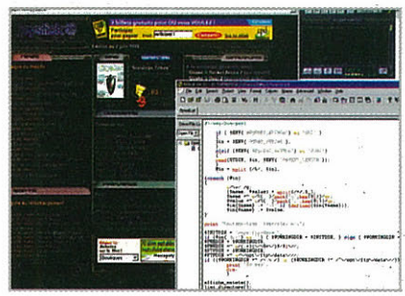

## Dernière minute

Familles de France a encore frappé : l'association demande l'interdiction du shoot 3D «Requiem». Un nom pareil, c'était de la provoc, aussi...

# Gros gamin, gros burin

Ils sont cons au Kansas : l'État vient de fermer cinq drugstores (où on peut acheter des médicaments super librement) après une enquête étonnante au gamin piégé. Explication : on envoie un gosse de 16 ans dans quelques échoppes en lui faisant acheter des trucs super débiles comme du Viagra. En fait, c'est pas vraiment un exemple, mais bel et bien le médicament que ce crétin de gamin a été acheter comme ça, sans problème, sans le moindre étonnement des vendeurs. L'histoire ne precise pas si l'enfant était impuissant ou s'il avait de simples problèmes à obtenir une érection suffisament ferme pour se reproduire.

# Cultures de Serveurs



Après quelques mois d'existence, le nouveau site Joystick semble déjà beaucoup vous plaire. Il faut dire qu'on ne pouvait pas vraiment faire pire qu'avant. Éternels insatisfaits que nous sommes, nous allons tout de même continuer sur notre lancée, et mettre bientôt à votre disposition de nouveaux services. En effet, grâce au Pearl, à Unix, et à toutes ces joyeusetés qui me sont si chères, vous pourrez prochainement voter pour vos maps favorites. Les votes seront ouverts toute la journée, puis chaque soir, pour chaque jeu, un fichier cycle de maps sera construit, avec les 10 maps les plus populaires, et ainsi de suite toutes les 24 h. Fabuleux, nan ? Et ce n'est pas tout, vous allez enfin pouvoir réserver des serveurs. Dans un souci permanent d'automatisation, ce système sera scripté lui aussi. Vous pourrez ainsi choisir parmi plusieurs modifications, plusieurs maps, plusieurs modes (ex: team play ou pas), et ce, pour plusieurs serveurs. Ensuite, à la date que vous aurez déterminée, le jeu se lancera tout seul dans votre configuration et se quittera lorsque votre temps de réservation sera écoulé.
Ce système ne sera mis en place qu'une fois nos nouvelles machines arrivées. Grâce à elles, le nombre de serveur pourra être porté autour de 30-35 (oui, il y aura du Team Fortress, plein, oui).
En attendant, si vous jouez à Tribes avec des potes, faites un petit tour sur le site, car 3 concours par équipes seront organisés par Willman de juin à septembre. Plein de bonnes choses donc pendant VOS vacances.

## Gratuit si :

Sim City Artchitect est l'extension logique de Sim City 3000. Cet utilitaire est bêtement le moyen de modeler de nouveaux immeubles pour nos villes. En fait, il est composé de deux utilitaires : en gros, un outil pour construire , et un second outil pour peindre vos créations. Tiens, voilà enfin une bonne occasion de construire des villes plus réalistes, avec des quartiers pauvres pleins de tags et d'immeubles moches, ou, plus optimiste, des grands centres de cancérologie de toutes les couleurs.



## Telex

Shogun : Total War, l'excellent jeu à venir d'Electronic Arts, ne viendra pas de sitôt : il est repoussé à fin 99 - début 2000, histoire de caser quelques améliorations.

# Bill Gates, voyeur

Dans sa politique qui consiste à trouver de nouvelles sources de profits, Bill Gates vient d'en trouver une bonne. Il vient de se payer l'agence de photo Sygma. Toute cette transaction coïncide avec le moment où l'agence vient de décider de faire circuler quelque 650 000 clichés sur le Net. Du coup, Bill Gates se retrouve propriétaire des droits de reproduction de cette agence, qui détient un bon paquet de tout ce qui est archives photographiques consacrées au journalisme, portrait, et autres interprétations de la photographie. C'est à se demander où commence la propriété intellectuelle en général, et où s'arrête celle de Bill. Je crois que Bill a pêté les plombs sur l'expression « Multimédia ». Il s'imagine que ça consiste à acheter TOUS les médias.

# Macaesar III

Voilà, tout cela pour dire que l'on a reçu Caesar III en test pour Macintosh. Le fait de recevoir des jeux sur Mac reste assez rare pour le souligner. Même à l'époque, d'ailleurs, lorsque nous essayions tant bien que mal de faire une place à la machine dans le journal (avant que nous nous apercevions que les amateurs d'Apple n'étaient que trois, dont deux en Nouvelle Zambie) nous avions bien du mal à nous faire envoyer les produits par les distributeurs même. Enfin qu'importe, sachez que lorsqu'un grosse nouveauté sortira sur Mac, nous en feront l'écho, Caesar III étant un jeu de très bonne facture.



# Über alles

L'industrie allemande de la musique a réussi à faire fermer plus de 100 sites tradant du MP3. Travaillant avec les associations équivalentes de 70 autres pays, le groupe allemand a estimé que la piraterie musicale sur Internet avait coûté plus de 60 millions de francs rien que pour l'année 98. Il serait amusant de calculer le manque à gagner que cela représente pour les compositeurs en défalquant, évidemment, le gain publicitaire que la diffusion de leurs titres en MP3 constitue. Un expert de mes amis, Reinhardt Klotz, l'a estimé, après un bref calcul, à 11 pétragolmons par tête, ce qui est fort peu vous l'avouerez.



# news

## WINDOWS, BUG DE L'AN 00

Il vous reste environ 180 jours pour patcher Windows95 et 98 contre le bug de l'an 2000. Il suffit pour cela d'aller sur www.microsoft.com et de cliquer sur « update ». Ceux d'entre vous qui n'ont pas le Net peuvent se rassurer, nous inclurons bien évidemment ce patch au CD de Joy. Je vous rappelle que sans ce patch, votre PC risque de planter. La bonne blague.




## ABONNEMENT

Pour joindre le service abonnement, inutile de contacter la rédaction. Il faut écrire à : Abonnement Joystick, BP2-59718 Lille CEDEX 9 ou téléphoner au 01 55 63 41 15.

## Ce con d'Edgar



Plus ça va, moins je comprends le vocabulaire des jeux vidéo. Je dois vieillir, c'est sûr. Vous connaissez la différence, vous, entre un Free-Rider et un Extreme Biker ? C'est tous des gars un peu tarés qui font des trucs complètement tarés sur une moto, si possible 20 m en l'air, la tête en bas. Edgar Torronteras, 19 ans, expert des figures El Cordobes, Nac Nac, Nothing ou Superman, est un Free-Rider ; c'est le communiqué de presse qui le dit. On l'appelle également « E.T., le martien du free style », paraît-il. Pour moi, ce sera toujours ce con d'Edgar. En tout cas, Sierra annonce la sortie prochaine d'un jeu de motocross qui porte son nom, Edgar Torronteras Extreme Biker. Pfff... Free-Rider ou Extreme Biker, faudrait savoir...

## Le MIRC nouveau fait 5°6

La version 5.6 du navigateur IRC, MIRC est sortie. Une bonne occasion de vous rappeler que le channel #Joystick a déménagé d'IRC.NET pour une bien plus jolie maison sur UNDERNET avec vue sur la mer, terrasse ensoleillée, et open bar virtuel entre 19h et 2h du matin. http://www.mirc.com/get.html. Principale nouveauté : il reconnaît les URL sur lesquelles il est maintenant possible de cliquer. Détail amusant, les dates des logs seront maintenant consignées sur 4 chiffres et plus deux.

## Microsoft attaque Sony



Non, je deconne, mais bon : au secours, les consoles débarquent ! Ce cri d'alarme résonne alors que j'apprends que Microsoft viens de faire une adaptation de Microsoft Combat Flight Simulator pour Dreamcast. Mais comment vont-ils faire pour patcher un CD ? .. Ah la la, j'ai hâte d'y jouer avec un joypad, ou peut-être avec la canne à pêche vibrante, si un jour il existe sur N64... La sortie est prévue pour le quinze décembre. À quand un Flight Sim 2000 sur Game Boy ?



## Téléphone pour vous, monsieur l'arbre



Une édition spéciale d'Half-Life va sortir. Vous y trouverez le jeu sur lequel nous ne tarissons pas d'éloges, l'add-on Team Fortress qui finira par me tuer à force de nuits blanches passées dessus, des cartes multijoueur, plus un guide « stratégique » qui procurera de longues soirées de passionnante lecture à l'ennemi à qui vous l'offrirez comme cadeau de mariage. Le jeu donc, des tas de choses téléchargeables gratuitement sur le Net et un livre inutile. Le tout pour 350 F environ (un peu dur pour un jeu qui a déja 6 mois) . Si vous n'avez pas Half-Life, c'est toujours ça que vous n'aurez pas à télécharger. Par contre, si vous le possédez déjà, cette édition spéciale vous sera aussi utile qu'un téléphone portable est nécessaire à la croissance d'un jeune chêne.

## Rio, physique quantique et math élémentaires



Il y a déjà quelques mois, Diamond a recentré une grande partie de ses activités sur le Rio. Le Rio, c'est ce walkman MP3 dont l'existence à elle seule prouve la véracité des théories de la physique quantique, à savoir que l'on peut être simultanément dans le futur et dans le passé. Quel est l'intérêt d'un Walkman MP3, véritable bombe technologique, quand on peut copier ses MP3 de son PC vers un lecteur/enregistreur minidisc ? Plus grave, Diamond, qui pensait se trouver en situation de monopole, se retrouve de fait en concurrence directe avec le monstrueux Creative Labs, sur un marché qui s'avère décidément étroit. Diamond baisse le prix de son Rio 32 Mo de 15 %, à 1 000 F environ. Comptez 600 F supplémentaires pour une cartouche de 32 Mo en rab, qui ne sera pas du luxe... Voilà, vous arrivez au prix d'un walkman mini-disc enregistrable avec 5 cassettes de 74 minutes. À l'évidence, leur produit a besoin de quelques baisses de prix supplémentaires pour attirer l'attention d'un public plus large que celui des cyber-frimeurs.

## Telex

Nox, le magnifique Diablo-like surprise de Westwood, sortira plutôt au début de l'an 2000. Ça y est, ça commence...

# Apple for sale

Selon des rumeurs plutôt persistantes soi-disant proches d'Apple et de son Steve Jobs, « Apple aurait été restructuré dans le but d'être vendu ». On cite d'ores et déjà le nom de la Disney Company parmi les acheteurs potentiels. Quoi qu'il en soit, on espère que ceux-ci feront bon usage des G3, dans les animatronics de l'île des pirates, ou comme instruments domotiques du futur dans le Space Mountain, par exemple. Pour la déco, hein, pas de blague.




# Demolition Racer

Voilà qu'ils nous refont le coup de Destruction Derby. Infogrames a embauché une équipe de développement (The Pittbul Syndicate), formée en partie de transfuges de Destruction Derby 1&2, et devinez quoi ? Ils font un jeu où on casse des voitures… qui s'appelle… Demolition Racer. Et là, je crois que tout est dit. Le seul truc qui me rassure finalement, c'est que cette menace a l'air plutôt dirigée contre la PlayStation.





## ROM-HÉROS

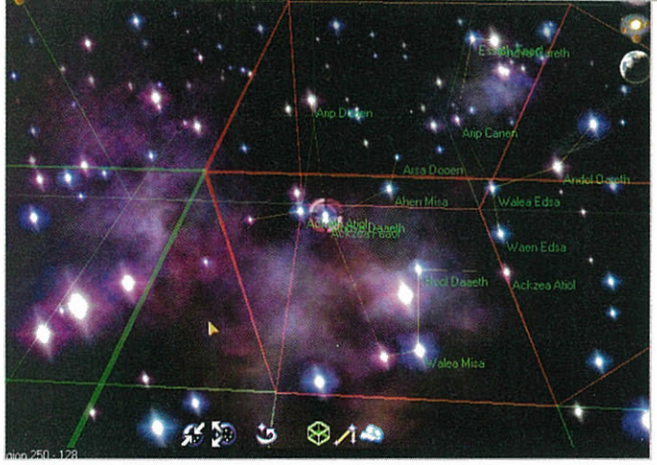
La nouvelle est maintenant officielle : Sony ne peut arrêter la bleemmorragie. En effet, l'émulateur PlayStation vendu à un prix ridicule a été reconnu légal et archi-légal malgré les efforts judiciaires de la méga corporation. Des rumeurs étranges ont couru lors du dernier salon de l'E3 : on raconte que les personnes qui s'étaient fait remettre des autocollants ou des T-shirts à l'effigie de cet émulateur ont été jetées du stand Sony poliment mais fermement. On raconte aussi que les T-shirts oranges de Bleem sont en fait teints à l'uranium enrichi. Enfin, on raconte que Bleem ne contient absolument aucun code source de la Psx.

# Le Yalta du DVD

La firme japonaise Toshiba, ainsi que cinq autres firmes (Hitashi, Matsushita, Mitsubishi, Time Warner et Victor) ont annoncé la mise en commun des licences, brevets, et droits d'exploitation des films de chacun, pour s'allier dans la fabrication de lecteurs DVD, lecteurs de DVD-ROM, décodeurs DVD, ainsi que de DVD vidéos et de DVD-ROM. Les dirigeants des firmes n'ont pas voulu donner une estimation des royalties qu'ils comptent toucher avec cette opération, mais nous pouvons de sources sûres (source : Reinhardt Klotz), vous affirmer qu'elle se comptera en dizaines de milliards de Pétragolmons. Les licences sont tenues par Toshiba pour le Japon, l'Europe et l'Afrique. Matsushita possède les USA et l'Amérique du Sud. Hitachi s'avale le reste du gâteau, c'est-à-dire le Moyen-Orient et l'Asie (moins la cerise qu'est le Japon, que Toshiba avait déjà grignotée par gourmandise).



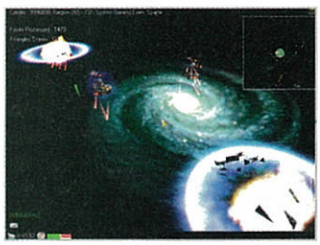

# Mankind

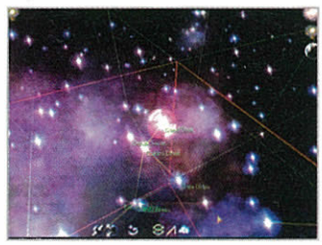



**GENRE : STRATÉGIE EXCLUSIVEMENT ONLINE**
**ÉDITEUR : CRYO**
**DÉVELOPPEURS : VIBES**
**SORTIE : UN JOUR EN ÉTÉ**

« Il y aura l'avant et l'après Mankind », écrivions-nous, il y a, pfiou, longtemps. Le truc, c'est qu'on n'avait pas précisé quand. Autant l'an 2000 est un truc globalement bien positionné dans le calendrier, autant le passage de « l'avant » à « l'après » Mankind est un truc assez flou. Remarquez, il y a des degrés dans le non-précis. Aux dernières nouvelles, Mankind 1.5, c'est-à-dire Mankind jouable, devrait arriver dans une fourchette qui va du 1er au 30 juillet. Cette année, mais si. « Courant juillet » qu'ils disent, chez Vibes. Je ne me risquerai à aucune spéculation d'ordre calendaire, mais ce qui est sûr en tout cas, c'est que d'ici cette période, deux mises à jour majeures devraient avoir lieu. Attention, par période, j'entends « d'ici l'arrivée de la 1.5 », et non pas « d'ici juillet », hein. À l'ouverture, tout ce qui manquait jusqu'à présent sera implémenté : économie, cités, missions, guerres impériales, guilde, etc. C'est Vibes qui le dit, hein. Ils sont tellement sûrs de leur coup qu'ils annoncent même un compte à rebours et un nouveau site peu avant le lancement. À leur place, je prévoirais une barre comme dans Windows. Vous savez, le genre de truc souple qui permet d'enchainer « plus que 15 secondes », « plus que 2 minutes », « plus qu'un an ». L'interface devrait également subir un petit lifting, comme vous pouvez vous en rendre compte sur les photos d'écran. Enfin, et c'est pas trop tôt, la version de Joystick sera opérationnelle. Si vous avez raté le numéro 99, il sera également possible de la télécharger. Vivement qu'on soit au mois de... Non, attendez, je vais écrire ça autrement : vivement que Mankind soit jouable. Voilà, c'est plus ça que je dis.

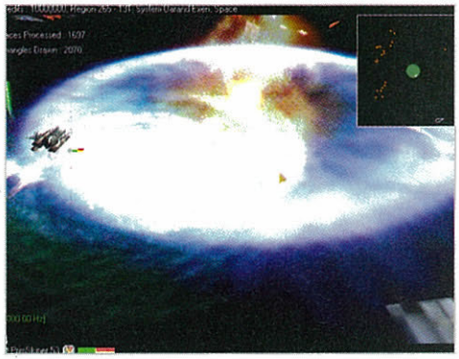










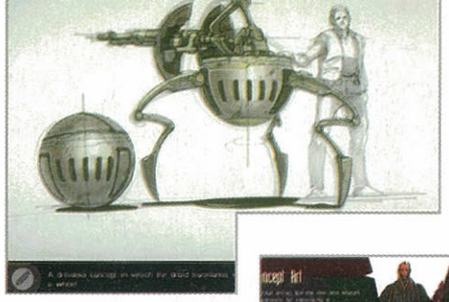

Pour les nouveaux lecteurs, petit résumé : Mankind est un jeu online de conquête spatiale, dont une version jouable avait été mise dans l'un de nos CD. Mais entre-temps, Mankind, bien que totalement pas fini du tout du tout, est sorti dans le commerce, en profitant de la pub que nous avions fait à la démo. Non parce que le coup du jeu annoncé et retardé, ça arrive souvent (tenez, Homeworld, annoncé en même temps que Mankind), mais la différence, c'est que Mankind est en vente depuis des mois. Du coup, les lecteurs râlent parce que notre démo ne sert à rien et ceux qui l'on achetée râlent parce qu'ils ont dépensé des sous pour rien.

# Pet delivery

Source CNN : Mélanie Horne, une diabétique de 38 ans habitant Seattle, a été sauvée d'une méga crise par Percy, son saint-bernard à qui elle avait « demandé de rapporter son téléphone cellulaire ». La brave bête de plus de 70 kg avait, en effet, été dressée pour rapporter à sa propriétaire des jus de fruits sucrés ainsi que diverses choses. Dans la news de CNN se trouvaient trois photos que je vais vous décrire pour ne pas à avoir à payer des droits. Sur la première, le chien s'ennuie en position couchée. Sur la seconde, il rapporte un téléphone cellulaire dans sa gueule et s'ennuie toujours. Sur la troisième, il met la tête dans un réfrigérateur à la recherche d'une boisson sucrée pour tromper l'ennui. Lors des premières expériences, le téléphone cellulaire était fixé sur le chien à la place du traditionnel tonneau de brandy, mais celles-ci s'étaient soldées par un échec se concluant par un cancer du chien.



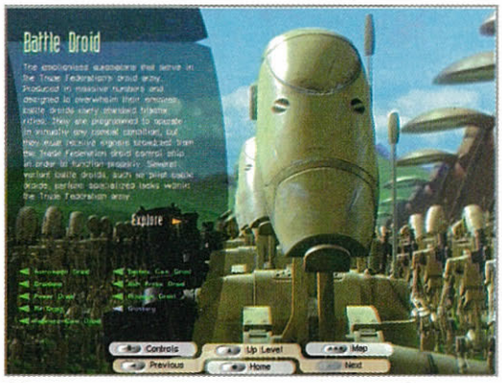

# Episode one Insider's Guide







Sachant que les copies du film de Lucas arriveront en France après celles destinées à la Serbie, l'utilisateur de PC aura toute l'exclusivité de découvrir les images du film, ainsi que de son tournage, et sa post-production dans cet Episode One Insider's Guide (nom français et traduction du logiciel à venir). Non content de pouvoir explorer le film personnage par personnage, on pourra également le faire scène par scène, et effets spéciaux par effets spéciaux, croquis préparatoires par croquis préparatoires. Ainsi, on connaîtra tout ce qui répertorie le moindre, euh, truc, de l'un des héros de cette très célèbre œuvre cinématographique.




## VIOLENCE USA

Selon une enquête de PC Data, 57 % des Américains interrogés ne pensent pas que les jeux vidéo rendent violent. En revanche, 59 % d'entre eux pensent que les films regardés par les jeunes pourraient les pousser à avoir un comportement agressif. Cette enquête a été lancée suite au massacre au collège de Littleton, dont les auteurs sont deux adolescents se réclamant du gang des « Trench-Coats »... Mais pourquoi personne parmi les « anti-jeux » ne fait le rapprochement avec Leonardo Di Caprio massacrant tout un lycée, armé d'un fusil à pompe et vêtu justement d'un trench-coat, dans le petit téléfilm de merde « Basket-Ball Diaries » ?




# news

## Cogito ergo PC sum

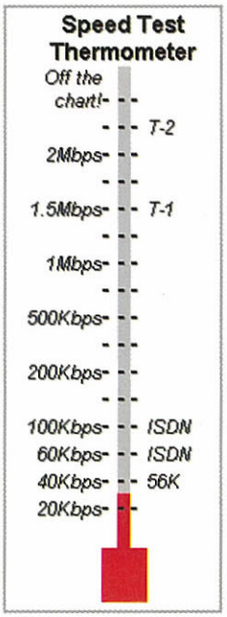
### Pour ne pas mourir idiot !

Durant son procès dans l'affaire Monica Lewinsky, le Président Bill Clinton s'est gratté le nez un peu moins de seize fois par heure. Un chercheur de la fondation de l'odorat et du goût de Chicago a su tout expliquer : une personne qui ment voit certains de ses tissus, à l'intérieur de son nez, gonfler. C'est ce qu'on appelle « l'effet Pinnochio «.

Vu sur (http://news.bbc.co.uk/hi/english/sci/tech/newsid_358000/358822.stm) le premier PC neuronal est arrivé parmi nous. Pour ceux qui ne connaissent pas, c'est un PC fonctionnant sur la base d'un réseau neuronal formé de véritables cellules, qui établissent toutes seules des connections entre elles. Il est censé apprendre et prendre des initiatives. Le truc idéal pour la reconnaissance d'écriture par exemple. Il arrive à raisonner en faisant « ceci ressemble beaucoup à un A » plutôt que de faire « bip bip » comme n'importe quel Pentium de base. Bon, pour l'instant, il ne faut pas lui demander la Lune. Il sait faire une addition et ses créateurs se penchent maintenant sur la multiplication. Très rapidement, il devrait réussir à surpasser les bons vieux processeurs Intel, puis à assimiler l'intégralité de la connaissance et des raisonnements humains, et enfin à décoder le code de lancement de l'arme nucléaire le jour où il commencera un peu à s'emmerder. Le Professeur Kant a décidé de suivre une formation de neurochirurgien. Les pingouins stockés dans les cages exiguës de son bureau sont anxieux. Surtout depuis qu'il a monté une table d'opération.

## Mesure de rien

*Alors voilà, je vous explique : ça ne sert à rien, d'ailleurs ça ne marche pas. Du coup, forcément, c'est carrément indispensable. Ça, c'est un truc qui mesure la qualité de votre connexion à Internet. Ça, c'est le Bandwidth Speed Test et vous pourrez le trouver au http://www.computingcentral.com/topics/bandwidth/speedtest50.asp. Comme le dit Gana, notre spécialiste en trucs cons sur le Net : « Ça donne une idée de ta connexion, mais seulement si tu sais pas lire l'inscription sur ton modem, hein ».*




## T.A. Kingdoms

À ce jour, impossible de savoir si Total Annihilation, le jeu de Cavedog, sera effectivement dans vos magasins au moment où vous lirez ces lignes. Ce qui est sûr en revanche, c'est que nous n'avons pas eu de version testable pour noter ce jeu très attendu, et dont la sortie est toujours prévue fin juin. Renseignements pris, ce sont les développeurs qui auraient refusé de fournir une version aux magazines. Bon, nous, on pense que le jeu va être bien. Mais de là à vous conseiller de l'acheter les journaux fermés…



## Tiens, voilà des rôleux !

Il y a une bande de joueurs de jeux de rôles qui ont fait un site consacré à leur passion. Encore un, me direz-vous, sauf que celui-ci s'occupe aussi de trois sous-sites dédiés à Everquest, Ultima Online et Asheron's Call. Pour ceux qui veulent simplement taper la discute avec d'autres rôleux ou encore trouver quelques renseignements sur ces bandes de satanistes qui, au demeurant, le sont sûrement moins que d'autres, ils peuvent toujours aller sur le www.lasource.net.News

## L'union fait la zone

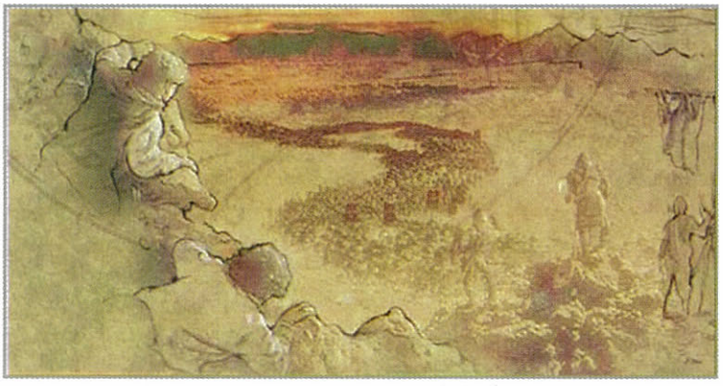



Après avoir défié les plus gros calculateurs d'IBM, Kasparov lance maintenant un défi à la planète entière, via la Gaming Zone Internet de Microsoft. Tous les jours, Kasparov effectuera un mouvement. Quatre experts des échecs seront là pour rassembler les réflexions des différents joueurs à travers les chats et les forums. Au bout de 18 heures, tous les joueurs devront voter pour le mouvement qui leur semble être le meilleur. Vous pouvez vous aussi vous inscrire, pour élire le coup qui épatera le champion du monde, et mettre ainsi le doigt sur l'une des nombreuses failles du système démocratique. http://www.zone.com/kasparov/

## Tolkien revient !




*Juste deux sites pour vous faire la « total tolkien ». L'un réservé au futur jeu online qui accueillera sans doute des joueurs prestigieux tels que moi au http://www.middle-earth.com/map.shtml où on apprend des tas de choses comme l'existence d'un autre soft, lui aussi publié par Sierra, nommé Orcs : Revenge of the Ancient. Mais aussi que le jeu nécessitera au minimum un PII 300 MHz et autres délices. L'autre site, quant à lui, est plus orienté sur le film de Peter Jackson en préparation : http://www.lordoftherings.net/index.html*





# DARKSTONE

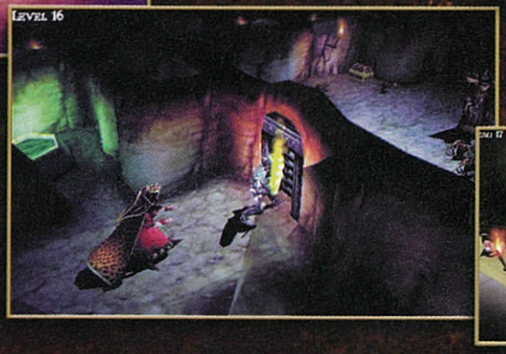
*Plongez dans le monde de Darkstone, libérez le héros qui sommeille en vous...*







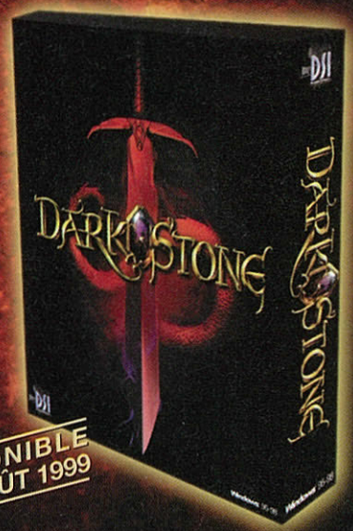








- *Un jeu de rôle, mêlant action, aventure et magie, dans un univers Heroïc Fantasy entièrement 3D.*
- *22 quêtes originales, 32 niveaux, plus de 30 sorts magiques et 20 compétences.*
- *Un moteur 3D de nouvelle génération, une interface intuitive et conviviale pour une jouabilité exceptionnelle.*
- *Contrôlez simultanément 2 personnages choisis parmi les 8 disponibles.*
- *Angle de vue multi-directionnel avec zoom et rotation à 360°.*
- *Mode Multijoueur jusqu'à 4 en réseau local et Internet.*
- *Rejouez à l'infini grâce à la génération aléatoire des niveaux.*




DISPONIBLE FIN AOÛT 1999

CD-ROM PC Windows

*Delphine Software International, Darkstone, le logo Delphine Software International et le logo Darkstone sont des marques commerciales ou des marques déposées de Delphine Software International . © 1999. Tous droits réservés.*
*Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. • Windows est une marque ou une marque déposée de Microsoft aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays.*

Distribué par ELECTRONIC ARTS

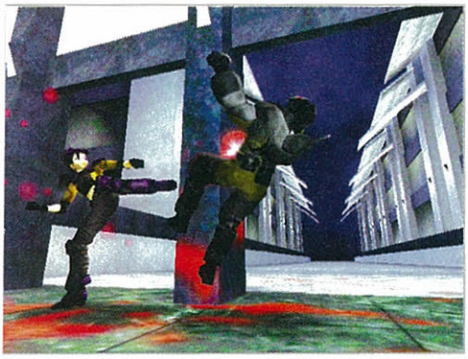
www.delphinesoft.com

DSI

GENRE : BASTON 3D
EDITEUR : GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : BUNGIE
SORTIE THÉORIQUE : FIN 99

# Oni





*Comme je vous l'annonçais le mois dernier dans notre reportage E3, les coyotes de chez Bungie (Marathon et Myth) ont encore surpris leur monde. C'est vrai, quoi, en voilà une idée de faire un jeu de baston japoniaisant au possible sur ordinateur. C'est pas rétrograde ça, peut-être, de nous coller des jeux-à-baffes sur nos 17' flambant neufs ? S'ils continuent, ils finiront par refaire des couic-like pour Macintosh, vous verrez.*

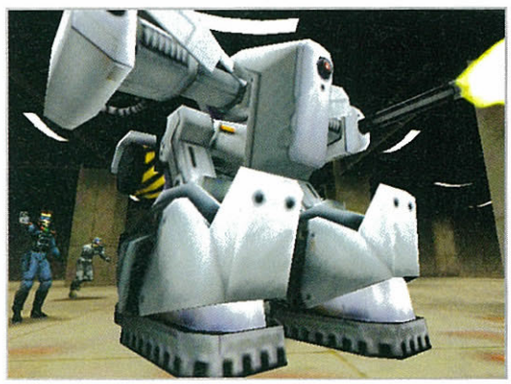
*Oni, c'est donc de la baston, plein de baston : avec des guns, des petits guns, des gros guns, sans gun, avec les mains, les pieds, ma tête dans ton bide, ta tête sur mon genou pointu, et puis tiens, une roquette dans ta face. Oni, c'est ça. Mais il y aura aussi une dimension jeu de rôles vachement importante et... nan, je plaisantais, détendez-vous. C'est entièrement en 3D, avec un nombre important de polygones par personnage (entre 800 et 1200, qu'ils disent) et un soin tout particulier porté à l'animation : fluidité des enchaînements, possibilité d'interrompre une action à tout moment pour en lancer une autre, éclairage en temps réel, et combos à gogos. Présenté sur le salon sous forme d'un deathmatch en réseau accesible à 5 ou 6 joueurs sur Mac, le jeu remportait un certain succès. Un bémol, la gestion du positionnement en 3D, pas évidente : on frappait beaucoup dans le vide. Une question d'habitude, sans doute.*









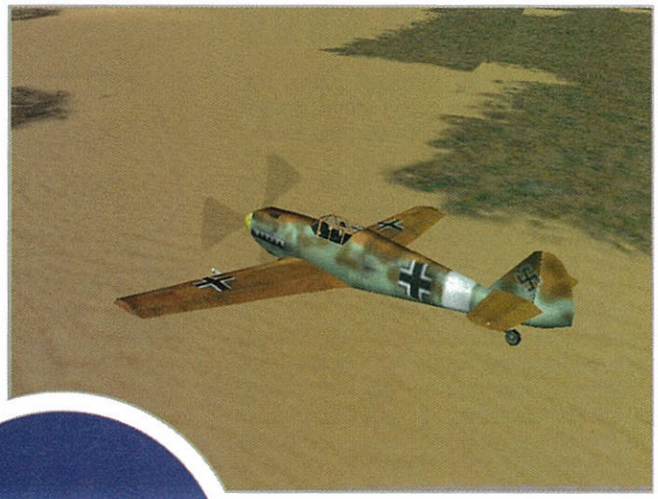


**GENRE : SIMULATION DE VOL**
**EDITEUR : SIERRA**
**DÉVELOPPEUR : DYNAMIX**
**SORTIE THÉORIQUE : SEPTEMBRE 99**



# F Desert ighter

*Tiens, pour une fois, on va nous faire balader dans le désert avec autre chose qu'un Abrams A2 (qui reste, à mes yeux, un tank très moyen, à moins que cela ne tienne à l'équipage) ou encore qu'un AH-64 Apache Longbow (qui n'est toujours pas en dotation dans l'armée américaine, qui, soit dit en passant, s'est déjà débarrassée de tout ce qui ressemblait à un Apache, de près ou de loin). Cette fois-ci, il ne sera plus question d'aller bouffer de l'Irakien stupide, accroché à son tank russe, mais plutôt de latter de l'Européen hitlérien en marche sur l'Égypte pour regarder les pyramides de près, Afrika Korpsées pour l'occasion. Cette phase de l'histoire retraçant une grande campagne de contrôle des ressources pétrolières nécessaires au bon fonctionnement de la guerre, une grande part du jeu fera appel à la capacité du joueur à bombarder tout ce qui ressemble à un stock d'essence. Le jeu se présentera comme un simulateur de vol dans lequel le joueur pourra prendre les commandes d'une multitude d'avions de la Seconde Guerre mondiale. On va du plus classique, comme le Messerschmitt 109 ou le Mustang, au plus exotique, comme le Macchi MC 202, ou le Dewoitine D 520, des forces françaises libres. À noter que, dans ce dernier choix, le joueur pourra découvrir un véritable petit jeu de simulation de Saint-Exupéry en panne dans le désert, dessinant des moutons dans des boîtes, se faisant aborder par un gamin de 11 ans, un serpent très con, qui ne voit l'essentiel qu'avec le cœur, une rose qui pique par méchanceté, et un renard blagueur, sachant imiter avec talent Gérard Philippe.*











# news

## Batte Man

Bien que les règles du base-ball soient mal connues en France, il faut quand même signaler que Microsoft, grâce à ce sport, vient de franchir une nouvelle étape intéressante dans le cynisme, toutes catégories confondues. La Société de Bill vient d'annoncer avec grand fracas que Alois Leiter, lanceur dans une équipe de New York, avait accepté de relever le pari du « Baseball 2000 Home Run Challenge ». Si ce joueur arrive à faire un « homerun » (c.à.d. à taper dans la balle avec sa batte suffisamment fort pour envoyer sa balle sans que personne ne puisse la récupérer), son association caritative touchera 25 000 dollars. Ça pourrait être intéressant, sauf que ce joueur, en 11 ans de carrière en Major League, n'a jamais réussi un homerun, et n'a touché que 18 fois la balle, sur 175 représentations. Ça se passera d'une chute drôle, puisque, pour une fois, cette news est vraie.

## Incontinence judiciaire



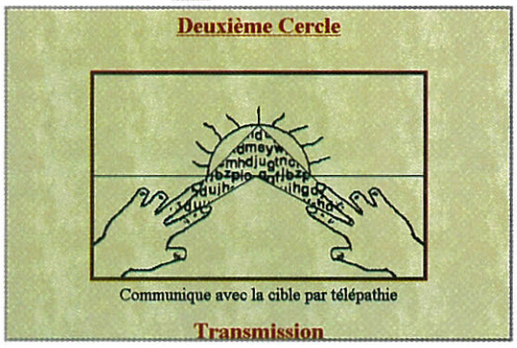
Un amendement est à l'étude en vue de son adoption par le congrès des États-Unis. Celui-ci rendrait illégal la vente de dessins, images, photographies, sculptures, jeux vidéo, films et autres représentations visuelles similaires et apparentées à des livres, revues, tracts, magazines, ainsi que tout enregistrement sonore, qu'un Américain moyen pourrait trouver potentiellement choquant vis-à-vis de tout le respect que l'on doit à une personne mineure. Cette vente serait donc illégale, si elle s'adressait aux moins de 17 ans. Dans le même temps, l'âge de la peine capitale est applicable sur un mineur âgé de 15 ans dans certains États. Comme ça, on est sûr que ces sales gosses ne se procureront pas une de ces cochonneries de publication.




## TELEX

La Bibliothèque Nationale de France vient d'ouvrir au public son nouveau catalogue BN-Opale. C'est donc plus de 7 millions de titres et d'extraits qui sont consultables sur le Net, sans se déplacer sur le www.bnf.fr.

## Magicien Impérial

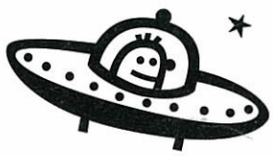



Tiens, un concept de jeu original. Ça surprend de nos jours, autant que la naissance d'un panda albinos. Ça s'appellera Magicien Impérial. Il s'agira d'un jeu online de combats de magiciens. C'est tout simple : les joueurs posent une main sur leur clavier, chaque doigt posé sur une touche précise. Pour chaque doigt, il y a deux positions possibles : touche enfoncée ou non enfoncée. Ça nous fait donc 5 exposants et 2 combinaisons possibles qui déclenchent les 32 sorts du jeu. La touche associée au pouce peut renvoyer à 16 sorts offensifs. Non enfoncée, elle lance seize autre sorts défensifs. Les concepteurs cherchent un éditeur pour transformer cette excellente idée en excellent jeu : http://www.magicien-imperial.com

## Dow Jones

Le 25 juin prochain (y en a-t-il un autre ?) , Kalisto s'introduira en place boursière pour un montant de 30 % du capital, soit un peu moins de 500 000 actions. Souhaitons bonne chance au développeur du 5è Élément et de Dark Earth. Mais aussi au producteur du film, je vous le rappelle. Oui, bonne chance donc.

## Trois fois rien



Respectivement numéro 1 et 2 des meilleures ventes de jeux PC aux USA dans la semaine du 16 au 22 mai :
Star Wars Episode 1: Phantom Menace
Star Wars Episode 1: Racer
Ce qui donne finalement raison aux programmeurs de LucasArt : avoir fait deux jeux faibles double effectivement les ventes. L'idée n'est cependant pas d'eux, mais de leur maître, Georges Lucas, qui compte bien pulvériser leur record en alignant trois mauvais films. Pari déjà tenu pour un tiers.



# C'est la faute aux jeux vidéo

*Je suis un être violent. Mais profondément. Je joue (mal) à Quake 3. Et ça me plaît. En fait, à chaque fois, j'imagine que je tue de vrais gens. Des personnes que je connais et que je n'aime pas. Pour le plaisir. En les torturant si possible. J'ai un bon profil de psychopathe. Aux États-Unis, on me regarderait de travers. Du moins, c'est ce que laisse supposer la décision de Bill Clinton. À la suite des massacres qui ont eu lieu dans les écoles américaines, il a décidé de lancer une enquête nationale sur les pratiques publicitaires des industries du jeu vidéo, de la musique et du cinéma. Les entreprises de ces secteurs sont priées de remettre aux enquêteurs (Commision Fédérale du Commerce et Département de la Justice) tous les documents qui leur seront demandés. L'enquête devrait durer de 12 à 18 mois. Les fabricants d'armes regardent cela en se frottant les mains. Il ne sont, eux, abolument pas inquiétés, contrairement à ce qu'avaient réclamé les éditeurs de jeux. On va juste prendre quelques exemples : Magnum montre un beau joujou en homepage, avec le slogan « Feel the Power ». Les vidéos de Browing, elles, valent le coût. Ambiance feutrée sur fond d' autodéfense. Extrait d'un concours sponsorisé par Freedom Arms : Possédez un Freedom Arms est une merveilleuse sensation. Mais tirer [...] est encore mieux. Slogan du fabriquant Kahr Arms : « le pouvoir absolu caché ». En parlant de classification, sur le site de Para-Ordonance, on trouve un slogan bien sympathique : « un pistolet qui convient à tous. » Passons sur le fabriquant Savage Arms. Cette décision de la Maison Blanche intervient alors que l'industrie du jeu effectuait une remise en question de son système de classification et de la diffusion des publicités de jeux violents. Mike Wilson, à la tête de Gathering of Developpers, a commenté la décision en déclarant que l'âge moyen des joueurs étant, comme l'indiquait Bill Clinton, de 20 ans, cela ne lui posait pas de problème majeur.*

## Deutsch 99

Ce n'est pas une note d'humour : Microsoft projette d'entrer dans le capital de Deutsch Telecom, connu outre-Rhin pour ses tarifs de communications prohibitifs. Microsoft aurait provisionné sa participation pour un montant d'un milliard de dollars et envisagerait, avec l'accord des dirigeants de Deutsch Telecom, une coopération stratégique. Je cite. Deux choses :

1 : ça sent le Blitzkrieg

2 : ça sent le Fenster 99, à prix prohibitif.

## 3DO

Après sa seconde offre en bourse, 3DO espère gagner quelque 34,5 millions de $ dans l'opération. Actuellement en train d'investir en vue d'éventuels développements en faveur de la Playstation 2, la société a déclaré « qu'elle ne pensait pas développer un quelconque produit pour la console de Sega, la Dreamcast ». Dans le même temps, on apprend que si Sega n'a pas vendu 4 millions de Dreamcast d'ici la fin de l'année, il risque de supporter de « lourdes conséquences »... C'est ce qu'on appelle tirer sur une ambulance avec un tank lourd.

## Tachyon

La Terre est devenue trop petite pour contenir autant de monde prêt à se mettre sur la gueule pour un oui ou pour un non. Eh puis, se battre entre un ciel et une terre, ça ralentit les bécanes. Fort d'une bonne expérience de grosses bastons en réseau, Novalogic nous propose une jeu de batailles spatiales, dans lequel les joueurs pourront se rencontrer à plus de 120, à la périphérie de notre galaxie, riche en minerai et matières premières, mais ça, on s'en fout. Après tout, ce qu'il peut y avoir d'intéressant dans une guerre, ce n'est pas ce qu'on peut en tirer, mais plutôt le nombre de mecs sur lesquels on peut tirer. Novalogic a raison, la Terre est vraiment trop petite pour y faire entrer autant de bonnes raisons de génocider.




SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU 48H CHRONO EN 04.73.60.00.18

WWW.CENTURY-SOFT.COM

FAX 04.73.60.00.17

nouveautés * à paraître

| | |
|---|---|
| ALIEN VS PREDATOR vf | 319 |
| BATTLE OF BRITAIN | 329 |
| BATTLEGROUND 9chickamauga | 329 |
| BRAVEHEART vf | 335 |
| CASTROL HONDA 2000 vf | 319 |
| CHRONIQUES LUNE NOIRE vf | 329 |
| DARKSTONE vf | 335 |
| DESCENT 3 | TEL |
| DISCWORLD NOIR vf | 349 |
| DUNGEON KEEPER 2 vf | 329 |
| EAST FRONT 2 | 329 |
| FIGHTING STEEL | 335 |
| FLANKER 2.0 | 335 |
| FLEET COMMAND vf | 329 |
| FLY vf | 349 |
| GUERILLA jogged alliance 2 | 329 |
| GUY ROUX MANAGER 99 vf | 295 |
| HIDDEN & DANGEROUS vf | 329 |
| LEGACY OF KAIN vf | 335 |
| MECH WARRIOR 3 vf | 289 |
| MIG ALLEY | 329 |
| MIGHT AND MAGIC VII nf | 329 |
| MIDTOWN MADNESS vf | 289 |
| NEED FOR SPEED 4 vf | 335 |
| OUTCAST vf | 335 |
| QUEST FOR GLORY V vf | 289 |
| ROAD TO MOSCOU nf | 295 |
| SHADOW COMPANY vf | 329 |
| SORTILEGES nf | 289 |
| STARSIEGE vf | 289 |
| STREET WARS vf | TEL |
| TOTAL KINGDOMS vf | 319 |
| WARGAMERS:NAPOLEON nf | 329 |

| | |
|---|---|
| 101 AIRBORNE JUIN 44 vf | 199 |
| ABSOLUTE FOOTBALL vf | 269 |
| ACTUA TENNIS vf | 245 |
| AGE OF EMPIRES GOLD vf | 289 |
| AGE OF EMPIRES scénario vf | 199 |
| ALPHA CENTAURI vf | 335 |
| ANNO 1602 vf | 299 |
| APACHE HAVOC vf | 299 |
| ARCANES vf | 289 |
| ARMY MEN 2 vf | 289 |
| BALDUR ' S GATE vf | 315 |
| BALDUR ' S GATE SCENARIO vf | 195 |
| BLACKSTONE CHRONICLES vf | 329 |
| BLOOD 2 | 319 |
| CAESAR 3 vf | 315 |
| CARMAGEDDON 2 vf | 319 |
| CHESS MASTER 6000 vf | 289 |
| CHEVALIERS ET CAMELOTS vf | 199 |
| CIVILIZATION call to power vf | 319 |
| CLOSE COMBAT 3 nf | 319 |
| COLIN MC RAE RALLY vf | 315 |
| COMBAT FLIGHT SIMULATOR vf | 349 |
| COMMANDOS vf | 329 |
| COMMANDOS:sens devoir vf | 239 |
| CONFLICT:FREE SPACE vf | 249 |
| CONSTRUCTOR vf | 189 |
| CORSAIRS vf | 279 |
| DARK PROJECT la guilde vf | 329 |
| DELTA FORCE vf | 329 |
| DETHKARZ vf | 279 |
| DOMINANT SPECIES | 249 |
| DOWN IN THE DUMP vf | 189 |
| DUNE 2000 vf | 279 |
| EPISODE 1:menace fantome | 325 |
| EPISODE 1:racer vf | 325 |
| EUROPEAN AIR WAR vf | 329 |
| EXPENDABLE vf | 289 |
| F16 AGRESSOR vf | 285 |
| F22 TOTAL AIR WAR vf | 279 |
| F22 ADF red sea opération vf | 145 |
| FALCON 4 vf | 329 |
| FALLOUT 1 & 2 vf | 349 |
| FIFA 99 vf | 329 |
| FIGHTER SQUADRON vf | 319 |
| FIGHTING FORCE vf | 189 |
| FINAL FANTASY VII vf | 299 |
| FLIGHT SIMULATOR 98 vf +CD | 369 |
| FOOTBALL MANAGER 98/99 vf | 279 |
| FRONT DE L' EST + mission nf | 199 |
| FRONT DE L'OUEST nf | 319 |
| GANGSTERS:crime organise vf | 329 |
| GRAND PRIX LEGENDS vf | 319 |
| GRIM FANDANGO vf | 289 |
| GRAND THEFT AUTO vf | 169 |
| GTA LONDON | 169 |

| | |
|---|---|
| HALFLIFE vf | 265 |
| HELL COPTER vf | 295 |
| HERETIC 2 vf | 335 |
| HEROES MIGHT & MAGIC 3 vf | 335 |
| HEXPLORE vf | 269 |
| IMPERIALISME 2 vf | 319 |
| JEDI KNIGHT GOLD vf | 245 |
| L'AMERZONE vf | 329 |
| L ' ENTRAINEUR 3 vf | 319 |
| LE GARDIEN DES TENEBRES vf | 315 |
| LES MAGNATS industrie vf | 295 |
| LANDS OF LORE 3 vf | 319 |
| LEAD & DESTROY uprising 2vf | 295 |
| LULLA :THE SEXY EMPIRE nf | 349 |
| LULLA : VIRTUAL BABE | 189 |
| M1 TANK PLATOON 2 vf | 289 |
| MACHINES vf | 299 |
| MANKIND vf | 289 |
| MAN OF WAR vf + gratuit | 189 |
| MASQUE DE L ETERNITE vf | 319 |
| MAX 2 vf | 295 |
| MECH COMMANDER vf | 329 |
| M.I.A vf | 329 |
| MICROSOFT GOLF EDT 99 vf | 279 |
| MIGHT AND MAGIC 6 vf | 199 |
| MONACO GRAND PRIX R2 vf | 199 |
| MONKEY ISLAND 1+2+3 vf | 199 |
| MOTOCROSS MADNESS vf | 199 |
| MOTORACER 2 vf | 315 |
| MYST vf | 220 |
| MYTH 2 vf | 329 |
| N.B.A LIVE 99 vf | 319 |
| NEED FOR SPEED 3 vf | 329 |
| NHL HOCKEY 99 vf | 319 |
| NORD CONTRE SUD nf | 295 |
| ODDWORLD : L EXODE vf | 245 |
| O.D.T. vf | 195 |
| OF LIGHT AND DARKNESS vf | 189 |
| Official formula 1 racing vf | 335 |
| OPERATION PANZER vf | 199 |
| PACIFIC THEATRE scé CFS vf | 249 |
| PANZER COMMANDER vf | 249 |
| PEUGEOT GRAND TOURING vf | 319 |
| POPULOUS 3 vf | 329 |
| PRO BOADERS vf | 269 |
| PRO PILOT 99 vf | 319 |
| PRO PINBALL USA +timeshock | 199 |
| PUMA STREET SOCCER vf | 279 |
| RAGE OF MAGES vf | 329 |
| RAILROAD TYCOON 2 vf | 325 |
| RAINBOW 6 vf | 319 |
| RED JACK : la revanche vf | 299 |
| REQUIEM nf | 329 |
| RESIDENT EVIL 2 vf | 289 |
| ROGUE SQUADRON vf | 329 |
| ROLLCAGE vf | 299 |
| ROLLER COASTER TYCOON vf | 289 |
| SANITARIUM vf | 329 |
| SETTLERS 3 vf | 325 |
| SILVER vf | 335 |
| SIM CITY 3000 vf | 329 |
| SPECIAL OPS vf | 189 |
| SPEED BUSTERS vf | 299 |
| STARCRAFT vf | 269 |
| STARCRAFT: BROODWARS vf | 195 |
| STAR WARS REBELLION vf | 195 |
| SPORTS CAR GT vf | 319 |
| SUPERBIKE world champion vf | 319 |
| TELEFOOT MANAGER vf | 289 |
| TEST DRIVE 5 vf | 329 |
| TOCA TOURING CAR 2 vf | 319 |
| TOMB RAIDER 3 vf | 329 |
| TOTAL ANNIHILATION + scen.. | 289 |
| TOTAL scénario vol 1 ou 2 vf | 199 |
| TRESPASSER vf | 319 |
| TUROK 2 SEEDS OF EVIL vf | 315 |
| ULTIMATE CIVILIZATION 2 vf | 299 |
| V-RALLY vf | 229 |
| VIPER RACING vf | 195 |
| WARBREEDS vf + T-shirt+gratuit | 189 |
| WARGAMES vf | 289 |
| WARGASM vf | 315 |
| WARZONE 2100 vf | 335 |
| WIZARDRY COMPILATION | 239 |
| WORLD WAR 2 FIGHTERS vf | 335 |
| WORMS:3 ARMAGEDDON vf | 289 |
| XENOCRACY vf | 189 |
| X - COM INTERCEPTOR vf | 319 |
| X - FILES LE JEU vf | 329 |
| X-WING ALLIANCE vf | 325 |
| X WING VS TIE FIGHTER gold vf | 245 |

*nouveautés : nous contacter pour disponibilité

offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis.




HIDDEN&DANGEROUS




TA KINGDOMS

CD PROMO

99 F

200 jeux de réussite
3D ULTRA PINBALL 3 vf
ARMOR COMMAND vf
ARMORED FIST 2 nf *
ARMY MEN vf *
BATTLE ISLE 4 vf
BATTLE ZONE vf
BOBBY FISHER + chess system vf
BOUCLIERS DE QUETZACOATL vf
BYZANTINE vf
CAESAR 2 vf
CANNON FODDER 2 vf
CAPITALISM vf
COMANCHE 3 vf *
CONSPIRACY vf
DARK COLONY vf
DARK EARTH vf *
DARK FORCES + REBEL ASSAULT vf
DAVIS CUP TENNIS vf
DAY TENTACLE + SAM & MAX vf
DESCENT
DESTRUCTION DERBY 2
DIABLO nf
DUKE NUKEM 3D premium
EVOLUTION vf
F1 GRAND PRIX 2 vf
F1 RACING SIMULATION vf
F22 LIGHTNING 2 vf *
FOOTBALL manager exten 99 vf
FUN TRACKS
GEX 3D vf
GUY ROUX MANAGER 98 vf *
HEAVY GEAR nf *
HEROES Might & Magic 2 vf
HIND vf
IMPERIALISME vf
INCOMING 3D vf
INTERSTATE 76 vf
JETFIGHTER 3 DELUXE vf
KING QUEST 7 vf
KYRANDIA 2 vf
KYRANDIA 3 vf
LEISURE SUIT LARRY 7 vf
LE TRESOR DES TOLTEQUES vf
LES MYSTERES DE LOUXOR vf
LORDS OF THE REALM 2 vf
MAGIC L'ASSEMBLEE vf
MIGHT AND MAGIC I à V
NEED FOR SPEED 2 SE
NITRO RIDERS vf *
OLYMPIC SOCCER vf
OUTLAWS vf
PRO PINBALL THE WEB + pinball kit
RALLY CHAMPIONSHIP vf
REBEL ASSAULT 2 vf
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN
RESIDENT EVIL vf
SCREAMER 2 vf
SCREAMER RALLY vf
SHADOW WARRIOR
SHELLSHOCK vf
STEEL PANTHERS 3 nf
SUBCULTURE vf
SPYCRAFT vf
THUNDERHAWK 2 vf
ULTIMATE RACE vf
UPRISING vf
WARCRAFT 2 DELUXE vf
WARWIND 2 nf
ZORK NEMESIS vf

129 F

DUNGEON KEEPER GOLD vf
I - WAR vf
FINAL LIBERATION nf
LITTLE BIG ADVENTURE 2 vf
MOTORHEAD vf
ODDWORLD vf
OPERATIONNAL ART OF WAR
PANZER DRAGON vf
PHANTASMAGORIA 2 vf
POLICE QUEST SWAT vf
SEVEN KINGDOMS vf *
SHADOW OF THE EMPIRE
SHERLOCK HOLMES 2 vf
SIERRA PRO PILOT vf
SIM CITY 2000 SE vf
SYNDICATE WARS vf
TEST DRIVE 4 vf
THEME HOSPITAL vf
TOCA TOURING CAR vf *
WING PROPHECY vf

149 F

BUST A MOVE 2 vf
CARMAGEDDON + DEATH RALLY
DAGGERFALL
DISCWORLD vf
FINAL DOOM + ULTIMATE DOOM
FLIGHT SIMULATOR vf
HELLFIRE DIABLO DATA
HEROES Might&Magic 2 deluxe vf
IMPERIUM GALACTIC + 2 vf
IRON HELIX +gratuit
JOINT STRIKE FIGHTER vf
MAX vf
MDK vf
NBA LIVE 98 vf
PAX CORPUS vf
POSTAL
POWERBOAT vf
QUAKE + ULTIMATE DOOM
SPEED HASTE vf +gratuit
TEX MURPHY OVERSEER vf
TOMB RAIDER PRENIUM vf
TOMB RAIDER 2
TOTAL ANNIHILATION vf
TOTAL MANIA +gratuit
TRACK ATTACK +gratuit
VIRTUA COP
X-WING col + TIE FIGHTER col vf

COMPILATIONS

MEGA 3 PACK 249 F
X - com apocalypse + carmageddon + ecstatica 2

PACK WARGAMES vf 99 F
battleground ardennes +civil war + battleground waterloo

PACK WORMS vf 289 F
worms + worms 2 + pinball

COMBAT AERIENS vf 249F
over the reich
ochtung spitfire

ULTIMATE CIVILIZATION 2 vf 299F
civilization 2 + wars multiplayer + fantastic worlds + conflicts civil

GOLDEN 10 COLLECT vf 319F
panzer gennera 2 + civilization grand prix F1 + master magic B17 + air power + zeppelin
thunderscape +pinball +soccer

MEGAPACK 6 289F
steel panthers + kyrandia 3
riddle master lu + action soccer
panzer general 2 + pinball 3D
manic karts + al unser junior
druid + death gate

ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| MAXI GAMER XENTOR 32 TNT2 ultra 32m* | 1490 |
| MAXI GAMER XENTOR TNT2 16 mo* | 990 |
| MAXI GAMER PHOENIX 2 TNT vanta* 8mb | 590 |
| CARTE 3DFX 2 MAXI GAMER * 12 mb | 790 |
| THRUSTMASTER ACM game card | 289 |
| MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b | 275 |
| SIDEWINDER FREESTYLE PRO* + jeux | 450 |
| SIDEWINDER force feedback pro* + 2 jeux. | 950 |
| SIDEWINDER force feedback wheel * + 2 jx. | 1250 |
| LOGIC 3: game pad 8b | 189 |
| GRAVEUR MAXI CD-R 4X8X +carte SCSI3* | 1990 |

* port Colissimo 48H 60F

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

.....

CP..... TEL.....

VILLE.....

TYPE DE MACHINE.....

❒ CHEQUE ❒ certifie être majeur pour CD charme

❒ CARTE BLEUE date d'expiration .....

No.....

TITRES..... PRIX.....

.....

.....

Frais de port

❒ NORMAL 25F

❒ COLISSIMO 32F garantie 48H

❒ CONTRE-REMBOURSEMENT 75F

❒ CD-ROM TOTAL A PAYER

❒ * Matériel 60F 48H

Signature:

JO 106

# news

## Sid

Ce que j'aime bien chez Sid Meyer, c'est qu'il ne renonce jamais. En effet, l'auguste concepteur de jeux vidéo qui avait lâchement abandonné Microprose avant de fonder Firaxis, sa propre boîte, vient d'annoncer officiellement la réalisation de Civilisation III. Au moment où Civ II réseau et l'excellent Call to Power ressortent, leur auteur se jette à nouveau sur la manne comme un charognard. Le CEO de Firaxis, Jeff Briggs, a fait la déclaration suivante, sans doute ivre : « Nous allons rechercher une collaboration avec un éditeur aussi talentueux que Hasbro Interactive », puis a remarqué que « Civilisation a joué un rôle extrêmement important dans nos vies et nos carrières. » Sans blague.




## Petit ouah ouah



Vous souvenez-vous de Aibo, le chien robot de Sony dont on vous parlait le mois dernier ? Eh bien, il s'est vendu jusqu'au dernier exemplaire (3 000) à un prix prohibitif (enfin, quoique non, pour sa rareté), après trois jours sur le Net. On ne sait toujours pas comment vendre Ritou, le caribou virtuel québécois et pédé bien plus encombrant et vraiment trop câlin.

## Eidos sur vibreurs

Eidos vient d'annoncer son partenariat avec l'écurie de Formule 1 Mac Laren, motorisée par Mercedes (les voitures, pas ma copine espagnole). Nous verrons donc bientôt les manches des combinaisons des pilotes des flèches d'argent porter les cinq redoutables lettres. Évidemment, une grosse partie du personnel d'Eidos a dû se recycler. Des rumeurs indiquent que devant l'incompétence de l'équipe de développement à changer une roue en moins de 8 secondes 7 dixièmes, Mercedes fait la gueule (même remarque, bien que la copine en question fasse souvent la gueule). Ian Linvingston n'a pas encore démenti. Peut-être s'en fout-il un petit peu ?

## Nemo, sans les mains !

La société Apacabar, spécialisée dans la distribution de logiciels Multimédia et d'Arts Graphiques, vient d'annoncer la diffusion de Nemo de Virtools. C'est un logiciel de création de contenus 3D interactifs pour PC. Selon le diffuseur, Nemo Création permettrait à tout ce qui ressemble à un graphiste (persuadé qu'il y a 1 000 octets dans un Ko), ou à un programmeur (persuadé qu'il y a 1 024 m dans un km) d'accéder à la technologie du jeu 3D, afin de mieux se concentrer sur le contenu. Idéal pour créer une maquette on tester une idée. La bonne nouvelle, c'est que c'est mieux que Clic & Play. La mauvaise, c'est qu'il s'agit d'un logiciel vraiment pro avec un prix vraiment pro.

## Émission de Pingouin



Linux, version 6.0, est maintenant disponible. On peut avoir un avant-goût de ce système d'exploitation gratuit en le téléchargeant sur le site de la société Red Hat (www.redhat.com). Pour les plus courageux d'entre vous, il existe une version sur CD, qui contient, notamment Star Office, suite bureautique à lui tout seul. Ce dernier est payant, et coûte 40 dollars, ce qui fait beaucoup moins que Windows et Office 2000 confondus.

## Rogue Spear



Il y a un truc de magique dans l'opéra, c'est le moment où ça s'arrête. Forts de cette constatation, les gens de Red Storm Entertainment vont lancer un add-on fort sympathique pour Rainbow Six. Une foule de nouveaux scénarios et de nouveaux terrains d'opération font leur apparition, et on pourra envoyer une troupe d'une douzaine de solides gaillards dans un opéra du type Garnier, histoire de faire régner la tranquillité dans ces lieux solennels. Ainsi, le joueur sera complètement libre du destin de la malheureuse cantatrice prise stupidement en otage par quelques terroristes.

## Salaison

Reuters : en Alaska, un môme de 5 ans a tiré sur son aîné de 7 ans parce que celui-ci ne voulait pas le laisser jouer, avec la console Nintendo, à un stupide soft de ski. C'est arrivé dans un village esquimau à 1 000 kilomètres d'Anchorage. Aucune charge n'a été retenue contre le bambin si ce n'est l'obligation de découper son frère en lamelles, de le saler et de l'enterrer sous la neige pour l'hiver prochain. D'ailleurs quelle pauvreté culturelle pousse donc ces esquimaux à acquerir des jeux de skis ?

# LE RENDEZ-VOUS DE L'ÉTÉ !

## LE PLUS GRAND SALON INTERNATIONAL DU JEU VIDEO

**Assistez à la diffusion d'un reportage unique et exclusif sur l'événement de l'année ! l'E3, le plus grand Salon International du jeu vidéo. Découvrez toute l'actualité du jeu vidéo à venir !**

LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ PLUSIEURS FOIS PAR JOUR DANS TOUS LES MICROMANIA À PARTIR DU 1er JUILLET

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

funradio

MICROMANIA

*En partenariat avec Fun Radio.*
*Le Salon de l'E3 s'est tenu à Los Angeles du 13 au 15 mai 99*

Les nouveautés d'abord !




**La Mégacarte**
*Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !*

** Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.*

## LES MICROMANIA

**59 MICROMANIA RONCQ** Nouveau
C. Ccial Auchan Roncq - 59223 Roncq

**78 MICROMANIA PLAISIR** Nouveau
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir - Tél. 01 30 07 51 87

**94 MICROMANIA BERCY 2** Nouveau
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont

**54 MICROMANIA NANCY** Nouveau
C. Ccial Saint-Sébastien - Rez-de-Chaussée - 54000 Nancy

**75 MICROMANIA EOLE** Nouveau
Gare St-Lazare - RER Eole - 75008 Paris

**67 MICROMANIA ILLKIRCH** Nouveau
C. Ccial Auchan Illkirch - 67400 Illkirch Graffenstaden

**21 MICROMANIA DIJON** Nouveau
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

**67 MICROMANIA MONTESSON** Nouveau
C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Hyper-Montesson

### PARIS

**75 MICROMANIA FORUM DES HALLES**
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

**75 MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

**75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES** Ouvert le dimanche
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

**75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS** Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Métro Richelieu Drouot & RER Opéra
Tél. 01 40 15 93 10

**75 MICROMANIA ITALIE 2**
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

### RÉGION PARISIENNE

**77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

**78 MICROMANIA VÉLIZY 2** - C. Ccial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

**78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN** C. Ccial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

**91 MICROMANIA LES ULIS 2**
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

**91 MICROMANIA ÉVRY 2**
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

**92 MICROMANIA LA DÉFENSE** - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

**93 MICROMANIA PARINOR** C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

**93 MICROMANIA ROSNY 2**
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

**93 MICROMANIA LES ARCADES** - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

**94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

**94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE**
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

**94 MICROMANIA CRÉTEIL** - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

**95 MICROMANIA CERGY** - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

### PROVINCE

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

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

**13 MICROMANIA VITROLLES**
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

**13 MICROMANIA AUBAGNE**
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

**31 MICROMANIA TOULOUSE** Carrefour Portet/Garonne
31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

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

**44 MICROMANIA NANTES**
C. Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

**45 MICROMANIA ORLÉANS**
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

**45 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT**
C. Ccial Semécourt - 57280 Metz Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

**51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

**59 MICROMANIA LEERS**
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

**59 MICROMANIA EURALILLE**
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

**59 MICROMANIA LILLE V2** - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

**59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE** - C. Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

**62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

**67 MICROMANIA STRASBOURG**
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut - Face entrée BHV
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**67 MICROMANIA MULHOUSE**
C. Ccial Pile Napoléon - 68110 Mulhouse - Tél. 03 89 61 65 20

**69 MICROMANIA ECULLY** - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

**69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST**
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

**69 MICROMANIA SAINT-GENIS**
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval
Tél. 04 72 67 02 92

**74 MICROMANIA ANNECY** - C. Ccial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

**76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

**83 MICROMANIA MAYOL** - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

**83 MICROMANIA GRAND-VAR** - C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

**84 MICROMANIA AVIGNON**
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

***Micromania : partenaire du 1er Festival International du Jeu Vidéo***
*• Parc du Futuroscope • 3 au 17 juillet 99 • Renseignements : Tél. 05 49 49 59 59*
*Venez élire le jeu du Millénaire en participant à l'élection du Cyber d'Or !*

FUTUROSCOPE ON GAMES

GAME ONE

***Micromania : partenaire du l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanche.***







# Fire Team

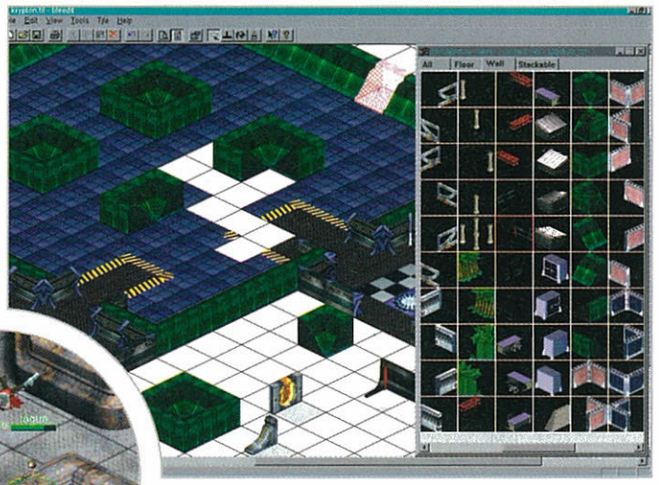



Petit à petit, les jeux exclusivement online font leur entrée en France. Ce coup-ci, c'est un jeu américain (le susnommé Fire Team) qui va se trouver adapté en français par les Bouvard et Pécuchet du jeu online en France, les inoubliables producteurs de Deo Gratias, j'ai nommé France Télécom Multimédia et Cryo Networks. Mais là, promis, ils ne touchent pas au jeu, ils adaptent. De toute façon, faut pas perdre espoir : les brouzoufs de l'un vont bien finir par rencontrer les idées les moins fumeuses de l'autre. Et comme, en l'occurrence, le jeu a plutôt bonne réputation outre-Atlantique…

Comme son nom l'indique, Fire Team est un jeu d'action (là, c'est le côté « Fire », voyez ?) très orienté sur la coopération et le travail d'équipe (là, sauf erreur, c'est plutôt le côté « Team », mais bon, je simplifie). Plusieurs équipes (ah ! vous voyez !) de 2 à 4 joueurs (formées de personnages issus de trois classes définies assez sommairement par la quantité d'armures et d'armements) vont s'affronter dans des arènes en 3D en essayant de combiner au mieux leurs caractéristiques, en fonction du type d'arène et de scénario proposé (deathmatch, CTF, destruction de base, etc.). Coordination, tactique, couverture mutuelle, contrôle de zones importantes (bornes de régénération, par exemple), autant d'éléments nécessitant un peu de préparation et de communication.












Ça tombe bien, figurez-vous que : un, la boîte du jeu fournit le casque et le micro nécessaires pour causer avec vos petits camarades (c'est tout le fun du jeu) ; deux, le serveur prévoit la création de chat-rooms privées pour pouvoir planifier un peu à l'avance vos équipes et vos stratégies. Il ne reste à l'heure actuelle que deux données inconnues : le prix (apparemment il devrait rester classique malgré le matériel fourni) et le responsable des serveurs. Les coyotes de Goa (des rusés à qui on ne fait pas prendre les jeux Cryo pour des jeux vidéo) étudient la question, nous dit-on.

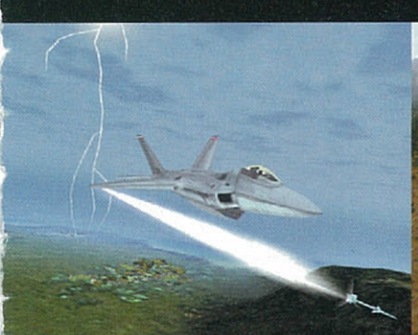
**GENRE : ACTION EXCLUSIVEMENT ONLINE**
**EDITEUR : CRYO NETWORKS/FRANCE TÉLÉCOM MULTIMÉDIA**
**DÉVELOPPEUR : MULTITUDES ÉTATS-UNIS**
**SORTIE THÉORIQUE : FIN SEPTEMBRE 99**

# F22 LIGHTNING 3™

## ENGAGEZ... LE COMBAT !

- **Sur le novaworld.net, combattez jusqu'à 120 joueurs et dialoguez grâce à la technologie Voice-Over-Net™***
- **Force Nucléaire**
- **Effets météo dynamiques**
- **Personnalisez votre jet à volonté**

**Inclus :**
**casque avec micro pour dialoguer sur le novaworld.net**










www.novalogic.com

ACCELERATION 3D Optimisé toutes cartes 3D

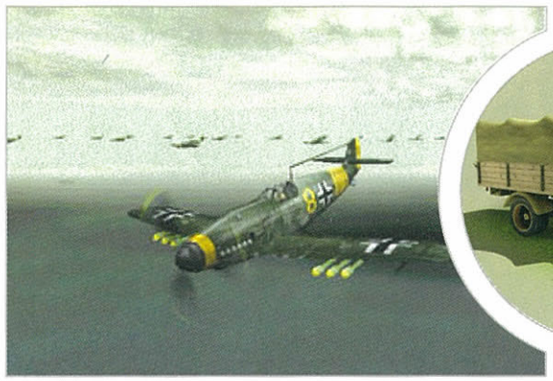
http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,27F/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

NOVALOGIC - THE ART OF WAR™

*Voice-Over-Net est disponible en offre limitée d'essai gratuit sur le service Novaworld. Voice-Over-Net est disponible seulement sur Novaworld. ©1999 Novalogic, Inc. Novalogic, le logo Novalogic, Novalogic-The Art of War, Novaworld, IBS, Integrated Battle Space, F-22 Lightning sont des marques ou des marques déposées de Novalogic, Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.



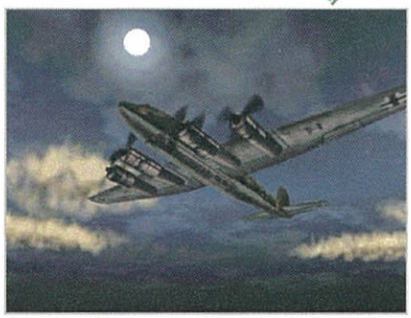




# Psygnosis revient (un peu)

Cela aurait pu être une belle histoire d'amour entre Joy et ces deux jeux. Cela aurait pu, en effet, et Nations de Psygnosis s'annonçait comme un grand titre dans son domaine, celui de vol période Seconde Guerre mondiale. Seulement voilà, impossible d'installer ce jeu apparemment mal gravés ou fabriqués sur Pluton. Dommage, mais bon. Heureusement, ce n'était pas le cas du CD-Rom de Panzer Elite, donc un simulateur de chars allemands (bon ok , en fait, si ça se trouve, on peut piloter tous les blindés de la Seconde Guerre mondiale, mais j'ai comme l'impression que je me goure pas trop ). Ainsi, je me suis retrouvé face à un moteur bien lent (normal, c'était qu'une super version alpha), au milieu d'un joli hameau en accélération logicielle . Rien à dire jusque là.

L'originalité de Panzer Elite est qu'il a été développé par les Allemands de Wings Simulations. Donc des gars qui a priori s'y connaissent en Panzer. Les campagnes se dérouleront un peu partout où sont passées les chenilles de ce char des bords du Rhin à l'Afrique du Nord, ou sur tonton Henry, qui était un grand résistant ou un grand collabo, selon des sources différentes. Le jeu se jouera à la première et troisième personne, avec pour la première fois un « cockpit virtuel » appliqué au blindé. Bigre.

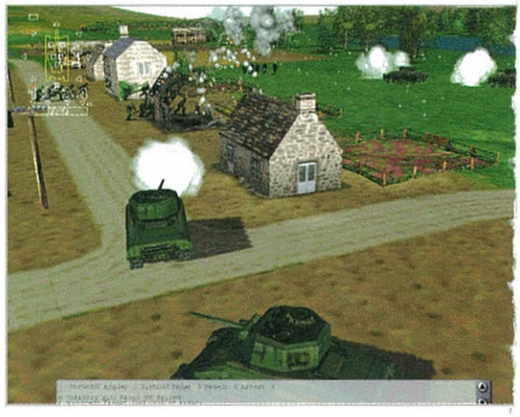




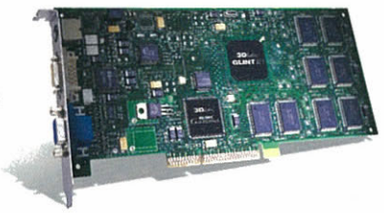




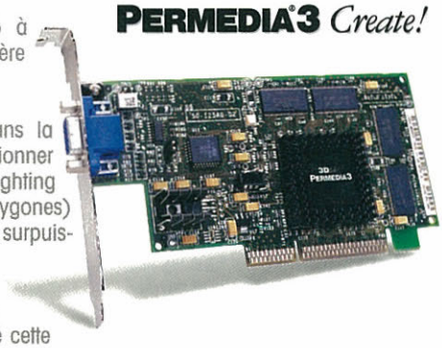




# 1 carte + 1 carte = DirectX7



PERMEDIA 3 *Create!*



Pendant le Meltdown 99 (réunion de développeurs) à Seattle, Microsoft et 3Dlabs ont effectué la première démonstration de DirectX7 et de sa grande nouveauté : le Transform and Lighting.
On vous parle plus longuement de cette fonction dans la rubrique Matos mais sachez qu'elle risque bien de révolutionner le petit monde de la 3D jeux. L'idée du Transform and Lighting est de déporter le calcul de la géométrie (vertex et polygones) ainsi que des lumières dynamiques vers un calculateur surpuissant sur la carte 3D qui, pour l'instant, ne s'occupe, à peu de chose près, que du rendu. La prochaine génération de carte 3D (NV 10 pour nVidia, Napalm pour 3Dfx...) utilisera cette fonction. Microsoft a effectué cette démonstration avec 3Dlabs qui, du coup, utilisait 2 cartes :
- Une Oxygen GVX1, une carte haut de gamme pour station de travail OpenGl à plus de 25 000 F TTC utilisée en temps que calculateur polygonal.
- Une Permedia 3 pour le rendu (la nouvelle carte d'entrée de gamme de 3Dlabs que l'on attend toujours).

Comme soft pour faire la démo, ils ont utilisé un simulateur de vol programmé par Simis (Team Apache, KA-52...). Et dire qu'ils veulent encore nous faire changer de carte 3D pour Noël...

# Mako Musique

Hachette vient de sortir « hit mix », un petit CD qui contient tout plein d'outils pour faire de la musique et des arrangements bien à soi. L'interface rappelle étrangement « Platine 45 », émission qui sévissait entre 1982 et 1984, tous les samedi matin, à partir de 10h30, et animée par Jacky, alors future victime de Dorothée, quelqu'un qui connaît bien le système monétaire internationnal. L'utilisateur aura tout le loisir de mixer ce qu'il veut dans ce gadget aux couleurs criardes, et pour le plus grand bonheur des petits et des grands, pourra faire profiter son entourage de tous ses petits travaux. L'avantage, avec cet outil, c'est qu'on peut être tout seul à faire son mixage, et donc éviter de créer un Boy's Band de plus.

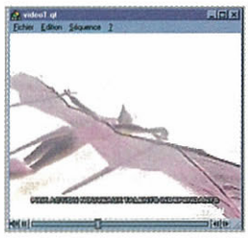
## F. B. Aïe

Le F.B.I. n'a pas fini de souffrir. Un groupe de pirates s'est constitué en association, appelée Forpaxe, pour mettre un peu plus profond ces très chers membres de l'administration. Leur objectif est simple : faire cesser la campagne anti-pirates du bureau fédéral. Pour ce faire, ils sont entrés dans les fichiers d'un des bureaux de recherche de l'agence, et menacent d'y foutre une sombre merde s'ils se sentent encore un tant soit peu menacés.

# Grand concours d'ANTI

*Film Action organise les prix* ANTI (*Action Nouveaux Talents Indépendants*). *Il s'agit d'un concours qui cherche à promouvoir les créations* 3D *sous environnement* NT. *C'est la troisième manifestation de ce type qui est organisée, et elle est considérée comme le « off » du festival Imagina. Les participants ont jusqu'au 30 octobre 99 pour rendre leur copie, et la participation est super gratuite. Si vous voulez des renseignements, collez-vous le nez sur www.club-internet.fr/films-action. En attendant, vous pouvez toujours regarder le type de films qui ont déjà été présentés, en les téléchargeant au www.cinelibre.com.*





# 20h50 Free Kevin (Téléfilm ; durée 1h15)

# 22h20 Fréquenstar (Invité : Mimie Mathy)



Kevin Mitnick, le plus célèbre hackers en prison du monde, sera selon toute probabilité libéré sous peu. Après quatre années déjà passées dans les geôles fédérales, Kevin va donc enfin être libre... fantastiquement libre de faire tout ce que les gens libres peuvent faire dans le pays de la liberté. Kevin sera aussi libre de payer les millions de dollars de dommages et intérêts que l'on ne manquera pas de lui réclamer, libre de ne pas approcher d'un ordinateur ou un téléphone portable. Reinhardt Klotz, notre expert juridique, précise qu'il risque, en cas de non paiement de sa dette ou de manquement aux conditions de sa liberté, des peines sévères pouvant aller jusqu'à l'adaptation de sa vie au petit écran dans un téléfilm produit par Claude Berry, avec dans les rôles principaux :
Michel Boujenah (Kevin Mitnick),
Emmanuelle Béart (une fille rencontrée sur ICQ),
Robin William (un pirate un peu fantaisiste),
Christian Lambert, le fils prometteur de Christophe Lambert (dans le rôle d'un bébé singe surdoué en informatique)
Cependant, Kevin Mitnick reste confiant, fort du soutien de milliers de pirates solidaires, dont l'un deux a 14 ans et se fait malicieusement surnommer WaReZ.




Hotmail
msn
Microsoft®

# Attention, le rhume du mail peut tuer

Celui-ci s'appelle Worm.ExploreZip, et c'est Willman, notre boss du site Internet de joy, qui aura été le premier chez nous à choper la chtouille. Logique : cet herpès informatique se transmet par les mails. Une vraie cochonnerie : aussi destructeur que CIH qui a fait des massacres ces deux derniers mois, et aussi fécond que Melissa (vague de mars), Worm infecte les ordinateurs fonctionnant sous Windows et efface tout simplement les documents créés avec les logiciels Microsoft Word, Excel et PowerPoint, ainsi que les fichiers sources des programmeurs (les .c, .cpp, .h et .asm).
Worm fonctionne comme un diabolique piège à gogo : alors que vous venez d'envoyer un message, vous recevez ce qui semble être sa réponse avec un texte en anglais vous expliquant : « J'ai bien reçu ton message, mais regarde ce fichier d'urgence ». Le fichier joint dézippé, vous n'avez plus (à l'heure ou j'écris cette news) qu'à utiliser le bon remède du docteur Kant, c'est-à-dire à tout formater. Willman a perdu deux jours de textes, mais qu'il se console, il n'est pas le seul à s'être fait pigeonner : AT&T, Boeing, General Electric, Intel et Microsoft ont été temporairement paralysés par cet espèce de rhume tueur.
À l'adresse suivante, vous trouverez non seulement toutes les dernières informations sur tous les virus, mais aussi tous les liens vers tous les antivirus. Rien que ça.
http://www.uta.fi/laitokset/virus/

## Blurps

Vous vous souvenez de GURPS, ce jeu de rôles extraordinaire signé Steve Jackson, dont les règles devaient être utilisées sur Fallout, avant que ce dernier se rétracte et change d'avis, en cessant sa collaboration avec Interplay. Fort heureusement, voici le retour de ce jeu de rôles traditionnel dans notre petit monde. La collaboration est maintenant prévue avec Bungie, mais cette fois-ci, tout sera très différent puisque c'est le monde de Myth qui sera adapté en sourcebook pour le jeu de SJG. Preuve supplementaire que cette equipe d'Interplay aime partir de rien.

## 50 / 50

Les dernières études démontrent qu'Explorer représenterait maintenant 50 % du marché, de quoi justifier toutes ces turpitudes et ces histoires futiles à propos d'un monopole sans doute imaginaire. Remarquez que j'ai lu ces chiffres online avec IE5. Si ça se trouve, sous Netscape, ça change.

## Chiffres

Les chiffres viennent de tomber et ils parlent d'eux-mêmes, n'insistez pas : 38 % des logiciels sont piratés. Bon, c'était bien le chiffre à la con du mois. Je regrette presque de vous l'avoir livré.

## TELEX

Starwars Episode One est aussi raté que Barnabé Épisode 5 est réussi. http://www.webcity.fr/barnabe/. L'idée est tout simplement géniale : un sitcom en RealAudio dont le héros est un imbécile qui découvre Internet. Barnabé nous ressemble tellement que c'en est effrayant.

## Bad Ass Carmack

Vous avez déjà reçu des milliers de lettres dans votre mail un matin ? Moi si, vous non. Normal, vous n'êtes pas une star. Ou alors si, mais on vous déteste et on vous a « mail-bombé ». C'est un peu la même chose qui vous est arrivée. Toujours est-il que vous n'êtes pas les seuls. En effet, John carmack a reçu quelques millions de lettres en une seule nuit. Bon, on a eu ça, OK, sauf que vous et moi, on est des gens normaux, on est furieux, on pleure un peu, on donne des coups de pieds dans des cailloux, et puis on efface les messages un à un (ah bon, y a une autre solution ?). Mais John, lui, il a un poil pété les câbles : tenant sur sa page un carnet de développement, il a brusquement arrêté ses contributions. Oui, vous avez bien entendu, Carmack boude comme un sale gosse.

## Soul Fighter







Y en aura toujours certains parmi vous qui seront tellement furax de subir une rentrée au mois de septembre - octobre, pour les plus veinards - qu'ils se sentiront obligés de taper sur tout ce qui bouge. Pour calmer ces esprits anxieux et pas contents de travailler, Piggy Interactive va sortir un jeu où il est uniquement question de taper. Mais, attention, pas artistiquement, brutalement. Le joueur pourra se promener dans une campagne au profond caractère médiéval fantastique, et chacune des nombreuses rencontres qu'il fera se terminera automatiquement par une bonne baston. Ainsi, on aura tout loisir d'observer avec attention comment on peut dessouder un type avec ses petits poings, ses petits pieds, ou ses petits rochers. Comme dit plus haut, ce jeu sera réservé aux gens énervés par le travail. De fait, on pourra facilement trouver de nombreux fonctionnaires de mairie, et autres employés des postes et des transports en commun, s'occuper sainement derrière leurs PC de bureau, ce qui, au bout du compte, les changera de leurs longues et fastidieuses parties de solitaires, et autres démineurs. Compatible carte accélératrice Grève 3 D.

Pourquoi MSN Hotmail est-il recommandé par les grandes marques de porte-monnaie?

Parce que MSN Hotmail est un e-mail gratuit.

www.hotmail.fr Microsoft
jusqu'où irez-vous ?*

# Encore plus gros !

*Interplay nous annonce la sortie de « Baldur's Gate » sur DVD. Auparavant, je rappelle que les épiques aventures qui ont torturé une grosse partie de l'équipe rédactionnelle tenaient sur 5 CD, plus 1 pour Tales of the Sword Coast (le data disk). Maintenant, le tout remplira un seul DVD. De manière à éviter quelques interrogations débiles dans le courrier des lecteurs, il va sans dire qu'un lecteur DVD est indispensable pour profiter dudit support… Je dis ça comme ça. Et je rajoute qu'un lecteur DVD étant plus lent qu'un lecteur de CD, bof...*

## N3dAAG

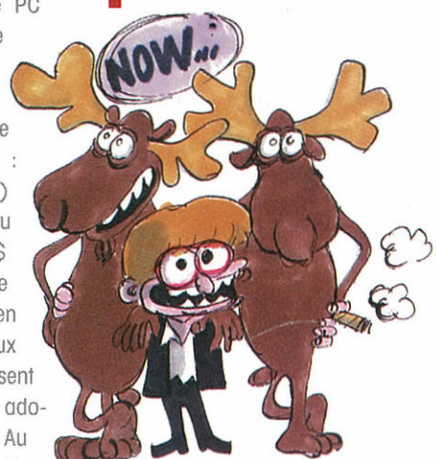
« A Nordic 3D Action Adventure Game », c'est le genre de jeux que développent les studios Humanhead qui font partie du Gathering of Developpers. Le jeu sera basé sur le moteur d'Epic, plus connu pour être celui d'Unreal. Les développeurs de Rune ont crée un jeu prenant place dans les âges sombres, où les vikings étaient les conquérants que l'on connaît. Rune mêlera combats et exploration, pour le plus grand bonheur des plus petits et des grands. Mais la plus grosse innovation sur le moteur serait ses décors extrêmement dynamiques, où le moindre hareng (animé en Motion Capture) se meut devant nos yeux ébahis. Rune aura aussi une partie multijoueur très prononcée, où les joueurs feront des concours de lancers de hâche, de vomis de cervoise, ou de viols semi-consentant de jeunes princesses semi-vierges du pays de Galles, même si je ne suis pas très sûr des trois derniers points. En fait, je n'ai rien vu du jeu qui puisse le faire ressembler à un quelconque chef-d'œuvre, seulement trois « works in progress » immondes dessinés par le gamin du programmeur, que je vous livre avec un rire non dissimulé. Bref, on attend la suite.

*Plusieurs assureurs et compagnies bancaires chinoises viennent d'effectuer des crash-tests sur leur réseau d'ordinateurs, histoire de s'assurer qu'ils étaient bien « Year 2000 Proof ». Que c'est con, ces gens-là ne sauraient-ils pas qui ils sont, en plein an 6542 du calendrier de la pintade ? Ces gens sont-ils seulement patchés contre ça ?*

# Congs

# Option linux

Comme nous le signale gentiment le webmaster des Nouvelles Neuves de Linux (http:// www.linux-center.org/news), un assembleur de PC ricain propose une machine complète (une merde, par ailleurs) qui a la particularité de n'être pas munie d'office de l'indémodable Billdose98 : Cumetrix (le ricain en question) propose au choix le truc à Billou pour 100 $, ou Linux pour 30 $ (installé, hein, parce que sinon…). Qu'en penser ? Ben rien, sinon que ça fait plaisir aux mordus de Linux, qui finissent d'ailleurs par ressembler à des adorateurs du Mac sous Prozac. Au point qu'on finirait par les confondre…




Bill GATES AMI DES CARIBOUS

# joystick

ECTS
5-7 September 1999
London Olympia




Vous commencez à être coutumier du fait : chaque année, à la même période, se tient à Londres l'ECTS, le plus gros salon européen du jeu vidéo. Et comme chaque année, vous lecteur de Joystick, avez l'honneur d'élire le jeu de l'année. En plus d'être excellent (enfin, vous faites comme vous voulez...), l'élu doit être sorti obligatoirement entre septembre 1998 et l'été 1999. Bref, comme d'hab' il n'y a pas grand-chose à gagner si ce n'est que nous, on est super fiers que ce soit votre vote à vous, lecteur de Joy, qui soit pris en compte pour le meilleur jeu français.

Et, allez, juste pour vous récompenser de l'effort, une main innocente tirera un bulletin au sort afin que vous receviez le jeu de votre choix.

**... et gagnez le jeu de votre choix !**

Bulletin de vote à renvoyer à : Joystick, vote ECTS, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois Perret Cedex

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

Je vote pour les jeux suivants :

1 .....

2 .....

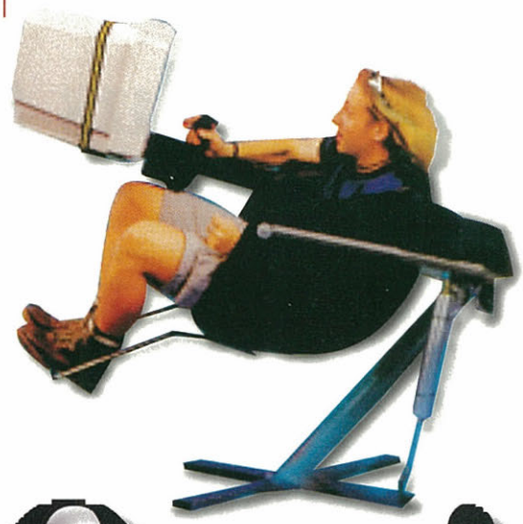
3 .....

Si je gagne, je voudrais recevoir

Le jeu suivant : .....

Titre du jeu : .....

# Rock 'n Ride



Vous vouliez des sensations ? Eh bien en voilà. Le Rock'n Ride, c'est du retour de force comme on en attend depuis longtemps. Animé par deux vérins à air comprimé, ce siège reproduit les mouvements d'un jeu avec 60° de liberté sur l'axe x et y, et ce avec un temps de réaction de 50 microsecondes. Un petit compresseur branché sur le secteur se charge de fournir l'air aux vérins, mais c'est un peu bruyant. Le truc rigolo, c'est qu'il est compatible avec DirectX, et que du coup, nul n'est besoin de programmer un jeu pour utiliser le siège. Certes, c'est de la théorie tout cela, mais ça paraît fonctionner avec la plupart des produits en Direct3D, les drivers du fauteuil analysant les mouvements 3D du jeu pour les reproduire. Le support pour mettre un joystick ou un volant (à retour de force pour la totale) plus un moniteur sont bien fichus, mais le poids maximum de ce dernier ne devra pas excéder 16 kg. On oublie donc le 19 pouces. Reste que l'on n'a pas encore idée de la fiabilité de la chose, mais nous ne manquerons pas de vous tenir au courant dès qu'on nous aura prêté l'engin suffisamment longtemps.

**Constructeur : Cyberspace ▶**
**Distributeur : N.C.**
**Site Internet : www.rocknride.com**
**Prix : N.C.**

# ADA 310 Digital Powercube

Force est de constater qu'avec ce dernier kit, Altec Lansing donne dans le très haut de gamme. La qualité du caisson de graves a encore été améliorée, tout comme celle des satellites, offrant un excellent rendu des aigus. Difficile de trouver mieux, clairement. Mais la nouveauté réside davantage dans la présence d'un DSP offrant une restitution du son en trois dimensions pour les jeux, ainsi que le décodage Dolby Digital AC3 pour les films DVD. Si l'on dispose d'une carte de type SB Live, il suffira de raccorder cette dernière sur le port S/PDIF pour amener le son sous le format digital. De même, le caisson de graves peut accueillir deux entrées stéréo pour les enceintes avant et arrière. Comme le kit ne comprend pas de satellites arrière, c'est le DSP qui s'occupe de les simuler. Et là, c'est très fort, voire bluffant. Que ce soit pour les jeux ou pour les films, on a réellement l'impression qu'il existe physiquement 4 ou 5 enceintes (pour l'AC3). Impressionnant ! Certes, ce ne sera jamais aussi parfait qu'un vrai kit AC3, mais ça force tout de même le respect. Les ADA 310 peuvent être raccordés au port USB pour gérer les volumes depuis le PC, mais ce n'est pas obligatoire, d'autant qu'une télécommande est fournie. Du coup, ça peut même servir d'enceintes pour un lecteur de DVD de salon ! Reste qu'il faut débourser près de 2 000 F, ce qui n'est pas donné !



**◀ Constructeur : Altec Lansing**
**Distributeur : Comtrade**
**Téléphone : 01 48 12 97 97**
**Prix : 1 990 F TTC**

# Maxi Scan A4 USB




L'USB commence sérieusement à se répandre et à remplacer peu à peu les différents ports de la machine. Ainsi, les scanners performants, qui jusqu'à présent nécessitaient la présence d'une carte propriétaire ou SCSI, sont désormais aussi simples à brancher qu'un joystick. Au format A4, celui-ci est doté d'une technologie 36 bits permettant de numériser une image en 68 milliards de couleurs avec une résolution de 600x1200 dpi, le tout en une seule passe. Il est livré avec des pilotes compatibles TWAIN très conviviaux, le logiciel Photo Express 2.0 offrant des fonctionnalités étendues, telles que le morphing et la retouche d'images, ainsi que TextBridge de Xerox pour la reconnaissance de caractères.

**◀ Constructeur : Guillemot**
**Distributeur : Guillemot**
**Téléphone : 02 99 08 90 88**
**Prix : 899 F TTC**

# Quoi

# Opticam 500u

Vous partez en vacance à Bali, mais personne ne vous croit. La solution : installer une WebCam dans votre case. L'OptiCam 500U vient allonger la longue liste des minicaméras pour micro-ordinateurs. Celle-ci est en USB et dispose d'un objectif CCD de 350 000 pixels autorisant une résolution de 640x480 et une cadence d'image de 30 i/s en mode CIF, ou 9 i/s en VGA, ce qui s'avère nettement suffisant pour la vitesse de connexion proposée à Bali. Elle est particulièrement simple d'emploi, d'autant qu'elle est livrée avec deux logiciels performants : Picture Publisher 7 (pour la retouche photo) et Intercom Live Express Video Editing Software. Le prix devrait être parmi les plus compétitifs, bien que non communiqué pour le moment.

**Constructeur : Plustek**
**Distributeur : N.C.**
**Site internet : www.plustek.de**
**Prix : N.C. ▼**



# de neuf ?

**Par Lord Casque Noir**

## SP 550

**Constructeur : Saitek**
**Distributeur : Transecom**
**Téléphone : 01 39 86 96 30**
**Prix : N.C. ▶**



Fidèles à leur image, les périphériques de Saitek jouissent toujours d'un design surpuissant. À la fois fiable et ergonomique, le SP550 est également très innovant. C'est le premier ensemble 2 en 1 proposant un pad et un joystick dans le même appareil. En gros, lorsqu'ils sont emboîtés l'un dans l'autre, on dispose d'un joystick équipé de fonctions supplémentaires, comme le « coolie hat », grâce au disque de directions, et de 6 boutons programmables. Une fois déboîtés, on se retrouve avec un joypad à la prise en main irréprochable. Un riche idée somme toute. Très dommage, en revanche, que l'on ne puisse pas utiliser le manche seul en plus du joypad, ce qui aurait été pratique pour jouer avec un pote.

## R 100

Après l'excellent R4 à retour de force, le volant R 100 s'adresse à un plus grand public par son prix plus abordable. Il s'attache facilement à une table, dispose de 2 leviers de vitesses de type F1, de 2 boutons de tir, et le pédalier s'avère assez stable bien que d'aspect un peu « cheap ». Il se connecte sur le port jeu.



**Constructeur : Saitek ▲**
**Distributeur : Transecom**
**Téléphone : 01 39 86 96 30**
**Prix : N.C.**

## P120

Un joypad on ne peut plus classique mais très bien conçu. Convenant à toute les tailles de mains, il s'avère très agréable à utiliser, et son pavé de 8 directions peut recevoir en son centre un mini-joystick intégré dans le socle. Cela réduit considérablement les risques de pertes.

**Constructeur : Saitek ▶**
**Distributeur : Transecom**
**Téléphone : 01 39 86 96 30**
**Prix : N.C.**



## ST 110

Le dernier joy de Saitek se veut le concurrent direct du SideWinder de Microsoft, mais version allégée. D'un look très similaire, il comporte 3 boutons de tir, une manette de gaz et un ressort à tension variable, pour augmenter ou diminuer la dureté de l'ensemble. Rien de bien original donc, si ce n'est une robustesse à toute épreuve.



**◀ Constructeur : Saitek**
**Distributeur : Transecom**
**Téléphone : 01 39 86 96 30**
**Prix : N.C.**

## Force Feedback Racing Wheel

Guillemot renouvelle sa gamme de volants dès le mois d'octobre, avec notamment le successeur du Racing Wheel actuel, dont le système de fixation n'était pas des plus convaincants. Le problème semble donc avoir été banni. Il sera également doté d'une double connectique, port Com + USB, avec un mini hub pour ce dernier, autorisant la connexion d'un second périphérique pour prolonger la chaîne. Enfin, le look a entièrement été revu. On le testera plus en détails dès la rentrée !

**Constructeur : Guillemot**
**Distributeur : Guillemot**
**▼ Téléphone : 02 99 08 90 88**
**Prix : 899 F TTC**



## Dual Analog

Voici une copie de la manette Dual Shock pour PlayStation, à la différence près qu'elle ne vibre pas. Où est la copie, me direz vous ! C'est vrai, où ça ? Dans le concept bien entendu. Il est doté d'un pavé à 8 directions, agrémenté de 2 mini-joysticks analogiques et d'une douzaine de boutons programmables. La sensibilité des mini-joy est ajustable sur tous les axes. Voilà le genre de périphérique idéal pour les jeux du type Mechwarrior !



**Constructeur : Guillemot ▲**
**Distributeur : Guillemot**
**Téléphone : 02 99 08 90 88**
**Prix : 299 F TTC**

# Maxi Flat Speakers 2.0



La mode est aux enceintes plates. Moins de 12 mm pour 2x6 watts de puissance, voilà qui est idéal pour épater les copains et gagner de la place. La bande passante de 200 Hz à 20 000 Hz convient à tout type d'application, même si les basses ne sont pas très présentes. À ce propos, les enceintes disposent d'un réglage des basses, des aigus et un bouton de volume général.

◀ **Constructeur : Guillemot**
**Distributeur : Guillemot**
**Téléphone : 02 99 08 90 88**
**Prix : 299 F TTC**

# T-Leader 3D + Tomb Raider

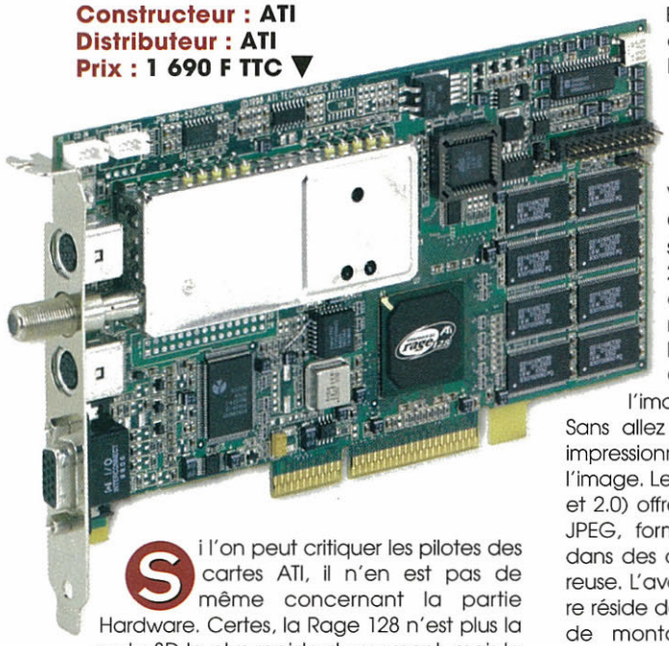



Sous un air légèrement voyant, le T-Leader 3D reste un excellent joypad, notamment grâce à son mini-stick analogique emprunté à la N64. Les 6 boutons peuvent être basculés en « auto-fire » et les modes digital et analogique (compatible CH et Thrusmaster) le destinent à toute sorte de jeux. Il est d'ailleurs livré avec Tomb Raider, qui tire parfaitement parti de ce produit.

◀ **Constructeur : Guillemot**
**Distributeur : Guillemot**
**Téléphone : 02 99 08 90 88**
**Prix : 299 F TTC**

# ATI All in Wonder 128

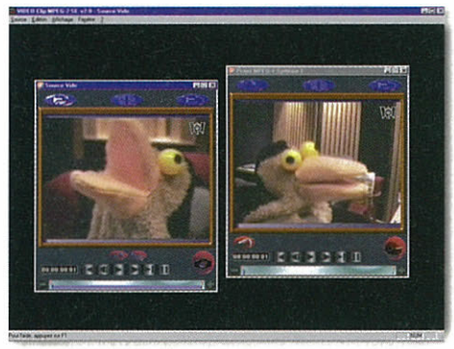
**Constructeur : ATI**
**Distributeur : ATI**
**Prix : 1 690 F TTC ▼**

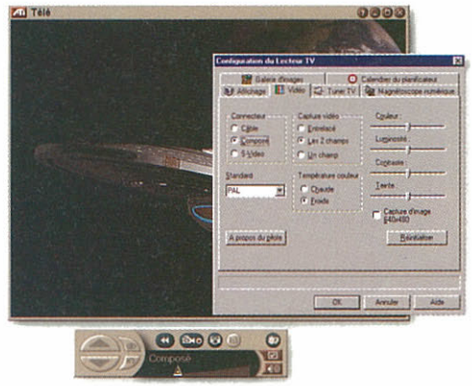


Si l'on peut critiquer les pilotes des cartes ATI, il n'en est pas de même concernant la partie Hardware. Certes, la Rage 128 n'est plus la carte 3D la plus rapide du moment, mais la décompression hardware MPEG2 en fait l'une des plus polyvalentes sur le marché. La nouvelle version de l'ATI 128 vient enfoncer le clou avec le concept de « tout en un ». À l'instar de sa petite sœur ATI All in Wonder Rage Pro, elle comporte la décompression MPEG2 hardware améliorée, le tuner TV, la décompression Video CD MPEG1 et la capture vidéo. Mais le fin du fin, c'est la compression MPEG1 et MPEG2 temps réel. Et là, tout est dit ! Cela apporte une réelle nouveauté évitant des gigas entier de film en données brut et des heures de compression software. Là, tout se fait en une passe avec une qualité irréprochable, pour le MPEG1 tout du moins. Pour ce qui est du MPEG2, ça se complique un peu. La compression étant semi hardware, il ne faut pas viser trop haut. Ainsi, pour compresser en MPEG2 un film PAL en 25 images par seconde dans le format orginal (768x576), il faut au moins un Pentium III à 550 MHz. Mais bon, n'exagérons rien. En 320x240, un Pentium II 350 suffit et c'est déjà impressionnant. En MPEG1, ça tue carrément. Quand on pense que des logiciels de gravure comme EASY CD DELUXE d'Adaptec savent faire l'authoring et la gravure de Video CD, on peut se graver des CD de films avec une qualité supérieure au VHS pour moins de 2 000 F d'investissement, sachant que ces VideoCD pourront être relus sur PC, mais aussi sur CDI ou bien sur un lecteur de salon DVD. On peut évidemment enregistrer l'image provenant du tuner télé, eheh. Sans allez jusque-là, la compression d'AVI impressionne tout autant par la qualité de l'image. Le format propriétaire utilisé (VCR1.0 et 2.0) offre une qualité comparable au M-JPEG, format habituellement implémenté dans des cartes de capture bien plus onéreuse. L'avantage d'un tel format de capture réside dans sa compatibilité avec les softs de montages vidéo. En effet, Adobe Première ou U-Lead Media Studio Pro savent travailler avec des fichiers AVI, quel que soit le codec (le format de compression) utilisé. Ce n'est pas le cas avec le MPEG qui nécessite de bien trop lourds calculs. Sachez cependant que la All in Wonder 128 est fourni avec Vitec MPEG2 ToolBox permettant de « monter » très sommairement un film en MPEG1 ou MPEG2. En clair, vous pourrez simplement faire du copier/coller. Mais ATI n'est pas en reste puisque dès octobre, une version plus évoluée de la carte sera livrée avec Media Studio Pro compatible MPEG2. Là, tous les effets vidéo et trucages deviendront possibles. Du côté de la connectique, deux câble spéciaux sont fournis, un pour l'entrée et l'autre pour la sortie. On dispose donc en entrée d'un prise RCA composite, d'une S-Video mini din, et de 2 entrées sons. Même chose en sortie avec une sortie son supplémentaire pour le tuner télé.

Les pilotes de la carte ont pour une fois l'air de tenir la route (pratiquement aucun plantage) et leur utilisation est relativement aisée. Une barre des tâches s'apparentant à celle de Windows fait son apparition sur le bureau. On peut bien entendu la placer où l'on veut ou bien la réduire à une boîte d'outils. Sont dès lors accessibles le lecteur de DVD, le lecteur Video CD, le lecteur de CD Audio, l'éditeur vidéo et le tuner télé. Je manque clairement de place pour vous parler de chacun d'eux, je ne citerai donc que quelques fonctions sympathiques : la possibilité d'afficher la télé comme fond de bureau (l'aspirine n'est pas fourni), la recherche automatique des canaux de télé PAL ou SECAM, la capture ultra simplifiée en PAL, SECAM ou NTSC et la suppression de tous les effets de trames vidéo apparaissant lors des mouvements de caméra genre travelling..

ATI fait donc très fort, d'autant que le prix de la version 16 Mo n'excédera pas 1 690 F. La carte sortira en version 32 Mo avec une compression encore plus performante courant octobre et le tout au format PCI ou AGP.





# Maxi Booster 640 + Maxi Sound 128

Pour ceux qui ne seraient pas encore équipés d'une carte son (ça ne doit pas être légion), ce kit offre à la fois la carte et les enceintes. La Maxi Sound 128 est équipée d'un Yamaha YMF724, offrant 128 voix de polyphonie avec 676 instruments, et 21 kits de batteries échantillonnées en qualité CD audio. Elle est compatible DirectSound 3D et A3D, deux standards de sons 3D. Les enceintes, quant à elles, sont très performantes, malgré l'absence d'un caisson de graves, et la puissance de 20 watts RMS s'avère largement suffisante pour tout type d'application.

**Constructeur : Guillemot**
**Distributeur : Guillemot**
**Téléphone : 02 99 08 90 88**
**▼ Prix : 799 F TTC**






**Constructeur : Guillemot**
**Distributeur : Guillemot**
**Téléphone : 02 99 08 90 88**
**◀ Prix : 799 F TTC**

# Force Feedback Joystick

Il manquait un joystick Force Feedback au catalogue de Guillemot, voilà qui est réparé. Destiné au PC ou à l'iMac grâce à sa double connectique port Com/USB, il comporte une manette de gaz, un palonnier, un coolie hat 8 directions et 11 boutons. Sa texture d'aspect Velours (comme le Jet-Leader ou les portable d'IBM) rend sa prise en main très agréable, et la forme de son manche le rend ambidextre. Il est compatible DirectInput et I-Force 2.0. Notez que le repose-mains du manche est réglable en hauteur sur 2 cm.


développez des jeux (pour nous)

winwise

Nous **cherchons**
de vrais développeurs/concepteurs
aimant le C++
et si possible la 3D, l'animation,
l'intelligence artificielle ou le réseau.

**Objectif :**
réaliser des jeux pour l'Internet

**Profils :**
demo maker, développeurs C/C++, ingénieurs grandes écoles, nerds, geeks, anciens lecteurs de jeux et stratégie, et pourquoi pas vous ?

**Autres expériences utiles :**
développement web, DirectX,
outils de développement Microsoft

Postes en CDI
Salaires entre 200 et 320 KF brut hors primes.

Winwise.
INTERNET • WINDOWS • MICROSOFT

Candidatures et renseignements :
games@winwise.fr
ou Winwise, 16 rue Gaillon 75002 Paris

Par Wanda

# Guido Henkel



**Planescape Torment était, sans conteste, l'un des jeux les plus prometteurs de l'E3. Sitôt le salon fini, laissant Iansolo à ses goodies, Casque Noir à ses rêves brisés et Ivan le Fou à son imperturbabilité, j'ai fait route vers le Sud : direction le comté d'Orange et la charmante (hum) bourgade d'Irvine, où sont installés nos bons amis d'Interplay. Là, au sein de leur studio dédié au jeu de rôles - Black Isle pour ne pas le nommer, à qui on doit notamment Fallout 2 - je rencontrai Guido Henkel, le chef de projet de Torment, qui ne s'est pas fait prier pour tout me raconter, ou presque, de son bébé, démo à l'appui.**



Guido Henkel



■ Joystick : Pourquoi avoir choisi l'univers de Planescape plutôt qu'un autre ?

Guido Henkel : À cause de la liberté que permet ce monde. Avant sa création, c'était le cauchemar : l'univers des jeux de TSR était devenu tellement riche, il y avait eu tellement d'épisodes et de choses écrites à leur sujet, que, pour y créer la moindre histoire, il fallait passer un temps monstrueux à faire des recherches, pour vérifier l'exactitude du plus petit détail et ne pas mettre en scène un personnage qui avait été tué quelques années plus tôt dans un roman, une campagne ou un autre monde. Bref, c'était devenu tellement fastidieux, que plus personne n'osait ajouter quoi que ce soit. Du coup, TSR a cherché une solution pour ramener la liberté de création dans ces univers et c'est ainsi qu'est né Planescape. Dans Planescape, TRS ne donne au joueur aucune limite : quoi que vous vouliez faire, vous le pouvez. Planescape est en fait une grande ville, la « Ville des Portes », qui s'ouvre sur tout un tas de mondes, les « plans ». Vous pouvez ainsi accéder aux mondes traditionnels, comme Forgotten Realms ou Dragonlance (NDLR : des classiques de l'univers d'AD&D) ou à d'autres mondes moins connus mais tout aussi ésotériques. Sans compter que vous pouvez y créer vos propres mondes. Si vous en voulez un de science-fiction, par exemple, il vous suffit de le créer, d'y placer des créatures et d'envoyer vos personnages s'y promener. Et parce que Planescape permet de faire la navette entre tous ces différents mondes, il est en théorie parfaitement possible de voir tout à coup un robot assis à côté d'un « Kobold » (NDLR : un des premiers monstres que les joueurs d'AD&D affrontent) dans une mine. Quand nous avons commencé Torment, nous avons donc, avant tout, voulu exploiter cette idée de liberté. Et nous avons écrit cette histoire, où un personnage se réveille un jour d'entre les morts. Il est dans une morgue, il devrait être mort et il n'a absolument aucune idée de la raison pour laquelle il a ressuscité. Il n'a plus aucun souvenir de qui il est, d'où il vient







*Visuellement, les sorts n'ont plus rien à voir avec ceux de Baldur. Black Isle a développé un moteur de rendu pour ajouter des effets dynamiques au-dessus de l'environnement 2D : effets de lumière, de « glove », de transparence... Outre que ça en jette pas mal, ça permet aussi d'identifier très rapidement la nature des sorts avec lesquels on est attaqué et de tout de suite pouvoir y répondre correctement.*



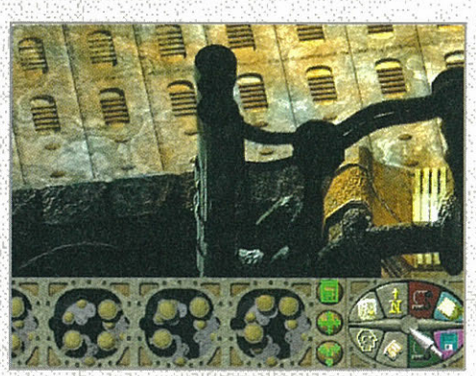
et de ce qui lui est arrivé. Votre rôle, en tant que joueur, va donc être de chercher à découvrir ce qui lui est arrivé, ce qui offre un champ très vaste de possibilités.

■ Commençons par le commencement : quid de la création du personnage ?

Puisqu'il s'agit de découvrir ce qui est arrivé à un personnage bien précis, nous ne laissons pas le joueur changer son apparence ou sa classe : c'est un guerrier humain. La seule chose qu'il peut choisir, ce sont ses attributs. Mais là encore, nous avons utilisé une approche différente des jeux de rôles traditionnels : nous donnons au joueur 70 points, qu'il peut distribuer comme il veut entre 6 attributs de sa personnalité. Parce que, franchement, la plupart des joueurs se contentent de rejouer les dés jusqu'à ce qu'ils aient le personnage qu'ils veulent. Avec Torment, ils choisissent directement et, en plus, ça permet aux gens qui ne sont pas familiarisés avec le monde d'AD&D, d'entrer plus facilement dans le jeu.

■ On ne reconnaît pas trop le moteur de Baldur's Gate. Vous êtes sûr que c'est le même ?

Nous avons voulu créer un jeu totalement différent, à la fois dans le look et dans l'ambiance. La différence la plus évidente est l'échelle que nous avons choisie : nos personnages sont beaucoup plus grands, environ 2 fois plus grands que dans Baldur's Gate. Baldur's Gate racontait une histoire très épique où une certaine distance s'imposait, tandis que notre histoire est plutôt centrée sur ce qui se passe dans la tête de notre personnage. Nous nous sommes donc fortement rapprochés, pour créer une relation plus forte, plus émotionnelle, entre le joueur et son personnage. En conséquence, nous avons un niveau de détails bien supérieur, tant en ce qui concerne les personnages que les décors. La deuxième différence qui saute aux yeux, ce sont les changements dans l'interface. Nous avons viré les barres latérales, ce qui réduit considérablement les mouvements de souris. Dans Baldur's Gate, il fallait sans arrêt naviguer entre tous les bords de l'écran - ou presque. Ici, tout est accessible en 1 ou 2 clics depuis la barre du bas. Comme en plus nous voulions la réduire en nous débarrassant de la zone de texte, ça a soulevé un autre problème : comment gérer les messages ? La réponse a été de les inscrire en surimpression de l'action et d'en faire un moyen supplémentaire pour maintenir l'attention du joueur sur les personnages. C'est parfait pour les combats, car les messages attirent immédiatement notre attention, mais sans nous détourner de l'action. Il n'y a que pour les dialogues que nous avons gardé le système de Baldur's Gate : on ouvre une fenêtre et on fait son choix.



*Ce petit menu pop-up permet d'accéder instantanément à tout ce dont on a besoin dans le jeu : automap, inventaire des sorts, des armes, des items, des habilités spéciales, etc.*

■ C'est un personnage, la tête de mort qui flotte, là ?

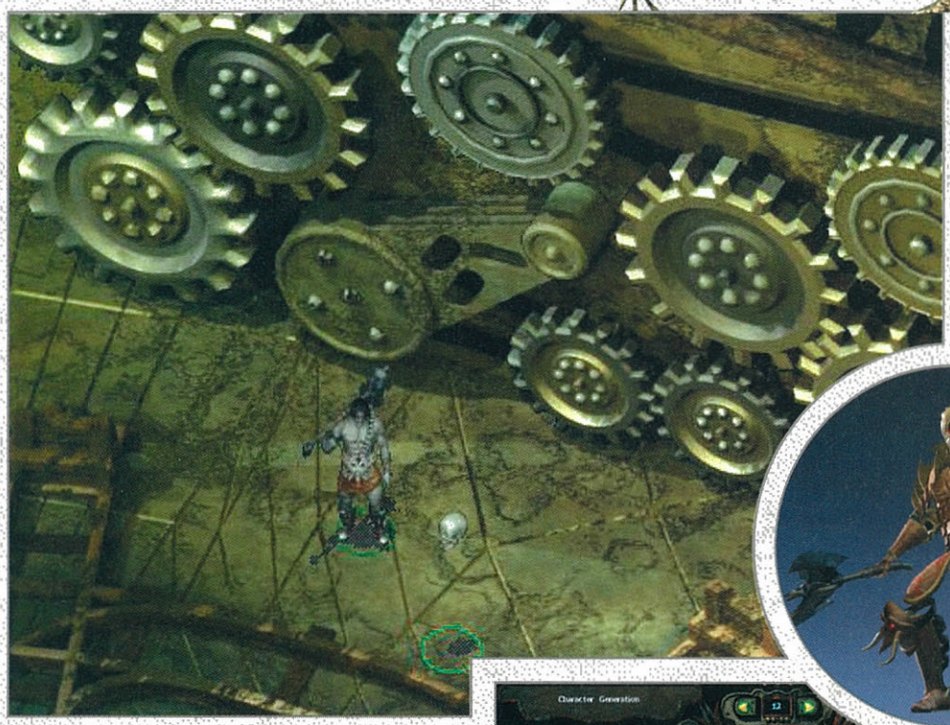
Morte est votre premier NPC. C'est un personnage très important. En avançant dans le jeu, vous découvrez qu'il est âgé de plus de dix mille ans, qu'il a vécu des centaines de vie, à la fin desquelles il a ressuscité à chaque fois. Lui non plus ne se souvenait de rien à chaque résurrection. C'est un lifting intéressant dans l'approche du jeu de rôles car, tout à coup, il ne devient plus aussi crucial de récupérer les armes et les objets les plus cool ni de gagner de l'expérience en tuant des créatures : il est beaucoup plus important de se souvenir. Parce que Morte a déjà été un voleur, un mage, un prêtre de vingtième niveau, etc., il a déjà tout fait. C'est juste qu'il ne se souvient plus. Mais, en retrouvant la mémoire, il récupérera toutes ses anciennes connaissances et tous ses anciens pouvoirs. D'un coup. Alors pourquoi suivre les écoles traditionnelles de magie et réapprendre ce qu'il sait déjà ? Et par rapport aux autres NPC, Morte est le plus important. Comme ça fait dix mille ans qu'il se balade dans le coin, la plupart le connaissent déjà. Et Morte joue avec ça. Il ne leur demande pas qui ils sont : il fait comme s'il les reconnaissait. Son attitude est très sarcastique.

■ Ils sont aussi fous, les autres personnages ?

D'une manière générale, nous avons voulu doter les NPC d'une vraie personnalité et nous éloigner de l'approche traditionnelle de la plupart des jeux de rôles, où une créature vous attend passivement dans un coin du jeu et apparaît tout à coup en disant : « Hey, c'est toi que j'attendais ; qu'est-ce qu'on fait maintenant ? ». Nous avons donné à nos personnages des motivations, des objectifs, un vrai emploi du temps. Pendant qu'on joue, ils font vraiment des choses, parlent à des gens, ont des idées et suivent des buts. Et quand on les rencontre, ils ne sont pas forcément prêts à nous suivre. Il faut discuter avec eux. Par exemple, si vous rencontrez quelqu'un et que vous lui

# Guido Henkel














*La création du personnage : 70 points à répartir entre 6 attributs, et il suffit de glisser la souris sur chaque attribut pour en avoir une définition. Simple et efficace.*

dites : « Hey, nous sommes en quête du Saint Graal. Tu veux te joindre à nous ? », il y a de fortes chances qu'il vous réponde qu'il a d'autres choses plus importantes à faire. Il faudra alors lui demander en quoi consistent ces choses, et voir si un arrangement est possible qui permette à chacun de se rapprocher de son but. De cette manière, les relations entre personnages deviennent beaucoup plus riches. Et ce n'est pas parce qu'ils vont s'intégrer à votre équipe qu'ils vont perdre en personnalité et vous suivre bien sagement. Ils prendront part aux dialogues et n'auront pas peur de se montrer désagréables, si vous parlez avec quelqu'un qu'ils n'aiment pas. D'un autre côté, ils seront également capables de soutirer des informations à des personnes que vous ne connaissez pas. C'est une véritable dynamique d'équipe qui s'instaure. Si un des membres de l'équipe ne s'entend pas avec les autres, il s'en ira, tout simplement. Si un personnage ne supporte pas la violence et que vous commencez à tuer des gens, il se mettra en colère. Il pourra même se retourner contre vous. Au cours du jeu, il y a 2 femmes dans l'équipe, toutes 2 fortement intéressées par le personnage principal. Elles finissent par se détester. Là, c'est à vous de décider quoi faire. Garder les 2 dans l'équipe peut avoir ses avantages, mais au prix de combien d'ennuis ? À terme, il faudra que vous en viriez une. Et ainsi de suite... Le jeu aura une grosse partie « relations avec les NPC », où votre tâche consistera à gérer des personnalités assez fortes et à faire en sorte que tout le monde progresse dans la bonne voie.

■ Si je comprends bien, tout le monde ne jouera pas à Torment de la même manière...

En effet. Le jeu change dynamiquement pendant qu'on y joue, c'est une des premières choses qu'on a mises en place. Tout ce que vous faites - chaque décision, chaque dialogue, chaque réponse, chaque réaction - est codifié et analysé. Et le jeu, les réactions des gens, ainsi que votre alignement changeront en fonction de tout ça. Si vous commencez à tuer des gens, on vous évitera. Si vous êtes vraiment très mauvais, certaines personnes pourront même engager des mercenaires pour essayer de vous tuer. Votre attitude par rapport aux différentes « factions », qui sont des groupes de croyances, ne sera pas non plus innocente. Certains croient au chaos. Ils pensent que la vie n'est que chaos, que l'univers tout entier n'est que chaos, qu'il n'y a aucun ordre dans les choses et donc qu'il ne sert à rien de chercher à savoir comment elles fonctionnent. Les Dustmen sont un autre exemple. Pour eux, nous venons de la poussière et nous retournerons à la poussière. Nous sommes tous des morts en puissance et ils ont donc fait de la Mort leur maîtresse. D'autres encore ne jurent que par les sensations et ont développé une philosophie de l' « expérience ». En fonction des factions auxquelles vous déciderez d'adhérer, vous aurez accès à certaines parties de l'univers, vous vous en fermerez d'autres et vous verrez l'attitude des gens changer autour de vous. Mais si vous changez trop souvent de faction, plus personne n'aura confiance en vous.

■ La clé de la richesse de Torment se situe donc dans notre alignement et dans le choix de notre faction. C'est ça ?

Loin de là ! Je n'ai cité que quelques éléments qui peuvent faire changer le jeu, mais il y en aura bien d'autres, comme vos attributs, qui joueront eux aussi un rôle prépondérant. Si vous êtes très intelligent, vous pourrez lire entre les lignes quand on vous parlera et détecter les mensonges par exemple, ce qui influera vos choix et donc le déroulement du jeu... Il y aura 3 façons distinctes de finir le jeu, mais vous pourrez rejouer bien plus de 3 parties différentes, et ce à raison de 60 à 70 heures pour chaque !



*Le bestiaire rassemble toutes les infos qu'on possède sur les créatures et les personnages rencontrés dans le jeu, au fur et à mesure qu'on apprend des choses nouvelles à leur sujet. L'autre intérêt, c'est qu'on peut les y admirer en gros plan.*

CEUX DE L'ARRIÈRE
doivent à ceux de l'avant
LA CONFIANCE
et LE SILENCE

Pari

COMBATS ACHARNÉS

Les attaques de la R. A. F.
ont puissamment appuyé les forces françaises

NOS CONTRE-ATTAQUES ONT REJETÉ
L'ENNEMI AU NORD-OUEST DE NAMUR

L'ILLUSTRATION

LA SEMAINE

2 fr.

wiltz grandmenil monschau italy brandenburger norway tangermünde
schweinfurt hotton rotterdam duisburg münster antwerp liège houffalize
manderfeld bremen nuremburg belgium berlin
ciney vielsalm durbuy bitburg

# H&D
## HIDDEN & DANGEROUS

*La Guerre, L'Enfer, L'Héroïsme*

- *Un scénario captivant pour 23 missions et 6 campagnes originales*
- *Conduisez d'authentiques véhicules de la 2nde Guerre y compris des tanks panzer*
- *40 personnages à disposition, chacun possédant une personnalité unique*
- *Développé avec la collaboration d'un Commandant de la 2nde Guerre Mondiale*
- *Compatible avec les joysticks à retour de force via Windows 95/98*
- *Coordonnez vos attaques grâce au mode "4 joueurs" coopératif via LAN*

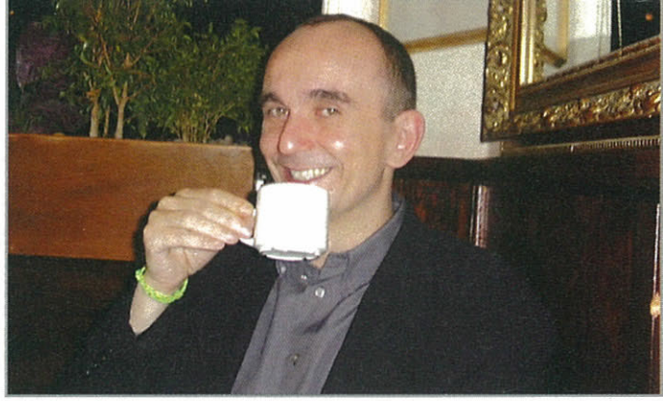
TAKE 2 TALONSOFT ILLUSION PC CD

www.talonsoft.com - www.take2games.com

*Jeux concours, Solutions, Indices, Nouveautés et Problèmes techniques 7/7 24/24 Serveur vocal: 08.36.68.57.75 (2,23 F TTC/mn) Serveur minitel: 3615 code TAKE2 (1,25 F TTC/mn)*

TALONSOFT SOFTWARE 1999. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE LTD.

interview



# Peter Molyneux

Propos recueillis par Wanda



**Rencontrer un grand monsieur comme Peter Molyneux, c'est toujours un événement. Surtout que son jeu en préparation, Black and White, est vraiment hallucinant. Mais malgré son palmarès plus qu'impressionnant (Populous, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park...), et malgré son côté « légende vivante » du jeu vidéo, Peter possède le don d'accueillir chacun comme s'il était unique, et de répondre sans fausse pudeur à toutes les questions. De quoi séduire un régiment tout entier. C'est aussi ça, l'effet Molyneux.**

BLACK AND WHITE
GENRE : INCLASSABLE
DÉVELOPPEUR : LIONHEAD STUDIOS, ANGLETERRE
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 1999
MULTIJOUEUR : OUI
SITE WEB : **WWW.LIONHEAD.COM**

■ *Joystick : Comment ça se passe au sein de Lionhead ?*
Peter Molyneux : Merveilleusement bien. J'ai compris que la meilleure façon de diriger une équipe de développement, c'est de faire en sorte que les gens qui travaillent avec vous aient les mêmes idées que vous. En amenant ses idées de telle sorte que les gens se les approprient, on crée tout de suite l'unité autour d'un projet. Vous savez, tout ne se fait pas du jour au lendemain. J'ai même entendu dire que certains investisseurs américains préféraient miser sur des personnes qui avaient déjà connu un échec. Car c'est tellement plus facile de réussir, une fois qu'on s'est planté. Ma première société, une boîte de développement, avait été créée par le boss de mon ancienne entreprise. Cet homme m'a fait vivre la plus incroyable des expériences. Il m'a dit : « Peter, je crois vraiment en toi. Voici de l'argent. Fais ce que tu veux avec, mais débrouille-toi pour réussir. » Et ce fut absolument horrible. Car je voulais réussir, évidemment, je voulais justifier sa confiance. Mais j'avais 24 ans et je ne savais rien de la gestion d'une entreprise, de la responsabilité d'une équipe, de la conduite d'un projet... Et le pire, c'est que je ne savais même pas ce qu'il entendait par « réussir ». Ce fut un vrai cauchemar, et la boîte a fait faillite. Mais ça m'a bien aidé à relativiser mes autres échecs : les deux sociétés que j'ai montées ensuite, puis Power Monger, et enfin Dungeon Keeper.





*Hum, il connaissait peut-être Gulliver et les Lilliputiens, le papa de Peter.*



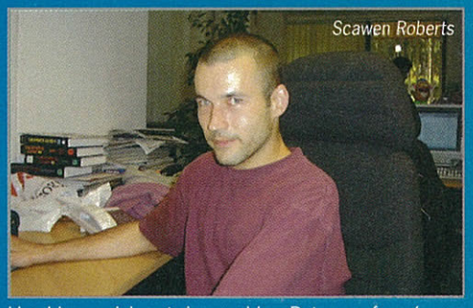
■ *Que vous a appris Dungeon Keeper ?*

Ce que j'ai appris avec Dungeon Keeper, d'abord, c'est qu'équilibrer un jeu est une chose vraiment très, très difficile. On pouvait toucher tellement de gens complètement différents, qu'on ne savait plus quoi faire. Trop difficile, il aurait rebuté les débutants. Trop facile, il n'aurait pas été intéressant pour les bons joueurs. On s'est retrouvé face à un vrai dilemme. Ce serait quand même beaucoup plus cool si le jeu savait s'adapter à chaque joueur, non ? C'est ce que j'ai voulu mettre en pratique dans Black and White : j'ai voulu faire un jeu qui regarde la façon dont vous jouez, et qui l'équilibre en fonction de ça. Je vais vous donner un exemple simple : dans tous les jeux qui possèdent un système d'aide, l'aide surgit soit quand vous l'appelez, soit quand vous découvrez quelque chose pour la première fois. Est-ce que ça ne serait pas mieux d'avoir un système intelligent, qui analyserait ce que vous faites, le comparerait avec ce que vous avez fait auparavant, regarderait combien de temps s'est écoulé entre les deux, et déciderait s'il faut ou non vous suggérer d'autres solutions ? Ce que nous avons imaginé est un système d'Intelligence Artificielle, qui, non seulement décide du système d'aide, mais aussi de l'équilibrage, des adversaires... Bref, de tout ce qui intervient dans le jeu. L'équilibrage, dans Black and White, est donc réalisé par l'ordinateur, et il change au cours du jeu. Chaque joueur est différent et unique. Il est beaucoup plus logique que les jeux puissent s'adapter à chacun, et non le contraire. S'il y avait eu un tel système dans Dungeon Keeper, par exemple, et que l'ordinateur avait découvert que vous n'utilisez pas un certain sort, il aurait pu vous le rappeler. Mais comme ce n'était pas le cas, vous pouviez complètement passer à côté de tout un tas de possibilités du jeu. C'est d'ailleurs ce qui est arrivé, dans la majorité des cas.

La deuxième chose que j'ai comprise avec Dungeon Keeper, c'est qu'il y avait trop de choses sur lesquelles il fallait cliquer. Je me suis dit : « Dans mon prochain jeu, il n'y aura aucune icône. Pas une seule. »

# Jean-Claude Cottier Programmeur 3D

***Jean-Claude*** : « Quand je suis arrivé ici, je parlais à peine l'anglais. Je disais tout le temps « what ? », et généralement, au bout de la troisième fois, j'abandonnais. Ils ont été obligés de faire de gros efforts pour me parler. Au début, ils m'appelaient Jean-Paul Gaultier. Ils ne le faisaient même pas exprès. C'est juste qu'ils ne connaissent pas les prénoms composés en Angleterre - sur mes factures d'électricité, je suis Judge P. Cottier - et que Jean-Paul Gaultier est vachement connu ici. Mon job, ça a été de faire tout le moteur 3D. Avec les changements d'échelle, le degré de détails et la qualité visuelle que Peter voulait, le boulot était assez monstrueux. Au début, je n'arrivais pas à caler les niveaux du sol et de la mer. Ça va mieux maintenant. Ce dont je suis le plus content, c'est la qualité de détails qu'on a réussi à rendre. J'aime bien aussi la façon dont j'ai utilisé les transparences pour obtenir l'horizon. Pour éviter cette ligne de démarcation entre le ciel et la mer : le truc qu'on ne voit jamais en vrai et qu'on retrouve dans tous les jeux. Avant Lionhead, j'ai passé un an et demi chez Infogrames. C'était mon premier job. Quand je suis parti, on m'a dit que je commettais la pire des erreurs. Si c'est une erreur, je crois que c'est une des meilleures que j'aie jamais faites.



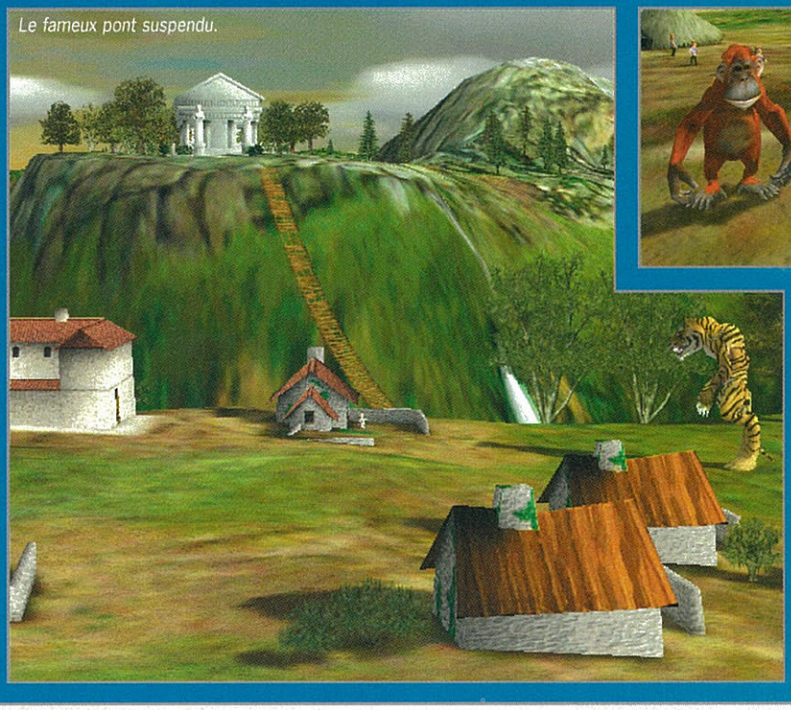
*Scawen Roberts*

L'ambiance ici est incroyable. Peter a formé une équipe extraordinaire : tout le monde est bon. Je peux tous te les citer un par un et te dire que chacun est extraordinaire dans son domaine. Même les débutants apprennent à une vitesse folle, comme Scawen, qui programme toute la physique de la créature. »

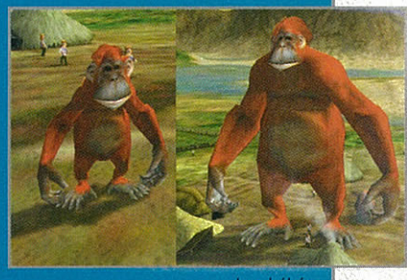


*Jean-Claude Cottier*

***Peter Molyneux*** : « Jean-Claude est un des plus brillants programmeurs 3D que je connaisse. Quand il est arrivé à Lionhead, il y a un an, il n'y avait rien. Pas une seule ligne de code 3D. Et tout ce que vous voyez maintenant, c'est lui qui l'a fait, aidé par Scawen Roberts et Alex Evans. Son entretien d'embauche a été incroyable : il ne comprenait absolument rien à mes questions ! Et son embauche a été un de mes paris les plus réussis. La plupart des programmeurs 3D se vantent beaucoup, mais ils trouvent toujours impossible ce qu'on leur demande de faire. Avec Jean-Claude, quoi qu'on lui demande, c'est toujours « no problem ». Il y a deux semaines, je lui ai demandé un pont pour relier 2 montagnes : un pont qui bougerait avec le vent, qui serait assez solide pour que les villageois puissent passer dessus, mais que la créature pourrait détruire. Très difficile. Une semaine plus tard, le pont était là, exactement comme je l'avais imaginé. »

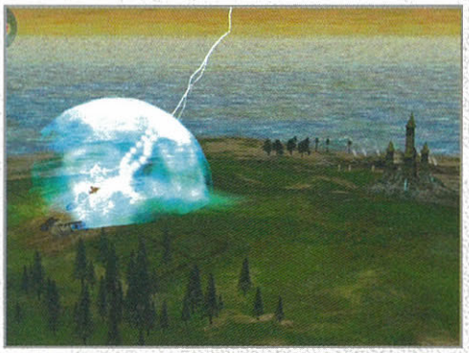


*Le fameux pont suspendu.*



*Les bébés créatures ont vraiment l'air de bébés : grosse tête, gros bidon et démarche pataude à souhait. La dernière réalisation de Scawen a été obtenue en affectant différentes techniques de croissance au même modèle. Techniquement, c'est plutôt balèze. Visuellement, c'est super réaliste.*

# Peter Molyneux



À droite, le temple où viennent prier les villageois. À gauche, un des sorts lancés grâce à la mana fournie par ces mêmes villageois.



## Les créatures de Black and white

Pendant les 30 premières secondes du jeu, vous n'aurez rien d'autre à faire que de mater un groupe de villageois en train de prier. Un de leurs mômes s'est fait choper par un lion. Dans leur innocence, ils appellent une intervention divine. Et voilà qu'ils prient avec tant de ferveur qu'il vous font descendre des cieux, où vous étiez bien confortablement installé. Vous voilà donc face à votre premier choix moral : allez-vous soigner l'enfant, tuer le lion, ou... ? En tant que dieu, vous êtes évidemment désincarné. Vous n'avez pour seul moyen d'expression que cette main qui se balade sur tous les screenshots du jeu. Vous vous baladez donc, et vous finissez par repérer des petites créatures qui semblent plus intelligentes que les autres : un gorille, une vache, un zèbre, un tigre... Vous décidez donc d'attraper et de prendre soin d'une de ces petites créatures. Et tandis que les autres restent à l'état sauvage, la vôtre grandit en sagesse et en beauté. Ou en connerie et en mocheté, c'est selon. Elle contribuera à asseoir votre emprise sur vos villageois, et pourra même apprendre de nouveaux trucs si vous la sortez le soir. Sur les réseaux, par exemple. Du coup, vu que la personnalité de votre créature peut être sauvegardée indépendamment de son apparence physique, vous pourrez changer cette dernière en cours de jeu, et surtout pour les parties en réseau.

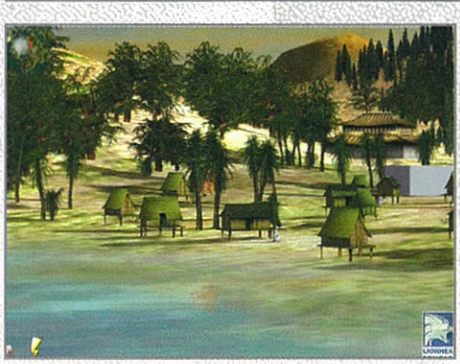


Tout un tas de créatures animales seront disponibles dans le jeu. Mais il n'a pas encore été décidé si l'homme serait lui aussi présent dans la version finale.

Et cette décision a rendu ma vie tellement plus facile ! Il faut que je vous raconte une chose vraiment incroyable, qui m'est arrivée il y a environ deux mois. Il existe une feuille qui contient tous les chiffres concernant Black and White : à partir de quel âge une femme peut avoir un bébé, quelle est la force de chaque sort, à quelle vitesse les arbres grandissent, quelle est la gravité... Cette feuille est véritablement la clé de Black and White. Et cette feuille, je l'ai un jour laissée sur la machine d'un des testeurs. Par erreur. Et ce testeur a décidé de la modifier. Il a anéanti tout mon équilibre minutieux avec des chiffres complètement délirants, sauvegarde la nouvelle feuille et lance le jeu. Les arbres poussent maintenant très vite. Mais voilà : les villageois comprennent que les arbres poussent vite, donc ils se mettent à les couper plus vite. Et ils débitent plus vite leur bois. Et les maisons ne prennent plus autant de temps à construire : au lieu qu'un seul villageois bâtisse une maison, il y en a maintenant dix... Le jeu s'est reconstruit autour de ces nouvelles données. La simulation était assez forte pour qu'un nouvel équilibre se mette en place. C'est là que j'ai su que ça marchait vraiment.

■ *Parlez-moi de votre enfance...*

Je pense que nous imaginons tous avoir eu la pire des enfances. En tout cas, c'est ce que je me suis imaginé pendant longtemps. Mais je pense finalement que j'ai eu une enfance très correcte. Mon père me racontait toujours des histoires, dont je me souviens très précisément. Il y avait en particulier une histoire qu'il avait inventée, une de mes préférées, avec un robot géant. La façon dont il décrivait la taille de cet



immense robot, par rapport aux petits êtres humains, était incroyable. Cette histoire m'a toujours suivi. Je pense que c'est à cause d'elle qu'il y a des petits bonshommes dans tous mes jeux. Et la créature géante de Black and White vient clairement de ce robot. La deuxième chose, c'est que ma mère possédait un magasin de jouets. On s'imagine ce que ça doit être génial pour un enfant... Mais on se trompe. Évidemment, j'avais plein de jouets, mais ils étaient cassés, incomplets, sans règle de jeu. J'étais souvent obligé d'inventer mes propres règles. C'est comme ça que j'ai « inventé » mes premiers jeux, en quelque sorte. Enfin, la dernière chose intéressante héritée de mon enfance est que je suis dyslexique. J'ai beaucoup de mal à écrire correctement. Et la programmation a été pour moi LA solution pour m'exprimer. À l'école, parce que presque tout passe par l'écrit, j'avais d'assez mauvaises notes. Ce n'est qu'à l'université, quand j'ai commencé à étudier l'informatique, que je suis devenu bon. Mais j'ai bien failli ne jamais arriver jusque-là. Tout le monde était persuadé que je n'arriverais jamais à rien.

■ *Qu'est-ce que réussir, pour vous ?*

Je pense que je suis vraiment très chanceux : j'ai les moyens de créer des jeux vidéo, lesquels font des choses incroyables. Dans une moindre mesure, ils peuvent changer la vie des gens. Juste pour une courte période. Et avoir cette possibilité est la plus extraordinaire des choses. Mon ambition n'a rien à voir avec l'argent, ni avec les bonnes notes dans les magazines. Elle a à voir avec la vie des gens. Nous ne sommes pas si nombreux, comparés à l'immensité de la population mondiale, à avoir la chance de pouvoir réaliser cela. Et si on a les moyens, le plus grand crime serait de ne pas en faire usage. Voilà mon ambition : en faire le meilleur usage possible.



Après avoir tapé quelques lignes de code, même Peter Molyneux est inquiet en attendant de voir apparaître le résultat.





■ *Pour en faire quoi ?*

C'est une question difficile. Pour apporter autre chose aux gens, j'imagine. Pour enrichir leur vie. Pour leur permettre d'être créatifs, de prendre leurs propres décisions, d'inventer leur propre monde. Pour leur apporter du plaisir surtout. Pour leur permettre d'apprendre des choses sur eux-mêmes. Un peu de tout ça. C'est ce qui me plaît tant, avec Black and White : c'est un jeu tellement ambitieux, j'y mets tellement de choses ! Et tout se passe tellement bien avec l'équipe, et tout fonctionne tellement bien au niveau du jeu, que je me demande même parfois si j'arriverai à faire mieux, à m'enthousiasmer comme maintenant.

■ *Comment définiriez-vous Black and White ?*

Je ne pense pas qu'on puisse faire rentrer Black and White dans une catégorie. Mais disons qu'en solo, c'est un jeu de rôles où vous jouez le rôle d'un dieu. Vous suivez une histoire, une histoire qui changera en fonction de ce que vous ferez dans le jeu, une histoire qu'est en train d'écrire un écrivain très, très, très, très célèbre, d'ailleurs (NDR : Désolé, il n'a pas voulu en dire plus). En multijoueur, au contraire, c'est un mélange entre un jeu de stratégie et un god game, où on se bat les uns contre les autres pour la domination de tout un territoire. Et au-dessus de tout ça, en multi comme en solo, c'est un jeu où il faut élever un enfant virtuel, auquel vous pouvez donner la personnalité que vous voulez.

■ *Quelle est la clé de ce jeu ?*

Pour obtenir de vos villageois qu'ils prient pour vous, vos deux principaux moyens sont la peur et le respect. Les petites personnes sont pures et innocentes. Avant votre arrivée, leur monde est en équilibre et ils ne connaissent pas la violence. Mais votre créature est tellement différente d'eux et ils sont tellement innocents, qu'ils ne pensent même pas à vous juger. Ils se mettent juste à vous craindre. Et qu'ils vous craignent en bien, parce que vous les aidez à se développer, ou qu'ils vous craignent en mal, parce que vous êtes méchant avec eux, vous développez chez eux des sentiments. Ce sont ces sentiments qui vont vous donner votre force. (NDR : qu'ils vous respectent ou qu'ils aient peur de vous, vos villageois viennent prier pour vous quand vous les appelez. En priant, ils génèrent de la mana, laquelle vous permet de jeter vos sorts. Plus vos villageois sont nombreux, plus vous avez d'emprise sur eux, et plus ils génèrent de mana.) Black and White, c'est aussi une expérience morale. Vous pouvez rendre ce monde aussi mauvais, cruel, horrible, ou beau et merveilleux que vous le voulez. Je suis fasciné quand je vois des gens y jouer. Parce que dans ces moments, le jeu m'échappe complètement. Ce n'est plus du tout le monde que j'ai créé. Et j'avoue que ça me fait aussi un peu peur.

■ *Quelle est l'attitude la plus efficace ?*

Je ne sais pas. Si vous optez pour la solution de la peur, les villageois seront beaucoup plus obéissants et ils prieront plus fort. Mais d'un autre côté, comme ils seront moins bien nourris et moins heureux, ils se développeront moins vite, donc ils seront moins nombreux. Si vous jouez la carte du respect, les gens vous honoreront avec moins d'intensité, mais ils auront davantage d'enfants. Il faut sans doute un peu des deux. Être gentil, par exemple, c'est un bon moyen pour rendre les gens accros à vous. Mais si vous êtes trop gentil avec eux, si vous commencez à leur donner de la nourriture par exemple, ils prendront goût à ce confort et finiront pas oublier comment la produire eux-mêmes. Et si vous délaissez ce village pendant quelque temps, ils pourraient même croire que vous êtes méchant, car vous les avez abandonnés sans nourriture. De la même façon que vous leur avez fait oublier des choses, vous allez également leur en apprendre. Mais quoi que vous fassiez dans Black and White, le monde changera. Et pas en bien. Car vous en avez irrémédiablement rompu l'équilibre.

■ *Mais est-ce que les villageois ne peuvent pas finir par se rebeller contre nous ?*

Si vous pouviez revenir 5 000 ans en arrière, avec tout ce que vous savez, en emportant tout ce que vous voulez de notre époque, vous seriez comme un dieu là-bas. Vous pourriez tuer des milliers de gens, guérir des épidémies, leur enseigner des techniques nouvelles... Pensez-vous que les gens s'arrêteraient de vous craindre ? L'Empire égyptien a maintenu en esclavage tout un peuple pendant plus de 3 000 ans. L'Empire chinois a duré encore plus longtemps. L'Empire japonais dure encore aujourd'hui. Pour qu'une rébellion se mette en place, il faut que ce soit un mouvement général, que les petites personnes s'organisent entre elles. Et ceci ne peut pas arriver dans le jeu solo. En revanche, en multijoueur, un autre joueur pourra essayer de soulever vos villageois contre vous.



■ *Votre prochain jeu, Dojo, ne sera pas sur PC. Pourquoi ?*

Parce que j'ai envie d'essayer de faire quelque chose sur console. Je ne suis passé que de l'Amiga au PC, dans ma vie. J'ai juste envie d'essayer autre chose. Je pense que le jeu sera de toute façon porté sur PC. Mais il sera développé pour la prochaine génération de consoles : la Dreamcast, la PlayStation 2, et la prochaine console de Nintendo, sans doute.









*Tout Lionhead est dans cette pièce. Question dimensions, ça change de Bullfrog.*

# Lankhor bouge encore




Lankhor, Vroom, Maupiti Island... Voilà un bon coup de nostalgie qui nous prend.

Par Fishbone

**Non, Lankhor n'est pas mort, et c'est pas sans un certain bonhor que nous sommes allés leur rendre une petite visite de courtoisor, dans leurs locaux de la banlieue parisor. L'avenir, c'est des jeux, toujours et encore, pour la plus grande joie des éternels d'jeuns que nous sommor. Finalement, c'est pas bien compliqué, la poésor, c'est juste une question de volonté. Pardon, de volontor.**



■ *Joystick : Comment se fait-il que vous ayez décidé de vous relancer dans les jeux vidéo, après tout ce temps, hum ? Dites ?*

Lankhor : En fait, nous n'avons jamais fondamentalement arrêté, parce que nous avions quitté le monde ST/Amiga pour développer des jeux sur Megadrive. Après, nous nous sommes lancés dans un projet de système en relief à base de cristaux liquides, qui n'a pas abouti parce que nous n'avons pas pu trouver les fonds nécessaires. En fait, un partenaire nous a lâchés au dernier moment. C'est à ce moment qu'un éditeur nous a demandé si nous serions intéressés par le développement d'un jeu de Formule 1. C'était en 1995.

■ *Donc, si mes doigts sont exacts, cela nous fait quatre ans pour développer Official Formula One ?*

Non, plutôt trois ans, car nous n'avons commencé le jeu qu'en 1996, à 3. Ce n'est qu'au cours de l'été que nous avons réuni l'équipe pour réaliser le jeu.

■ *Le syndrome Vroom n'est pas loin ! Et quel regard portez-vous sur l'évolution des jeux, vous qui possédez quand même un certain recul sur la question ?*

Un cap a vraiment été franchi. Aujourd'hui, on ne peut plus faire des jeux sans réunir des talents variés (effets spéciaux, programmation, graphisme, etc.). Nous sommes vraiment en présence d'un marché qui a grossi et qui est soutenu par des systèmes financiers importants. Il y a une petite part de futilité derrière tout cela : on vous présente du « cosmétique », on vous rajoute des polygones, mais on parle assez peu du fond des jeux. Personnellement, ça nous gêne, et on a envie de rentrer dans le fond des choses. Parce que si nous créons, c'est parce que nous avons des choses à dire. Avoir réussi à ajouter 20 % de polygones en plus dans un jeu, sans savoir ce que cela va apporter réellement, ça ne nous intéresse pas. Avant, il y avait des jeux sans graphismes qui possédaient plus de profondeur que les jeux actuels. Ce manque de maturité nous gêne, oui. De même que la course en avant technologique, qui nous prend à la gorge parce qu'on n'a pas le temps de faire autre chose, alors qu'on préférerait bien plus se consacrer au fond. Tout l'enjeu consiste à trouver le temps de faire les deux à la fois, car si on n'apporte pas la technologie, on est vite laminé.

■ *Pensez-vous qu'il soit possible de revenir à des développeurs « artisanaux », qui privilégient la qualité à la quantité ?*

On aimerait bien. Il faut simplement acquérir une certaine indépendance financière. On pense que cela est faisable car le marché s'est développé. Si une société arrive à faire de l'argent à travers des produits commerciaux, elle peut acquérir à ce moment-là les moyens d'emprunter des chemins un peu différents. De plus, nous ne sommes absolument pas convaincus que les gens ne veulent que « ça » ou « ça ». Si on leur propose d'autres formes d'émotion, à notre avis, cela fonctionnera. Des produits comme Myst en sont un bon exemple. Ils se sont démarqués, ils ont pris un risque. Et puis, la technologie, c'est bien au début, mais s'il n'y a que ça, à force, on sature...

■ *Est-ce pour ça que vous avez privilégié le mode software dans Official Formula One ?*

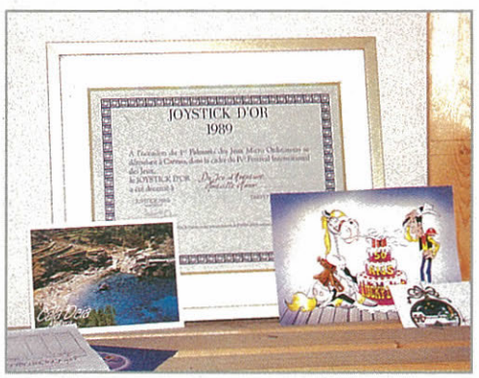
Oui, cela s'inscrit dans la démarche de ne pas faire uniquement des jeux pour les personnes qui ont les moyens de se payer des grosses machines. On a fait beaucoup d'efforts sur ce point, et cela nous a obligés a retravailler de nombreuses fois le programme.

■ *Vous aviez plus ou moins disparu avec Vroom, vous revenez avec un jeu de Formule 1. L'avenir maintenant, c'est quoi à part la Formule 1 ? (NDR : deux autres titres sont prévus, afin d'exploiter la licence officielle acquise pour trois ans.)*

Afin de changer un peu de l'aspect graphiquement « réaliste » imposé par le domaine de la Formule 1, on aimerait s'orienter vers quelque chose de plus délirant, de plus cartoonesque. On possède également dans nos cartons un scénario tout prêt, qui est la suite de Maupiti Island, et qui se prêterait très bien à un univers 3D. Par contre, nous voudrions atteindre un degré de qualité visuelle et d'animation élevé. L'action se déroulerait au Japon, et ce qui nous intéresse, c'est de recréer l'ambiance de ce pays. On ne veut pas simplement un monde 3D avec des polygones, etc., mais plus quelque chose qui pourrait se rapprocher de l'esprit et l'ambiance du « Nom de la Rose », par exemple.

■ *Ok. Et le fait d'avoir réalisé Vroom vous a-t-il aidé à réaliser Official Formula One ?*

Cela nous a déjà aidés à signer des contrats ! (rires) Pour le reste, seuls de petits aspects de Vroom nous ont un peu aidés pour Official, comme la gestion du contrôle de la voiture au clavier. Sinon, on retrouve quelques points communs, comme la volonté de proposer une perspective profonde et les chuchotements des turbulences aérodynamiques.




Ils sont bien ces gens... Et question déco, ils sont imbattables !



# Au-delà des performances...

**Millennium G400,** *une gamme d'accélérateurs graphiques aux fonctions uniques pour le jeu 3D*

## Qualité d'affichage incomparable

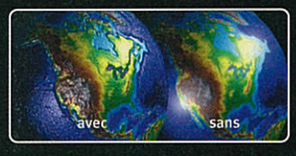
- Gestion matérielle du vrai Environment Mapped Bump Mapping pour un réalisme 3D impressionnant
- Technologies révolutionnaires : Vibrant Color Quality², texturing et Z-buffering en 32 bits pour un rendu 3D ultra précis
- RAMDAC de 300 ou 360 Mhz avec technologie UltraSharp pour un affichage sans scintillement

## Accélération explosive

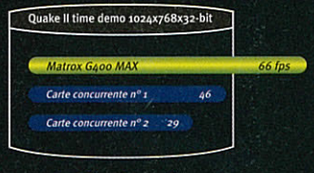
- Performances 2D, 3D et DVD supérieures
- Processeur graphique DualBus 256 bits unique au monde
- Accélération AGP foudroyante
- 16Mo ou 32Mo de mémoire vidéo
- Accélération 3D imbattable : Forsaken™ en 2048x1536 à plus de 60 images/sec.

## Modularité exemplaire

- Seule carte du marché à proposer 8 combinaisons d'affichage bi-écran entre moniteurs RGB, téléviseur (sortie PC/TV) et écrans plats
- Affichage bi-écran avec des résolutions et des taux de rafraîchissement indépendants




Fonction 3D Environment-Mapped Bump Mapping




La 3D la plus rapide



Connectez deux écrans à partir d'une seule carte AGP




*Matrox Millennium G400 :*
*une seule carte, des possibilités infinies !*

matrox
www.matrox.com/mga/francais/

Matrox France, Silic 225, 94528 Rungis Cedex. Tel 01 45 60 62 00. Support technique par courrier, fax (01 45 60 62 05) et Internet (http://www.matrox.com/mga/francais/tech_support/tech_request_form.htm). Au Québec, appelez : (514) 822-6330

Pour plus de précisions sur les benchmarks obtenus, veuillez vous référer au site « www.matrox.com/mga/intermediate/fineprint/ ». DRAKAN Order de Flame est une marque déposée de Psygnosis Limited,1990. Slave Zero est une marque déposée d'Accolade.inc, 1999. La démonstration Matrox G400 a été créée par Digital Illusion. Expendable est une marque déposée de Rage Software. Combat Flight Simulator, Copyright 1999 Microsoft Corporation. Quake II est une marque déposée de Software Inc, 1997. Forsaken™ est une marque déposée de Acclaim Entertainment Inc, 1998. Toutes les autres marques déposées sont la propriété des sociétés respectives.

# Reportage

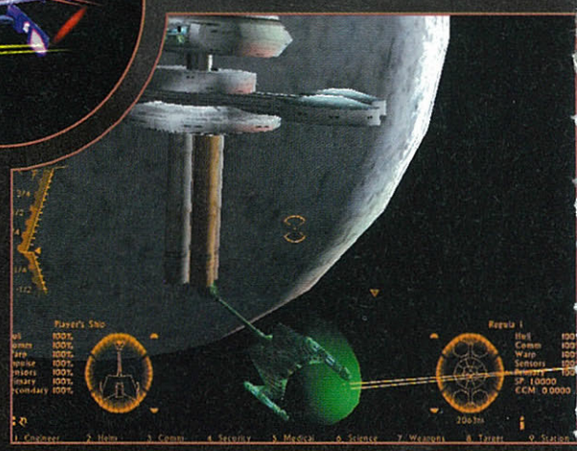
PAR WANDA

Trois titres Star Trek en développement chez Interplay, trois chez Activision… La fin de l'année s'annonce faste pour les trekkies. Et parmi tout ça, quelques titres se détachent du lot, dont notamment Starfleet Command et Klingon Academy, tous deux développés par 14° East, le studio de développement d'Interplay spécialisé dans les jeux Star Trek. C'est donc dans les bureaux d'Interplay, où je me suis fait téléporter, que j'ai rencontré les deux chefs de projet en question et obtenu quelques infos sur leurs jeux.





*Erik Bethke, le chef de projet de Starfleet Command, en train de m'expliquer « ce qu'aiment les joueurs ». Ah, je vous jure, c'est pas drôle tous les jours, d'être une femme dans ce milieu…*

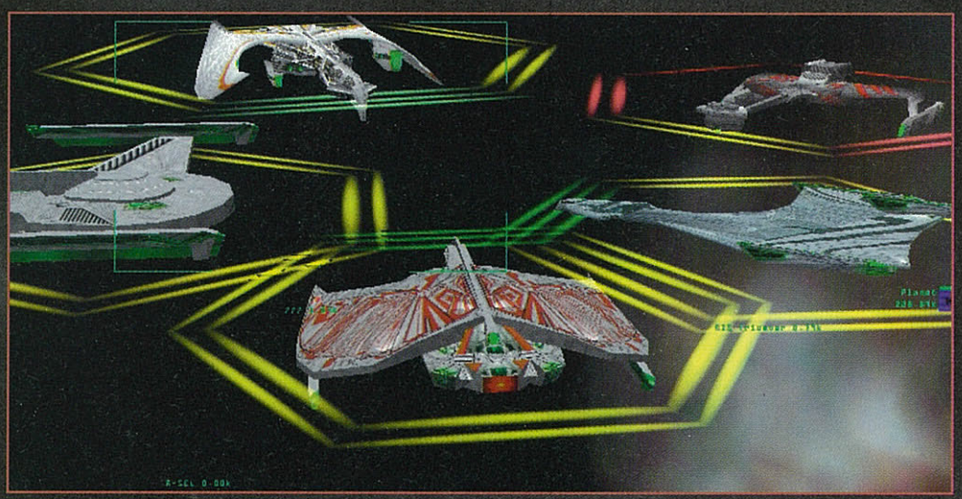





# Star Trek rulezzz !



Comme on vous le rappelait le mois dernier, Star Trek n'est pas une série télé comme les autres. Pour ses fans, ce n'est pas simplement la meilleure : c'est la seule qui existe. Et comme ils la connaissent sur le bout des doigts, le seul moyen de les satisfaire, c'est de la respecter scrupuleusement sur tous les plans. Bref, pour créer un jeu Star Trek, il faut presque être meilleur trekkie que programmeur ou game designer… Mais rien n'empêche d'être les deux, d'ailleurs. En tout cas, ce qui est sûr, c'est qu'en créant le studio 14° East pour exploiter la licence Star Trek, Interplay était conscient de cet état de fait. Ce qui est tout aussi sûr, c'est qu'en entrant chez eux, j'ai vraiment eu l'impression de débarquer sur une autre planète - ces mecs sont fous ! Et ce qui est encore plus impressionnant, c'est que, malgré cette barrière qui nous séparait, j'ai vraiment eu l'impression de découvrir là deux très bons jeux… Étant donné la pauvreté de ma culture Star Trek - oui, je l'avoue, pour moi, Star Trek est une très bonne série, mais ce n'est pas la seule que j'aime… Ouille, non, pas les oreilles ! - un jeu qui aurait eu pour seul mérite de respecter à la lettre cet univers m'aurait laissée de marbre. Or, ce ne fut pas le cas avec ces deux-là. Ce qui prouve bien que, quand on y met un peu du sien, on peut réussir à faire un vrai jeu avec une série mettant en scène des mecs en pyjama.





# Starfleet Command

**GENRE : STRATÉGIE ET COMBAT SPATIAL - EDITEUR : INTERPLAY - DÉVELOPPEUR : 14° EAST, ÉTATS-UNIS - SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 99**
**MULTIPLAYER : JUSQU'À 6 JOUEURS - WEB : WWW.14DEGREES.COM**



*Vous pourrez vous battre dans 6 types d'environnements : nébuleuses, trous noirs, champs d'astéroïdes, nuages de poussière…*

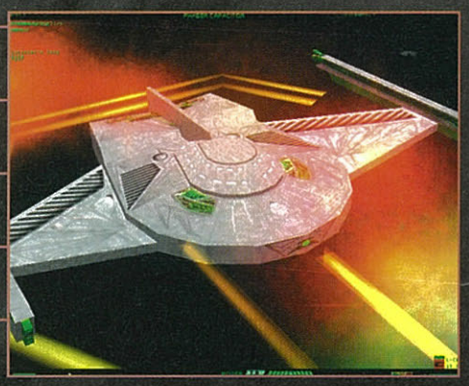
Starfleet Command est beaucoup plus qu'un énième jeu de stratégie basé sur l'univers de Star Trek : ce n'est ni plus ni moins que la mise en scène multimédia du célèbre jeu de plateau Starfleet Battles. Ce titre ne vous dit rien ? Hum, c'est que vous ne devez pas être un vrai trekkie. (Eh, eh, comment je me la joue, là.) À sa création, il y a une quinzaine d'années, Starfleet Battles n'offrait la possibilité de prendre les commandes que de deux vaisseaux : un de la Fédération ou un Klingon. Mais, aujourd'hui, avec la tonne d'expansion packs sortie depuis, le jeu compte environ 300 vaisseaux de tous types et de toutes races. Et ce sont de véritables batailles spatiales qu'il permet de simuler ultra-fidèlement à l'univers de Star Trek. Bref, quand l'équipe de 14° East - des trekkies de première, ces coyotes-là - s'est décidée à exploiter toute cette richesse, elle bénéficiait d'un système de jeu qui avait déjà largement fait ses preuves.

## C'EST QUOI LE BOUTON, LÀ ?

La difficulté de l'affaire, à ce niveau, n'était plus dans la définition du type d'expérience que le soft devait offrir, ni dans celle des mécanismes du jeu, mais bel et bien dans la mise en forme de ces dizaines de règles archi-précises. En un mot : dans l'interface. Et, pour le coup, cette dernière ne manque

Hotmail
msn
Microsoft®

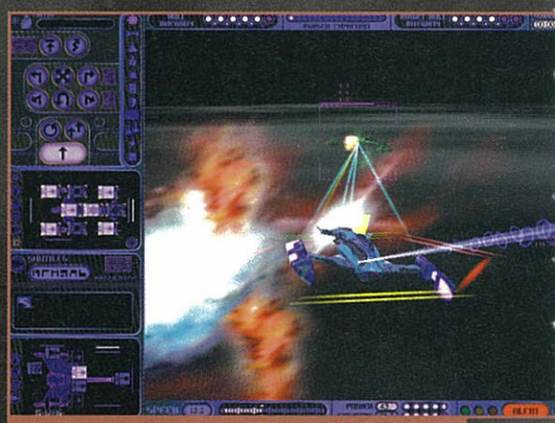
# Star Trek rulezzzz !



pas de richesse, car au total, Starfleet Command ne compte pas moins de 313 boutons ! J'aimerais pouvoir vous dire que tous ces boutons sont utiles, que les quelque 40 écrans de gestion sont hyper bien foutus et que la navigation au sein de tout ça se fait comme dans un rêve… Malheureusement, ce n'est pas le genre de chose dont on peut juger en l'espace de quelques heures, surtout si on ne connaît pas bien l'univers de Starfleet Battles, ce qui est mon cas. Quoi qu'il en soit, une chose est sûre : même si les gars de 14° East n'ont pas pondu une interface parfaite, leur approche a été très scientifique et la fidélité au jeu de plateau scrupuleusement respectée. Les quelques petites modifications apportées à ce dernier ont été entérinées par de multiples discussions avec les plus intransigeants des spécialistes du jeu.

## EUH… IL EST OU LE JEU, DANS TOUT ÇA ?

Starfleet Command vous permettra très bientôt - sa sortie est prévue pour août aux États-Unis - d'incarner un membre de la Fédération, un Klingon, un Romulian, un Lyran, un Hydran ou un Gorn, dans une centaine de missions variées. Car si vous pouvez choisir à peu près n'importe quel vaisseau de l'univers de Starfleet Battles et passer des heures dans les méandres de l'interface pour choisir - entre autres - vos armes et votre équipage, il faudra finir par aller goûter de l'ennemi. En vrai. Enfin, je veux dire en bougeant sa souris pour manœuvrer son vaisseau dans un environnement 3D doté d'un système de caméras multiples, en se faisant attaquer par des vaisseaux doués d'une sale Intelligence Artificielle, en étant parfois aidé par des coéquipiers dotés d'une bonne Intelligence Artificielle et en appuyant sur les touches de son clavier pour faire « boum, boum » sur les ennemis. Et avec la carte d'allocation des dommages reproduite en temps réel. Et avec des vaisseaux et des tactiques propres à chaque type d'adversaire, évidemment.
Au début de chaque campagne, l'univers sera équitablement réparti entre les 6 races. Votre rôle étant bien entendu d'atteindre la maîtrise totale de cet univers, c'est sur la carte que vous choisirez les territoires que vous voulez attaquer. La centaine de missions possibles se répartit comme suit : 10 missions spécifiques à chaque race (donc 60 en tout) et 40 communes à toutes les races. Une campagne étant composée de 30 missions, vous jouerez donc systématiquement les 10 concernant la race que vous aurez choisie, plus une vingtaine selectionnées parmi les 40 communes. En accumulant les victoires, vous progresserez dans la hiérarchie et aurez accès à de nouveaux vaisseaux, ainsi qu'à de nouvelles responsabilités. Bref, indépendamment de l'univers dans lequel il s'inscrit, Starfleet Command s'annonce comme un très bon jeu de combats stratégiques dans l'espace. Et ça fait quand même un bout de temps qu'on n'a pas vu un bon titre de ce type.

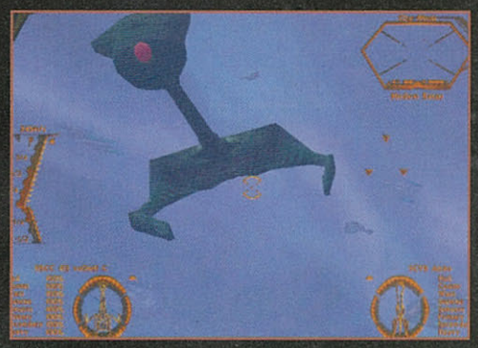


*Pour palier le côté hermétique de l'univers de Starfleet Battles, 14° East a développé pas moins de 6 tutoriaux différents.*

# Klingon Academy

**GENRE : COMBAT SPATIAL - EDITEUR : INTERPLAY - DÉVELOPPEUR : 14° EAST, ÉTATS-UNIS - SORTIE PRÉVUE : FIN 99 - MULTIPLAYER : OUI - WEB : WWW.14DEGREES.COM**

Comme Starfleet Academy, son prédécesseur, Klingon Academy nous met dans la peau d'un apprenti commandant qui, en apprenant le métier de chef, va réussir par la même occasion à sauver son pauvre peuple de toutes les épées de Damoclès suspendues au-dessus de sa tête. Si tant est qu'un peuple ait une tête. Et si tant est que vous arriviez à la fin du jeu. Car il ne faut quand même pas rêver : vous ne sauvez personne, au début, à part votre propre peau. Au pire, si un vaisseau ennemi a réussi à vous amocher, vous perdez quelques membres de votre équipage et vous devrez remonter le moral des autres, sous peine de perdre toute crédibilité à leurs yeux. Mais cette partie-là ne sera pas de la tarte pour autant. En effet, un des intérêts de la série des Academy se situe dans ce qu'on ne fait rien soi-même : on se contente de donner des ordres aux officiers du pont, lesquels gèrent et dirigent leurs hommes au sein



de l'équipage. Enfin, « hommes » est un bien grand mot : ces êtres-là ne sont même pas humains, savez-vous. Il paraît qu'ils viennent d'une autre planète. Déjà qu'on n'arrive pas à comprendre nos propres voisins… Déjà que, dans


Est-ce que MSN Hotmail est une messagerie rose?

Non, absolument pas, c'est votre e-mail gratuit.

www.hotmail.fr Microsoft
jusqu'où irez-vous ?*

Microsoft. B 327 733 184 RC Corbeil



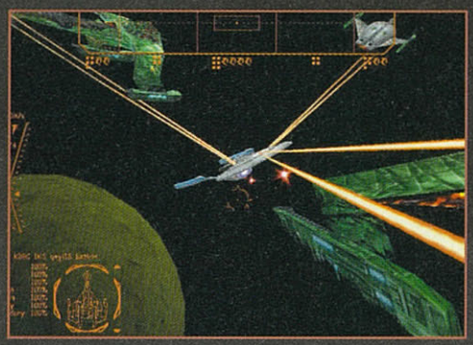
*Plus de trente vaisseaux ont été créés pour l'occasion et sont donc complètement nouveaux dans l'univers de Star Trek. Celui-ci est un de mes préférés.*

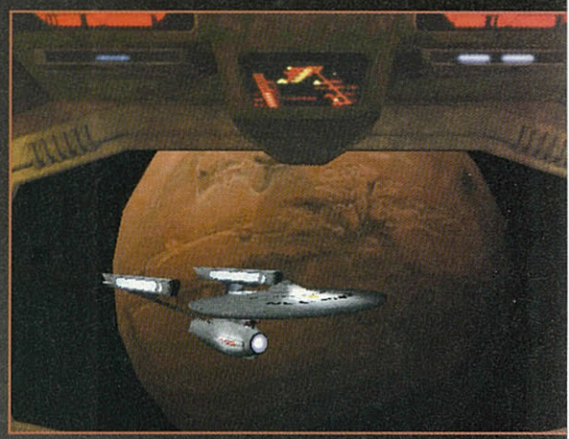
Starfleet, il y avait une grande majorité d'humains et qu'on avait bien du mal à les gérer… Je n'ose imaginer les difficultés qu'on rencontrera quand il s'agira de se faire obéir d'une bande de Klingon vociférants.

## TO SHOOT OR NOT TO SHOOT

Comme Starfleet, Klingon n'est donc pas à proprement parler un shoot spatial. Outre la partie gestion « humaine », les combats sont éminemment stratégiques. Tout est pris en compte, depuis les comportements spécifiques à chaque ennemi jusqu'à la gravité des planètes qui influe sur le comportement des vaisseaux - y compris le vôtre. Comme dans Starfleet, vous commencerez chaque mission avec une map, des objectifs et une durée impartie. Ensuite, libre à vous de choisir votre itinéraire et votre stratégie. L'interface du jeu a été améliorée, notamment en ce qui concerne la gestion des officiers de pont. Outre les touches 1 à 9 du pavé numérique, vous aurez également une barre de menus, au bas de l'écran, qui vous permettra de les sélectionner à la souris. En solo, le jeu sera ralenti au 1/10e, quand vous vous baladerez sur les menus de gestion. En multi, vous pourrez également jouer la Fédération, les Romulian, les Gorn, les Tholian et une nouvelle race : les Sha'Kurian. Ces derniers sont intéressants dans la mesure où ils sont essentiellement composés de petits vaisseaux, ce qui permettra des affrontements bien disproportionnés, genre un gros contre une myriade de petits.









*Raphaël Hernandez, chef de projet de son état, est aussi un grand fan d'Elvis. Il voulait me faire une petite démo de ses talents de chanteur et de guitariste, mais on n'a pas eu le temps.*



## STARS À L'APPUI

Pour revenir sur le jeu solo, sachez enfin que Klingon Academy se situe juste avant Star Tek IV et mettra en scène Christopher Plummer (le général Chang) et David Warner (le chancelier Gorkon), dans des vidéos à la Wing Commander. C'est sous la tutelle de Chang, le plus grand guerrier klingon du moment, que vous aurez la joie et l'honneur d'apprendre les tactiques de combats et le code guerrier klingon. L' « Elite Command Academy », fondée par le général Chang himself, a pour mission de préparer la nouvelle génération de guerriers. Quant à vous, tout au long des quelque 30 missions que compte le jeu, vous devrez faire vos preuves en tant que tacticien et commandant de vaisseau, afin d'être l'heureux élu qui participera, aux côtés de Chang, aux dernières batailles décisives contre la Fédération.



# Sur les terres de Darien, 4 royaumes s'affrontent...



## Honneur. Vengeance. Espoir. Terreur.

**Sur les terres de Darien la guerre approche, de gigantesques légions de lanciers et de zombies s'avancent sur terre, des citadelles brûlent, les océans se couvrent d'armadas flamboyantes, les magiciens préparent leurs incantations magiques et dans les airs des duels de chevaliers-dragons ont déjà commencé...**
**En tant que Grand Immortel et Monarque de l'une des 4 grandes civilisations millénaire de Darien vous devez mener vos troupes à la victoire... ou disparaître avec votre peuple !**







© GT Interactive. Tous droits réservés. Cavedog, Boneyards, GT Interactive sont propriétés de leurs propres sociétés.



# La référence indétrônable des jeux de stratégie en temps réel

- 4 civilisations à contrôler, chacune ayant ses propres stratégies et évolutions
- Une véritable histoire dans un univers fantastique : vous devrez diriger des armées de dragons, guerriers et magiciens dans une épopée riche en rebondissements
- Des graphismes très détaillés en haute résolution (utilise la plupart des cartes accélératrices 3D)
- Une richesse tactique encore jamais vue : vous disposez d'unités et de bâtiments nombreux et variés sur terre, air et mer, les sorts magiques et l'expérience des unités évoluent au fil des batailles.
- Une option multijoueurs exceptionnelle : en réseau, modem ou sur internet vous pourrez affronter des adversaires de tous les pays

TOTAL ANNIHILATION

# KINGDOMS

PC CD

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

CAVEDOG ENTERTAINMENT
A GT Interactive Company

www.cavedog.com

boneyards ONLINE GAMING

# Le top de la redac

## STRATÉGIE



HEROES 3
NEW WORLD

CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION

COMMANDOS
PYROS STUDIOS

BATTLEZONE
ACTIVISION

TOTAL A. : CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG

MYTH II
BUNGIE

AGES OF EMPIRES
MICROSOFT

## AVENTURE

DISCWORLD NOIR
PERFECT ENTERTAINMENT

GRIM FANDANGO
LUCASARTS

X-FILES
FOX INTERACTIVE

RIVEN
CYAN

SANITARIUM
ASC GAMES

DARK EARTH
KALISTO

THE CURSE OF MONKEY ISLAND
LUCASARTS

## SIMULATION

MECHWARRIOR 3
MICROPROSE

HIDDEN AND DANGEROUS
ILLUSION SOFTWORKS

X-WING ALLIANCE
TOTALLY GAMES

FALCON 4.0
MICROPROSE

MONACO GPRS 2
UBI SOFT

TOCA 2
CODEMASTERS

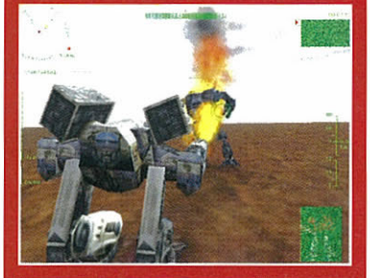
GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

COLIN MCRAE
CODEMASTERS

F-22 TAW
DID

FIFA 99
EA SPORTS

RAINBOW SIX
REDSTORM





## JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE
BIOWARE/BLACK ISLE

FALLOUT 2
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC 6
NEW WORLD

ULTIMA ONLINE
ORIGIN

DAGGERFALL
BETHESDA

## ARCADE/ACTION

OUTCAST
APPEAL

MIDTOWN MADNESS
MICROSOFT

TEAM FORTRESS CLASSIC
VALVE

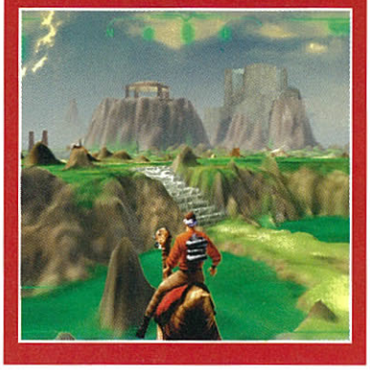
HALF-LIFE
VALVE

QUAKE 2 & MODS
ID SOFTWARE

TRIBES
DYNAMIX

UNREAL
EPIC GAMES

MOTOCROSS MADNESS
MICROSOFT



## WARGAME

CLOSE COMBAT 3
ATOMIC GAMES

THE OPERATIONAL ART OF WAR
EMPIRE

STEEL PANTHERS 3
SSI

GETTYSBURG
FIRAXIS

## LE TOP PREVIOU

TA KINGDOMS
STRATÉGIE
CAVEDOG

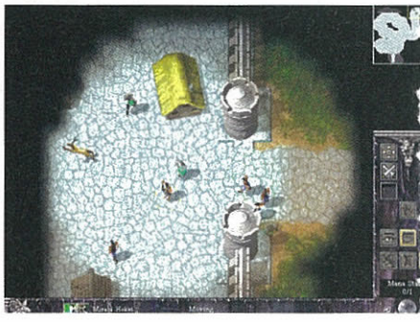
NEED FOR SPEED 4
SIMULATION
ELECTRONIC ARTS

RALLY 99
SIMULATION
MAGNETIC FIELDS

HOMEWORLD
STRATÉGIE
RELIC

AGES OF EMPIRES 2
STRATÉGIE
MICROSOFT

DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD



# La mode d'emploi de le Joystick en français




Au secours !
Nécessite une trop grosse configuration.

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.




Démo ou patch présents sur le CD-Rom.




Jeu majeur et indispensable.

Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Rage 128, Matrox G400, Riva TnT, TnT 2)

Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)

Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2, Rage 128, Matrox G400, Riva TnT, TnT 2 )

Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)

Compatible avec le Force FeedBack Pro, joystick à retour de force Microsoft

Fonctionne directement sous Windows 95

Fonctionne sous Windows NT 4.0

Fonctionne sous DOS

Fonctionne en mode DOS avec Windows 95

Utilise le MMX

40 Bevark

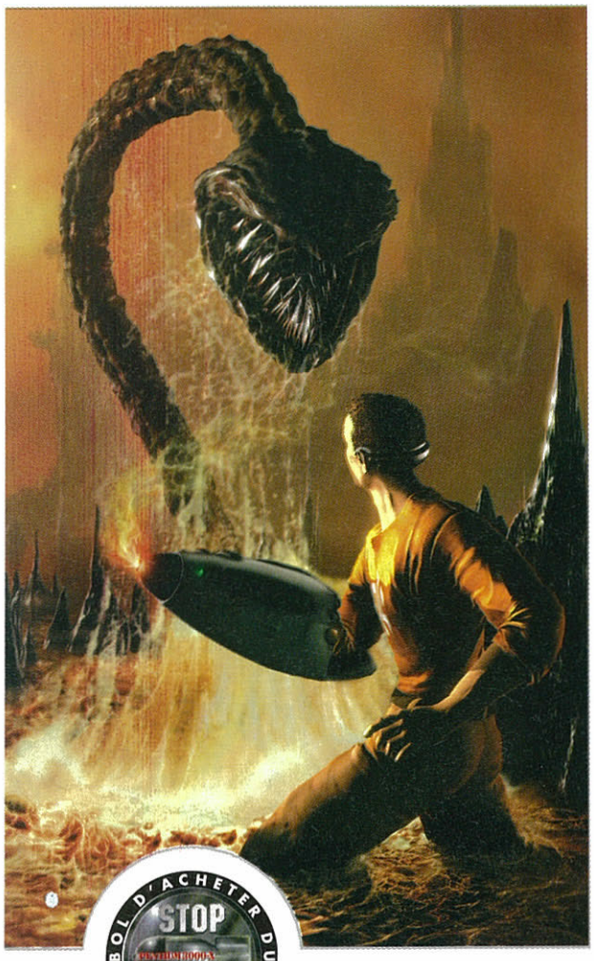
50 Moyen

60 Pas mal

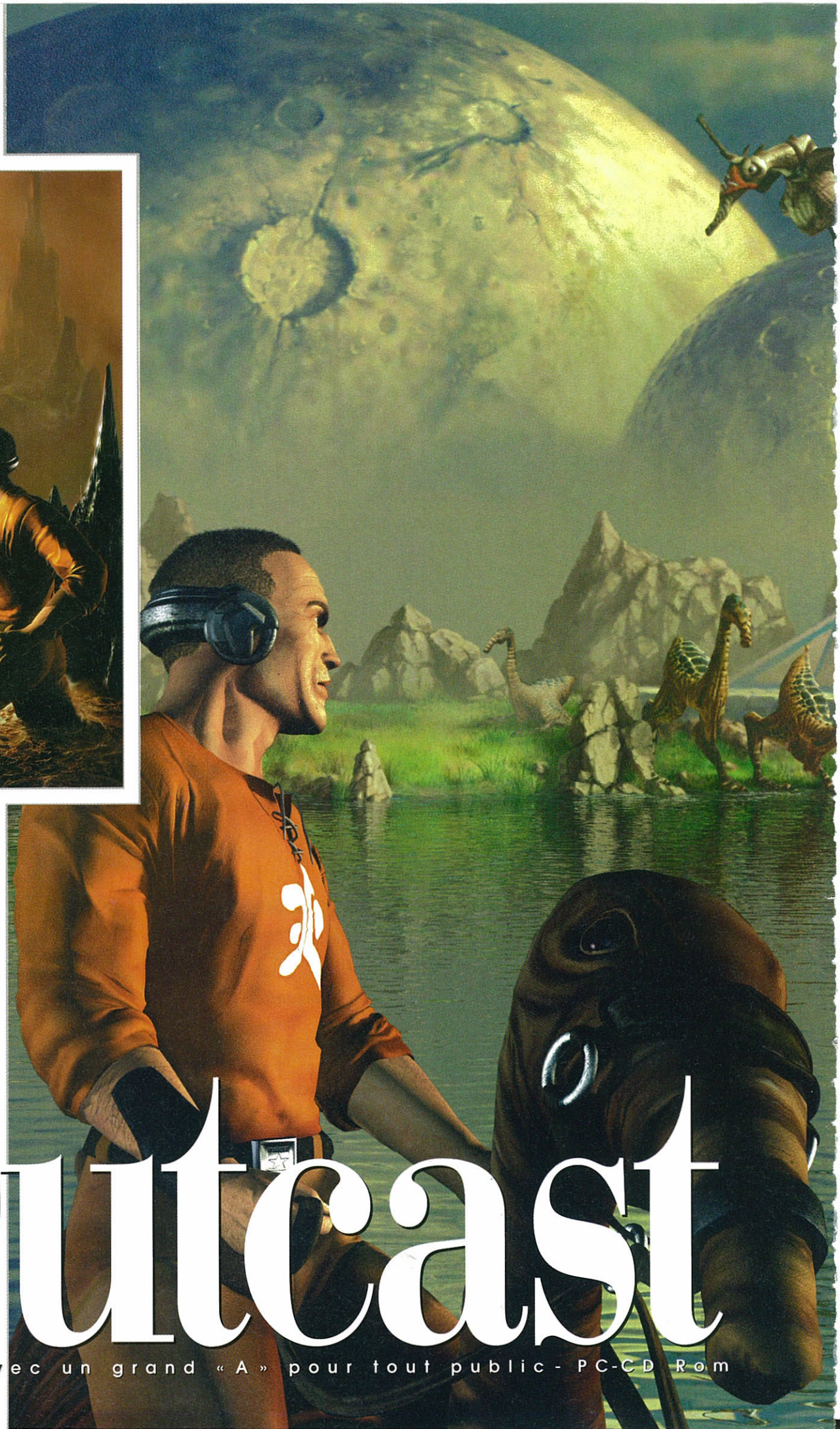
70 Bien

80 Très bien

90 Exceptionnel

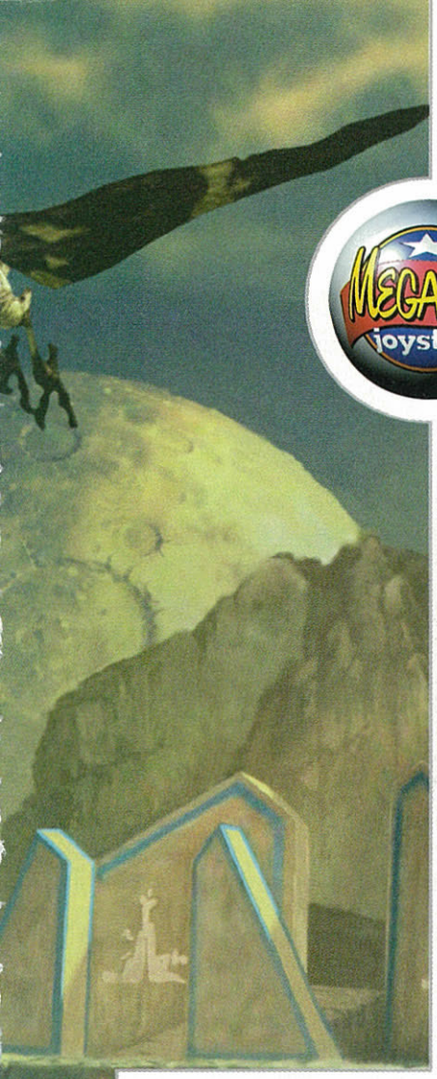




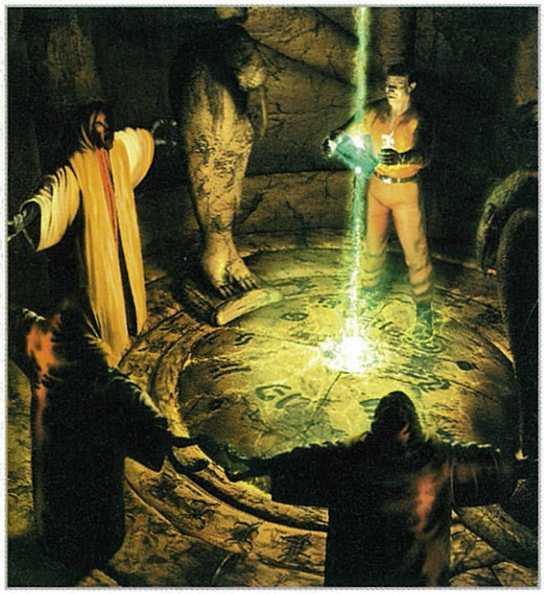



# Outcast

Aventure, avec un grand « A » pour tout public - PC-CD Rom



Mes cheveux sont hirsutes, ma peau me démange, mon jean ne sent pas bon, mon haleine pue le café et le cigare, et mes yeux sont explosés tellement ils en ont pris plein le cristallin. C'est fini pour moi ; ce jeu vient de détruire mon image de marque auprès de la gente féminine... Outcast m'a tuer.



Dur ! Dans tous les sens du terme, on peut dire que Outcast est un jeu qui fait violence et qui bouscule nos habitudes. Pourtant, on en voit défiler des jeux, mais celui-là sort vraiment de l'ordinaire. Outcast est un jeu sans compromis : par son parti-pris graphique, technique et ludique, Outcast happe le joueur. Littéralement. On en avait pourtant eu un avant-goût, et on était tous prévenus.

Parce qu'il est atypique, le joueur devra faire quelques sacrifices, ce test en est une preuve flagrante : pour vouloir profiter pleinement de ce jeu, la première chose à faire sera d'appeler son banquier pour lui expliquer qu'on a besoin d'une nouvelle bécane. Puis on se laissera embarquer dans un festival de couleurs et de nouveaux mondes, en prenant un soin infini à ne pas regarder sa montre. Avec toutes ces dispositions pleines d'insouciance, la récompense sera à la hauteur de l'engagement : faramineuse.

## Intro

Tout commence dans un verre de whisky. Cutter Slade, notre héros, se trouve juste derrière, installé dans un bar, dans un coin anonyme de ce grand pays que sont les États-Unis de l'Amérique des Indiens morts. La caméra se dirige brusquement sur le type qui vient d'entrer, attaché-case à la main, casquette militaire en tête, pour interpeller notre héros songeant à la tempête alcoolisée qui tient dans son verre. Une minute après l'entrée de l'officier, un hélicoptère de transport se gare en double file, sous les hurlements mécontents des klaxons de voitures, et embarque notre buveur dans un coin tellement secret défense, qu'il n'existe même pas sur d'éventuelles photos satellites.

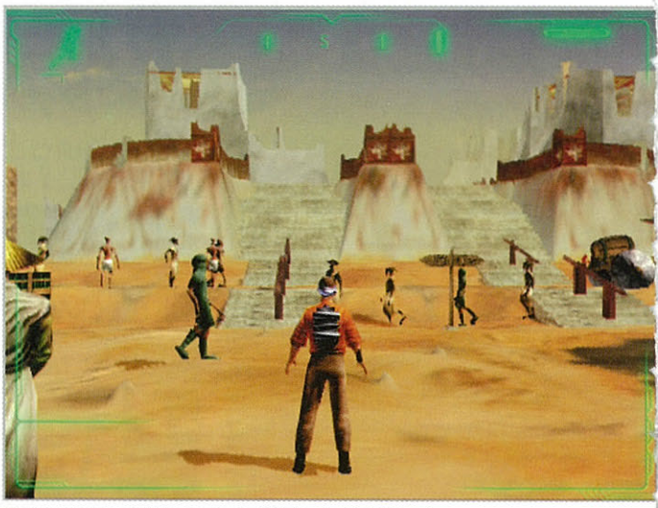
Cutter Slade arrive donc à bon port, et se fait tout raconter. Enfin, tout ce qu'il est censé savoir. Pour la petite histoire, un génie scientifique, William Kauffman, a réussi à créer un « trou de vers », appelé aussi Vortex. Cette petite merveille permet de se déplacer d'une galaxie à l'autre, en moins de temps qu'il ne faut pour s'en griller une. Fort de cette découverte, notre génie envoie une sonde, question de dire bonjour aux nouveaux voisins d'Adelpha, première planète candidate à l'expérience. Les





▲*Tous les passages d'un monde à l'autre se font à partir de ces portails. Remarquez le symbole en haut du portail, qui indique la destination.*





▲ *Bienvenue à Talanzaar, capitale de Adelpha ! Tous les figurants bougent, et pendant ce temps, l'ordinateur ne rame pas.*



▲ *La forêt du monde d'Okaar : vous pouvez compter les feuilles si ça vous amuse !*



▲ *Les armes à effet de zone sont souvent utilisées par vos ennemis, et toujours par les chefs des escouades que vous rencontrez.*




*Se servir de ses poings au lieu de ses armes pourra être parfois plus efficace. Dans le cas présent, l'ennemi ne se sert pas de son arme à aire d'effet, puisqu'il redoute d'en subir les dégâts.* ▶

messages d'amitié et de salutation sont accueillis à grands coups d'armes énergétiques, et la sonde endommagée laisse la brèche du Vortex ouverte, construisant peu à peu un puits gravitationnel au milieu de l'océan. Pour mémoire, un puits gravitationnel se fait vulgairement appeler « trou noir », dans le jargon troublant des astrophysiciens. Cutter Slade doit sauver la Terre : il sera envoyé en Adelpha avec trois scientifiques, professeur Kauffmann compris, et une trousse à outils pour réparer la sonde qui dit bonjour.

## Vox Hell

On a beau avoir été prévenu, voir un jeu de la sorte tourner exclusivement en moteur Voxel est étonnant. Il y a pourtant une multitude de jeux faisant appel aux bénéfices de l'accélération 3D pour mettre confortablement le joueur dans l'ambiance. Non, au lieu de ça, Outcast nous demande gentiment de nous asseoir sur nos cartes 3D à ouatmille balles, et pompe directement dans la puissance même de nos microprocesseurs. Traduction, plus la bécane est puissante, plus le jeu se permet de tourner dans des hautes résolutions, plus c'est beau. Pour meilleure preuve, il suffit de constater la richesse lumineuse du jeu. Les éléments ne sont pas juste bêtement texturés, la lumière a une incidence profonde sur les objets rencontrés. De fait, les ombres se projettent habilement sur les vêtements, murs, et autres accessoires et décors que l'on est amené à rencontrer. Contrairement à un idiot moteur 3D, nous sommes ici face à des images toutes construites par des courbes et des circonvolutions, le tout éclairé constamment par les deux soleils et les deux lunes de cet univers. Dans la mesure où les personnages et les décors ne sont pas faits de facettes, les ombres et les lumières prennent un aspect étrangement surréaliste et palpable.

Et c'est pas tout : le net avantage de ce genre de trouvaille, c'est non seulement de faire bouger les personnages d'une manière quasi organique, puisqu'ils n'ont pas de facettes, mais aussi de faire en sorte qu'il y ait une bonne trentaine de personnages dans le même décor, sans pour autant faire ramer la bécane. Ce qui est très appréciable lorsque le joueur se promène en ville, puisqu'il a l'impression qu'elle est vraiment habitée. De même, lors des combats contre un grand nombre d'adversaires, cette fluidité permet de se sortir d'un mauvais pas sans clamser à cause d'un ralentissement de la machine (comme ça, si vous perdez, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même). Évidemment, chaque bonne idée a son revers de médaille. Bien qu'il soit spécifié que la configuration minimale puisse tourner sur un P200, la fluidité est franchement moins au rendez-vous. De plus, ça fait tourner le jeu dans sa configuration graphique minimale ; il ne reste alors au joueur qu'à essayer de deviner les visages qui se dessinent derrière la soupe aux pixels qui est en train de lui parler. On vous aura prévenu : il faut une bécane de combat pour pouvoir apprécier pleinement ce jeu.

## Adelpha !

Mon Dieu, que c'est beau ! Passé les premiers moments bizarres où on s'habitue au moteur, on se retrouve projeté dans le monde d'Adelpha. Alors, voilà le topo : petite planète, six univers différents, avec, dans le ciel, deux lunes tellement proches qu'on peut les toucher, le tout baignant dans la lumière

## Sales bêtes !



Krakit : on trouvera pas mal de ces araignées. Elles voyagent souvent en groupe, et en tuer une peut pousser les autres à dévorer sa dépouille.



Fuir sera parfois une excellente idée ! Dans le cas présent, ça vaut mieux : voilà un Achondar, c'est-à-dire un dragon.



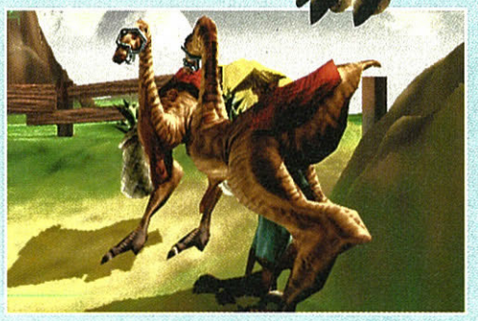
Le Gorgor : pas ou peu sympa avec sa nourriture. Dur à trouver, très dur à chasser.



Un Ventilope arrive droit devant avec sa cargaison de rochers, prêt à vous écraser ! Il arrive que certaines de ces bestioles soient pilotées par des soldats.



Les Gamors, prédateurs entre tigres et loups, vous attaqueront toujours en meute. Cela dit, le moindre coup de feu leur fait prendre la fuite.



Twon-Ha : ce sont des animaux de monte et de trait, communs en Adelpha. Un feu nourri d'armes énergétiques ne l'effraie pas. En revanche, il a une frousse remarquable de tout ce qui est armes à feu.



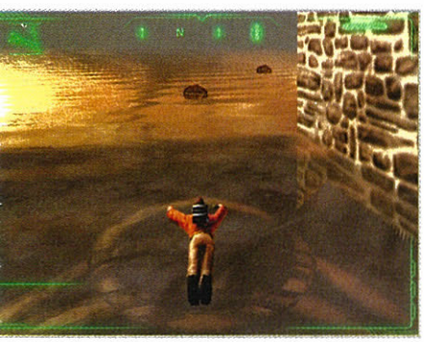
Zeedog : c'est une plante qui envoie des projectiles, et qui cherche à attraper ses proies grâce à son long cou. Elle déteste les explosifs.



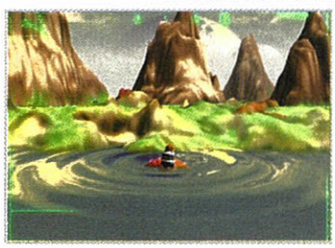
Les Talans s'entraînent : ils font des pompes.



Un troupeau de Twon-Ha sauvages.



▲ *Petit tour dans l'eau à la brasse : remarquez l'onde, les reflets et la transparence.*



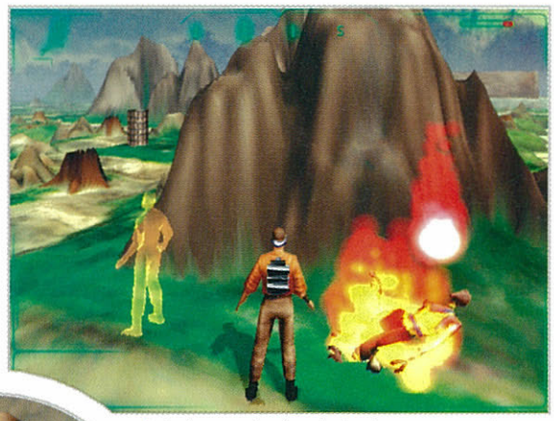
de deux soleils. Outcast voulait nous faire voyager dans un monde parallèle, et ils n'ont pas lésiné sur les moyens. Le premier tableau est plus une introduction aux divers effets visuels et sonores qu'un simple tutorial. Dès qu'on est sur place - et vous pourrez le vérifier dans le CD de Joy, à travers la démo jouable - on sent le froid. La neige crisse sous la pression des pieds, l'ambiance sonore nous amène un vent froid, et chaque expiration des personnages entraîne un nuage de buée. Y a pas à dire : on se les caille. Et c'est sans compter sur tout le travail de reflet et de transparence réalisé pour les étendues d'eau, dans lesquelles on peut faire des gerbes quand on plonge, et des ronds quand on nage la brasse. Et ça, c'est juste le monde de Ranzar, aussi appelé « tutorial ».

Au total, le joueur se promènera sur 5 autres univers distincts, chacun avec ses propres « spécialités », tant esthétiques que tactiques. En Shamazar, il aura l'impression de visiter une région du Vietnam, même si les cieux d'Asie n'ont qu'une seule lune et un seul soleil (les deux se rencontrant somme toute très rarement). Toute cette région est couverte de rizières. Sa principale caractéristique est d'être fondamentalement tournée vers la religion. Du coup, on se retrouve à visiter les nombreux temples du coin, et à en apprendre plus sur le système religieux de Adelpha, tout en pataugeant dans la vase. Il y a aussi Okasankaar, la région des marais. La majeure partie de la production

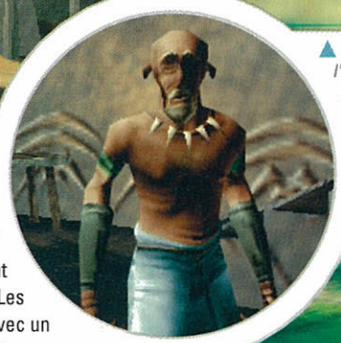


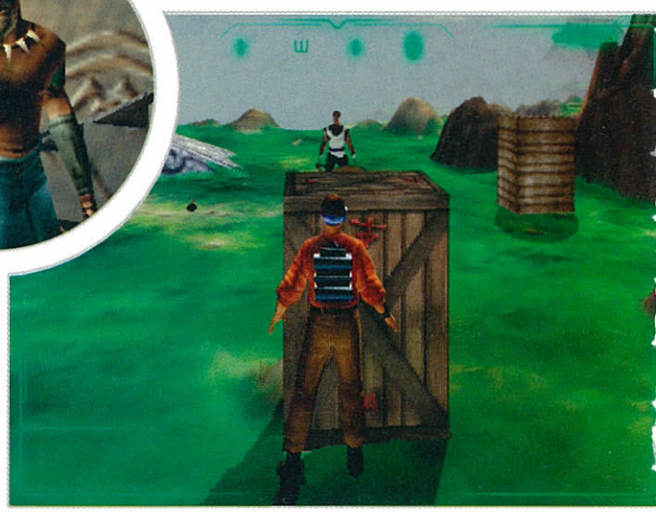
de pêche d'Adelpha venant de cette région, faut s'attendre à ce que cela soit mouillé. L'eau y est omniprésente, avec son cortège de reflets magnifiques, de transparences fabuleuses, de monstres marins et de plantes carnivores. Motazaar vous fera visiter des montagnes arides, creusées par des mines à ciel ouvert, et éventrées par des lacs de lave. Okaar, l'ancien monde, vous emmènera dans une forêt profonde, où chacune des feuilles du moindre arbre est modélisée, tandis que Talanzaar, la capitale, plongera le joueur dans la foule d'une grande cité de





▲ *Le type qui est en train de cramer a pris l'hologramme de Cutter pour une réalité.*









type moyen-oriental. Tous les décors offrent une profondeur de champ vertigineuse. Les villes comme les montagnes se détachent avec un réalisme et une limpidité exceptionnelles, et, pour une fois, on n'a pas l'impression de se taper un horizon trop artificiel, ou encore, des trucages à la mords-moi-le-nœud servant à boucher le champ de vision, pour masquer maladroitement les limites de chaque monde. Chacun de ces univers est suffisamment grand pour promener le joueur, de nombreuses heures durant, et à chaque fois, il aura quelque chose d'insolite à y découvrir. Pour accentuer ce dépaysement, les différents habitants d'Adelpha sont humanoïdes - mais pas humains - et ils ont chacun leurs coutumes, ainsi que leur langage.

## Cutter Slade

Cutter est un outil. Elle est bonne, hein ? Comme la vie est pleine d'imprévus, il se retrouvera vite obligé de libérer les Talans, habitants natifs de Adelpha, du joug de l'un des leurs, Kroax. Obligé, parce que s'il les aide à latter le con, en retour les Talans l'aideront à retrouver la sonde et à éviter la catastrophe.

C'est le genre de mec qu'on envoie pour couvrir les missions diplomatiques américaines, et qui ont le pouvoir de dire « ta gueule » à n'importe quel interlocuteur qui la ramène un peu trop. Cutter a donc appris à faire une multitude de choses toutes plus ou moins désagréables pour toute espèce vivante qui pourrait penser, justement, à la ramener. C'est donc un rôle assez physique qu'il s'agit de tenir pendant toute la durée du jeu. Plusieurs instruments sont mis à sa disposition. Les hasards du voyage, par le Vortex, étant ce qu'ils sont, Cutter Slade arrive en Adelpha, armé d'un misérable semi-automatique qui ne contient que six balles dans le chargeur, d'un communicateur qui ne capte rien ni personne, ses compagnons étant évanouis dans la nature, d'un HUD portatif lui permettant de s'orienter, d'un ordinateur portable, identifiant et localisant tout ce qu'il connaît, c'est-à-dire les munitions (les autres substances étant considéré comme inconnues). Au fur et à mesure de sa progression, il s'équipe d'un pistolet mitrailleur, d'un fusil de sniper, d'un lance-missiles, d'un lance-mines et d'un lance-flammes. Pour continuer dans les gadgets à l'humour féroce, il peut aussi exploiter certains systèmes astucieux de combats, comme les mines, les hologrammes (reflétant un faux Cutter devant des ennemis ébahis et cependant suffisamment idiots pour se faire alpaguer dans le dos), des tracers permettant de savoir où sont lesdits ennemis, ou encore un téléporteur pour quitter rapidement les lieux qui craignent. Et puis, évidemment, Cutter a un petit gadget le rendant invisible, qui (bien qu'il ne puisse pas combattre et ramasser des objets durant son utilisation) s'avère bien pratique pour passer discrètement derrière le malheureux idiot à buter.

Certes, les mauvaises langues se demandent comment fait Cutter pour transporter tout ce bordel. La réponse est simple : son sac à dos est construit à partir d'une technologie voisine de celle qui a permis le voyage par le vortex. L'objet est réduit, puis rangé dans le conteneur. Bien qu'Outcast soit tourné vers l'action, un minimum de réflexion est utile au joueur s'il espère profiter pleinement du jeu. Ainsi, comme il se retrouve en région étrangère, il faut qu'il négocie avec les autochtones, tout en évitant soigneusement de se faire repérer par les forces militaires locales. De plus, comme il hérite d'un T-shirt orange, que seul un rédacteur en chef peut se permettre de porter, il se fait reconnaître comme étant l'Ulukaï, « l'élu », auprès d'un peuple opprimé par des soldats



## Viva la rézoluzion



On remarquera la nette différence de résolution entre la haute et la basse. Bien sûr, la basse résolution tournera d'autant plus rapidement sur une machine permettant l'affichage de la haute.

## Big Guns !

Il n'y en a pas beaucoup, mais ils servent tous très bien. Chacun a ses munitions appropriées.



Le pistolet : c'est une arme fiable, et on trouve assez facilement ses munitions. Son seul défaut réside dans sa faible capacité.



Le fusil de sniper. Il tire un projectile soporifique, qui se répand en un nuage de gaz neuro-toxique lorsqu'il touche sa cible. Le viseur du fusil est muni d'un zoom allant de x1 à x12.



Le lance-mines : arme très utile pour interdire une zone ; la mine explose à proximité de l'indésirable lorsqu'il s'en approche trop près.



Le pistolet automatique : en laissant le doigt appuyé sur la queue de détente, cette arme tire en rafale une bonne dose de projectiles qui rebondissent sur tout ce qui est plus dur qu'un bonhomme : idéal pour les planqués !



Le lance-roquettes a toujours besoin d'un petit moment de préparation pour pouvoir tirer son projectile. Mais quand celui-ci est parti, c'est généralement dommage pour celui qui le reçoit.



Le lance-flammes : idéal lorsqu'il est plein, et tout près. Éviter d'entrer en contact avec un grand brûlé qui a oublié de s'éteindre.

furieux (et qui a d'ailleurs une bonne tendance à repérer la couleur orange de loin). Réserve et prudence sont donc de mise.

En attendant, notre héros bouge plutôt bien. La jouabilité est très correcte, et une foule d'options s'offrent au joueur pour lui faciliter l'existence. Le gars Cutter a en permanence le choix entre les vues à la première et à la troisième personne, et peut enfourcher les montures du coin, ou encore changer à volonté son champ de vision en « dézoomant » autour de lui. L'interface est très simple : le bouton gauche sert à sauter (ou à agir, suivant les actions définies par le contexte), tandis que le bouton de droite sert à passer en mode « agressif », pour pouvoir coller des baffes ou des pruneaux en cliquant sur le bouton de gauche en même temps. Pour avancer, il suffit d'appuyer sur la flèche qui monte. Toute cette simplicité cadre à merveille avec un personnage qui évolue bien dans son milieu. C'est normal, étant donné les nombreux outils utilisés pour lui donner vie. Ça va de la Motion Capture au lip-sync, pour faire semblant de bien parler. L'animation du personnage est bien réalisée, et n'est pas rigide pour un sou. Pour finir, le doublage est de qualité, puisque c'est notre ami Patrick Poivey, doubleur attitré de Bruce Willis en français, qui s'y colle.



▲ *L'invisibilité est le gadget idéal pour s'infiltrer.*

## Rencontres de types qui sont plus de trois

Bon. Une fois projeté dans un monde parallèle, il faut quand même savoir qu'on a droit à un comité d'accueil. Il est important de se dire qu'ici, l'ambiance n'est pas qu'une question de décors et de sonorités. C'est dans une société hiérarchisée et castée que le joueur va évoluer. Ainsi, chacun des habitants d'Adelpha a sa tâche. On y croise paysans, pêcheurs, forgerons, guérisseurs, chefs de villages, chasseurs, marchands, marins, éleveurs, et autres soldats. Pas une seule fois ces habitants ne sont inoccupés ; et si par hasard certains d'entre eux viennent à se croiser, c'est pour tailler une bavette avec le voisin, le tout dans le dialecte local.

Évidemment, il est hors de question de parsemer ce vaste monde de vulgaires animaux de fermes, accompagnés de quelques pigeons douteux pour peupler les cieux. Ici, les chevaux ressemblent plus à des autruches reptiliennes, tandis que le plus petit des volatiles tient du corbeau géant au caractère vindicatif, et le plus gros du ptérodactyle, s'amusant à balancer des rochers d'une tonne sur le pauvre intrus qui a la bonne idée de passer le voir sans lui demander sa permission. Et je ne parle pas des araignées géantes, mais stupides, des fauves locaux plutôt lâches, des plantes carnivores tentaculaires qui se font appeler des « zeedogs



», et de tout ce qu'on peut trouver sous la surface de l'eau. Ne vous inquiétez pas, il y aura autre chose que des soldats pour vous compliquer l'existence.

Le joueur est donc plongé dans un monde peuplé d'étrangers. Mais, peuplé, ça veut dire que plus d'une trentaine de bonshommes peuvent s'afficher ensemble à l'écran. Donc, il faut gérer tout ça. Toutes les réactions des Talans, les habitants natifs, seront non seulement régies par vos actes, mais aussi par leurs occupations. Si vous vous montrez trop agressif en cassant tout le mobilier d'une







maison, vous pourrez toujours vous tâter pour obtenir de l'aide. Un bête paysan se cassera vite fait quand un combat aura lieu, tandis qu'un soldat s'empressera de donner l'alerte. Si, en plus, ce dernier est accompagné de plusieurs de ses compagnons d'arme, il cherchera à élaborer une tactique pour vous rabattre ou encore vous contourner. Et c'est sans compter certains d'entre eux, leurs supérieurs, qui prendront un soin tout particulier à vous gêner par des attaques à distance, avant de s'approcher pour vous finir à la main. Les animaux ont aussi une logique de combat : soit ils fuient, soit ils cherchent à vous attaquer en meutes.

## Question d'ambiance

Là encore, les développeurs ont eu tout loisir de s'exprimer. Carte blanche a été donnée pour que le joueur en ait pour son argent. La bande son en est un bon exemple. Tout fait du bruit ! Même les feuilles qui tombent. On a droit aux insectes qui planent au-dessus d'un tas de fumier, ainsi qu'aux différents bruits de pas partagés entre les différentes espèces animales et les différentes surfaces piétinées. Bien sûr, les voix et autres grognements ont été particulièrement détaillés, et si on sait que quelqu'un est contrarié au timbre de sa voix, il en va de même pour la moindre des bestioles rencontrées. La musique est très soignée. C'est quand même 56 minutes de musique symphonique qui ont été composées par Lennie Moore, et interprétées par l'Orchestre Symphonique et le Cœur de Moscou. La seule chose que l'on pourrait reprocher, c'est que tous les sons d'ambiance disparaissent durant les dialogues, ce qui a tendance à faire un « trou » dans le contexte. Tout a été fait pour que le joueur se sente réellement perdu en milieu étranger. Ainsi, toutes les curiosités des autochtones sont développées à travers une bonne quantité d'us et coutumes. Le joueur est vite confronté au dialecte local, et tout un lexique peut être consulté au fur et à mesure que l'aventure se déroule. Nous avons donc affaire à un jeu beaucoup plus profond qu'il le laisse supposer, où le joueur doit se creuser un peu, et faire preuve d'une bonne capacité d'adaptation. Reste l'intrigue en elle-même. On est tout à fait en droit de dire que Outcast creuse un nouveau créneau dans le jeu d'aventure. À l'instar de Fallout, le joueur a une mission principale qu'il se doit de remplir, mais, pour y arriver, il doit faire une multitude de petites quêtes lui permettant d'acquérir une foule de renseignements, et de matériels. Cepen-



*Un mode topographique vous sera d'une grande utilité pour vous orienter et pour connaître la position de vos ennemis.*



## Ça en fait, du monde !

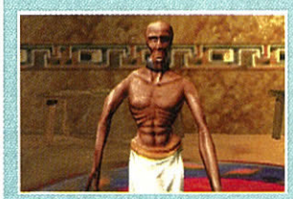
Les Talans sont divisés en plusieurs castes, toutes très précises, puisqu'elles répondent à l'énergie dégagée par chacun des habitants d'Adelpha. Chez nous, on appelle ça une vocation. Outcast signifie « banni ». Vous arriverez dans ce monde comme ne répondant à aucune caste, aucune vocation ; chez nous, ça s'appelle la polyvalence.



Les L'oogoobars : ce sont les Talans primitifs qui vivent dans l'ancien monde de Adelphaz. Ce sont des animistes qui s'amusent souvent à sacrifier des gens.



Les paysans constituent la majeure partie des Talans que vous rencontrerez. Il est assez sain de coopérer avec eux.



Les esclaves : bien qu'ils soient vêtus de la même façon que les mendiants et que les créateurs, leur statut social est l'un des plus mauvais et des moins enviables qui puissent être. Pour les créateurs, vous les verrez souvent derrière un établi.



Les marchands : ils sont aussi détestables que ceux qui sévissent sur notre bonne vieille Terre. Je suis désolé pour ceux qui lisent ces lignes, et leur prie de bien vouloir accepter mes excuses, sans la marge.



Les soldats. Idiots, bêtes, et disciplinés, ces enfoirés ont pour principe de sonner l'alarme en soufflant dans des cornes pour signaler votre présence.



Les pêcheurs : ce sont des gens au tempérament brusque. Cependant, ils vous seront utiles pour traverser les vastes étendues d'eau infestées de multiples dangers.



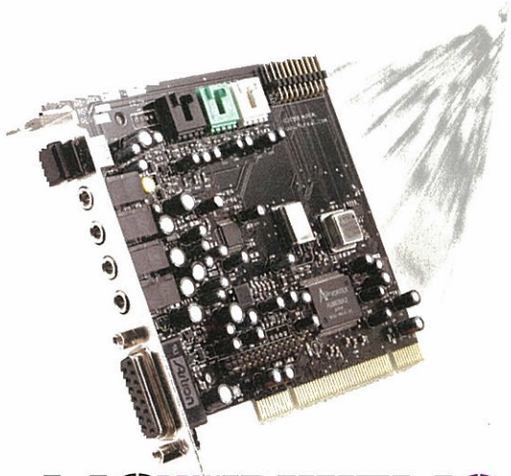
Les chasseurs : ils peuplent Okaar, et leurs connaissances sur la forêt de ce monde vous sera d'un précieux secours.



Les Shamaz, prêtres talans, pourront vous administrer des soins d'urgence.

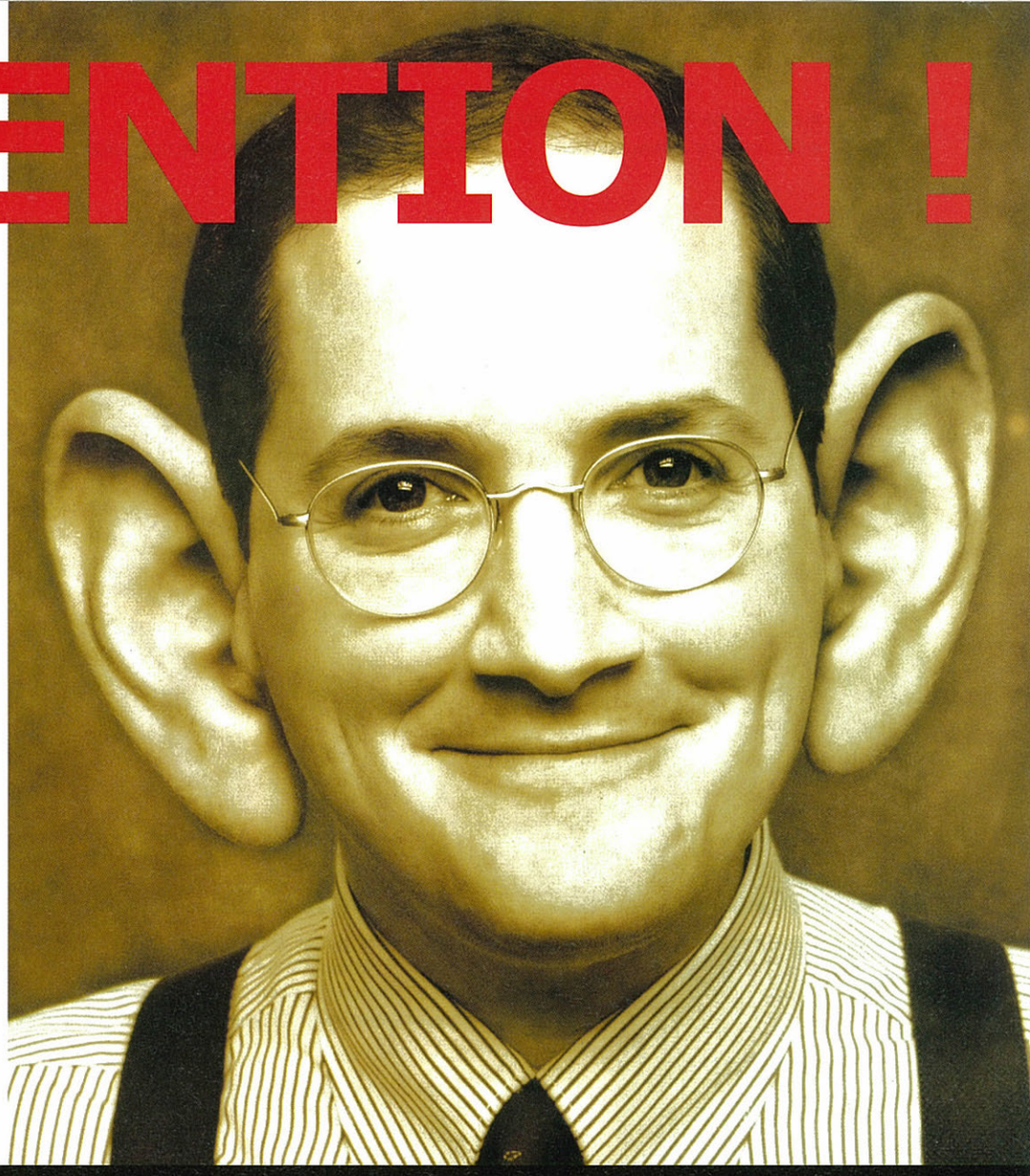
# ATTENTION !

## A3D peut avoir des effets graves sur votre ouïe !



VORTEX2

*Technologie audio Vortex d'Aureal. Le seul accélérateur audio 3D fonctionnant avec la technologie audio positionnelle A3D.*



**La technologie audio positionnelle A3D d'Aureal a été adoptée pour les plus récents jeux afin de rendre les sensations encore plus époustouflantes !**

**S'appuyant sur des recherches de la NASA, A3D est la seule technologie audio capable de positionner plusieurs points sonores en mouvement autour de vous - et même au-dessus et au-dessous de vous. A3D fait appel à des algorithmes de traçage des ondes sonores pour tenir compte des réflexions et des textures. Vous pourrez littéralement en croire vos oreilles.**

**Quand vous installerez une nouvelle carte son 3D, assurez-vous qu'elle possède bien la technologie A3D ! Les grandes marques ci-dessous proposent la technologie Vortex d'Aureal.**

DIAMOND MULTIMEDIA

XITEL

Turtle Beach

TERRATEC® PROMEDIA

TECHWORKS

VideoLogic

A3D
dans le monde
www.aureal.com

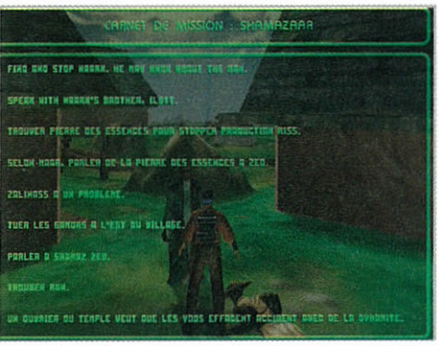
participez à l'offre millennium gratuite de carte son madness Vortex2 d'Aureal!

A3D
en europe
www.3DSL.com










▲ *Vous pourrez consulter un carnet de missions : en clair, celles que vous avez encore à remplir.*

*Garder les pieds au sec vous évitera d'être stupidement croqué.* ▼



dant, il ne faut pas s'attendre à un jeu de rôles proprement dit, nous n'avons ici aucune création de personnage, et les choix proposés ne sont pas régis et imposés par une quelconque morale dictée soit par le joueur, soit par le développeur, soit par les deux.

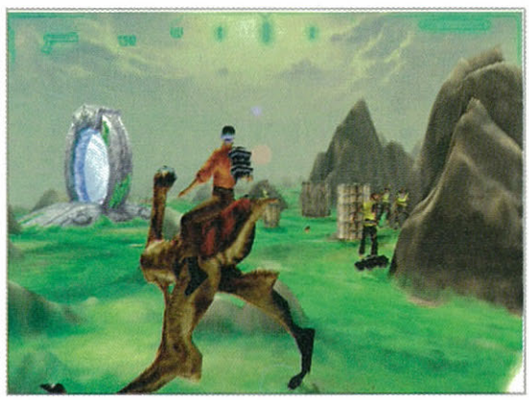
## Pentium, troisième du nom

On a déjà dit qu'on pouvait s'asseoir sur les cartes 3D. Le moteur exploite la FPU (Floatting Point Unit) du microprocesseur. Donc, c'est la puissance même du processeur qui est exploitée. Plus la fréquence du processeur est élevée (plus la FPU est puissante), plus Outcast est soit fluide, soit beau, puisqu'on a la possibilité de monter la résolution. Tout cela est valable pour n'importe quel processeur, sauf peut-être sur un Cyrix qui ne comprendra pas ce qui lui arrive, tellement sa FPU est faible.

Mais que se passe-t-il donc sur un Pentium III ? Pour le lancement de celui-ci, Intel a fait en sorte de mettre les petits plats dans les grands, et a cherché à accompagner son dernier processeur par des jeux dignes de ce nom. Une autre unité de calcul a donc été ajoutée sur le PIII, nommé SSI (Streaming SIMD Instruction). Ce dispositif consiste à ajouter de nouvelles instructions qui, entre autres, accélèrent le traitement du Voxel, comme les textures procédurales (technique de calcul de textures). Il faut, bien sûr, que le programme ait le jeu d'instruction répondant au SSE. À fréquence égale entre un PII et un PIII, Outcast tournera plus rapidement sur ce dernier.

La petite pause d'apprentissage technique est terminée, vous pouvez reprendre un comportement normal, et en griller une.

**Les ombres et les lumières ont un aspect étrangement palpable.**



## Outro

Que dire de plus ? C'est un jeu complet. On se promène là-dedans avec une foule de choses à faire, et, en plus, on n'a pas l'impression de galérer. On a vraiment un sentiment de dépaysement, et on découvre avec délice ce que peut être l'Aventure au sens propre. Le joueur est absolument libre d'aller où bon lui semble ; c'est à lui d'assumer les conséquences de ses actes. Et même si c'est l'aventure qui le prend un tant soit peu, il reste libre de son jeu.

Pete Boule



- Bécane de combat obligatoire.
+ Le reste.

EN DEUX MOTS

C'est excellent... Ça fait deux mots. Bon, allez, soyons vaches, sorti de la nécessité d'avoir une grosse bécane, de quelques pétouilles d'erreur d'affichage qui ne gênent absolument pas le joueur, et enfin d'une petite lenteur dans les dialogues qui embêteront les plus monomaniaques, c'est un jeu excellent. Vous pouvez y aller.

TECHN. 93 DESIGN 91 INTÉRÊT 93

Panneau de configuration

Fichier Edition Affichage Aller à Favoris ?

Précédente Suivante Dossier parent Couper

Adresse Panneau de configuration

Bigben INTERACTIVE

# FANATEC

Info web:
www.fanatec.com

SIMPLIFIEZ
VOS JEUX SUR PC
JOUEZ !






NE PERDEZ PLUS
DE TEMPS !

Contrôleurs de jeu

DRIVER DE JEUX
ET ACCESSOIRES
avec MULTIPORT




## JUST CLICK AND PLAY !

**DESORMAIS, JOUER SUR PC EST AUSSI SIMPLE QUE JOUER SUR CONSOLE !**

***GRÂCE AU MULTIPORT FANATEC CONNECTEZ JUSQU' À 4 JOUEURS BRANCHEZ VOLANTS, JOYSTICKS, MANETTES ETC...***

### LANCEMENT AUTOMATIQUE DES JEUX

LE CALIBRAGE ET LA PROGRAMMATION SONT AUTOMATIQUEMENT MÉMORISÉS.

### PROGRAMMATION STANDARDISEE

INTERFACE DE PROGRAMMATION STANDARDISÉE POUR TOUS LES JOYSTICKS, MANETTES, VOLANTS...

### LANCEMENT DE LA MANETTE POUR TOUS LES JEUX

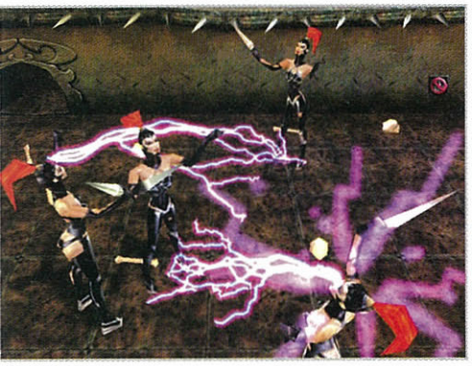
REGROUPEMENT DES JEUX PAR THÈMES OU CRÉATION PERSONNELLE.

***CARACTERISTIQUES:***

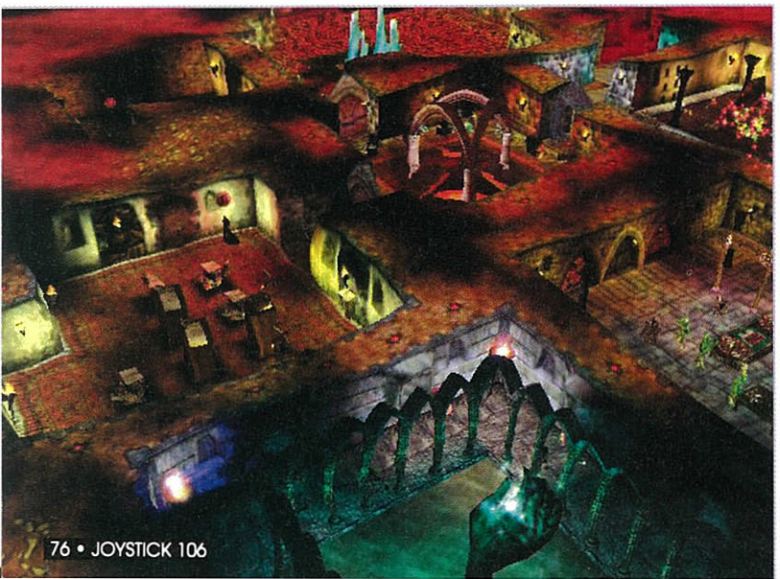
*Le calibrage des manettes non digitales n' est plus necessaire.Facile d' utilisation !*
*Toutes les options de mise en place de la manette sous Direct X sont automatiquement appliquées quand le jeu est lancé.*
*Il programme toutes les manettes* de tous les fabricants grâce à l' interface standard.*
*En programmant les différents éléments avec les commandes du clavier, vous pouvez les utiliser même s' ils ne sont pas compatibles avec le jeu.*
*Tous les boutons peuvent être programmés à partir d' une seule commande ou d' une série de commandes en temps réel.*
*Toutes les manettes analogiques peuvent être maintenant programmées.*
*Le Game Commander offre une interface pour lancer et installer les jeux.Tous les jeux peuvent être regroupés et lancés en cliquant 2 fois.*
*Il est compatible avec toutes les manettes (compatibles Direct X, USB également) !*

*Une minorité de manettes avec connecteurs pour clavier ne sont pas compatibles.Cependant la configuration automatique et les caractéristiques du calibrage fonctionnent avec tout type de manette.

**BIGBEN INTERACTIVE S.A. CENTRE DE GROS N°1 59818 LESQUIN CEDEX -fax: 03 20 90 72 34**



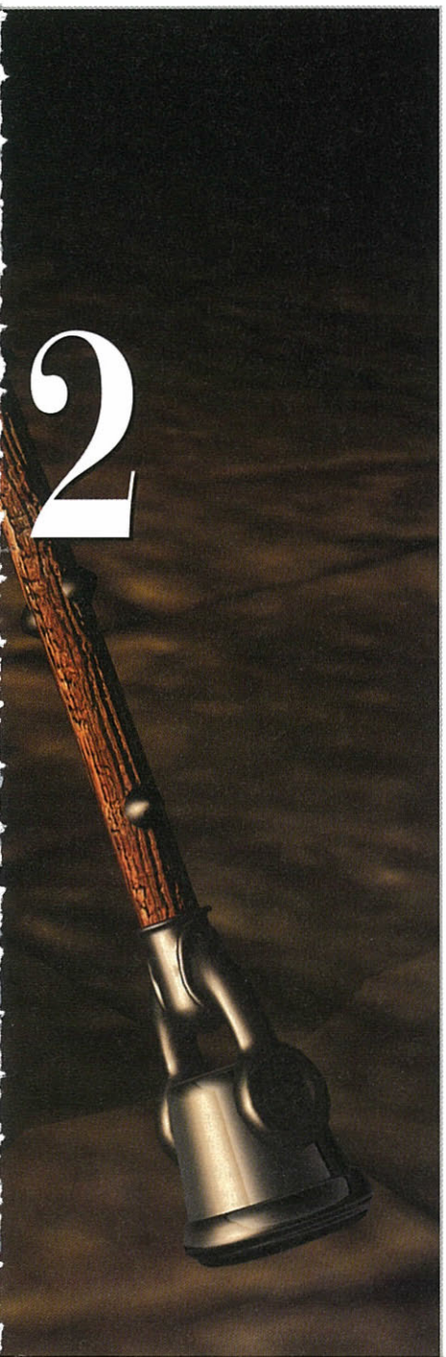




# Dungeon Keeper

Stratégie pour
tous joueurs
PC CD-Rom





# 2

**Horny est de retour, toujours aussi malin et vicieux. C'est un vrai plaisir de se laisser guider par lui, sur la pente de la débauche et de la méchanceté.**



Lundi déjà, toujours rien. Mardi, on nous le promet pour mercredi, cool. Mercredi, toujours pas d'Horny à l'horizon. C'est quand le bouclage ? Dans quelques jours. Ah ! Super cool. Encore un jeu qui va arriver trop tard pour ce mois-ci. Jeudi, 11h, enfin Dungeon Keeper 2 est sur mon bureau, prêt à être lancé. J'arme ma machine et j'appuie sur Power, comme si je pressais la gâchette d'un fusil mitrailleur. Encore une fois, j'ai été mauvaise langue, DK2 est arrivé juste à point pour être testé en temps et en heure. Une seule question erre sur mes lèvres desséchées par le trac : est-ce que Bullfrog nous fait encore le coup du jeu du siècle ?

Deux ans ont passé depuis, et DK est resté comme un modèle d'animation et d'ambiance, mais entre ce qu'on nous avait promis et ce qu'on avait eu, il y avait tout de même un décalage. D'abord, tout était un peu confus, les combats tournaient au bourrinage en règle avec des créatures de tous les côtés, et l'Intelligence Artificielle était loin d'être aussi brillante que ça. Le réseau surtout ne semblait pas comprendre ce qu'est





la stabilité, et la vue subjective ne servait, la plupart du temps, qu'à admirer les décors de ses donjons. Les patches sortis n'ont pas corrigé grand-chose et le passage à l'accélération 3D était tout juste acceptable. En gros, le jeu était génial, on ne pouvait s'empêcher d'y jouer pour s'amuser avec la salle de torture, mais il manquait un peu de profondeur. Les lumières des animations cachaient mal son manque de finesse. On espère que DK2 saura nous faire oublier les démêlés qu'on a eu avec son prédécesseur.

## Un début simple

Tout commence par une courte mission vous mettant tout de suite dans le bain. Le trop gentil seigneur de la contrée a un

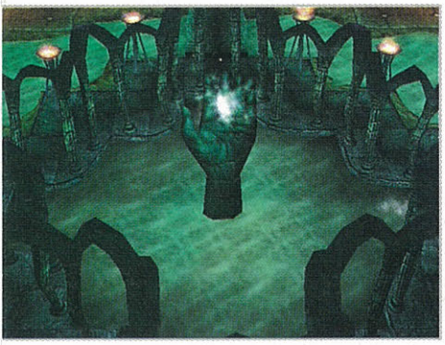
# Dungeon Keeper 2



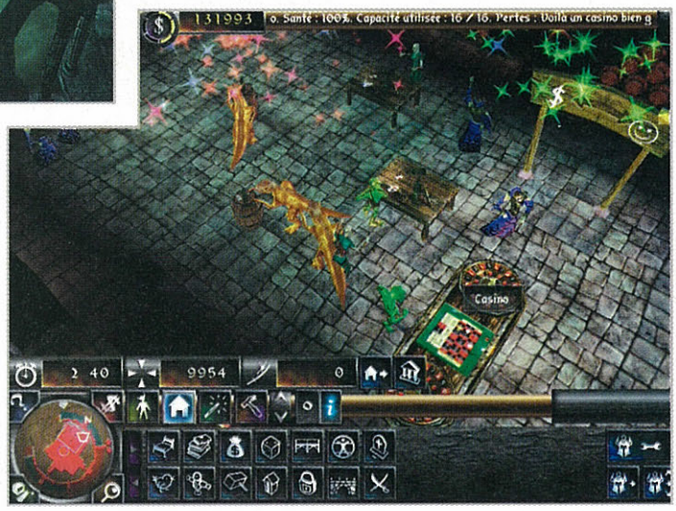
**Le mana est une des grandes évolutions du jeu. Autrefois, les sorts coûtaient de l'or. Le système a été échangé contre un processus plus « jeu de rôles ». Chaque effet magique dépense maintenant du mana.**



▲ *Ce n'est qu'une porte mais elle est magique. Admirez le travail graphique.*



▲ *Le temple est un bon moyen de se débarrasser des créatures récalcitrantes avant qu'elles ne se révoltent. Vous pouvez même en retirer du bénéfice.*



*Bingo au casino. La musique se déverse à flots et même vos sorciers se laissent aller à la folie : ils dansent et balancent des étoiles par centaine, une vraie pub pour la disco.* ▶

cristal que vous désirez plus que tout au monde. Associé à ses pairs, il ouvre la porte de la forteresse du roi. Si vous réussissez à tous les obtenir, vous pourrez alors éliminer le dernier rempart élevé contre votre noirceur et prendre possession pour toujours de ce royaume. Enfin, tout n'est pas si simple. Vous devez composer avec Horny, vous vous souvenez, la créature la plus vicieuse de tous les temps, qui se balade avec une faux et de grandes dents toujours prêtes à arracher le moindre bout de chair qui dépasse, que ce soit chez vous ou chez vos ennemis. Car vos petits bras de gardien de donjon sont incapables d'ouvrir la porte. Seul Horny en possède la force et il vous le fait payer au prix fort du mana. Le mana est une des grandes évolutions du jeu. Autrefois, les sorts coûtaient de l'or. Le système a été échangé contre un processus plus « jeu de rôles ». Chaque effet magique dépense maintenant du mana. Celui-ci est généré par la surface occupée par votre donjon et le nombre de créatures priant dans votre temple. Il se renouvelle automatiquement. Si vous trouvez des sources de mana, vous aurez la chance d'avoir un approvisionnement beaucoup plus rapide. Prier Horny de venir vous donner un coup de main avant la fin de la mission vous demande 100 000 unités de mana. Eh oui, on n'est pas un salopard diabolique sans contrepartie : ça se paye. La création et la vie des lutins, ainsi que la mise en fonction des pièges, en utilisent aussi. Si vous atteignez le zéro, lutins et pièges disparaissent comme s'ils n'avaient jamais existé. Le principe permet de trouver un meilleur équilibre entre les camps. Celui qui trouve des gemmes n'est plus aussi avantagé.



▲ *La maîtresse adore souffrir et faire souffrir. Elle excelle dans l'art de délier la langue aux prisonniers récalcitrant.*



Les revenus nécessaires pour payer ses créatures (nul ne travaille pour rien en ce bas monde, surtout pas les créatures démoniaques) et construire son donjon sont exclusivement issus des mines d'or et de gemmes, ces dernières étant inépuisables. Toutes les missions ne vous donnent pas accès à des revenus réguliers et, pour compenser, vous êtes obligé de vivre sur les autochtones. Ne croyez pas que les gentils héros soient ininteressés : eux aussi aiment l'or. Du coup, chaque mort d'un ennemi vous laisse une poignée de métal jaune. Ne la méprisez pas, c'est quelquefois le seul moyen de faire face aux temps difficiles.

Cela dit, les premières missions ne vous feront pas jouer tout de suite au gestionnaire financier avisé. Vous avez de l'or en quantité, et les rares sorts et pièges que vous connaissez ne consomment guère de mana. Commentées par la voix du Malin (l'interprète est toujours aussi excellent que dans le premier DK, on s'y croirait), elles se présentent comme un tutorial qui vous aidera à intégrer les principes généraux du jeu. Vous vous rendrez vite compte que la souris ne gère pas tout. Pour bien exploiter les possibilités de DK2, vous devez connaître les principales touches. Rassurez-vous, ce n'est pas la mort. Peu nombreuses, vous les mémoriserez très rapidement et les utiliserez avec

# Goinfres, péteux et haineux en tout genre

Les capacités individuelles des créatures jouent un rôle plus important que dans le premier DK. En règle générale, votre donjon contiendra entre dix et trente créatures. Mais pour vaincre, vous n'aurez souvent besoin que de cinq ou six d'entre elles bien entraînées et bien dirigées. Il devient alors urgent d'exploiter à fond les possibilités de chacune. (Note de Ivan le Fou : Et mes dragons ? Ils sont où mes dragons ?)

## LE LUTIN



Ce petit être semble bien fragile pour le travail qu'il doit effectuer : creuser des galeries, étayer et daller le sol. Créé magiquement, il dépend uniquement de la mana disponible. Si la vôtre se rapproche du zéro, il y a de fortes chances pour que vos lutins disparaissent. C'est un non combattant. Il fuit instinctivement toutes les agressions, sauf les batailles contre les lutins ennemis sur qui il aime bien donner des coups de pioches. Il effectue son job automatiquement. Mettez-le devant une galerie à creuser et il s'empresse de le faire. Tant qu'il y a un chemin devant lui, il le dalle même s'il conduit droit au donjon ennemi. Petit comme il est, il se faufile partout et vous surprend en envahissant les territoires des autres gardiens sans que vous lui ayez demandé quoi que ce soit. Plus il acquiert d'expérience, plus il se déplace et travaille vite, les vétérans parviennent même à se téléporter. Les lutins sont les créatures qui font vivre votre donjon. Sans eux, vous ne pouvez pas évoluer alors conservez-les bien comme une pièce importante de la grande machine.

## LA MAÎTRESSE



Avez-vous déjà vu plus sexy ? Question sadomasochisme, vous ne lui ferez rien découvrir. Elle adore se tordre sur les engins de torture que vous lui offrez et réclame à corps et à cris de faire souffrir les ennemis capturés. Son fouet conjugué à ses formes enlèvent toute résistance aux malheureux. Elle se révèle aussi une combattante exceptionnelle. Hargneuse, elle réagit très vite et assomme ses adversaires d'une décharge électrique.

## LE DÉMON BILIEUX



Il est sale, dégoûtant, sa peau semble dégouliner sur sa grosse carcasse. Ce qu'il fait de mieux : manger jusqu'à s'en faire péter la sous-ventrière. Du coup, Il vit dans un nuage toxique qui lui permet de maîtriser ses ennemis plus facilement.

## LE GOBELIN



Plus inutile que lui, ça n'existe pas. Peureux, ne comptez pas sur lui pour tenir front contre tous. Par contre, il fera vos quatre volontés. Profitez-en pour en user et en abuser, en le mettant à la forge ou à la bibliothèque. Si vous voulez absolument l'envoyer guerroyer, alors envoyez-le en nombre avec ses copains de banc. Si, seul, il fait un piètre soldat, à plusieurs, ils ressemblent à de véritables hyènes, s'acharnant sur le morceau jusqu'à ce qu'il se disloque.

## LA LUCIOLE



Cette petite nouvelle aime bien se balader dans les corridors encore inexplorés. Elle est parfaite pour aller découvrir les grandes étendues d'eau et de lave. Grâce à sa lumière interne, elle vous permet de mieux voir vos cibles. Bien que ne rechignant pas à se battre, elle est assez fragile et se replie au premier sang. Du coup, si un individu malsain se balade dans vos couloirs, vous êtes tout de suite prévenu.

## LE SQUELETTE



Un seul moyen de l'obtenir : faire pourrir dans vos geôles les ennemis abattus. Une fois morts, vous récupérez les os et en faites des combattants redoutables contre les esprits faibles, grâce à leur aspect effrayant. Gros avantage : ils ne demandent ni nourriture, ni salaire et se battent jusqu'à dislocation de leurs os, ce qui arrive assez vite, si vous n'y prenez garde. Après tout, ce n'est qu'une matière assez friable animée d'une touche de magie.

## LE CHEVALIER NOIR



La bonté et la gentillesse peuvent être ennuyeuses. Certains chevaliers, du côté des gentils, ne les supportaient plus, alors ils se sont joints à vos troupes. Même s'ils sont incapables d'effectuer un travail, leur talent de combattant les rend précieux. Peut-être pas très fins mais ultra-costauds, ils se mettent toujours en première ligne pour foncer dans la mêlée. Attention, ils sont assez susceptibles de retourner leur veste, et n'hésitent pas, si vous ne parvenez pas à les satisfaire.

## LA SALAMANDRE



Les salamandres aiment le chaud. Si elles n'ont pas leur bain de lave hebdomadaire, elles s'enrhument. Ces petits animaux sont vos dragons souterrains. Comme les vrais, ils balancent des boules de feu et se baladent sur les lacs de lave sans que cela leur pose un problème.

## LE FRIPON



Vol, meurtre, rien ne lui fait peur. Lors des combats, il se faufile dans le dos de ses ennemis pour frapper. D'esprit indépendant, il reste rarement dans votre donjon. Il explore, fouille pour trouver de l'or ou des objets à grappiller. Il se déplace silencieusement et si vous le menez à un niveau assez élevé, il peut même se rendre invisible. Une vraie calamité à surveiller chez soi et à lâcher sans scrupule sur l'adversaire.

## LE TROLL



Le troll n'est guère intelligent mais il adore bricoler. Ah ! Construire des pièges, assembler des bouts de bois pour en faire des portes, c'est toute sa vie ! Si vous l'envoyez en éclaireur, il découvrira les pièges adverses et essaiera de les désarmer. Pour les batailles, bien que ne possédant aucune caractéristique supplémentaire, il est efficace grâce à sa grande taille.

## L'ELFE NOIR



Le garde par excellence : un œil aigu, un arc toujours tendu et des couteaux de jets lancés à la moindre alerte, l'elfe noir vit dans son poste de garde et n'en sort qu'à votre demande pour des missions confidentielles. Si vous en prenez possession, vous pourrez snipper comme un malade, un bon avantage pour certains niveaux délicats.

## LE SORCIER



Monsieur est mental. Il travaille de la tête, pour découvrir des sorts et les rendre plus efficients, si vous lui mettez à disposition une bonne bibliothèque. Il fuit tout affrontement corporel mais aime se placer dans les lignes arrières pour balancer des boules de feu et soigner ses copains.

## LE VAMPIRE



Les vampires sont créés à partir des cadavres enterrés dans le cimetière. Ils peuvent hypnotiser les autres créatures, le temps de les trucider. Ils sont pratiquement immortels, seuls les moines peuvent en venir à bout une bonne fois pour toutes.

## L'ANGE NOIR



Les anges tombés en disgrâce font partie des créatures les plus puissantes du jeu. Outre leur force exceptionnelle et les sorts qu'ils connaissent, ils peuvent invoquer des armées de squelettes pour les aider dans la bataille. Pour les attirer dans votre donjon, vous devez construire un important temple.

## HORNY



Eh oui ! Notre brave Horny revient nous servir pour notre plus grand plaisir. Lui et sa faucheuse vont en faire, des massacres. Mais ne vous attendez pas à pouvoir tout de suite faire appel à ses talents. Faut pas rêver. Pour l'inviter chez vous, vous allez avoir besoin de beaucoup de mana, car seule une invocation puissante pourra lui donner vie dans votre royaume. Et il vous faudra davantage de mana pour le garder longtemps.

# Test

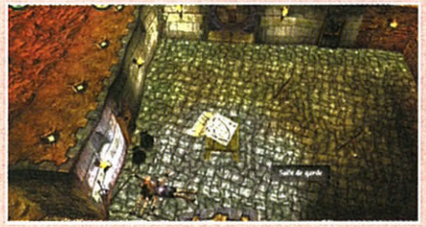
## Dungeon Keeper 2

### Comment bien débuter sa partie

Allez, on n'est pas vache. Comme on sait bien que vous n'êtes pas spécialiste du bâtiment, on va vous donner un petit coup de pouce pour bien vous en sortir dès le début.



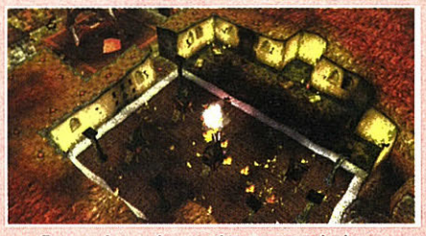
N'envoyez qu'en dernier recours des créatures de niveau 1, sinon elles se feraient tout de suite massacrer. Lors des combats, préférez attaquer avec une petite troupe d'unités que vous pouvez surveiller et soigner au fur et mesure. Si vous voyez que cela se passe mal, n'hésitez pas à reprendre vos unités et à les ramener à l'antre. Elles récupéreront de la santé, le temps que les ennemis arrivent. Le plus important n'est pas d'aligner dix mille grosses brutes de niveau 1, mais quelques créatures de bon niveau (à partir de 4).



Le restant découle du type de créatures que vous voulez avoir et de l'argent que vous pouvez obtenir. S'il n'y a pas beaucoup d'or autour de vous, méfiance, ne bâtissez pas trop vite une salle d'entraînement. Le mieux est d'attaquer avec une bibliothèque, un atelier et un poste de garde à chaque extrémité de votre donjon. Vous êtes sûr d'attirer, comme ça, des sorciers, des trolls, des démons bilieux et des elfes noirs. Consolidez vos murs le plus vite possible et attendez, avant de bâtir une nouvelle pièce, que tous les murs le soient. Vous éviterez ainsi les intrusions intempestives.



Si l'or coule à flots, vous pouvez passer à des constructions plus chères comme la salle de torture, la prison et le cimetière. Sinon gardez-le pour payer les salaires. Vos créatures commencent à avoir un niveau suffisamment élevé pour que vous envoyiez vos lutins à la découverte du monde. Si vous possédez des lucioles, vous avez déjà plus ou moins une vue d'ensemble de la carte. Creusez en direction des dépôts d'or et, si aucun n'est visible, essayez de creuser dans les directions encore sous le brouillard de guerre. N'allez pas trop vite, pour que vos lutins dallent le terrain qu'ils dégagent. Ainsi, s'ils sont attaqués, vous pourrez tout de suite réagir et récupérer des prisonniers ou des cadavres.



Regardez votre environnement et vos caisses : vous avez de l'or dans vos coffres ? Et autour de vous ? Construisez un antre et un couvoir en gros de quinze cases chacun, là où l'or se situe. Ensuite, creusez en direction d'une porte. Attendez que vos lutins aient placé les dalles pour leur désigner de nouveaux travaux. Vérifier votre barre de mana pour créer de nouveaux lutins.



Avant de conduire vos créatures à la baston, essayez de voir si les aptitudes de chacune ne pourraient pas vous être utiles pour affaiblir l'adversaire. Par exemple : l'archer peut snipper, il peut donc très bien éliminer les gardes laissés en poste sans trop se faire remarquer. Si vous voulez agir discrètement, surveillez vos lutins où enfermez-les pour être tranquille. Ils avancent souvent beaucoup plus vite que vous.



Selon vos finances, construisez un centre d'entraînement plus ou moins grand. Moins vous aurez de créatures qui s'entraîneront, moins vous dépenserez d'argent. Essayez de garder de l'argent en réserve : n'oubliez pas que vous avez des salaires à régler régulièrement. Si vous payez mal, vos créatures repartiront par où elles sont venues.



Les pièges et les portes sont uniquement à construire au cas par cas. Si vous avez des lutins ennemis qui viennent envahir régulièrement votre donjon, alors oui, un piège d'effroi est l'idéal pour avoir la paix, quelques piquants feront aussi bien l'affaire. Tant que vous n'êtes pas prêt à attaquer, évitez de tuer.




aisance en très peu de temps. Ensuite, à vous la grande vie et les missions épanouissantes.

## Roues, tombeaux et casinos

Contrairement à ce qu'on a toujours voulu nous laisser croire, quand on jouait le camp des gentils, les donjons ne se limitent pas à des salles aux trésors piégées et des prisons humides. Dans DK2, vous découvrez la vie secrète des créatures du mal et vous retrouvez avec plaisir les nombreuses salles que vous utilisiez dans le premier DK. Arrivées par le portail ou récupérées dans les geôles ennemies, vos troupes se reposent avec plaisir dans l'antre et se goinfrent de tous les poulets qui naissent dans vos couvoirs. Entendez les bruits, voyez les plumes voler, comme elles sont heureuses dans le petit nid douillet que vous leur avez confectionné, touchant leur paye régulièrement comme de vrais fonctionnaires du mal. Mais au boulot ! Le paradis, c'est pas ici-bas, expédiez quelques claques pour les diriger vers leur travail respectif : bibliothèque, atelier, salle d'entraînement et de torture. Voilà qui devrait les rentabiliser et les préparer efficacement aux combats à venir. Et si même alors, certaines demeurent les bras ballants, sachez les occuper pour éviter les troubles qui pourraient naître de leur inactivité. Le temple fait bien l'affaire pour leur faire passer l'envie de râler, le casino, lieu de détente par excellence, vous sert par la même occasion à récupérer le fric que vous leur filez et, pour celles qui désirent toujours se battre, l'arène comble tous les désirs des voyeurs et des guer-



*La carte passe à la 3D. En tout, une vingtaine de missions vous attendent avec des niveaux secrets.*



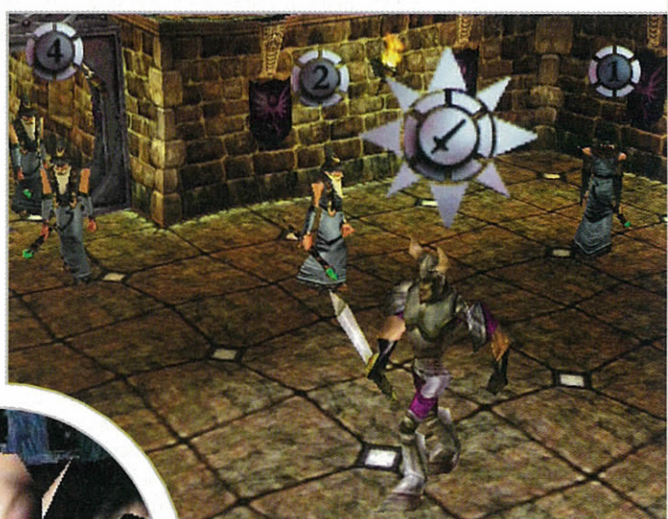
**Écoutez les soupirs du mage, ils sont tristes à pleurer. N'est-ce pas réjouissant ? Tenez, torturez-le un coup, histoire d'offrir la douce musique de ses hurlements de souffrance à vos pensionnaires démoniaques.**



▲ *L'interface est escamotable mais réapparaît dès qu'on a besoin d'utiliser ses sous-menus.*

riers. Enfin, l'ère des combats arrive et vous ne savez que faire des ennemis vaincus et des cadavres pourrissant sur le sol. Pas de problème, la prison et le cimetière sont idéals pour nettoyer vos couloirs. Écoutez les soupirs du mage, ils sont tristes à pleurer. N'est-ce pas réjouissant ? Tenez, torturez-le un coup, histoire d'offrir la douce musique de ses hurlements de souffrance à vos pensionnaires démoniaques. Vous arriverez peut-être même à le convaincre de se joindre à votre troupe. En prime, les anciens héros crevant entre les barreaux se transforment en squelettes et les vampires apparaissent, attirés par l'odeur des charognes, grouillantes de vers. La vie est belle, quand on est gardien d'un donjon bourgeonnant de cris et de créatures repoussantes. On se trouve délicieusement méchant, et on adore cette sensation.





▲ *Le héros est brave, gentil et respectueux des lois. Sa cour est faite de mages, fées, moines et gardes de base.*

## Subjectivement vôtre

Mais tout ça, on le connaissait déjà dans le premier DK. Alors, à part le casino et les arènes, n'y a-t-il rien de nouveau dans les entrailles de la terre ? Détrompez-vous. Prenez possession d'une créature et admirez le travail. Vous avez vu les murs de vos couloirs, la finesse du grain de vos pores. Regardez, vous apercevez même le point noir sur le nez du sorcier. Le graphisme est incroyable. Imaginez le moteur nécessaire pour permettre ce genre de fantaisie, alliant une vue intérieure aussi fluide et irréprochable que la vue extérieure. C'est un véritable tour de force qu'ont accompli







nos amis de chez Bullfrog. Le plus sympa, c'est que la vue subjective sort de l'anecdote. Enfin, on peut vraiment jouer une créature en tenant un rôle important dans le combat. L'elfe noir va m'être bien utile pour éliminer les gardes. Je me planque derrière un rocher, snippe et balance ma flèche à travers la gorge du nain. Le sang coule à flots. Argh ! Le cœur de mon donjon est attaqué ! La partie ne fait que commencer et je n'ai que des lutins à ma disposition. Comment éliminer le géant, si ces petites bestioles ne combattent pas ? Je prends possession d'un et hop, avec ma pioche, j'attaque les jambes du grand balourd. S'il meurt, c'est pas grave, j'en créerai un autre et je finirai par avoir le salaud qui veut ma mort. Samson a bien fini par vaincre Goliath. Je ne vous donne que quelques exemples de l'utilité de la vue subjective mais vous

95/98 direct 3D

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 300 64 MO RAM**
■ DÉVELOPPEUR **BULLFROG ANGLETERRE**
■ EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
■ TEXTE ET VOIX **VF**

| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| TYPE | NOMBRE |
| RÉSEAU LOCAL | 4 |
| MODEM DIRECT | OUI |
| INTERNET SERVEUR | OUI |




▲ *La fin d'un monde, le début d'un autre. Détruire le cœur d'un donjon revient à éliminer l'influence d'un gardien sur un territoire.*

**Vous avez vu les murs de vos couloirs, la finesse du grain de vos pores. Regardez, vous apercevez même le point noir sur le nez du sorcier. Le graphisme est incroyable. Imaginez le moteur nécessaire pour permettre ce genre de fantaisie.**




▲ *Le Pont de la rivière Kwai revisité par les développeurs de chez Bullfrog. Ça chauffe dur, le sort de soin va être nécessaire.*

## Quoi de neuf docteur ?

Qu'est-ce qui a bien pu changer en deux ans ? Pas le style ni l'ambiance, ce sont toujours les mêmes. Non, les changements sont plus subtils.

- Le moteur s'est transformé. Parfaitement adapté à Direct3D, il vous offre un rendu impressionnant en vue subjective.
- La possession des créatures est devenue intéressante. Elle n'est plus anecdotique, elle est réellement importante pour certaines missions.
- Côté méchants : six monstres de plus avec des sorts personnels impressionnants (Note de Ivan le Fou : Et mes dragons ? Ils sont où mes dragons ?).
- Deux salles s'ajoutent aux anciennes, permettant de mieux maîtriser ses créatures et de les monter en expérience sans avoir pour cela à leur faire combattre un ennemi.
- Un mode « Mon petit donjon » offre de créer son donjon sans avoir à se coltiner des ennemis ou des missions. Une sorte de Sim Donjon dont le but est d'atteindre un certain nombre de points.
- Les missions deviennent plus tactiques en évitant qu'un trop grand nombre de créatures se rencontrent durant les combats.
- Le mana apparaît. Il permet de lancer des sorts et de faire fonctionner les pièges.
- Le brouillard de guerre cache désormais les ressources trop lointaines sur la carte.

découvrirez vite par vous-même que certaines situations la requièrent pour s'en sortir au mieux. Ainsi, les développeurs ont fini par apprendre à l'exploiter comme il le fallait pour qu'elle joue enfin son rôle. Le jeu prend une ampleur tactique qu'il n'avait pas il y a deux ans. Le nombre de créatures ne fait plus la différence entre deux gardiens rivaux ou contre les héros. Les caractéristiques individuelles exploitées à fond par la vue subjective, alliées à la maîtrise de la capacité de groupe, offrent la victoire à celui qui s'en sert le mieux et c'est bien la seconde grande évolution de DK2.

## De l'évolution sans changement

Dungeon Keeper 2 est aussi excellent que son prédécesseur. Le vent de changement ne l'a pas beaucoup marqué, mais devons-nous le regretter ? Qui aurait désiré que ses multiples animations évoluent ? Pour rien au monde je n'aurais voulu rater les gémissements et ondulations de la maîtresse sur les engins de torture. Imaginez-vous un DK avec des explosions lumineuses limitées ? La disparition du sort de transformation en poulet ? L'absence du rire d'Horny ? Non, c'est impossible, sans eux, DK n'existe pas. Alors, même si les changements sont limités, on adore retrouver notre vieux jeu relooké avec de nouveaux sorts, de nouveaux pièges, de nouvelles créatures et de nouvelles salles. On adore le moteur fantastique qui crée les cinématiques et il soutient un niveau de détail sans aucun effort. On adore les missions qui évitent le côté bourrin du premier DK. Et s'il garde un côté confus et des relents de musique semblables au précédent, on le remarque à peine tellement on adore se plonger dans des plans diaboliques. Après tout, même l'interface s'est modernisée.

Kika




- + Les animations toujours aussi géniales
- + L'ambiance donjons et méchants
- + Le graphisme époustouflant
- − Très ressemblant à DK1
- − Toujours un peu confus

EN DEUX MOTS

En deux ans, Dungeon Keeper n'a pas beaucoup changé. Principe similaire, graphisme dans la même veine, ambiance identique. Si le moteur ne permettait pas une vue subjective aussi belle, on aurait l'impression d'être deux ans plus tôt. Mais on adore retrouver notre vieux DK relooké et retravaillé, surtout que, l'air de rien, pas mal de modifications ont été apportées, histoire de nous simplifier la vie et de nous en mettre plein la vue.

TECHN. 92 DESIGN 94 INTÉRÊT 91




- Découvrez la meilleure combinaison d'action-stratégie : **RAINBOW SIX** et son add-on : **EAGLE WATCH** réunit en une seule et même édition !
- Immersion immédiate avec un réalisme saisissant
- Missions **inédites** dans des lieux réels !
- Scénario tiré du celebre roman de Tom Clancy
- 5,7 milliards de vies dépendent de vous !

**A VOUS DE JOUER !**

# -35F

**DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF**
**RAINBOW SIX GOLD PACK OU HIDDEN & DANGEROUS**
**SUR PC***

(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 264F)

**VALABLE JUSQU'AU 31/08/1999**

SCORE GAMES MULTIMEDIA

# SCORE GAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE

# UN BON D'ACHAT DE 35F

## VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC
## POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX !

**COMMANDES VPC :**
**SCORE-GAMES**
**6,12 RUE AVAULÉE**
**92240 MALAKOFF**
**(BON DE COMMANDE SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITE)**




- Un scénario captivant pour **23** missions et **6** campagnes originales !
- Conduisez d'auhentiques véhicules de la seconde guerre mondiale !
- **40** personnages à disposition, chacun possedant une personnalité unique !
- Compatible avec les joysticks à retour de force.
- Coordonnez vos attaques grace au mode "**4 joueurs**" cooperatif via LAN !

**LA GUERRE, L'ENFER, L'HEROISME**
**A VOUS DE JOUER !**




## SCORE-GAMES C'EST 35 MAGASINS

**PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

**PARIS/JUSSIEU Consoles**
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

**JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

**PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

**PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

**VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

**CHELLES (77)**
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

**ORGEVAL (78)**
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

**VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

**VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

**CORBEIL (91)**
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

**ANTONY (92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

**BOULOGNE (92)**
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

**LA DEFENSE (92)**
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

**AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

**ST DENIS (93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

**DRANCY (93)**
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

**CHENNEVIERES (94)**
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

**CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
Tél : 01 49 81 93 93

**KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre
Tél : 01 43 901 901

**FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

**CERGY PONTOISE (95)**
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

**SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

**MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

**TOULOUSE (31)**
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

**REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

**LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

**COMPIEGNE (60)**
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

**LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

**ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

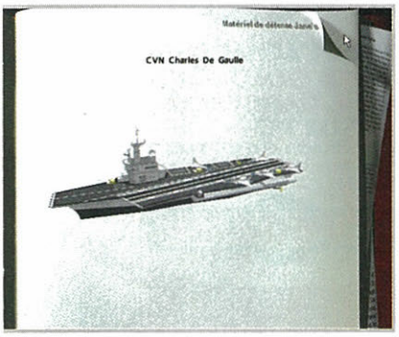
**LE HAVRE (76)**
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard - 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

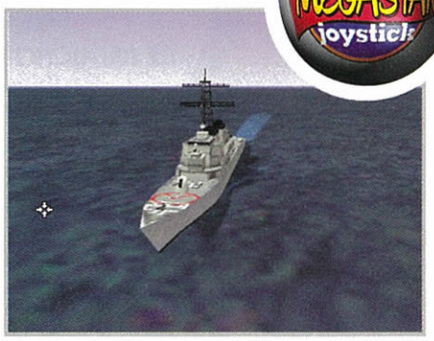
**AMIENS console (80)**
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

**AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck - 80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

**POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

RC B 385215603

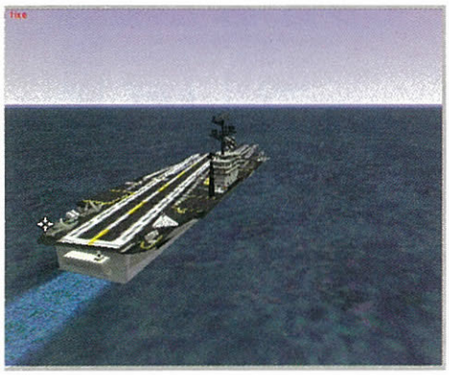


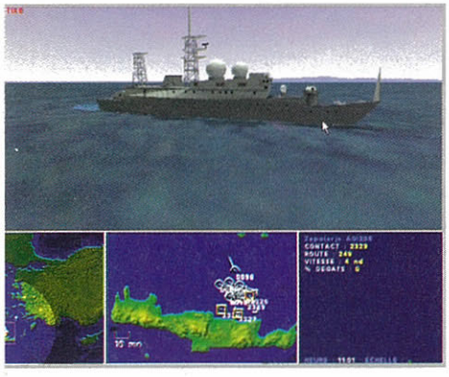



Après le mini-test de pomme de terre du mois dernier dû à une réception tardive de ce jeu, voici comme promis un récapitulatif plus complet de ce jeu de stratégie temps réel sur eau mouillée et salée.

# Jane's Fleet Command

**Simulateur de combats stratégiques navals pour tout public - PC CD-Rom**





Après quelques années de bons et loyaux services, je commençais à me lasser d'Harpoon, le jeu confidentiel au graphisme bichrome. Harpoon ? C'est ce jeu datant du Mac SE, capable de recréer tout un conflit aéronaval tel que celui décrit dans « Red Storm Rising » de Tom Clancy. Donc, je commençais tout juste à me lasser en pleine partie bi-hebdomadaire sur la ligne du GIUK (frontière navale de l'océan Atlantique), lorsque j'ai vu atterrir sur mon bureau Fleet Command F.C. C'est tout d'abord un jeu de Sonalyst, les développeurs de 688I Hunter Killer, une simulation de sous-marin d'attaque nucléaire très crédible. Mais Sonalyst, ce sont aussi des développeurs de simulations qui ont des tas de contrats avec l'armée, à la manière d'un DiD américain. Du coup, lorsqu'ils nous proposent une simulation de sonar si simplifiée soit-elle, on a plutôt tendance à les croire et à s'immerger dans le jeu pendant quelques dizaines d'heures au minimum. Mais la famille ne serait pas au complet sans Jane's, bras interactif de l'éditeur d'ouvrages militaires qui font référence. Jane's est en effet une aide précieuse pour tous les développeurs qui agissent sous son égide, fournissant des renseignements précis et passablement encyclopédiques sur toutes les plates-formes d'armement mondiales.

## Cap sur le jeu

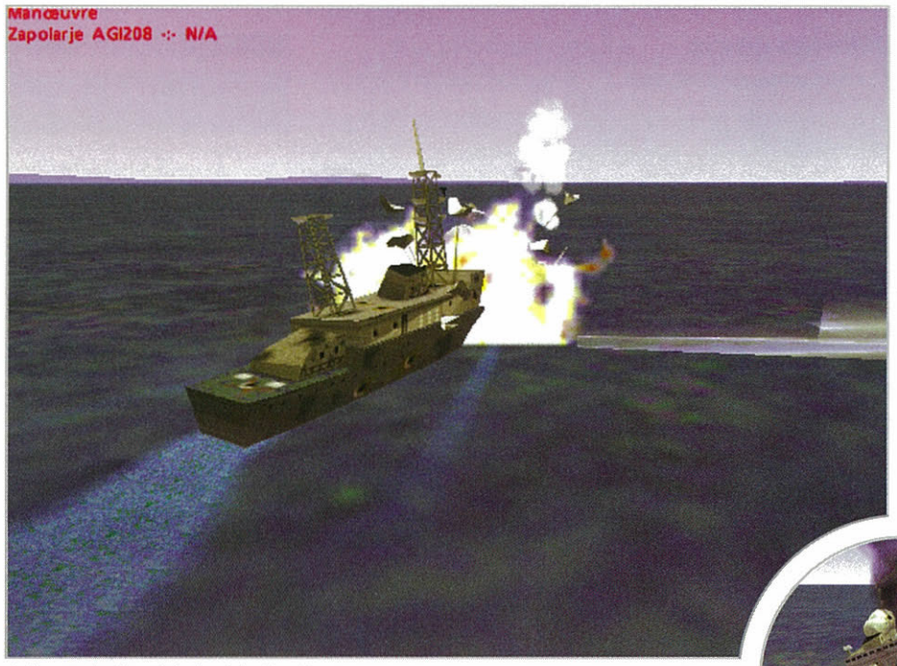
Fleet Command propose de nous mettre à la place du commandant d'une flotte. Le gars, tout droit sorti d'Annapolis avec un tour par la case Vietnam (ou mer Rouge, ou Grenades s'il est encore jeune), qui vient avec son escadre porter haut le fanion yankee et imposer la *pax americana* à coups de tomahawk. Le rôle de ces gars-là n'a pas échappé aux concepteurs, puisque des dizaines de missions simples seront proposées. Ici, tous les scénarios contenant les mots maritimes, catastrophes et conflits sont représentés : de l'attaque d'une base terroriste aux missiles mer-sol à l'armageddon nautique entre deux groupes navals, en passant par des scénarios historiques tels que la guerre du Golfe ou le conflit des Malouines sauront proposer des déclinaisons détaillées. Pour ceux qui connaissent Harpoon, le principe de jeu est assez semblable, à savoir que l'on dispose d'une vue en mode Carte s'inspirant du radar d'un awaks à une échelle plus grande. Sur celle-ci sont disposées des cibles en symbologie NATO (on peut toutefois basculer le mode graphique en mode « figurines » pour une meilleure lisibilité par le débutant). Elles sont de quatre couleurs : rouge (ennemi identifié), jaune (camp inconnu ou neutre), vert (allié), gris (décédé). Le tout étant aussi décliné sur divers symboles représentant des bâtiments, des missiles, des avions, des hélicoptères des sous-marins ou des navires de surface.



L'écran principal est divisé entre la vue 2D et une fenêtre 3D montrant l'unité visée ou le lieu sur lequel vient traîner le curseur. En mode basique, l'interface 2D prend les deux tiers de l'écran, mais vous pouvez basculer d'un mode à l'autre et même être en plein écran. Le niveau du moteur graphisme, fortement basé sur celui de 688I Hunter Killer, est d'un bon niveau et oscille entre le moyen et l'excellent. Les bâtiments et avions sont plutôt bien modélisés, mais sans parties mobiles. En fait, seuls certains bateaux, tels que les français ou ceux des pays mineurs, souffrent de laisser-aller. Toutefois, un certain effort a été fait pour animer le tout ; sur les porte-avions, on voit les appareils, montés par les ascenseurs, se positionner sur les catapultes, ces dernières étant poussées par des jets de vapeur. Une fois



*◀ Un Tomcat F-14 à basse vitesse. Ses ailes à géométrie variable se déploient si besoin est.*

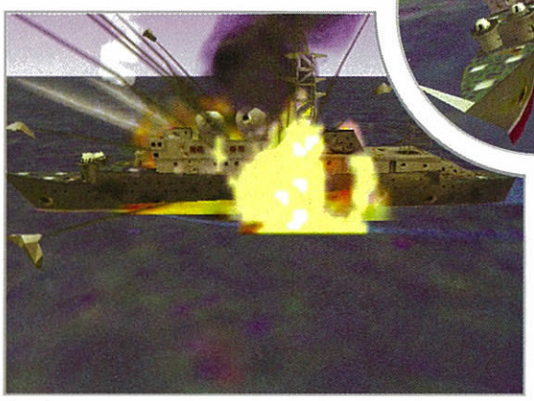



▲ *Un navire touché de plein fouet par des AGM-84. Son destin est fortement compromis.*

# Fleet Command n'est ni plus ni moins qu'un Harpoon en 3D, simplifié et accessible à tous.



▲ *Des avions bien foutus et bien modélisés dans leur grande majorité.*



▲ *Des explosions et impacts spectaculaires, l'un des points forts de Fleet Command.*

*Deux appareils en mission de reconnaissance et d'identification de contact.* ▼



## Pour en savoir plus

Pour en savoir plus sur un conflit aéronaval, rien de mieux qu'un roman et un bon guide sur les unités. Le jeu contient le recueil standard de Jane's, bien foutu, mais rien ne vaut les références sur vrai papier. Voici donc deux ouvrages indispensables :

### Roman

« Tempête rouge » (« Red Storm Rising ») de Tom Clancy au Livre de poche. Ce livre est une adaptation du jeu Harpoon (et non le contraire). Clancy, invité à une convention de jeux, a découvert le boardgame de Larry Bond. Ce dernier lui a d'ailleurs rendu hommage dans l'adaptation micro de son jeu, en offrant quelques scénarios directement inspirés de ce livre. Ce dernier décrit une Troisième Guerre mondiale conventionnelle se déroulant dans l'Atlantique Nord et la ligne GIUK (Groenland- Islande-Royaume-Uni). Un chef-d'œuvre absolu, sans doute le livre le mieux documenté et inspiré de Clancy.

### Ouvrage de référence

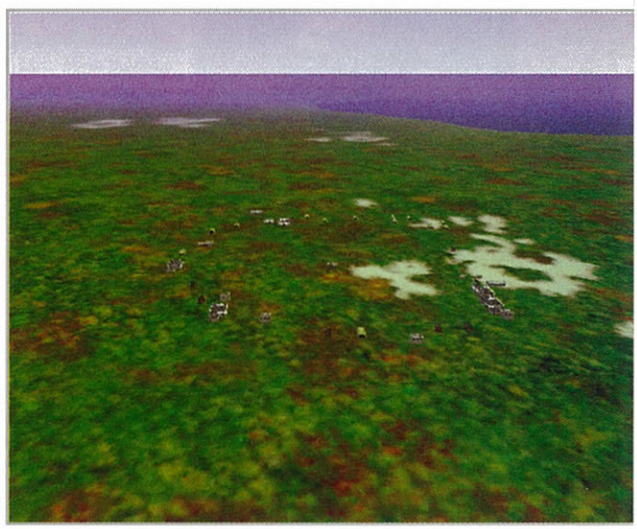
« Jane's Warship Recognition Guide » de... Jane's justement, chez Harper & Collins. On le trouve dans les librairies spécialisées ou sur commande. Cet ouvrage, en anglais, passe en revue plusieurs centaines de navires et de sous-marins d'active, dans de nombreuses nationalités et avec toutes leurs caractéristiques, appellations et variantes. C'est aussi un livre « de poche », donc très abordable (une centaine de francs) contrairement aux encyclopédies hors de prix du même éditeur. Mon livre de chevet (NDRC : Pfff !!!).

magnifique qu'aucun jeu n'avait pu nous offrir auparavant. Même tarif pour les sous-marins, rattrapés peu à peu dans leur fuite par une torpille allant à quelques nœuds de plus que ce dernier.

Le moteur graphique permet de représenter fidèlement un « théâtre naval » à toute heure du jour. Quel dommage que des effets météo n'aient pas été introduits, comme la hauteur des vagues ou le brouillard et les tempêtes qui auraient pu affecter les capacités des appareils et les performances de leur avionique. Il est rapide, fonctionne en direct 3D jusqu'à des résolutions élevées. Rien à dire, il apporte beaucoup au jeu même si on voit vite ses limites.

## Requiem

Le reproche que l'on peut faire à Fleet Command est son manque de détails. On ne peut pas bidouiller grand-chose, à part les vitesses, les profondeurs et les activations de radar et sonar. Les patrouilles aériennes sont aussi très difficiles à mettre en œuvre, contrairement à Harpoon qui propose un menu « exprès fait pour » comme on dit chez les bœufs. En fait, Fleet Command n'est pas autre chose que du « easy harpoonin » pour ceux qui n'ont pas envie de se prendre la tête avec des tas de choses complexes avant de pouvoir repérer ce sous-marin qui a descendu un groupe aéronaval par 300 mètres de fond. Mais cela n'enlève rien au grand intérêt du jeu, à ses campagnes d'un très bon niveau et surtout, surtout à ses scénarios solo fort bien en l'air, les comportements des avions sont un peu trop nerveux, surtout en ce qui concerne les jets : ils prennent des virages trop « nettement », et leur vol est un rien trop tranquille pour que cela ait l'air d'un film ou même d'une simulation de vol en vue externe. Malgré cela, les appareils à hélices adoptent des taux de virage, de descente et de montée plutôt crédibles, tout en se réservant le droit de faire des trucs absurdes à l'approche d'un missile. Les missiles justement, parlons-en ! Ce sont les mieux représentés, dans Fleet Command. En général, leurs comportements sont très bien rendus : missiles tirés par des SSN, sortant des flots à grande vitesse, Exocet ou harpoon frôlant la crête des vagues. Une certaine perfection en quelque sorte. Même luxe de détails dans les explosions : les navires touchent sur les côtés, penchent, ralentissent, se redressent et piquent du nez ou de la poupe lorsqu'ils prennent l'eau. En fait, un navire se prenant une volée de missiles est un spectacle



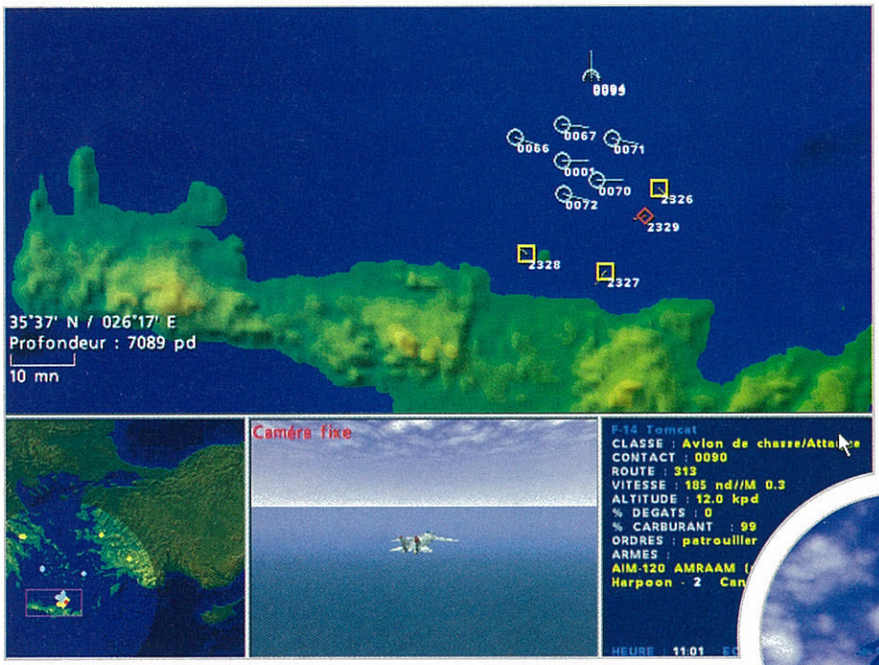
▲ *Une ville : la cible privilégiée des tirs de tomahawks.*

# Test

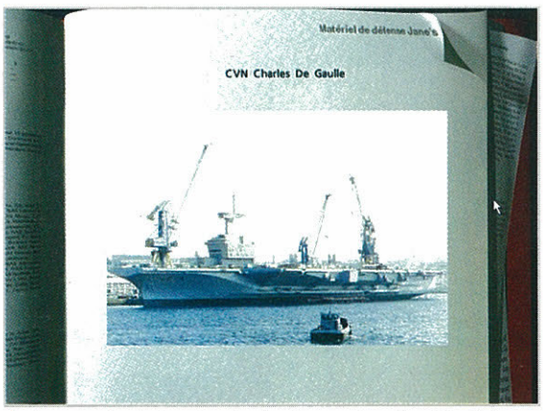
## Jane's Fleet Command

JOUABLE SUR P200, CARTE 3D — EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR SONALYST ÉTATS-UNIS — TEXTE ET VOIX VF

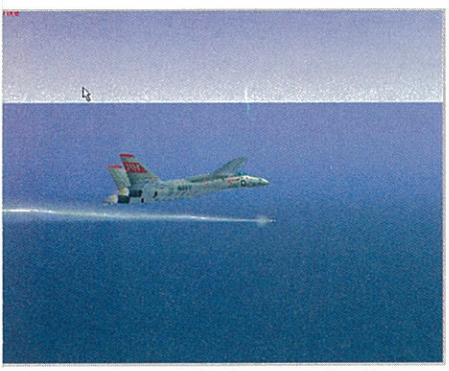
| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| TYPE | NOMBRE |
| RÉSEAU LOCAL | 8 JOUEURS |
| MODEM DIRECT | OUI |
| INTERNET IP | OUI |



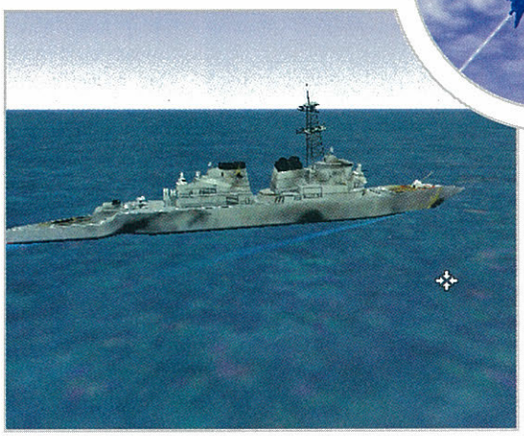

▲ *L'écran de jeu principal, avec vue tactique et stratégique. Vue 3D et 2D.*

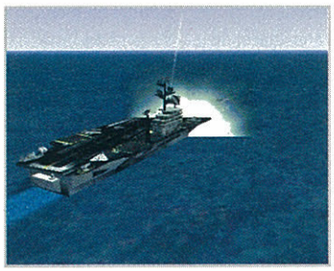


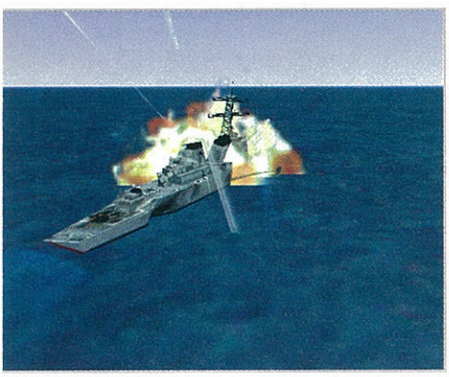

▲ *Une photo du Charles de Gaulle en chantier. Extrait du guide Jane's.*



▲ *Tir d'un... euh d'un Harpoon, encore.*







ficelés ; d'autant plus, que certains sont désormais des pièces de l'histoire navale (H.M.S. Sheffield vs Exocet). Comme signalé dans la première partie du test le mois dernier, on voit quelques lacunes graves : comme, ô hérésie, des rafales en version monoréacteur ou alors un Charles de Gaulle lyophilisé avec une piste de 100 mètres tout juste bonne à faire décoller des pigeons nains à la catapulte. Pourtant, ce jeu est indéniablement un bon titre, très prenant et de prise en main immédiate grâce à son graphisme et son interface assez simple. Au bout de deux heures dans le même scénario, on se prend à inventer des tactiques de fourbes pour préparer l'inévitable envoi de missiles et d'avions en masse. Et alors le grand spectacle commence. Ce qui se déroule devant nous est tout simplement digne d'un film. Des dizaines de missiles emplissent les cieux, des tirs de DCA, d'armes antiaériennes et autres jets de contre-mesures remplissent l'écran 3D, et au bout d'une minute, on ne sait plus sur quelle unité placer la caméra tant on a envie de ne rien manquer (NDRC : Bon, tout ça sorti de son contexte fait excessivement facho, mais ce n'est qu'un jeu, hein). Ces moments exceptionnellement jouissifs valent en eux-mêmes le détour, et l'achat du jeu par les amateurs. C'est ici que toutes les caractéristiques des navires telles que vitesse, accélération, résistance , épaisseur de l'armure et masse sont prises en compte, ainsi que l'angle d'impact des projectiles ou encore leur puissance. Le comportement des navires et des appareils n'est pas à la hauteur d'un jeu de Thirty-Six : les commandants de bord font clairement quelques conneries ; pareillement, ils ne semblent pas capables de répliquer tout seuls comme des grands à des tirs de missiles. On aurait aimé une autonomie un peu plus lâche, même si on devine que ce « manque d'I.A. » a été aussi conçu pour que le joueur fasse quelque chose. Le jeu est en fait une suite de décisions rapides à prendre : envoyer un navire en protéger un autre, donner une suite d'ordres de mouvement, reconnaître une cible et l'identifier, rechercher les sous-marins avec des hélicoptères ou des avions ASW. Le tout reste d'un grand classicisme et fait penser à ce vieux jeu d'EA nommé Aegis. En résumé, Fleet Command est un très beau jeu, assez complet mais qui ne s'encombre pas d'un luxe de détails dont rêvent tant les obsédés de l'AGM-84.

Bob Arctor



▲ *Un recueil encyclopédique en 3D : ici, un SSBN Typhoon, fer de lance des vecteurs nucléaires soviétiques.*

- + Une ergonomie à toute épreuve.
- + Une I.A. pleine de ressources.
- − Modélisations de vols parfois fantaisistes.
- − Textures parfois très laides. Celles de la mer en particulier.

EN DEUX MOTS

Fleet Command va me faire perdre quelques centaines d'heures de ma vie, comme Harpoon en son temps en attendant la réédition en full 3D de ce dernier. Pour ceux qui veulent découvrir visuellement à quoi ressemble une bataille navale moderne et qui ont aimé des chefs-d'œuvre tels que 688I Hunter-Killer du même developpeur.

TECHN. 80 DESIGN 85 INTÉRÊT 88

# CYBORG 3D
## Digital Stick




Digital

Disponible en USB

# CYBORG 3D
## Digital Pad




Digital

Disponible en USB

# R4 Racing Wheel Force Feedback




Powered by Microsoft Force Feedback Technology

Digital

# C'est aussi...



## X36
Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.



## PC Dash
Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.



## X6-33m
Pad 8 boutons digital / analogique + throttle pour PC.

**transecom** une société du groupe **Saitek**

Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr ou http://www.saitek.com

Brochure sur demande à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE

Nom, prénom .....
Adresse .....
C. P. ..... Ville .....
Date de naissance ... / ... / ...
Configuration matériel : .....

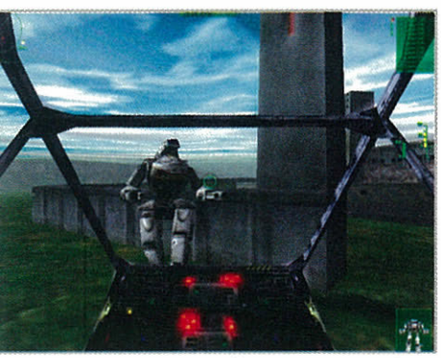
J 06/99

Depuis plus d'un an, les jeux de combats de robots géants s'affrontent dans des duels commerciaux sans merci. Après un Starsiege (ex-Earthsiege III), plutôt décevant pour ce qui est du jeu solo, seuls restent en lice le très invisible Heavy Gear II et le tenant actuel du titre : Mechwarrior.




# Mechwarrior III

**Jeu de combats de robots pour fanatiques de Mechwarrior et mangamen - PC CD-Rom**



▲ *L'apparence externe des mechwarriors est remarquablement détaillée.*

*Le moteur du jeu n'hésite pas à faire voltiger des débris dans les airs au moindre choc.* ▼

Pour les gens ne connaissant pas l'historique très ennuyeux de cette licence du jeu de plateau composée essentiellement de rachats, de coups de colère et de Hasbroisation, sachez que l'essentiel est là : Mechwarrior III est développé par Zipper Interactive sous licence FASA, qui a réussi à nous pondre un moteur vraiment digne du précédent volet, alors dans le giron d'Activision.

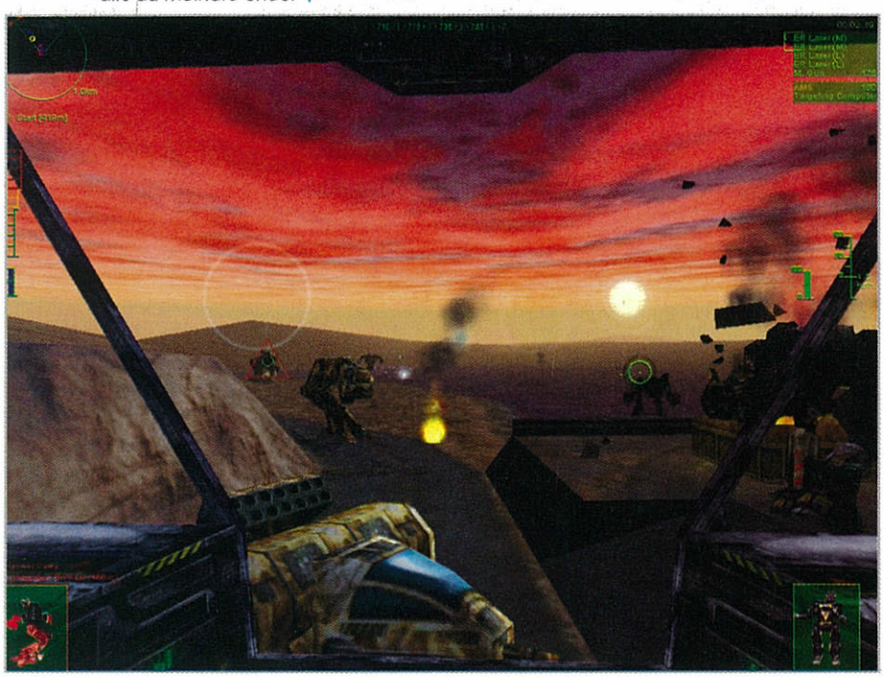
Mechwarrior provient d'un jeu de plateau au nom identique, lui-même issu d'un dessin animé japonais au nom de Battletech (ou Macross pour les intimes). Voilà, vous savez tout.

L'action se déroule au XXXI[e] siècle, en 3059 au cas où cela aurait de l'importance pour quelqu'un, mais j'espère que non. À cette époque, la Terre a été quelque peu désertée par l'appel des colonies de l'espace. Seulement voilà, ces dernières se trouvant très bien là où elles sont, ont décidé de se rebeller envers le pouvoir central en faisant sécession. Dans le même temps, après moult histoires, des clans se formèrent, dont celui des jaguars de fumée, une faction surpuissante, mais au nom



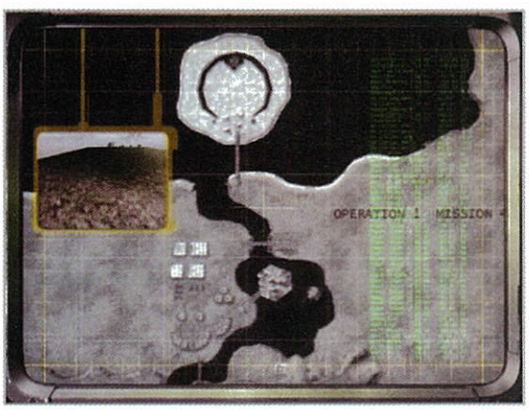



bien ridicule. Pour se faire la guerre, rien de mieux que de remplacer la majorité de l'infanterie et des blindés par des robots hauts d'une vingtaine de mètres appelés mechwarriors, mechs ou mechas. Ces derniers s'annoncent comme des versions armées jusqu'aux dents des anciens droïdes ouvriers du XXV[e] siècle. Peu à peu, les robots de la sphère intérieure, à la technologie standard (donc merdeuse) se virent surpassés par des petites merveilles de sophistication, venues des clans. C'est contre l'un d'entre eux que l'on vous propose d'aller guerroyer.



## Principe de jeu, techniques de combat

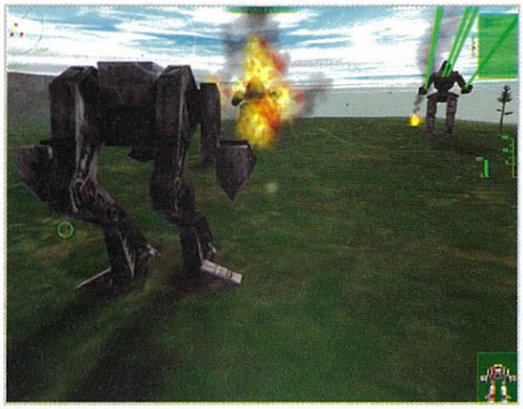
À peu de chose près, Mechwarrior ressemble à un simulateur de vol, appliqué à la robotique. Vous vous trouvez dans le cockpit de l'un de ces géants de métal, un joystick collé entre les mains, et vous vous servez de l'engin comme d'une seconde peau. Tous les pilotes vétérans vous le diront : la principale diffi-





▲ *Le meilleur moyen de contourner des bâtiments est de marcher à travers.*

▼ *Tir de trois lasers à impulsion couplés.*





▲ *Tir triangulaire lors d'un guet-apens.*

▼ *Un petit village lacustre tranquille.*



**Le meilleur jeu de combats de robots à ce jour. Mechwarrior III est le digne successeur de la série de FASA.**

culté, dans le pilotage de ces carcasses, est de savoir désolidariser le tronc du corps. Mechwarrior III introduit encore une difficulté supplémentaire sous la forme de l'axe des bras, utilisé lors des visées latérales. En effet, tout ceci est bien compliqué, et comme on pouvait s'y attendre, le nombre de touches et de mouvements à maîtriser est assez imposant. Aussi, remercions les fabricants de joysticks de nous avoir inventé des engins à 300 boutons. En fait, un mech est idéalement pilotable avec un joystick de type SideWinder : l'axe de lacet commande le torse, la profondeur gouverne la hausse et les bras, et l'axe Y la direction des pas. Bien entendu, viendront se greffer au-dessus de tout cela le « throttle » pour l'allure, et un « coolie hat » pour le cockpit virtuel. Vous voilà équipé pour commencer les missions d'entraînement. Celles-ci sont à conseiller à tout prix aux nouveaux venus. Elles leurs apprendront toutes les commandes basiques, et même quelques tactiques de combat, à l'aide d'un instructeur plutôt zélé. Au feu, la simplicité du pilotage et les réflexes étonnent, et au bout de quelques heures, on retrouve aisément les marques provenant de Mechwarrior II.

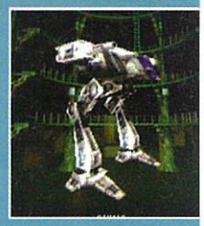
Les actions du robot sont héritées de ses parents humains. Il peut marcher, courir, sauter avec des jump jet, mais aussi crever facilement : son corps est divisé en 7 ou 8 parties représentant les membres et les points névralgiques. Une fois que l'armure recouvrant l'une de ces zones a disparu, chacun des dégâts subis provoque un dysfonctionnement, des explosions internes, ou encore des décapitations et autres démembrements. L'une des tactiques classiques est de couper l'une des jambes (celles-ci sont souvent négligées, question protection), paralysant alors l'engin à terre. Le cockpit de l'un de ces engins ressemble aussi à un avion militaire futuriste. Sur ce dernier clignotent divers head up displays, affichant de nombreux éléments comme la vitesse ou l'état du mécha, mais aussi la représentation en 3D du champ de bataille ou de la cible visée.

## Self made Mech




L'étape indispensable avant un combat, et le trait commun de tous les jeux de mechwarriors, est la possibilité de personnaliser leurs équipements et leurs apparences. Tout d'abord, saluons l'apparition des skins qui sont au nombre de 6 pour l'ensemble des mechwarriors. Ces camouflages s'appliqueront d'un seul clic souris sur tous les engins de votre escouade. Deux choses sont regrettables : tout d'abord, cela a juste une fonction esthétique, et secundo, il est impossible de les éditer, ou d'en créer de nouvelles, tout du moins pour l'instant. La seconde étape dans la personnalisation de vos petits amis sera certainement le choix du châssis et de son moteur. En fonction de sa puissance et de l'encombrement, votre mecha pourra se traîner comme un veau ou pousser de belles accélérations. Ensuite, viennent tous les paramètres d'armures, à commencer par le type de celle-ci jusqu'à la répartition entre les différentes parties du mechwarrior recto et verso. La place restante et le tonnage maximum serviront à déterminer ce qu'on peut placer, ou suivant l'encombrement. Ainsi, un canon gauss sera souvent placé sur le thorax plutôt que sur les bras. On aura grand avantage à placer des « heat sink » sur les jambes de façon à être plus efficace plongé dans l'eau. Chacune des configurations personnalisées est sauvegardable. Pour les débutants qui ne savent pas trop comment répartir les critiques et toute la clique, il est conseillé d'utiliser l'une des trois configurations types livrées avec chaque mecha, ou bien de s'en inspirer, car au début on possédera rarement l'équipement demandé.

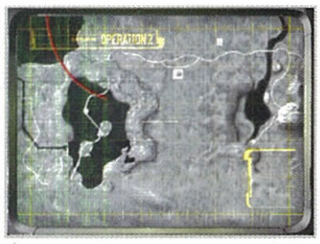













*L'écran de Salvage où l'on peut voir ce que l'on récupère après une mission.* ▼



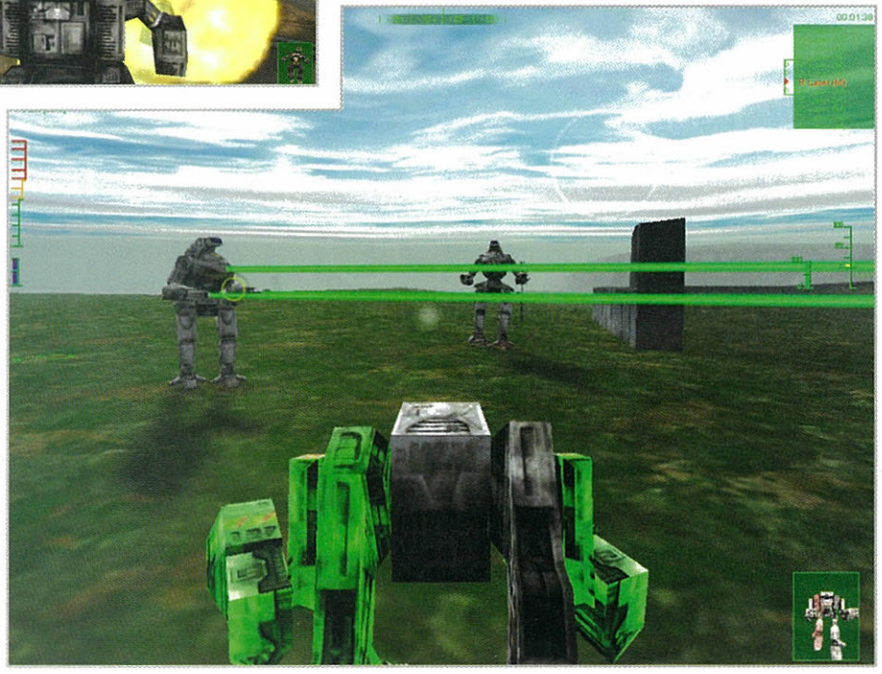


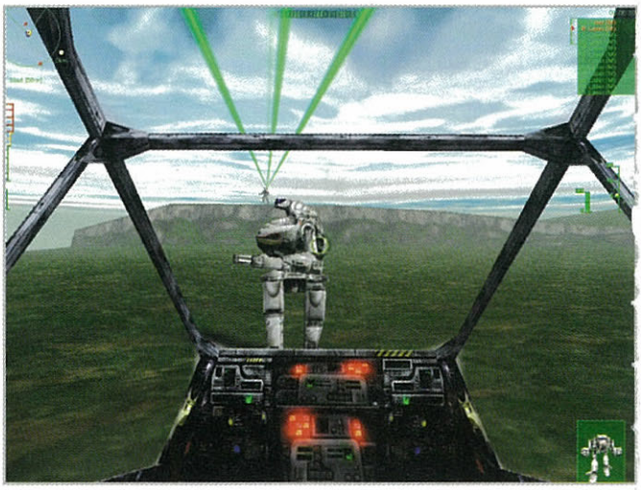



L'armement et l'équipement sont le point le plus important de ce jeu de combats. La notion de « mode de tir » est vraiment prononcée sur ces robots, que l'on assemble et que l'on modifie comme des Lego. Ainsi, dans le cas où l'on possède deux mitrailleuses et deux lasers, on pourra faire feu avec tout ceci, ou alternativement, ou encore tour à tour, mais par groupes d'armes, ces derniers étant définis avant le combat. Autre facteur essentiel, la chaleur : les armes à énergie s'échauffent et échauffent le véhicule. Arrivé à un certain niveau, celui-ci peut même s'éteindre pendant quelques instants, devenant ainsi une cible rêvée pour tout élément extérieur. Afin d'éviter cela, on place des dissipateurs de chaleur, à des endroits stratégiques, et celle-ci s'évacue plus rapidement. Comme dans le jeu de plateau, il est fortement conseillé d'en placer le plus sur le bas du mech, de façon à ce qu'il puisse refroidir plus rapidement si on lui trempe les pieds dans l'eau. L'un des changements les plus radicaux, par rapport à l'ancien moteur de Mechwarior II, est le zoom : il apparaît à volonté, à la place du réticule de visée. Cela permet de mettre en joue facilement une cible lointaine, tout en surveillant ce qui se passe dans les environs immédiats. On trouve aussi les modes de vision habituels, tels que l'intensification de lumière. Mais cette fois-ci, pas de mode wireframe. On ne peut décidément pas tout pomper à Activision.

## Les mechs tactiques

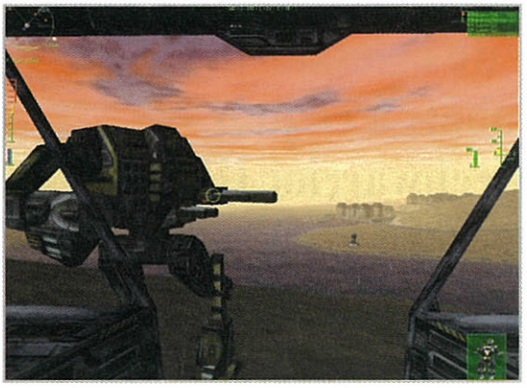
Au combat, les tactiques sont légion. La première étape est le choix des armes et de l'équipement. À vous de savoir si vous allez plutôt vous battre au contact ou en lâche, façon sniper serbe. Pour ce faire, il est très important de bien suivre les deux briefings (vidéo et projeté sur carte) qui précéderont l'écran de l'équipement... C'est aussi ici que vous pourrez armer vos collègues ou encore récupérer le « salvage ». Lorsqu'une mission se termine, l'ordinateur détermine quels équipements, armes, robots et munitions vous avez réussi à arracher à l'ennemi. Au début, tout du moins, vous ne ramasserez que quelques douilles, mais bien vite, au fur et à mesure que vous ferez des victimes, vous hériterez des mechwarriors et mieux encore, du matériel high-tech en provenance directe des clans. Plus léger, plus efficace, ce matos vaut à lui seul de perdre quelques alliés au combat. Pendant les affrontements, on peut donc adopter de nombreuses stratégies : les mechs les plus lourds auront avantage à foncer dans le tas, et tout piétiner ; ou mieux encore, pour les modèles munis de jump jet, d'utiliser la tactique du « je te saute à pieds joints sur la tête », qui a fait ses preuves. Pour les plus peureux ou les plus légers d'entre vous, un simple laser à longue portée peut détruire tout mecha de moyen tonnage à deux bornes de distance. Mieux encore, le moteur de M3 vous le permettant, creusez des trous, et accroupissez-vous dedans pour vous mettre à l'abri sur une plaine. Autre idée payante, les quatres mitrailleuses couplées. Inutiles de loin, celles-ci prendront toute leur valeur au contact : elles bousilleront facilement les jambes d'un ennemi, tout en ne réchauffant pas le robot.





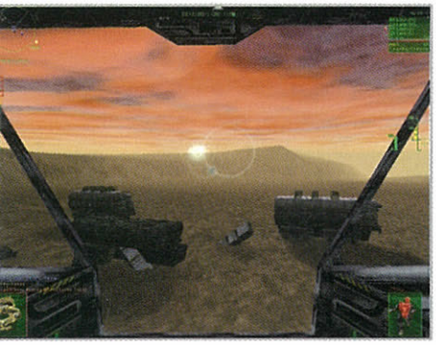
## Zone d'aventures

Autant le dire tout de suite, le moteur de Mechwarrior III surpasse tout ce que l'on pouvait espérer. En fait, il est impossible (et surtout bien vain) d'énumérer le nombre d'effets et d'améliorations par rapport à Mech II. Tout d'abord, un mot sur les animations des robots, qui les rendent plus crédibles que jamais : leurs pieds sont articulés et s'adaptent aux pentes d'une façon concevable. Pour ce qui est des articulations du tronc et des membres, tout se tient, mais le plus impressionnant est que, de profil, les robots restent sur une sorte de centre de gravité. En bref, du luxe pour les yeux, mais qui ne gâche rien lorsqu'on joue en vue externe. Les effets des armes sont eux aussi pleins de détails : l'impact de canon-gauss lézarde le corps de la cible d'éclairs et d'arcs électriques, les mitrailleuses provoquent des étincelles sur les parties métalliques que les balles viennent toucher, les lasers laissent des traces et brûlent sur le point d'impact. Les effets extérieurs ne sont pas en reste : les mechas laissent des traces de pas, et lorsqu'ils se déplacent sur du sable, ils soulèvent de petits nuages de poussière. Autre gros morceau de bravoure, l'eau : la plupart des scénarios extérieurs se déroulent sur une planète vraiment flotteuse. Pas de surprise



*Les bâtiments et éléments sont posés par poignées de 100 sur chaque carte.* ▶

*L'usine de réparation mobile.* ▼





## Notions d'armement

**LASER**
L'arme basique, déclinée en trois portées (petite, moyenne grande), existe en deux modèles bien distincte, haute énergie et impulsion. Le dernier modèle se décharge peu à peu et vous donne le temps « d'arroser » l'ensemble de la cible.

**PPC**
Il tire des charges ioniques susceptibles de causer d'immenses dégâts aux mechwarriors adverses, et ce même à grande distance. Malheureusement, son tir génère une grosse quantité de chaleur. À réserver aux plus gros mechas bourrés de dissipateurs de fond en comble.

**LANCE-FLAMMES**
Cette arme archaïque est le meilleur moyen d'endommager la structure d'un mechwarrior en réchauffant subitement sa carcasse, l'empêchant ainsi de faire feu avec des armes à énergie, et si tout se passe bien, en faisant exploser ses munitions.

**CANON GAUSS**
Il utilise le principe de propulsion d'un noyau de métal à travers un champ magnétique. Très efficace et précis à longue distance, il ne génère que peu de chaleur, mais est rapidement limité en munitions.

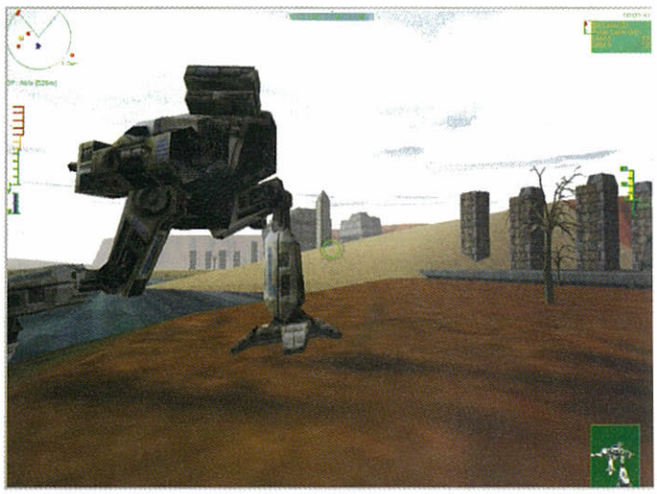
**AUTOCANON**
Comme son nom l'indique, il envoie des projectiles à une grande cadence, susceptibles de ravager n'importe qui à courte distance. Malheureusement, ses réserves s'épuisent très vite et il devient particulièrement inefficace à longue portée. Existe aussi en modèles LBX et Ultra.

**MISSILE**
Projectiles guidés divisés en armes de courte et longue portée, ils peuvent être utilisés après avoir illuminé la cible. Les missiles à courte portée peuvent aussi suivre le terrain avant de fondre sur l'adversaire sur lequel ils sont verrouillés.

lorsqu'on plonge dedans : on perçoit de multiples effets comme des ondes qui entourent tout objet un tant soit peu mobile, sans parler des réflexions et des diffractions qu'elle occasionne. L'une des grosses originalités est certainement l'usine de réparation mobile : celle-ci se compose de trois camions qui se déploient, puis s'assemblent autour du mechwarrior à rafistoler. Très beau et surtout moins toc que des « trousses de soins » trouvées de-ci de-là. Les paysages planétaires sont surprenants de variété : Mechwarrior II nous emmenait dans des étendues désertiques et rocheuses somme toute assez vides ; ce nouveau chapitre va nous balader à travers de nombreux endroits herbeux, caillouteux, souterrains et même citadins. En effet, la plupart des cartes de missions comportent des passages souterrains à flanc de montagne, voire même ne sont composés que de cavernes immenses. Pour ce qui est des villes, bâtiments et autres infrastructures, elles sont un rien inutiles. Par contre, je soupçonne les développeurs de les avoir posés là pour satisfaire nos envies les plus brutales. En effet, peu de structures résistent aux quelque 60 tonnes des robots, et on se prend bien vite à raser villes et villages en traversant les immeubles, en coulant les bateaux de pêche, en jouant à Godzilla. Le dynamisme des décors fait plaisir à voir : tout ou presque est destructible. On peut creuser des trous dans le sol à l'aide d'explosifs, ou encore faire s'ébouler les parois des cavernes. À de nombreuses reprises, il faudra détruire des portes blindées pour accéder à de nouveaux passages.



▲ *Les explosions, sans avoir été réalisées par « digital domaine » sont de fort bonne qualité.*



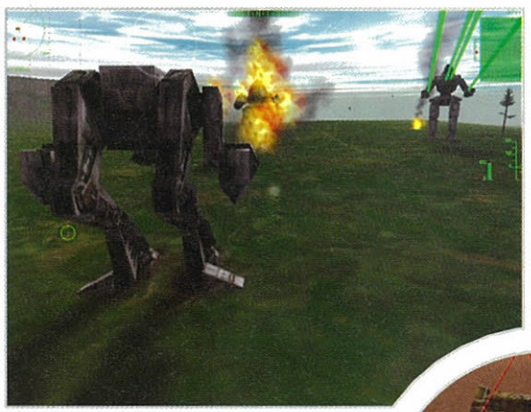
Pour terminer cet encart esthétique, parlons des musiques qui se trouvent dans le jeu, assez nombreuses du fait de la compression, comme les précédentes. Ces thèmes remplissent à merveille leur rôle de « créateurs d'ambiance ». Les sons, quant à eux, sont remarquablement bien choisis. Seuls sont à déplorer quelques samples bien ringards, comme le bruit de marteau piqueur que provoquent les chenilles de l'usine mobile ou certains bruits de lasers. Par contre, le jeu est vraiment prévu pour tirer parti d'un caisson de basses, ce qui veut dire qu'il est déconseillé de mettre deux simples enceintes à brailler, les bruits de pas de votre mech auront vite fait de les achever.

Les campagnes solo forment un ensemble d'une bonne vingtaine de missions. Chacune d'entre elles dure entre une demi-heure et deux heures, lorsqu'on prend des précautions. Bien entendu, il est fortement conseillé de mettre le niveau de difficulté le plus élevé, sous peine de souffrir de certaines carences de l'I.A. Le terrain est recouvert partout de bâtiments, de vallées et autres éléments d'accastillage. Les scénarios sont équilibrés, riches et admirablement scriptés. Un réel effort a été fait au niveau du timing, et de la composition des forces antagonistes. Parfois, au détour d'un chemin, on se trouve face à une demi-douzaine de mechas gros format. À ce moment-là, il est recommandé de chercher une autre façon de les dégommer

■ JOUABLE SUR PENTIUM II 300 ■ EDITEUR MICROPROSE
■ DÉVELOPPEUR ZIPPER INTERACTIVE/FASA INTERACTIVE ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO

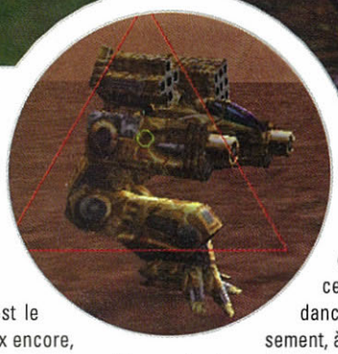
| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| TYPE | NOMBRE |
| RÉSEAU LOCAL IPX | 8 |
| INTERNET SERVEUR | INTERNET GAMING ZONE |

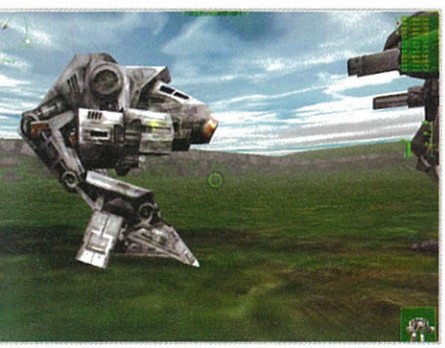
## Un moteur graphique excellent, des animations crédibles.











▲ *Toutes les parties d'un mecha s'articulent à souhait.*





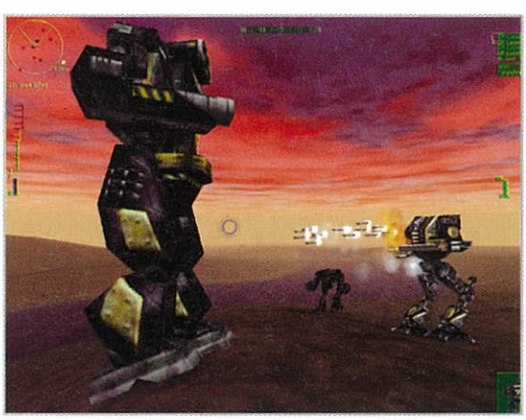
▲ *Gros plan sur l'un des champions des Smoke Jaguar.*

sans risque. On peut bien sûr s'en tirer grâce à la vitesse, l'astuce, l'espièglerie ou l'armement, mais il y a fort à parier qu'un autre moyen d'arriver à ses fins est dissimulé dans le coin.

## En résumé

Disons le haut et fort, Mechwarrior III est le meilleur jeu de ce type à ce jour, et mieux encore, un très très bon produit. Malheureusement, quelques petites choses m'ont gêné. Tout d'abord, le jeu n'intègre pas l'historique de toute la saga : on se sent perdu sans l'aide d'un gramme d'histoire. L'autre reproche concerne directement la campagne qui, même si elle est extraordinaire, aurait encore mieux tiré parti du système instauré dans Mercenaries. Pareillement, dans ce jeu, on ne peut piloter que des mechas. Bon, soit, c'est le titre du jeu, mais on aurait aimé pouvoir se glisser dans un blindé, à l'instar des meilleures missions de Mechwarrior. Dernier point, technique celui-ci : les bugs d'I.A., assez légers pour ne pas gâcher le plaisir du jeu, mais tout de même présents. Les missions et les scénarios sont remarquablement bien écrits. Seulement, lorsque l'ordinateur va parfois prendre des initiatives, concernant des alliés ou des adversaires, il arrive qu'il cafouille dangereusement ; dans le pire des cas, on aura droit à un ailier qui se bloquera en bas d'une falaise au lieu d'utiliser ses jump jet ou d'en faire le tour. Rien de très grave, si ce n'est l'énervement causé. Même chose pour les robots que l'on snippe de loin : certains d'entre eux ont une fâcheuse tendance à réagir pour le moins mollement. Heureusement, à moyenne et à courte portée, les choses rentrent dans l'ordre et les combats font rage, avec toute la hargne qu'on pouvait en attendre. Espérons qu'un patch va régler bien vite tout cela. Même si l'on en retire toujours un immense plaisir de jeu en solo, on est en droit d'espérer un peu d'aide de ses proches et une aptitude à utiliser au mieux le terrain. Fort heureusement, au lieu de leur donner des ordres bêtement avec les touches de fonction, les ailiers ont droit à un menu rien qu'à eux, où on les enverra accomplir différentes tâches. Au milieu de l'action, ouvrir ce menu est un rien lourd, mais on apprend à être prévoyant.

Bob Arctor



▲ *Photo de famille de robots de l'« inner sphere ».*

**+ Enfin la suite de la meilleure série du genre.**
**+ Un gros produit au moteur luxueux.**
**- Quelques bugs d'I.A. et de comportement.**

### EN DEUX MOTS

Mechwarrior III grimpe aisément sur le trône de son prédécesseur made in Activision. Des scénarios excellents, une ambiance incroyable et un moteur graphique de fort bon goût nous ont laissé pantois. À de nombreux points de vue, ce titre est une grande réussite, si ce n'est la présence de quelques bugs d'I.A.

| TECHN. | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 82 | 88 | 92 |

95/98

- JOUABLE SUR P200 32 MO RAM
- EDITEUR TAKE2/GATHERING OF DEVELOPERS
- DÉVELOPPEUR POPTOP SOFTWARE ÉTATS-UNIS
- TEXTE ET VOIX VF
- NBRE DE JOUEURS 16

| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| TYPE | NOMBRE |
| RÉSEAU LOCAL | 16 |
| MODEM DIRECT | OUI |
| INTERNET SERVEUR | OUI |

2nd Century nous prouve qu'un add-on peut être aussi réussi qu'un premier jeu. Les histoires de trains n'ont pas fini de nous tenir en haleine.

# Railroad Tycoon 2
# 2nd Century

**Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom**




joystick 106 À VOIR SUR LE CD-ROM N°



▲ *Vienne après la guerre : une ville en piteux état et un pays à reconstruire. De quoi se faire du fric, pour ceux qui ont du nez.*

Dix-huit nouveaux scénarios, dont cinq nouvelles campagnes, Poptop attaque fort pour cet add-on. Qui aurait cru que les histoires de train pouvaient donner lieu à des challenges aussi nombreux à travers les siècles et les contrées ? Pas moi en tout cas, mais on m'a vite montré mon erreur en me prouvant que chaque montagne, chaque crise financière, chaque guerre est un obstacle toujours nouveau et difficile à franchir. 2nd Century va vous faire comprendre qu'être cadre d'une compagnie de chemin de fer ne revient pas à dormir dans son bureau en attendant que la paye tombe tranquillement. Le véritable homme du rail est un homme dur et avisé, un financier et stratège qui travaille pour assouvir sa soif de réussite.

## Des challenges de première force

La plupart des scénarios sont assez costauds. Ne pensez pas vous lancer tout de suite dedans sans préparation. Il est indispensable de bien maîtriser Railroad Tycoon 2 pour parvenir à atteindre les objectifs qu'ils vous demandent d'accomplir. La majorité des difficultés est liée au terrain et aux buts délicats à atteindre. Ainsi, une des campagnes vous demande de relier Seattle à Fairbanks en un temps minimum. Facile vous me direz, surtout lorsque les concurrents sont absents de la partie et qu'on vous rémunère pour ça. Mais c'est oublier la chaîne de montagnes et les déclivités qu'il y a entre les deux. L'air de rien, vous allez avoir pas mal de problèmes pour y parvenir du premier coup. Prendre les bonnes décisions au bon moment, choisir les meilleurs chemins, les plus économiques et pratiques, voilà qui est un challenge à la hauteur d'un requin du rail. L'Amérique n'est pas votre seul théâtre d'opération. L'Europe et l'Asie s'ouvrent à vous suivant diverses époques. Projeté à l'ère de la Seconde Guerre mondiale en Angleterre, vous devrez jongler entre approvisionnement et réparations des rails pour que les braves soldats britanniques puissent résister à l'assaillant germanique. Russie, Autriche, Antarctique, chaque région vous offre un challenge différent, à vous de trouver une nouvelle manière de voir pour parvenir à les gagner.






▲ *La Russie a ses propres particularités. Impossible de devenir propriétaire terrien. Vos revenus deviennent uniquement fonction des marchandises acheminées.*

## Des suppléments sans réserve

Outre les scénarios, de nombreux ajouts ont été apportés. De nouvelles industries se développent avec leur temps (en 2006, vous découvrirez une méthode inédite de production énergétique). Des bâtiments et des trains viennent enrichir la panoplie déjà existante. Le TGV et l'Eurostar en sont les plus symboliques. Le gameplay s'améliore avec la possibilité de mettre en attente des chargements dans des gares intermédiaires. Les ponts suspendus et autres défis architecturaux sont à l'heure de 2nd Century. Cet add-on se révèle aussi intéressant que le jeu dont il est issu, et ses missions difficiles devraient enchanter les fans. Poptop a su réaliser un add-on de première qualité qui succède avec bonheur au premier chapitre de Railroad Tycoon 2. S'ils nous font encore plein de petits comme ça, je crée ma propre compagnie quand la SNCF sera privatisée.

Kika

- + Des challenges toujours aussi intéressants.
- + Ah ! Conduire un TGV et mourir...
- − Où sont les tunnels ?

EN DEUX MOTS

Voici un add-on de première force. Des missions intelligentes, des époques difficiles et des temps futurs, le mélange est idéal pour créer des étincelles dans nos méninges.

TECHN. 70 DESIGN 80 INTÉRÊT 85

**Si vous vous attendiez à quelque chose de brillant, vous allez être déçu, et c'est dommage car Lucas ne nous avait pas habitués à bâcler ses réalisations.**



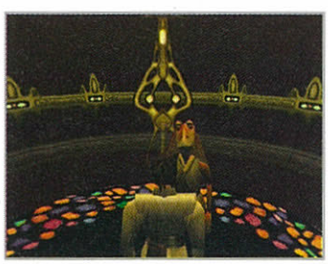




▲ *Les principales scènes vidéo du film sont reprises pour une meilleure compréhension du scénario.*

# Star Wars : La Menace Fantôme

**Action/Aventure pour débutants - PC CD-Rom**



Le film est à peine sorti aux États-Unis que déjà le jeu arrive en Europe, disponible avant le test dans tous les magasins. Pourquoi nous avoir alors tant bassiné avec l'obsession de garder tout secret jusqu'à la sortie ? On est quoi, nous, pour que seul le public américain soit pris en compte ? Des sous-hommes ? Après avoir joué à Menace Fantôme, vous connaîtrez pratiquement tout le scénario du film, et même les principales scènes d'animation. Alors, si vous décidez d'y jouer, faites une croix sur l'effet de surprise que vous vous attendiez à avoir au cinéma.

## Un scénar très riche

Le scénario du film possède les qualités d'un bon jeu d'action et d'un bon jeu d'aventure. Ça tombe bien, LMF est justement un mélange d'action et d'aventure. Les combats font appel à des tactiques variées, les missions sont très différentes les unes des autres, et certaines demandent même d'éviter de foncer dans le tas. Pour une fois, on évite le boss typique à chaque fin de niveau, avec en prime une carte exclusivement réservée à un volet aventure sans combat. Rien n'est plus appréciable que cette diversité scénique, appuyée par la possibilité de changer régulièrement de personnage. Vous pouvez animer les quatre principaux acteurs du film : les deux Jedi, un capitaine et la Reine. Chacun possédant des caractéristiques différentes, vous êtes obligé de renouveler à chaque changement de personnage votre manière de voir. À vous de vous adapter pour vous en sortir au mieux. Mais ces multiples facettes ne sont valides que pour le scénario.



▲ *Les jardins de la reine sont les décors les plus beaux du jeu ; ils sont aussi un des endroits les plus intéressants.*

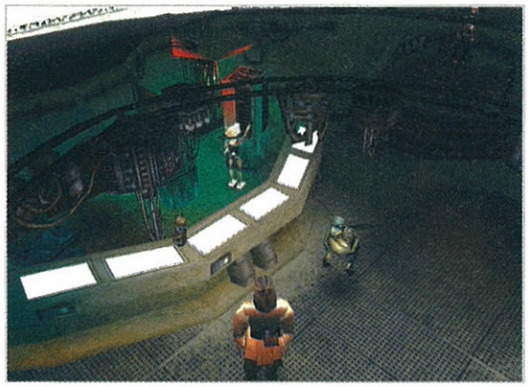
*Souvent, les droïdes ont des protections très efficaces, contre les tirs laser. Il vaut alors mieux fuir que chercher à tout prix à en venir à bout.* ▶



## Poil dans la main

Les quatre personnages sont assez limités au niveau armement et mouvements. En tout, chacun peut utiliser au maximum six armes différentes : sabre laser, blasters divers, lance-roquettes, et deux types de grenades avec en gros une seule arme personnelle. Les mouvements de base et les techniques de combats restent pratiquement identiques pour chacun des héros. Les déplacements sont relativement bien réalisés, même si les sauts sont loin de briller par leur souplesse. Si vous n'arrivez pas à trouver exactement l'endroit d'où sauter, impossible d'agripper cette foutue corde. Encore, si l'acrobatie pouvait être évitée, on n'aurait pas de quoi se plaindre, mais en général on ne peut y couper. Apprêtez-vous à ramer dur pour y parvenir. D'autres reproches sont à adresser au moteur. Entre autres, la réalisation du décor est un peu sommaire. Même si les éléments sont bien texturés et détaillés, elle manque singulièrement de profondeur. Quand les plantes sont ramenées à quatre pauvres





**Un scénario construit sur celui du long métrage et enrichi d'extraits du film**



*Le char est par excellence l'ami des droïdes. Ne cherchez pas à en venir à bout. Même avec la meilleure volonté et en y laissant tout votre stock de munitions, vous ne parviendrez pas à le détruire. Le meilleur moyen pour le passer est de courir.*



*Certains personnages, comme les gardes du palais, vous donnent de précieuses indications sur les forces en présence et la marche à suivre dans la suite du jeu.* ▶



feuilles toutes plates, et qu'en dehors d'un chemin préétabli, vous vous collez le nez contre des parois invisibles, on peut se dire que la réalisation technique est loin d'être suffisante par rapport à ce qui se fait actuellement. On se croirait presque revenu aux premiers jeux 3D. C'est une vraie pitié qui se transforme en rage quand vous pensez avoir trouvé un chemin que vous n'arrivez pas à prendre, et que vous ne savez pas si c'est un défaut technique inhérent au jeu ou une maladresse de votre part. De plus, vous n'avez aucune maîtrise sur les angles de caméra, ce qui tombe très mal quand vous vous faites arroser pas des soldats hors de vue. L'horreur totale. À l'inverse, les ennemis sont pas mal du tout, visuellement. N'oubliez pas que dans le film, des armées d'androïdes envahissent la planète, donc ne vous attendez pas à rencontrer 10 000 adversaires différents. Vous tomberez en règle générale sur des patrouilles de robots en petit nombre ou sur de grosses armées. Il existe alors un moyen d'en venir à bout, pas trop loin de vous. Leur comportement et leur arrivée sont précalculés. Le moteur ne laisse aucune place à des événements inattendus. Donc si vous perdez trop de vie à un endroit, pas d'hésitation, rechargez pour mieux vous en sortir.

## Regrets éternels

Encore une fois, on se retrouve devant un jeu qui compte avoir du succès consécutivement à celui du film. Pour un produit Star Wars, on espérait mieux, Lucas ayant été jusqu'à présent le seul à avoir échappé à l'équation « licence forte, jeu bâclé ». Certes, grâce au scénario et à son graphisme tout mignon, il s'en sort assez honorablement, mais au final il laisse un léger goût amer au fond de la bouche. Dormez, braves gens, Menace Fantôme est au top des ventes aux États-Unis. Voilà de quoi conforter les éditeurs à nous prendre pour des imbéciles. Mais « vente » n'est pas forcément synonyme de « satisfaction ».

Kika

## Les héros




Obi Wan Kenobi est votre premier personnage. Jeune Jedi, sa maîtrise du sabre laser n'est pas encore parfaite, mais il n'a que peu de choses à apprendre de son supérieur. Sa maîtrise de la Force, elle, lui permet d'envoyer des ondes de choc sur ses adversaires pour s'en débarrasser momentanément. Son arme préférée est bien sûr le sabre laser, mais il ne fait pas trop le difficile pour utiliser blasters et grenades. C'est un jeune homme ouvert à toute possibilité qui suit les conseils de son professeur, auquel vous aurez affaire le plus souvent.




Qui Gon Jin (NDRC : excellent) est le maître Jedi par excellence. Sa voix grave et profonde exprime toutes les nuances de la Force qui le traverse. Grâce à elle, il est capable de faire dire ce qu'il veut aux personnes de faible caractère. Il se maîtrise parfaitement et donc ne tue pas tout ce qui passe à sa portée. Il joue le côté aventure du jeu et ne livre combat que par nécessité, quand il a affaire au côté obscur de la Force ou qu'il a besoin d'espèces sonnantes et trébuchantes. Brave homme, il aide son prochain comme s'il était un frère.




Le capitaine Panaka est le chef de la garde rapprochée de la reine. Son courage et sa détermination à protéger sa souveraine en font un homme de grande qualité. N'étant pas Jedi et n'ayant aucune sensibilité envers la Force, il ne possède aucun pouvoir, mais ça ne l'empêche pas de s'attaquer à plus fort que lui, comme à un Jedi noir. Sa ruse et sa ténacité lui permettent de vaincre, là où un homme ordinaire aurait toutes les chances de mourir. Ses mouvements n'ont pas la latitude de ceux d'un Jedi, mais ses blasters remplacent à merveille ce qui lui manque.




La reine Amidala ressemble dans la plus grande partie du jeu à une poupée enfarinée juste bonne à suivre les hommes forts de son entourage. Mais dans les derniers moments du scénario, elle nous dévoile enfin sa personnalité, en prenant une part active à la libération de sa planète. Elle est encore plus limitée en action que son capitaine, mais son autorité fait merveille pour récupérer hommes et armement. Son arme de base ressemble assez à un pistolet électrique, excellent pour détruire les androïdes de base. Comme elle n'est qu'une faible femme, son principal atout sont ses cellules grises. Aussi, elle sait très bien utiliser l'armement lourd que l'adversaire laisse derrière lui.

**Le scénario, bien conçu.**
**Le graphisme tout mignon.**
**Le peu d'interactivité des personnages avec le décor.**

EN DEUX MOTS

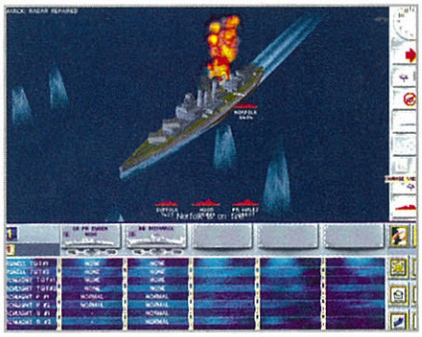
La Menace Fantôme a de bons côtés, mais à la fin du jeu, on a tout de même l'impression de s'être laissé flouer. C'est tout à fait le style de jeu sorti vite fait pour faire du fric. Et bien sûr, le gameplay en pâtit.



direct 3D 95

JOUABLE SUR PII 300 | EDITEUR MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR S.S.I. ÉTATS-UNIS | TEXTE ET VOIX VO

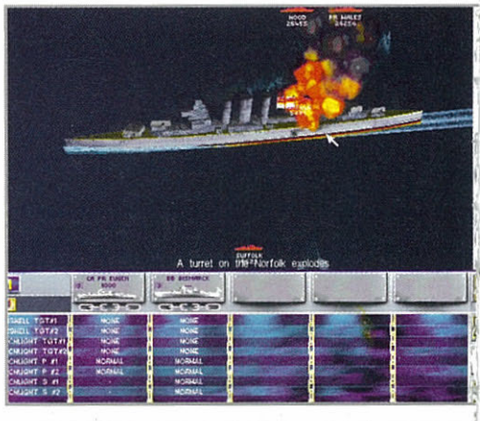
MULTIJOUEURS
TYPE NOMBRE
RÉSEAU LOCAL IPX 2





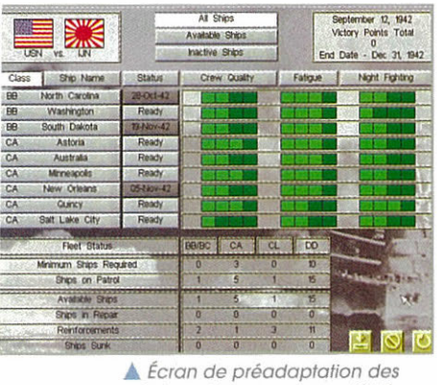


Un wargame en temps réel sur les combats navals de la Seconde Guerre mondiale. Bigre.



# Fighting Steel

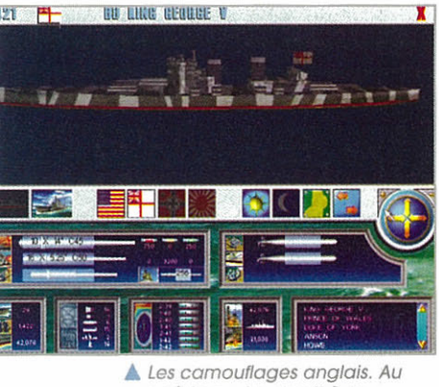
**Combat de navires, 2e Guerre mondiale pour passionnés de l'époque, wargamers - PC CD-Rom**



▲ *Écran de préadaptation des missions. Une grande austérité.*



▲ *Un graphisme très correct. En rouge, les navires au-delà de la ligne d'horizon.*



▲ *Les camouflages anglais. Au cas où le navire aurait à se dissimuler parmi les zèbres.*

Bon... Fighting Steel est une simulation en temps réel de conflits navals pendant la Seconde Guerre mondiale. Le joueur prend, dans Fighting Steel, le rôle de commandant d'un détachement, parfois même d'une division, et à ce titre il donne des ordres à un faible nombre de navires souvent groupés. On a accès à quelques nations majeures, comme l'Allemagne, le Royaume-Uni, les États-Unis, le Japon. Les conflits simulés seront de facture historique, pour la plus grande joie des wargamers.

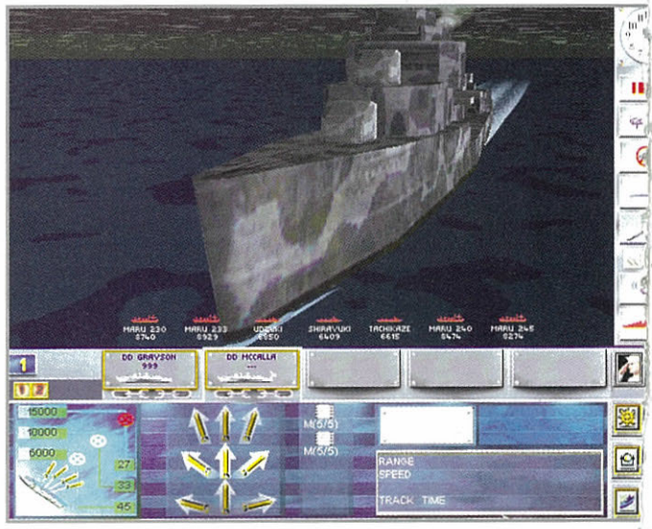
## Mais...

Bighting Steel s'inspire un rien d'Amirauté, et n'est en rien un soft de stratégie temps réel, si ce n'est dans son aspect, assez proche de ce mode de jeu. En fait, il est bien plus orienté wargame et applique ses règles parfois un rien arides. L'interface est à l'image d'un jeu en carton : fouillis et brouillon, et pas facilement compréhensible pour le premier venu, avec des milliers de boutons placés là où on ne les attendait pas.

La vraie réussite du jeu est certainement son modèle physique, comme la ballistique des tirs, influencé par les vitesses relatives et les conditions externes. L'autre cerise sur le gâteau est la prise en compte d'une localisation des dégâts, très crédible. En effet, au contraire de Fleet Command, le navire ne coulera pas parce qu'il a subi « 88 % de dégâts ». C'est très appréciable et bien plus sérieux. Pareillement, certains dommages mineurs seront réparés et effacés avec le temps. (« Conformité avec le réalisme rend l'amateur heureux ») Du côté des forces aériennes, Fighting Steel se paye carrément la honte. En effet, aucun moyen n'existe pour simuler l'impact d'un adversaire lourdement équipé en avions, rien de rien, pas même un coefficient que l'on applique en plus des dégâts d'une attaque régulière aux canons et torpilles. Rien de rien. Et quant aux porte-avions, ils sont pour le moins fantomatiques. C'est bien dommage, car on perd du même coup l'âme des batailles les plus épiques de la guerre du Pacifique. Une honte, que je vous dis. Tiens, j'oubliais de vous parler des sous-marins. Ah tiens non, il n'y en a pas du coup, j'ai pas oublié grand-chose.

Une note originale : au lieu d'attendre des plombes la fin d'hostilités ennuyeuses, on peut interrompre le jeu mais aussi accélérer le temps et laisser l'ordinateur résoudre tout seul l'affrontement. Ça gâche un peu le plaisir, mais ça évite d'être obligé de combattre alors que tout est perdu d'avance.

Le moteur graphique, quant à lui, est de la même trempe que



celui de Fleet Command, et un poil moins bien pour ce qui est des explosions et des chocs sur les navires. En revanche, les tourelles bougent, les navires laissent des traînées et les caméras externes (en fait, ce sont les seules) semblent elles aussi montées sur un navire, puisqu'en activant l'option, elles semblent chevaucher des vagues. C'est presque beau à vomir si on est sujet au mal de mer. Mais bon, tout se tient, il y a une belle ambiance qui devrait pouvoir convaincre les plus réticents.

Bob Arctor

**+ Jeu très bien documenté.**
**+ Modèle physique.**
**- Interface imbitable.**

EN DEUX MOTS

Fighting Steel est un produit fouillis, mais sérieux. Trop peut-être. Heureusement pour lui, la rareté du thème qu'il aborde dans les jeux lui fera gagner la faveur des wargamers amateurs du genre et de l'époque. Je fais partie de ceux-ci, mais je reste sceptique quant à l'interface, bordélique au possible, qui gâche un rien le plaisir du jeu.

TECHN. 70 DESIGN 70 INTÉRÊT 72

# SPECIAL 5ème ANNIVERSAIRE

# Difintel - Micro

**JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D**




143 nouvelles cartes Magic : L'Assemblée*, pour explorer les possibilités proposées dans le Cycle d'Urza™ : Echo et Recyclage ! A découvrir de toute urgence et en toute simplicité avec les 4 jeux préconstruits.
Le booster offert est à retirer dans ton magasin Difintel-Micro.

* Dans la limite des stocks disponibles.
• Offre valable jusqu'au 10/09/1999.
• Booster : pochette.
• Wizards of the Coast, Magic: L'Assemblée, et La Destinée d'Urza sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.




**Venez découvrir et tester SILENT HILL dans toutes les boutiques Difintel-Micro**

Retrouvez-vous dans un monde sombre et hostile, hanté de monstres cauchemardesques ! SILENT HILL, une ambiance flippante à souhait !!







CROC 2 © 1999 ARGONAUT SOFTWARE LTD. ©1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

**-35F de REMISE* EXCEPTIONNELLE !**

Dès votre 1er achat* sur présentation de ce magazine

*( valable sur l'achat d'un jeu vidéo d'occasion d'une valeur de 150 Frs minimum ).
Parmi ceux proposés en magasin.

**5 ANS**

**5 SUPER OFFRES À SAISIR DANS NOS BOUTIQUES !**

A ne pas manquer...

**EN CADEAU !** pour l'achat d'un lecteur PHILIPS DVD **RECEVEZ* 5 FILMS** à choisir dans la sélection Warner Home Video



Liste des lecteurs DVD concernés en boutique.

* Photos non contractuelles.

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 10 septembre 1999 dans les boutiques participant à l'opération et sur présentation du magazine.

**Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.**

**N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe ! + de 160 magasins**

| FRANCE | |
|---|---|
| 01 Belley | 04 79 81 00 34 |
| 01 Bourg en Bresse | 04 74 23 13 54 |
| 01 Ferney Voltaire | 04 50 40 43 43 |
| 02 Chauny | 03 23 38 00 10 |
| 02 Laon | 03 23 79 08 84 |
| 02 Soissons | 03 23 59 18 18 |
| 02 Villers-Cotterêts | 03 23 76 21 72 |
| 05 Gap | 04 92 52 72 74 |
| 06 Mandelieu | 04 93 93 54 33 |
| 06 Menton | 04 93 28 26 55 |
| 07 Annonay | 04 75 32 42 53 |
| 12 Rodez | 05 65 67 06 15 |
| 13 Aix-en-Provence | 04 42 20 67 18 |
| 13 Arles | 06 07 06 04 30 |
| 13 Fos-sur-Mer | 04 42 05 96 88 |
| 13 Salons-de-Provence | 04 90 56 62 30 |
| 14 Bayeux | 02 31 51 00 99 |
| 14 Honfleur | 02 31 89 75 00 |
| 14 Lisieux | 02 31 63 07 77 |
| 15 Aurillac | 04 71 43 56 56 |
| 17 La Rochelle | 05 46 51 86 86 |
| 17 Royan | 05 46 22 15 04 |
| 17 Saintes | 05 46 93 51 75 |
| 19 Brive | 05 55 24 47 87 |
| 21 Dijon | 03 80 70 15 79 |
| 22 Loudeac | 02 96 66 02 05 |
| 24 Bergerac | 05 53 73 30 28 |
| 24 Périgueux | 05 53 53 55 54 |
| 25 Montbelliard | 03 81 94 17 09 |
| 26 Romans | 04 75 72 78 34 |
| 26 Valence | 04 75 78 09 68 |
| 27 Le Neubourg | 02 32 07 00 35 |
| 28 Chartres | 02 37 36 44 22 |
| 30 Ales | 04 66 52 44 66 |
| 31 Fenouillet | 05 61 70 81 05 |
| 33 Arcachon | 05 56 83 58 23 |
| 33 Bordeaux | 05 56 79 05 52 |
| 33 Langon | 05 56 63 00 33 |
| 33 Libourne | 05 57 25 98 85 |
| 34 Agde | 04 67 21 32 71 |
| 34 Béziers | 04 67 49 01 65 |
| 35 Fougères | 02 99 94 21 00 |
| 37 Tours | 02 47 75 50 01 |
| 38 Grenoble G.Place | 04 76 09 26 68 |
| 38 Grenoble C. Berriat | 04 76 43 27 93 |
| 38 Bourgoin | 04 74 43 29 53 |
| 38 Voiron | 04 76 67 46 95 |
| 39 Dole | 03 84 72 68 67 |
| 39 Lons Le Saunier | 03 84 24 41 59 |
| 40 Dax | 05 58 56 29 03 |
| 41 Vendôme | 02 54 67 00 90 |
| 42 St Etienne | 04 77 49 00 69 |
| 43 Vals-Près-Le-Puy | 04 71 04 26 91 |
| 44 Nantes (Orvault) | 02 40 59 53 00 |
| 45 Orléans | 02 38 62 76 76 |
| 47 Agen | 05 53 77 38 39 |
| 47 Agen 2 | 05 53 77 28 08 |
| 47 Villeneuve sur Lot | 05 53 36 15 44 |
| 50 Cherbourg | 02 33 44 00 86 |
| 51 Chalons en Champ | 03 26 68 49 49 |
| 51 Mourmelon-Le-Grand | 03 26 66 49 49 |
| 54 Nancy | 03 83 30 45 67 |
| 55 Verdun | 03 29 86 78 08 |
| 56 Locmine | 02 97 60 01 57 |
| 56 Lorient | 02 97 35 08 91 |
| 57 Forbach | 03 87 88 67 16 |
| 57 Metz | 03 87 74 65 70 |
| 57 Thionville | 03 82 53 80 81 |
| 60 Beauvais | 03 44 48 53 60 |
| 61 Alençon | 02 33 26 11 00 |
| 61 Argentan | 02 33 67 29 00 |
| 61 L'Aigle | 02 33 34 27 00 |
| 62 Boulogne-sur-Mer | 03 21 19 07 00 |
| 62 Calais | 03 21 19 07 00 |
| 62 Lens | 03 21 78 75 40 |
| 64 Biarritz | 05 59 24 39 07 |
| 65 Lourdes | 05 62 42 30 68 |
| 67 Haguenau | 03 88 63 88 36 |
| 69 Lyon (8ème) | 04 72 78 60 84 |
| 69 Villefranche/Saône | 04 74 07 11 50 |
| 71 Digouin | 03 85 53 75 73 |
| 71 Macon | 03 85 39 09 52 |
| 71 Montceau-Les-Mines | 03 85 57 29 49 |
| 71 Le Creusot | 03 85 55 08 02 |
| 72 Le Mans | 02 43 82 68 14 |
| 74 Annecy | 04 50 52 86 02 |
| 75 Paris 17ème | 01 47 64 15 96 |
| 76 Rouen | 02 35 73 68 50 |
| 77 Chelles | 01 64 21 55 44 |
| 77 Fontainebleau | 01 60 71 91 14 |
| 77 Lagny | 01 64 12 34 81 |
| 77 Nemours | 05 53 77 28 08 |
| 77 Pontault Combault | 01 60 29 53 76 |
| 78 Elancourt | 01 30 13 87 30 |
| 78 Maisons Laffitte | 01 39 62 48 34 |
| 78 Montigny le Bretonneux | 01 39 44 06 76 |
| 78 Poissy | 01 30 06 06 88 |
| 78 Versailles | 01 39 24 13 00 |
| 79 Partenay | 05 49 94 10 27 |
| 81 Albi | 05 63 49 02 99 |
| 81 Castres | 05 63 35 19 86 |
| 83 Toulon | 04 94 91 17 91 |
| 84 Carpentras | 04 90 60 10 11 |
| 84 Orange | 04 90 34 47 13 |
| 84 Valréas | 04 90 28 12 00 |
| 85 Challans | 02 51 49 77 92 |
| 86 Poitiers | 05 49 41 77 45 |
| 87 Limoges | 05 55 33 74 43 |
| 89 Auxerre | 03 86 72 95 60 |
| 91 St Germain les Corbeil | 01 60 75 93 00 |
| 92 Neuilly-sur-Seine | 01 47 45 17 97 |
| 93 Livry Gargan | 01 43 30 24 25 |
| 93 Montreuil | 01 48 97 05 54 |
| 93 Tremblay-en-France | 01 49 63 19 93 |
| 93 Villemomble | 01 48 55 21 69 |
| 94 Cachan | 01 47 40 08 15 |
| 94 Charenton/Bercy 2 | 01 43 78 69 30 |
| 94 Maison Alfort | 01 48 93 35 14 |
| 95 Argenteuil | 01 30 76 17 17 |
| 95 Sarcelles | 01 39 92 47 16 |
| 97 Guyanne | 05 94 28 25 28 |
| 97 Fort de France | 05 96 70 79 67 |
| 98 Nouméa | 00 687 26 43 34 |

**SUISSE**
• 3 magasins.

**ESPAGNE**
• 10 magasins.

**BELGIQUE**
• 1 magasin : Mons. 065 84 60 33

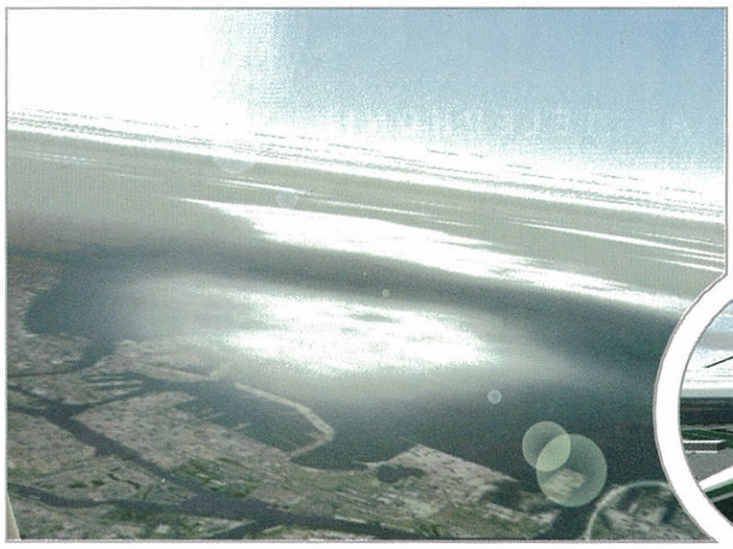
**OUVERTURES PROCHAINES**

**FRANCE/DOM-TOM**
• Auch • Avalon • Avignon • Epinal • Hazebrouck • La Fleche • La Réunion • Marseille • Mont de Marsan • Montauban • Muret • Paris • Plaisir • Quimper • Roubaix • Sète • Toulouse • Vire.

**ITALIE**
• Turin.

**MAROC**
• Casablanca.

**PORTUGAL**
• Lisbonne.



**Chouette ! une simulation de vol. Tiens, mais ce n'est qu'une amélioration de Pro Pilot 98 ! Faisons donc table rase des préjugés et jugeons ce nouveau titre sur pièces.**





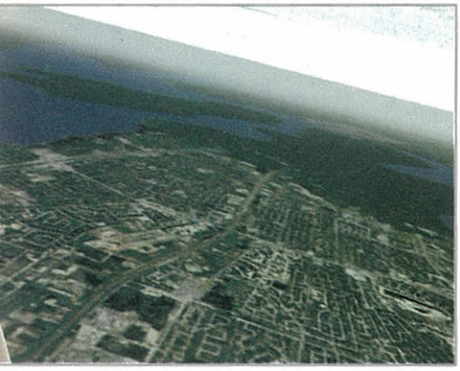
# Sierra Pro Pilot 99

**Simulation de vol civil pour tous joueurs - PC CD-Rom**



Le moins que l'on puisse dire, c'est que Pro Pilot (98) était un beau ratage. Créé avec la perspective de concurrencer Flight Simulator 98 sur son propre terrain, Pro Pilot intégrait dans son cahier des charges de nombreuses options inédites. Malheureusement, à cette même époque, sortit un produit très fort : Flight Unlimited II, au graphisme superbe, à côté duquel tous les autres jeux, Pro Pilot en tête, faisaient pâle figure. Mais ce n'est pas tout, ce dernier sortit, accompagné de nombreux bugs de jeu, les premiers patches en ont réparé quelques dizaines. En bref, Pro Pilot a déçu plus d'un joueur, moi le premier. Heureusement, les coyotes de Dynamix ont décidé de faire amende honorable en sortant une nouvelle version, histoire de dire qu'ils n'ont pas perdu tout à fait leur temps ni celui des joueurs (NDRC : Juste leur fric).

Fort de tout ce sale passif, voyons à quel point Pro Pilot peut intéresser le joueur, face aux jeux concurrents. Tout d'abord, son aspect « intégré de la simulation de vol » est très attirant. En effet, il inclut l'ATC (Air Trafic Control) - en clair, des messages radio audibles - des terrains dans le monde entier, ainsi que des points d'élévation représentant tout ce qui fait plus de 80 mètres de hauteur. L'autre centre d'intérêt est sans doute son aspect didactique, ainsi qu'une bonne représentation des procédures que l'élève pilote peut avoir à rencontrer lorsqu'il passe un brevet. Bien entendu, pour ce faire, l'un de ses principaux avantages est sans doute la flotte d'avions qui le composent et qui sont extrêmement bien choisis pour représenter tous les aspects du vol : monomoteur, bimoteur, turbopropulseur, hélice à pas variables, trains rentrants, jets et j'en passe. La base de données de radionavigation permettra aussi au débutant de bien comprendre les règles du vol aux instruments. Un dernier mot sur le manuel (ou plutôt les manuels) papier qui sont des exemples en la matière. Très compréhensibles, il sont les outils rêvés pour s'introduire en douceur dans la simulation de vol civil.



▲ *L'une des scènes hyper détaillées, fort respectable pour ce qui est du dessin des côtes.*



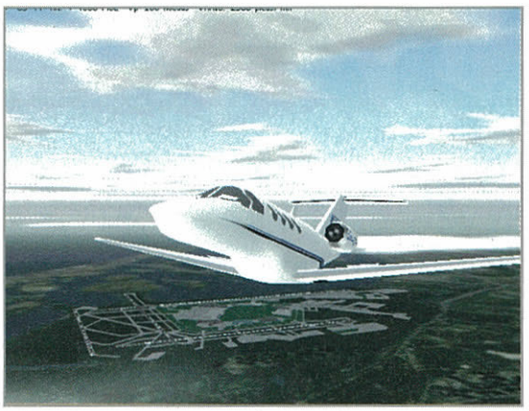
*De nombreuses aides à la navigation sont présentes, telles que ce GPS digital.* ▶

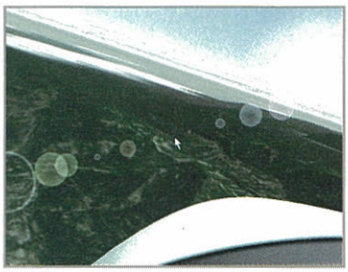
## À boire et à manger

La plus grosse déception, au niveau du graphisme, concerne certainement l'accélération 3D supportée et l'unique résolution, plutôt minimaliste (640*480). En effet, seul le Glide est géré, dans Pro Pilot 99. C'est de toute évidence une grave erreur de ne pas avoir aussi programmé ce jeu en Direct3D. Mais peut-être que les équipes de Sierra Dynamix étaient trop occupées à faire la chasse aux innombrables bugs de Pro Pilot 98. Qu'importe, cessons là ces traits de mesquinerie, car l'existence d'une accélération dans le moteur graphique est ce qui rapproche le plus ce titre des autres simulations de vol concurrentes. Ainsi, dès le décollage , c'est le jour et la nuit question vitesse et fluidité par rapport au titre précédent. Les textures elles-mêmes sont assaisonnées à la sauce mip mapping, masquant leurs imperfections ou leur laideur pour certaines. Les 35 zones urbaines détaillées sont de fort bonnes facture pour ce qui est du terrain, mais que c'est énervant de voir des capitales telles que Londres ou Paris être réduites à une agglomération de trois buildings et de deux cathédrales. De plus , la crédibilité graphique se réduit d'autant plus que l'on perd de l'altitude. Côté appareil en vue externe, rien n'a changé, et pis encore, on a droit à un zingue à l'apparence de plastique se bala-



▲ *Sierra Pro Pilot 99 se permet des effets graphiques parfois superbes.*





▼ *Chicago et ses immeubles bien laids.*



dant dans des décors plus réalistes que lui. Question esthétique, c'est plutôt un gros ratage. Les commandes bougent, soit, mais le train d'atterrissage rentre mal. En bref, tout ceci n'est pas très crédible, et le joueur cessera bien vite de regarder son avion de l'extérieur. À ce titre, précisons que cette nouvelle version nous permet de nous déplacer librement autour de l'appareil, ce qui était la moindre des choses. Pourtant, Sierra Pro Pilot 99 aligne quelques particularités intéressantes, voire même inédites : tout d'abord, les masses nuageuses que le programme permet de gérer précisément et sur plusieurs couches. Celles-ci sont tout bonnement somptueuses, donnant l'illusion de surfaces cotonneuses volumétriques, et ne ralentissent en aucun cas le jeu, et sont un exemple de réalisme dont beaucoup de simulations devraient s'inspirer, Flight Simulator le premier. Ainsi, en de nombreuses occasions, le pilote amateur en vol Vfr aura une grande difficulté à retrouver le terrain si le plafond est bas. Dans le même esprit de réalisme, la météo change pendant les vols et on pourra bénéficier d'une aide du trafic aérien, et ce même si on n'a déposé aucun plan de vol.

## Aprentissage

Un mot sur la partie didactique : celle-ci fournit de nombreuses vidéos expliquant des points précis de l'apprentissage. On trouvera pêle-mêle le vol en pallier, la sortie d'un décrochage à haute et basse altitude, et d'autres thèmes plus pointus tels que l'utilisation d'un VOR, des Ndb et autres délices de l'apprentissage de l'I.F.R. Notre seul regret à propos de ce deuxième CD étant sans doute la taille minuscule de ces vidéos qui, même si elles sont assez claires, auraient gagné à être mieux exploitées. Mais cela étant dit, Dynamix a trouvé ici la manière la plus évidente de s'initier aux simulations de vol et de comprendre le fonctionnement d'un avion en vol. Dans le même registre, les manuels de chaque appareil sont aussi un endroit où puiser une source de renseignements, tant sur leurs performances que sur la façon de les piloter.

Comme à son habitude, Pro Pilot nous propose l'intégralité des États-Unis en point d'élévation. Mais la nouvelle version propose aussi le terrain européen en standard. C'est une nouveauté pour les States, mais pas pour nous, qui avions déjà eu droit à celui-ci, grâce aux efforts de l'équipe française de Sierra.

## Regrets...

Malheureusement, tout n'est pas rose au pays de Pro Pilot. Quelques curiosités ont été constatées dans les comportements de l'avion, qui peuvent tous plus ou moins adopter des positions acrobatiques hors du champ de leur résistance structurelle. Pareillement, même si les effets graphiques, notamment les effets atmosphériques, font belle figure, on regrette les textures génériques et le peu de détail des scènes, pourtant nettement améliorées depuis la version précédente. Il y a aussi ces touches du clavier particulièrement mal disposées, à un tel point que cela m'énerve encore rien que d'y penser. Maintenant, à la question « faut-il racheter Pro Pilot 99 si j'ai eu le malheur d'acheter la version précédente ? », je répondrais non. Un ça suffit, d'autant plus qu'aucun add-on n'a été annoncé, et que par conséquent, l'avenir de cette version du jeu à long terme, est par convention compromis. Par contre, pour ceux qui sont en mal d'attendre Fly! qui met décidément du temps à montrer le bout de son nez, ou pour ceux qui voudraient commencer le vol virtuel en douceur, faut voir.

Bob Arctor



▲ *Des tableaux de bords superbes et réalistes.*



▲ *La météorologie, LE point fort de Pro Pilot 99.*

- + L'accélération graphique enfin présente.
- + Les appareils très éclectiques.
- + La météorologie.
- - La resolution graphique trop limitée.
- - Les textures, encore bien moches.

EN DEUX MOTS

En soit Pro Pilot est un bon produit, mais techniquement très en retard. Son aspect " intégré de la simulation de vol " peut le rendre attrayant pour les pilotes virtuels débutants. Son manuel et son aspect didactique en font une aide précieuse pour l'apprentissage du vol.

TECHN. 70 DESIGN 73 INTÉRET 73

# GrandC

## Heroes






NEW WORLD COMPUTING, INC

Ubi Soft

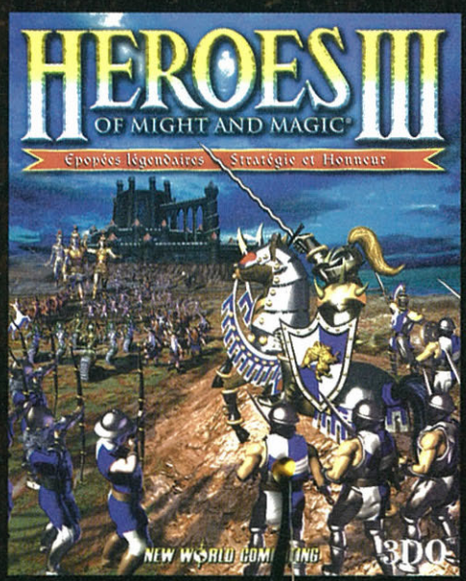
3DO™

sur le

3615

# Concours

# of Might & Magic® III




## Gagnez des jeux PC, des t-shirts, des tapis de souris et un PC BOWER !




**NOUVELLE CONFIGURATION**

PII 400, ATI RAGE 128 FURY
DVD-ROM 6X ATAPI
96 MO DE RAM
LOGICIEL DVD PLAYER ATI CD
DD 10.2 GO ULTRA DMA/66...



# JOYSTICK

1,29 frs/mn

Concours valable du 01 juillet au 31 août 1999. Gagnez un PC, 12 jeux, 28 t-shirts et 5 tapis de souris. Le jeu est réservé aux personnes résidant en France Métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

©1999 The 3DO Company. Tous droits réservés. New World Computing, Heroes of Might and Magic, 3DO, et leur logo respectif sont des marques commerciales ou des marques déposées de The 3DO Company aux Etats-Unis et/ou dans le reste du monde. Toutes les autres marques et/ou noms de marque sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. New World Computing est une division de The 3DO Company.



Hidden and Dangerous est un mélange de stratégie en isométrique et de Quake-like à la sauce 3D. Seulement voilà, le génie de ces programmeurs venus d'on ne sait où nous offre le meilleur de ces deux mondes.



# Hidden and Dangerous

**Stratégie vue subjective pour tous joueurs - PC CD-Rom**



▲ *Sniper observant l'horizon et recherchant l'ennemi.*



▲ *Embarqués à bord d'un bateau de pêche, nos commandos attaquent une digue.*

*Les villes et autres zones urbaines jouissent elles aussi de très belles représentations.* ▶



## Au commencement....

Nombreux sont les jeux qui n'apportent, comme innovation, qu'un nouveau moteur graphique flambant neuf avec des tas d'effets de-ci de-là. Hidden and Dangerous ne fait décidément pas partie de ceux-là : en effet, tout ce qui régit le domaine du graphisme a déjà été vu et revu, même si la qualité est ici plus qu'honorable. Non, H&D d'Illusion Softworks apporte bien plus qu'un simple emballage, il débarque aussi avec de grandes idées de gameplay.

On a d'abord dit et redit que Hidden était une sorte de Commandos doublé d'une vue 3D. Après y avoir joué une bonne dizaine d'heures, on s'aperçoit que c'est à la fois vrai et faux. Tout d'abord, Commandos nous sort bien vite de son pancho des limites de gameplay assez énervantes : en premier lieu, l'impossibilité pour l'escouade de perdre un homme avant de pouvoir finir un niveau, et du coup on se voit doté de soldats ultra-spécialisés. Mais le parti pris le plus significatif est sans aucun doute cette vue isométrique révélant toutes les positions des ennemis, ce qui nous évite de grosses trouilles au détour d'un chemin. L'ambition de Pyro Studios était de nous plonger dans l'ambiance des films de guerre, Commandos était à ce titre une réussite, mais disons-le tout haut : ce n'est rien ou presque, comparé à ce que Hidden and Dangerous nous réserve.




▲ *Embuscade et feu croisé sur le sergent Smith.*

## Rumeurs de guerre

Pour simuler une ambiance de champ de bataille, plusieurs éléments doivent être réunis : un graphisme raisonnablement impressionnant, la possibilité de mourir vite et de façon injuste, et, plus important, le sentiment d'être en danger à chaque instant. Pour ce faire, les coyotes d'Illusion Softworks ont particulièrement bûché sur tous les ingrédients propres à pousser le stress du joueur à son maximum. Dès qu'on débarque dans une mission, les dés sont jetés : tout d'abord, après quelques essais, on s'aperçoit que la vue à la troisième personne est très périlleuse dans la grande majorité des cas.

## Véhicules



À l'instar de Commandos, Hidden and Dangerous nous donne la possibilité d'utiliser le matériel disposé çà et là dans les multiples niveaux du jeu. Bien entendu, on pourra interagir avec tout et n'importe quoi, ou presque. Bien entendu, il sera intéressant de prendre d'assaut un nid de mitrailleuses afin de le retourner contre ses propriétaires, mais on pourra tout aussi bien grimper dans les véhicules parsemant les terrains. De nombreuses missions seront plus facilement résolues grâce à des véhicules « de routine », ou encore se termineront par une escapade dans des véhicules blindés. Côté garage, on a l'embarras du choix : side-car, blindé, auto-mitrailleuse, bateau, et, dans une moindre mesure, avion. Bien



entendu, suivant le type d'engin, un nombre plus ou moins important d'hommes peuvent se glisser dans les véhicule en question, et même en assumer les diverses tâches : dans un véhicules blindé, on aura avoir un conducteur et un tireur. Le système marche bien en solo, et on n'ose imaginer le fun que cela pourra occasionner en multiplayer. Bien entendu, on pourra retrouver quelques utilités à chacun des véhicules : par exemple, on pourra foncer d'un bout à l'autre du terrain, à l'abri des tirs d'armes légères ou encore écraser quelques passants germaniques sur des chemins forestiers. Ou encore jeter un camion suicide contre une barricade. Toutes les options sont de notre côté.



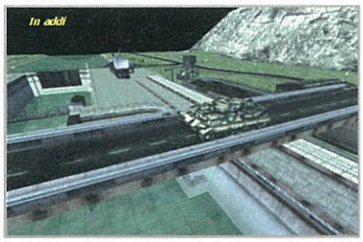


On l'utilisera pour mieux se situer dans un décor, ou encore pour se positionner précisément. La plupart du temps, on utilisera une vue subjective qui provoquera un choc chez le quakeur de base : tout n'est pas si rose, bien loin de nous les temps bénis où on folâtrait le railgun au vent en abattant nos petits camarades pendant un double salto. En effet ici, on ressent les chaos du terrain et nos pas affectent la visée que l'on pouvait avoir tout autant que notre allure. Donc pas question de courir en tirant avec une grande précision. Plus réaliste encore, certaines armes ne sont tout simplement pas utilisables en mouvement, et pour les mitrailleuse lourdes par exemple, il faudra s'agenouiller afin de poser le trépied à terre. Jamais, dans aucun jeu, on n'a autant compris ce que pouvait représenter la vie d'un soldat, et pourquoi celui-ci aime tant se vautrer dans la boue tel un goret prépubère. Ici, le simple fait de se jeter à terre peut sauver une vie (en l'occurrence la vôtre) : non seulement vous serez difficilement repérable, mais encore vous bénéficierez d'une bonne stabilité pour faire feu. Bien sûr, il est possible d'adopter une position intermédiaire ; celle accroupie reste sans doute le meilleur choix, car vous pourrez évoluer plus rapidement, en courant penché, et éviterez ainsi de présenter votre tête au premier ennemi venu.

## Techniques de discrétion

Le meilleur moyen d'éviter de mourir est tout simplement de ne pas vous faire voir. Coup de chance, Hidden and Dangerous propose, pour ce faire, de nombreuses options. La première étape, dans le long chemin vers l'invisibilité, est le repérage de l'ennemi : là, pas moyen d'y couper. À moins que vous ne vouliez perdre tous vos hommes en dix secondes, il faudra relever les positions des patrouilles, des tireurs d'embuscade et autres nids d'armes lourdes. Pour cela, rien ne vaut le silence et la symbiose avec le feuillage ou la boue. Ramper silencieusement en vous arrêtant tous les cinq mètres reste le meilleur moyen de clarifier une situation. Heureusement, l'adversaire indiscipliné produit parfois quelques bruits qui vous permettent de le repérer.

L'ennemi est loin d'être aveugle aussi : ses chances de vous repérer sont très variables et calculées en fonction de facteurs tels que la visibilité (lumière, brouillard), sa posture et la vôtre, son expérience, et bien sûr la direction où il regarde. Pis encore, l'Allemand moyen possède une bonne ouïe, qui, à l'instar de la vision, sera affectée par les bruits et ambiance, tout en sachant que des bruits suspects (arme que l'on recharge, déclic d'un appareil photo) suffiront à le faire se retourner. À un homme plus discret, on pourra ordonner des choses bien sympas, comme de se déplacer sur la pointe des pieds pour égorger une sentinelle en silence, ou encore revêtir un uniforme ennemi pour mieux se fondre dans le décor.



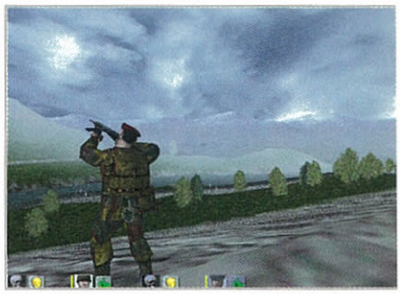
◀ *Les briefings sont toujours fort complets.*

*Les nids de mitrailleuses et autres postes fixes pourront être utilisés par nos hommes.* ▼






## Lorsque Commandos rencontre Quake.



◀ *Les éclairages : sans être dynamiques, ils sont tout à fait réalistes.*

# Test

## Hidden and Dangerous



▲ L'idéal, lorsqu'on repousse un assaut, est d'être couvert par une mitrailleuse lourde.

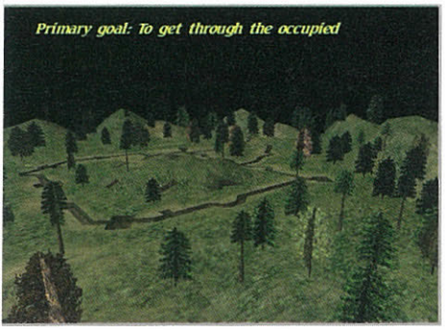



◀ Les missions sont d'un grand dynamisme. Ici, un avion qui s'aligne sur la piste pour décoller.

Des personnages plutôt bien animés et articulés. Ici, le sergent James brandit un poing rageur. ▼



Les zones sylvestres. Rien n'y manque, sauf la tranquillité. ▼




L'Intelligence Artificielle des ennemis est tout simplement bluffante. En quelques points, on pourrait même la comparer aux marines de Half-Life, toutes proportions gardées. Si vous tirez sur un soldat adverse et si vous le ratez, vous verrez celui-ci s'accroupir ou courir, et tenter de déterminer grossièrement d'où vient le tir. Pareillement, il pourra se mettre à couvert et vous attendre. Si l'un de vos hommes se fait tuer par un tireur embusqué, il y a fort à parier que celui-ci se repliera vers une position plus discrète. Bien sûr, ces réactions peuvent jouer contre eux : par exemple, on peut faire du bruit pour attirer une sentinelle dans un coin sombre ou encore tirer en l'air afin de repérer quelques mouvements. Dans le même registre, les ennemis sont divisés selon leurs différentes « qualités », parmi lesquelles les troupes d'élite, l'armée régulière et la bête milice. Ils réagissent en fonction de leurs capacités et de leurs ordres.

Les hommes dans lesquels nous ne sommes pas incarnés sont eux aussi mués par une certaine latitude de mouvements : suivant les consignes, ils pourront se mettre à couvert, faire feu sur ce qu'ils voient ou non. Nous pourrons leur donner des instructions directement, si toutefois ils sont à portée de voix, ou bien encore leur ordonner de suivre des ordres scriptés. Pour ce faire, rien de plus simple : Hidden offre une sorte de séquenceur sur lequel nous pourrons commander mouvements et actions à tous les soldats. Cela se fait d'une manière simple, grâce à quelques clics sur des icônes d'action (viser, s'accroupir, protéger une zone, etc.), puis en indiquant l'endroit avec la souris. Sur le plan horizontal et dans un souci de synchronisation, on pourra voir le temps d'action. Cela fonctionne généralement très bien, les soldats suivent leur bonhomme de chemin avec parfois un poil d'initiative qui ne fait pas de mal.

## Équipements hommes

La moindre des choses que l'on puisse dire, à propos de l'équipement, est que nos hommes sont bien équipés. Bien sûr, on commencera par faire un étalage des armes à la disposition de nos héros : fusils à culasse mobile, fusils automatiques, mitrailleuses, mitraillettes, lance-roquettes et panzer faust, mines diverses et grenades en tous genres. Tout y est, y compris différents appareils utilitaires ou encore uniformes pour mieux se fondre dans l'ambiance. On y trouve même un appareil-photo dont l'une des utilisations est de... prendre des screenshots. On croit rêver. Les possibilités d'emport de matériel sont limitées, pour chaque homme, à sa force. Le matériel disponible se choisit au début d'une campagne et ne sera pas renouvelable. Par contre, rien n'empêchera de ramasser l'équipement du collègue tombé au feu ou bien encore de dépouiller le cadavre d'un ennemi pour s'approprier des armes parfois plus efficaces.




## Un moteur qui innove

Les niveaux sont un bel étalage du savoir-faire des graphistes et des concepteurs. Pour que vous vous rendiez bien compte du boulot, sachez que ces niveaux sont, à de très rares exceptions, des réussites tant du point de vue du scénario que du graphisme et de la conformité avec un certain réalisme historique. Dans l'ensemble, le moteur se tient bien, il est très nettement supérieur en qualité à celui d'un Special Ops, d'un Delta Force



## Modèle physique



Dans le registre de l'apprentissage au tir, il faudra être rompu à toutes les techniques des armes. Nombre d'entre elles possèdent une utilisation propre, légèrement différente des autres : sans faire une liste exhaustive, on peut parler des tressautements de la mitrailleuse lourde qui empêchent toute visée précise, du bon usage de la lunette grossissante sur le fusil de sniper, qui perdra sa mise au point si vous avez le malheur de bouger, sans oublier l'apprentissage (fort périlleux), la pose de mines antivéhicules et antipersonnel. Bref, voilà de quoi ne pas s'ennuyer en attendant les Allemands. La grande envie de réalisme des développeurs s'accorde aussi au modèle physique qui régit le monde de Hidden : par exemple, les courbes balistiques des balles ainsi que leurs vitesses sont calculées pour de vrai. Attention, je ne dis pas qu'elles sont exactes, mais elles sont au moins présentes et augmentent d'autant la sensation de « vrai » qui plane au-dessus de chaque tir. On trouve aussi, dans Hidden, une caractéristique technique rarement vue dans les jeux de ce genre : la possibilité de faire feu à travers les « trous » des textures. Ce qui signifie que si l'on vise assez précisément, on peut faire feu, à travers le feuillage, sur un Allemand qui dépasse ou en traversant les mailles d'un grillage. Les lignes de vue sont calculées à partir du visage du tireur. Cela peut sembler banal, mais cela permet de prendre le plein avantage de sa posture ou de celle de l'ennemi. Mieux encore, le programme tient compte de la localisation des dégâts sur les ennemis : une balle dans la tête ou dans la gorge neutralisera l'ennemi à coup sûr, et si seuls les pieds de celui-ci sont visibles, une balle dans les mollets ou dans l'estomac le fera se plier en deux pour un coup de grâce plus efficace. Bien entendu, tout ce qui est applicable à l'ennemi l'est tout autant à vous-même : un tireur d'élite vous abattra en un seul coup, et en règle générale tout tir vous atteignant vous fera perdre (en fonction de votre résistance) du temps en vous étourdissant et interrompra votre action à cet instant, ce qui est bien sûr très souvent mortel.




ou encore d'un Rainbow Six. En revanche, à l'instar de ce dernier, un soin tout particulier a été apporté aux niveaux qui bénéficient de multiples détails, objets et bâtiments. Un coup de chapeau pour les ambiances, fort bien restituées : bords de Norvège, forêt profonde... Même si ce moteur n'est pas né de la dernière fournée technologique d'Activision, les programmeurs tchèques en ont fort bien tiré toutes les possibilités en matière de dynamisme et d'effets, les explosions et fumées étant belles à couper le souffle. Les personnages, eux, bougent très très bien ; pour un peu, cela ressemblerait à de la Motion Capture. Chaque soldat a une flopée de mouvements en réserve, de l'action de recharger une arme à celle de se tordre de douleur en cas d'impact à l'estomac. Un mauvais point pour le saut et la grimpette, qui, en vue externe, sont assez bâclés. Une bonne surprise dans la vue subjective, où on verra ses armes telles qu'on est censé les tenir avec leurs collimateurs et tout et tout, ce qui ajoute encore au réalisme. Toujours pour en mettre plein la vue, on évoluera à travers quelques effets atmosphériques comme la pluie, la bruine ou la neige. Les décors sont recouverts de textures classiques, mais très variées. Ils permettent de reconstituer des environnements divers et crédibles : base secrète souterraine, montagnes roumaines ou environnements plus naturels et sylvestres. C'est crédible, cela sert le jeu ; du coup, ça me plaît. Pareillement, au cours des missions, on assistera à de petits morceaux de bravoure : batteries de D.C.A. tirant vers le ciel, projecteur de poursuite tentant de vous illuminer, et j'en passe... Hidden permet aussi de pénétrer à l'intérieur des bâtiments qui offrent parfais une certaine complexité architecturale, avec des escaliers tournants et autres merveilles.





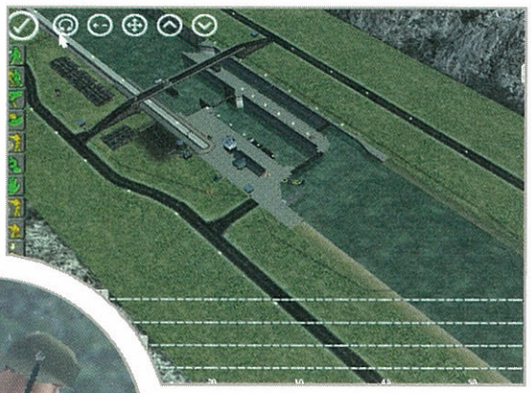
*Les habituelles cinématiques.* ▲

## Un jeu très complet et complexe, le meilleur du genre.



▲ *Les intérieurs des bases secrètes.*

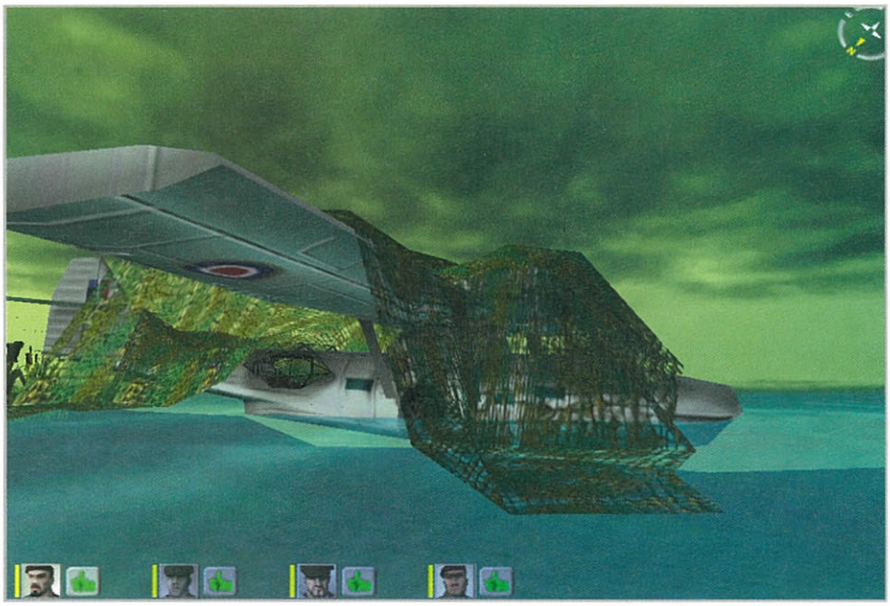
▼ *Le séquenceur à soldats.*



## Films de guerre

Au début de chaque campagne, avant de doter la troupe de matériel, il faudra la constituer d'hommes triés sur le volet. Entre militaires alliés et résistants (reconnaissables à leurs casquettes, ce qui me fait me demander comment les Allemands ne les repéraient pas grâce à ce stigmate), on choisira les hommes

■ JOUABLE SUR **PENTIUM II 300, 32 MO RAM** ■ EDITEUR **TALONSOFT**
■ DÉVELOPPEUR **ILLUSION SOFTWORKS RÉPUBLIQUE TCHÈQUE** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **4 (COOPÉRATIF)**








*Hans et Karl, nazis allemands.* ▲

*Les délices des bayous.* ▼



suivant leurs caractéristiques comme la force, la résistance ou encore la discrétion ou l'habilité au tir. Bien sûr, nous disposerons d'une réserve d'hommes limités, et comme tout le monde le sait, ce sont les meilleurs qui partent les premiers. Hidden ne nous offre par moins de 5 campagnes composées d'un nombre plus ou moins grand de missions (en général, 5). Contrairement à de nombreux jeux, le briefing graphique, donné au début de chacune d'entre elles, ne correspondra pas souvent à la réalité, et nombre de facteurs dûs au hasard devront rentrer en ligne de compte. La variété des missions est tout bonnement impressionnante, ici tous les types d'actions commando sont survolés : exploration, assassinat, enlèvement, évasion, reconnaissance... Les missions offrent chacune une bonne demi-douzaine de manière d'être réussies, certaines plus dures que d'autres, à l'instar de Commandos. Sans rien révéler de la trame, sachez que le jeu nous entraînera des bords du Danube aux eaux de la mer du Nord, avec une richesse du scénario assez extraordinaire. Pour donner quelques exemples, sachez que vos hommes devront s'enfuir en tentant de sauter dans un avion au décollage tout en se faisant tirer dessus par des hommes, s'infiltrer dans une base de sous-marins, ou encore se retrouver perdus au beau milieu d'une forêt fourmillant d'Allemands, après avoir été abattus en plein ciel. Autre morceau de « jamais vu » : une bataille dans une plaine entre vous et quelques dizaines d'Allemands, dont certains en side-car, débarquant comme une horde sauvage teutonne. Pas une seule seconde je n'ai eu l'impression que ce jeu a été bâclé. Hidden s'avère être un jeu riche pour ce qui est de l'action et de l'aventure. Du rarement vu, même chez les plus grands. Un dernier mot sur la durée de vie : comme dans Commandos, il faudra recommencer nombre de missions avant de trouver les stratégies permettant de minimiser les pertes. Seulement voilà, là où le jeu espagnol pouvait irriter par sa répétitivité, Hidden nous offre de belles palettes de choix dans chacune des missions.





## Éternels regrets

Bon, tout n'est pas parfait mais tout de même, j'ai rarement eu autant de plaisir à effectuer des missions sur un jeu de ce type. Malheureusement, quelques petits accrocs ont été constatés : tout d'abord, des hommes qui ne savent toujours pas escalader des obstacles plus hauts que leur taille, ensuite des balles qui ne pénètrent pas le verre (fort heureusement, il n'existe qu'une seule mission de cette sorte). Il est aussi dommage que les personnages se noient dès qu'ils ont de l'eau au-dessus de la tête. Cela enlève autant de solutions agréables pour évoluer dans une mission. Un rien plus inquiétant, des bugs de graphisme (lunette de visée qui disparaît, bugs sur les pare-brise des véhicules), ont été constatés sur la bêta testée. À remarquer aussi quelques maladresses au niveau du comportement de la souris, qui, espérons-le, disparaîtront dans la version finale.

Bob Arctor

**+** Les missions, des exemples à suivre.
**+** L'ambiance, la meilleure du genre.
**+** Le nombre incroyable de tactiques.
**-** Quelques maladresses graphiques.

EN DEUX MOTS

Au milieu des Spec Ops, Delta Force, et autre Rainbow Six, Hidden & Dangerous est certainement le chef-d'œuvre du genre. Alors que certains prient pour l'adaptation de Metal Gear Solid sur PC, voici une grosse surprise débarquée d'on ne sait où, nous offrant à la foi un gameplay extraordinaire et des scénarios très créatifs. On en veut encore.

TECHN. 75 DESIGN 79 INTÉRET 91

# achetez vendez aux meilleurs prix

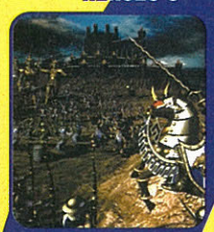
CYNER J

Nouveau
PROCHAINEMENT OUVERTURE À BEAUPRÉAU

## CYNER J

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

PC CD ROM
HEROES 3



PC CD ROM
MIGHT & MAGIC 7



PC CD ROM
DISCWORLD

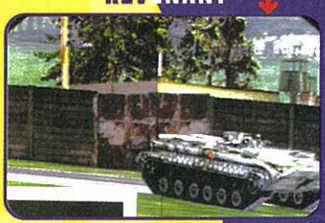


| | | |
|---|---|---|
| • AIX EN PROVENCE | 36, rue Mignet - 13100 | 04 42 23 27 66 |
| • AVON | C.Cial de la butte Monteau - 77210 | 01 60 72 34 34 |
| • AVRANCHES | 9, rue du pot d'étain 50300 | 02 33 58 88 01 |
| • BETHUNE | 66, rue Saint Pry - 62400 | 03 21 52 09 15 |
| Nouveau • BORDEAUX | 114, cours Alsace Lorraine - 33000 | 05 56 52 78 78 |
| • CHAMBÉRY | 41, rue d'Italie - 73000 Chambéry | 04 79 85 59 44 |
| • CHERBOURG | 49, rue Grande Rue - 50100 | 02 33 53 35 17 |
| • COUTANCES | 5, place de la Poissonnerie - 50200 | 02 33 45 68 95 |
| • DRAVEIL | 296, av. H. Barbusse - 91210 | 01 69 03 45 70 |
| • ETAMPES | 11, av. de la Libération - 91150 | 01 60 80 17 47 |
| • FRANCONVILLE | 109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130 | 01 34 13 59 40 |
| • ISLE SUR LA SORGUE | 800, cours Fernande Peyre - 84800 | 04 90 38 49 94 |
| • LA GUERCHE DE BRETAGNE | 2, rue Saint Nicolas - 35130 | 02 99 96 08 63 |
| • LA ROCHELLE | 24 bis, rue du Minage - 17000 | 05 46 50 56 96 |
| • LYON | 3, quai Jules Courmont - 69002 | 04 78 37 15 13 |
| • MARMANDE | 8 bis, allée Gambetta - 47200 | 05 53 20 88 13 |
| • MERIGNAC | 129, av. de la Somme - 33700 | 05 57 92 23 93 |
| • MONTBELIARD | 43, rue Clémenceau - 25200 | 03 81 94 93 95 |
| Nouveau • MONTELIMAR | 16, rue des Quatre Alliances - 26200 | |
| • MORCENX | 18, place Aristide Briand - 40110 | 05 58 04 19 68 |
| Nouveau • NIMES | 8, rue des Fourbisseurs - 30000 | |
| • NOYON | 40 bis, rue Saint Eloi - 60400 | 03 44 44 37 90 |
| • ROCHEFORT | 127 bis, rue Thiers - 17300 | 05 46 99 81 25 |
| • ROYAN | 15, rue Jules Verne - 17200 | 05 46 38 81 00 |
| • ST FRANCOIS LA GUADELOUPE | Rue Schoelcher - 97118 | 05 90 88 42 63 |
| • STRASBOURG | 9, rond-point de l'Esplanade - 67000 | 03 88 45 07 26 |
| • TOURS | 21, rue Marceau - 37000 | 02 47 61 73 80 |
| • VIENNE | 25 bis, rue Joseph Brenier - 38200 | 04 74 53 55 63 |

PC CD ROM
DUNGEON KEEPER 2



PC CD ROM
REVENANT



PC CD ROM
TOTAL ANNIHILATION



Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25



## VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM

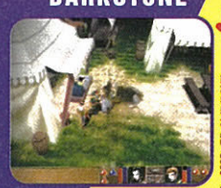
TIBERIAN SUN



MECHWARRIOR 3



DARKSTONE



CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

Réalisation BCOR : Tél : 01 45 49 64 70

JOUABLE SUR P 200 - 32 MO DE RAM ■ EDITEUR EIDOS ■ DÉVELOPPEUR CORE DESIGN
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1



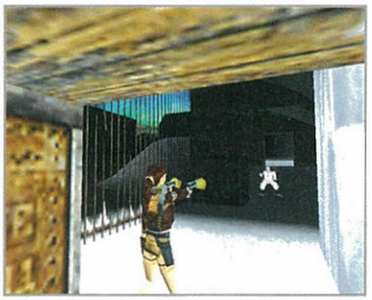
Vous avez terminé Tomb Raider, vu les derniers niveaux de Tomb Raider II, vous êtes réjoui de finir Tomb Raider III, et attendez avec impatience Tomb Raider IV ? Alors Eidos a pensé à vous, en sortant 5 nouveaux niveaux pour le deuxième épisode de cette série à rendre jaloux Rocky.

# Tomb Raider II

## « Le masque d'or » version longue

**Action/Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom**

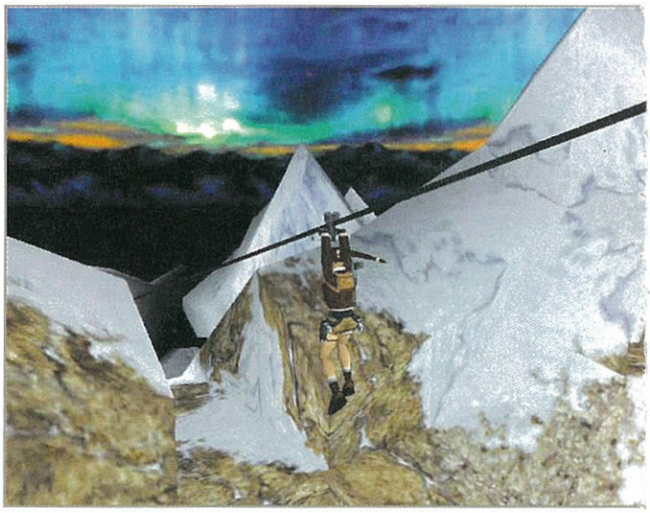






▲ *Heureusement, j'ai caché ma tête dans le mur pour me protéger.*

Ah, on pourra dire qu'on en a bouffé du Tomb Raider. Vous pensiez que c'était fini ? Et bien non, voici venu le temps de Tomb Raider II version longue. Ces niveaux supplémentaires viennent compléter l'histoire de Tomb Raider II. Notre Indiana Jones en jupons a encore découvert un bout de carte aux trésors, à peine le temps de passer à l'armurerie chercher son attirail, son short en peau de bison, et son élastique pour les cheveux, et la voilà lancée sur les traces d'un mystérieux masque d'or qui aurait de non moins mystérieux pouvoirs de réanimation. Et au pire, ça doit se vendre assez cher à l'antiquaire du coin un masque en or, et puis ça habille pour les soirées. Le premier niveau se situe au cœur d'un glacier de la mer de Béring. Ça commence bien, à peine arrivé, on se retrouve dans l'eau glacée jusqu'au cou, attaqué par un requin blanc, qui a déserté les côtes spielberguiennes de la Floride pour se mettre au frais. À peine sorti de l'eau, un hélicoptère rempli de vilains méchants survole la scène. Lara n'est pas seule, il va y avoir du méchant humain à buter. En effet, des mercenaires chasseurs de trésors de la mystérieuse société secrète Avalanche sont eux aussi sur la trace de ce fameux masque d'or, qu'on s'arrache dans les soirées de l'ambassadeur. Dissimulée au cœur du glacier, une ancienne base russe de la Seconde Guerre mondiale, aux forts accents communistes, recouvre l'entrée d'une ancienne mine d'or... Qui elle même donne sur un dédale de cavernes datant d'une antique civilisation Inuit... Qui elle même s'ouvre sur une vallée tropicale verdoyante, royaume d'étranges dieux à l'apparence de yétis... Et cette vallée débouche sur un mystérieux niveau secret, dont je ne vous dirais rien. C'est bien trouvé, non ? Non ? Effectivement, pas tant que ça. On sent bien que les scénaristes ont fait des efforts pour lier ces différents endroits, et selon eux, vous allez faire face à une des histoires les plus étranges et surnaturelles des aventures de Lara Croft. En fait, comme d'habitude, c'est surtout un prétexte pour vous balader dans différents décors, et rencontrer tout un tas de méchants ennemis à tuer. On retrouve ainsi des mercenaires équipés de lance-flammes, des gardes armés de mitrailleuses, des requins, des aigles, des tigres, des yétis. Bref, toute une faune d'espèces en voie de disparition qu'il va vous falloir finir d'exterminer. Au chapitre des armes, on retrouve toutes celles de Tomb Raider II, soit un uzi, des pistolets, une carabine, un harpon, mais aussi un lance-roquettes, qui fait sa première apparition. Lara va aussi et encore avoir à conduire quelques véhicules, comme des motoneiges, et même se pendre à des grappins pour des descentes vertigineuses.



Au niveau de la réalisation, et quoi qu'en disent les concepteurs, le moteur de Tomb Raider n'a que peu évolué, il est maintenant capable de monter plus haut dans les résolutions (jusqu'en 1280) et affiche un ciel bien plus beau que dans la précédente version. C'est tout pour les améliorations techniques, qui passent quand même assez inaperçues. D'ailleurs, les bugs graphiques sont toujours présents, et il n'est pas rare de voir un ennemi s'encastrer à moitié dans un mur. Le gameplay lui n'a pas évolué d'un iota. Les mouvements de Lara sont les mêmes, elle peut grimper, nager, se suspendre à des falaises, et faire danser sa natte comme elle sait si bien le faire. On retrouve les pièges habituels, des grosses pierres qui tentent de vous écraser dans un couloir, des dalles branlantes qui s'effondrent sous vos pas, des murs hérissés de pointes acérées qui tentent de se refermer sur vous. Bref, du vu et revu. Enfin, ne boudons tout de même pas trop notre plaisir, pour deux raisons. Tout d'abord la version longue vendue dans le commerce le sera à un petit prix (moins de 150 balles). Et cerise sur le gâteau, vous pouvez également télécharger les niveaux supplémentaires gratuitement, qui, de plus, ne nécessitent même pas le jeu complet pour fonctionner.

Raspa

+ 5 niveaux gratuits.
+ Des résolutions d'écran plus élevées.
- Ça sent quand même le réchauffé.
- On aurait aimé plus de nouvelles scènes cinématiques.

EN DEUX MOTS

Rien de nouveau sous le soleil, mais si vous êtes en manque de Lara Croft, ces nouveaux niveaux sont les bienvenus.

TECHN. 60 DESIGN 69 INTÉRÊT 68




# 2 MOIS gratuits
## Accès illimité !

## " 2 FOIS + DE TEMPS POUR DÉCOUVRIR L'INTERNET+ "

* Offre d'accès Internet gratuit hors coût des communications téléphoniques locales partout en France métropolitaine et en Suisse romande et hors coût des communications Internet en Belgique (région Wallone et Bruxelles). Vos coordonnées et votre numéro de carte bancaire vous seront demandés sur le réseau INFONIE. Lors de votre première connexion, vous pourrez choisir l'offre d'abonnement qui s'appliquera après votre période d'essai si vous ne procédez pas à la résiliation de votre abonnement, à partir de 49FF par mois pour 3 h., plus 19FF l'h. sup. Vous êtes libre de résilier votre abonnement à tout moment. Offre limitée à une par foyer (même nom, même adresse) et valable jusqu'au 15/08/1999.

## Bénéficiez de l'offre spéciale été sur votre CD ROM*

> Abonnement de 62 jours gratuits sur le CD-ROM de ce magazine
> Un accès complet de qualité à INTERNET, sans limitation d'heures
> Un accès rapide jusqu'à 64 Kbps et au prix des communications locales
> Jusqu'à 10 adresses e-mail personnalisées et 30 Mo pour créer votre propre site web
> LES ESPACES THÉMATIQUES INFONIE : Actualité, Zone JeuX, Musique, Ciné, Micro, Infokids, Après Minuit...
> VIA LE 2 D'INFONIE pour réduire le montant de votre facture téléphonique hors zones locales (jusqu'à 43% d'économie, détails en ligne)
> LE SERVICE CLIENT INFONIE disponible 7 jours/7

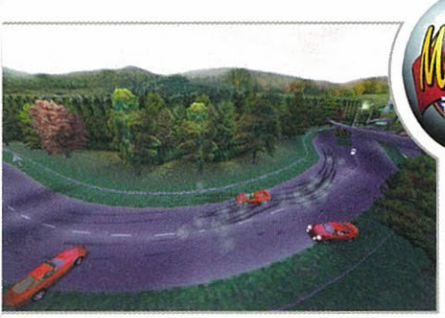
02/478.1.2.3.4 — 0,99 F TTC/mn — 021/697.05.50

N° Indigo 0803 825 825

INFONIE

L'INTERNET+

© 1999 INFONIE. Tous droits réservés. RCS Nanterre B 400 085 320.



Après la lente et douloureuse descente aux enfers de la série, Electronic Arts semble avoir tiré les leçons du passé. En un mot comme en cent, ce dernier volet renoue avec l'esprit du premier Need For Speed, et c'est une sacrée bonne nouvelle. Comme on dit.

# Need For Speed

## Conduite en État de Liberté

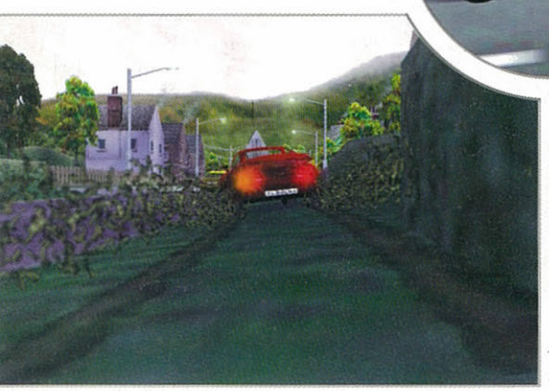
**Simulation de caisses pour tous joueurs - PC CD-Rom**

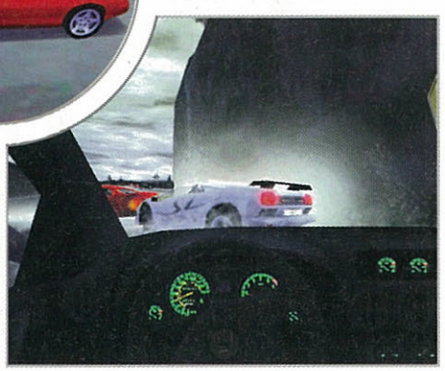
*En mode carrière, vous devrez acheter, réparer et tuner vos voitures en fonction de vos ressources.* ▼









◀ *Que ce soit l'eau, la terre ou l'herbe, tout ce qui n'est pas du bitume s'arrache sous vos roues.*

Ouaip, une sacrée bonne nouvelle pour tous ceux qui, comme nous, regardaient avec tristesse la qualité de la série se dégrader au fil du temps. Ok, le soft était de plus en plus beau, nous sommes d'accord, mais il était surtout de plus en plus chiant. Et, pour un jeu, c'est quand même un sacré handicap. Enfin, à ce qu'il paraît, c'est un pote qui me l'a dit. Bon, on passera vite fait sur le sous-titre : Conduite en Etat de Liberté, parce que je ne sais pas vous, mais moi, je le trouve pas top. L'installation maximale prendra dans les 340 Mégas sur votre dur, ce qui n'est pas excessif par les temps qui courent. Et ils courent vite, les temps, en ce moment. Suffit de voir ce qu'on vous propose chez le marchand, hein... Tenez, un 12 Gigas par exemple, moins de 2 000 balles, vous vous rendez compte ? Il y a quelques années, j'en connais qui auraient tué pour un 100 Mégas. Mouais... enfin c'est la vie... Ouais ouais ouais... Enfin... et sinon, vous, ça va ? Hum ? Tain', je sais pas si ça se voit, enfin si ça se lit, mais j'ai pas envie de bosser du tout. Mais alors, pas du tout, même pas la moitié d'un quart d'une petite envie. Pensez quand même qu'il s'agit de mon dernier test avant les vacances. Vous voyez la motivation. Allez mon gars, arrête de gagner du temps en racontant des conneries, ça va finir par se voir. Bon, cette fois, je me lance. Joystick informe cependant le lecteur que ce texte sera dénué d'humour, mots fins, traits d'esprits, jokes et autres contrepèteries. Et si vous en trouvez, ce sera un coup de bol. Ahhhh les vacances...

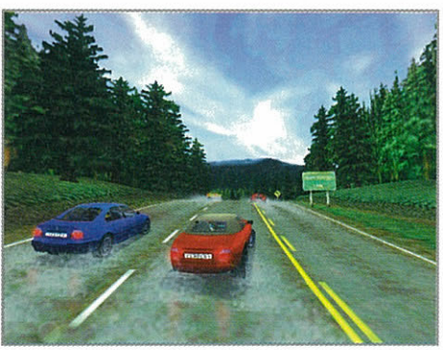


### Acte 1 : la flemme.

Le principe de Need For Speed, vous le connaissez, ce n'est pas compliqué. On vous propose de conduire des voitures de turbo riches sur des routes ouvertes, le tout agrémenté de quelques subtilités de gameplay, histoire de varier un peu les activités. Au fait, je sais plus si je vous ai dit que je partais au Portugal pour les vacances. Sur la côte sud, plus précisément, là où les plages sont remplies de vacancières, avec des palmiers autour. Autour de la plage, les palmiers. Ahhh ! le Portugal... Need For Speed, donc. Pffff, c'est pas gagné mon affaire. Alors voilà, 19 voitures de rêve sont disponibles et vous pourrez en télécharger bien d'autres encore à partir du site Internet. Là, c'est pas moi qui écrit, je ne fais que recopier le dossier de presse. De toute façon, j'aurais dit la même chose, mais autrement, alors autant utiliser les infos comme on nous les donne. Porsche, Lamborghini, Ferrari, Mercedes, BMW, Jaguar, Mc Laren, Pontiac, voici le genre de véhicules de rêve qui seront disponibles. D'autres le seront plus tard, sur le site Internet de Need For Speed. Comment ça, j'abuse ? Meuhhh non, j'exploite l'information, ce n'est pas pareil. Je vous



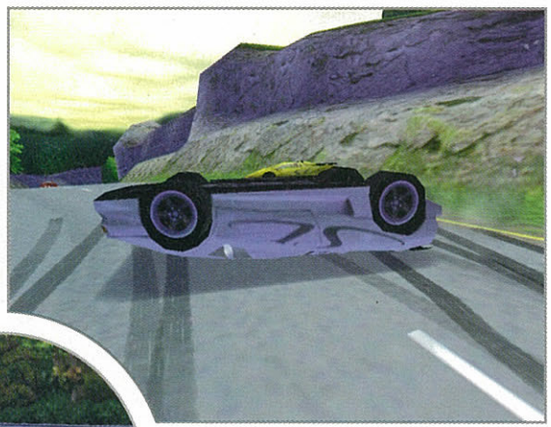




*De nuit, sous la pluie et avec les réflexions lumineuses, les circuits sont magnifiques.* ▼

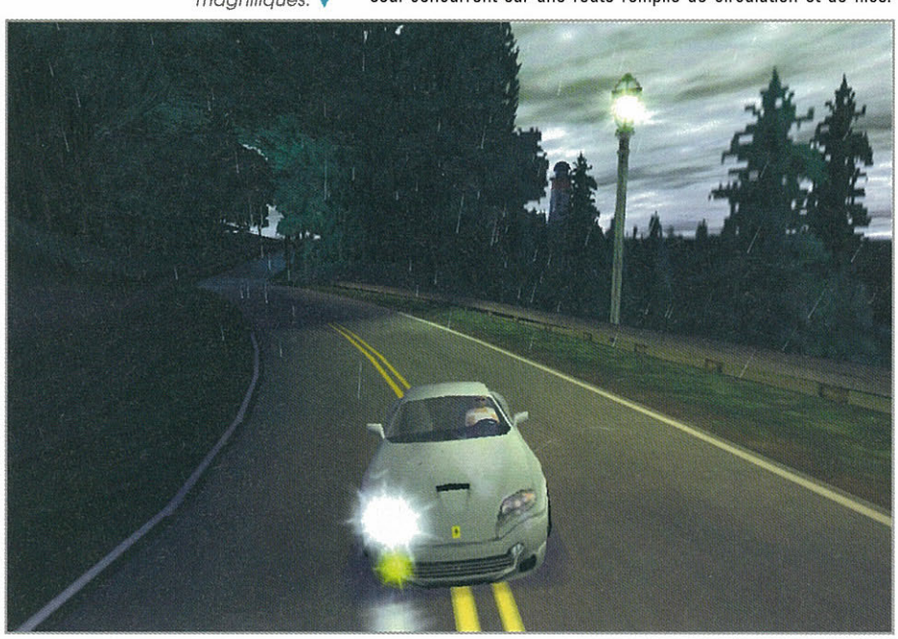


▼ *Une Diablo sur le toit, ça risque de niquer votre bonus.*





invite à vous reporter à l'encart, pour avoir le détail des modèles proposés. En ce qui concerne les subtilités de gameplay, cela touche les différents types de parties proposées. Commençons par le mode carrière, qui, comme vous vous en doutez, vous fait commencer au volant d'une voiture de misère, genre BMW Z3, pour finir dans une Diablo par exemple. On vous octroie alors un petit budget pour vous lancer, que vous devrez gérer intelligemment pour parvenir à vos fins. Ainsi, après avoir acheté votre voiture, l'argent restant servira à payer vos inscriptions aux compétitions, les éventuelles réparations ainsi que les kits d'amélioration de votre bolide. Si vous ne faites pas gaffe, vous risquez de vous retrouver rapidement à la rue et vous devrez alors tout recommencer depuis le début. Bien sûr, il sera possible de revendre votre engin à tout moment, mais généralement la moitié de sa valeur, accessoires non compris. L'arnaque. Si vous ne souhaitez pas vous lancer dans cette grande aventure, vous pouvez essayer une « course simple », elle-même subdivisée en plusieurs catégories. Ainsi, vous aurez la course standard : bah, c'est une course, quoi, le premier arrivé a gagné. Le mode poursuite où vous affrontez un seul concurrent sur une route remplie de circulation et de flics. Si vous êtes serré 3 fois de suite, vous perdez d'office. Vous pouvez également jouer le rôle du flic et, dans ce cas, vous pouvez demander l'aide de collègues et poser des herses pour crever les pneus. Le mode Super Enjeu, quant à lui, est un « un contre un » dans lequel le vainqueur gagne la voiture de l'autre. Enfin, le mode KO dans lequel le dernier arrivé de la course est éliminé jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Pas de problèmes donc du point de vue de la variété de jeu.



## Acte 2 : la paresse

En plus, ce qui est super génial au Portugal, c'est qu'il y a plein de vacancières avec des palmiers. Et des plages aussi. Plein. Et le ciel bleu, hein, est-ce que je vous ai parlé du ciel bleu ? Nan ? Alors voilà, il s'agit de l'atmosphère terrestre dans lequel la vapeur d'eau se condense quelquefois pour former des nuages, sauf que là, il n'y en a pas, de vapeur. Allez, plus que quelques lignes, et j'y serais. Si je vous emmerde avec mes histoires de vacances, vous le dites hein, je comprendrai. Bon, on en était où déjà.... Ah oui, au graphisme. Ok, on n'y était pas vraiment, mais on allait y venir, ça revient au même. Ce n'est pas compliqué, pour ne pas dire bien simple : Need For Speed 4 est extrêmement beau. Que ce soit les voitures ou les circuits (au nombre de 19 au total), on ne peut que saluer le travail des graphistes et autres designers. Commençons par les voitures, parce qu'il y en a des choses à dire. Elles sont superbement modélisées, des roues jusqu'à la capote, des phares avant jusqu'aux spoilers arrières. Les vitres sont transparentes, ce qui permet de constater la présence d'un conducteur à l'intérieur, lui-même affublé de lunettes noires ou d'un casque suivant le niveau d'amélioration de la voiture. Toujours dans la série des détails







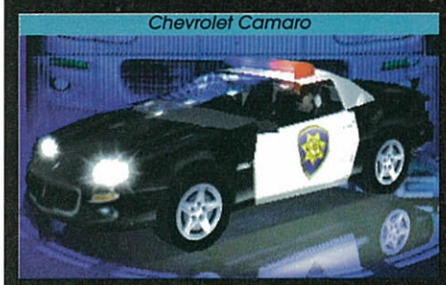


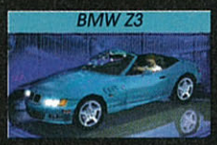
*Encore le tonneau, l'ennemi des assureurs.*

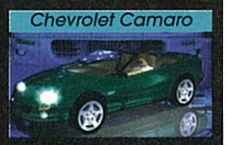
qui tuent, l'œil averti qui en vaut deux (je sais, j'ai déjà utilisé cette expression ailleurs, mais elle me plaît bien, que voulez-vous. Et puis ce n'est pas pour rien que vous ai collé des intertitres pareils, faut bien que je les justifie), l'oeil averti, donc, remarquera également un tableau de bord très joliment texturé. Si vous allumez les phares, ce dernier s'illuminera de la même façon, y compris en vue externe. Très classe. Les carrosseries sont également un petit bonheur de texturage, à l'instar de la Diablo ou de la Mc Laren. Certains les trouveront peut-être un peu sobre, mais je rappelle qu'il s'agit ici de voitures de série. Au pire, vous pourrez changer la couleur, si le jaune « urine de canari » qu'on vous a fichu d'office sur votre M5 ne vous plaît qu'à moitié. Autre coquetterie, vous aurez la possibilité de choisir si vous souhaitez rouler en décapotable ou non. Mais bon, s'il pleut des grenouilles, faudra pas venir nous casser les nouilles. Oui, ça se casse, les nouilles. Les circuits sont fidèles à l'esprit de la série, à savoir impeccables. Pas un pixel qui dépasse, pas un papier gras par terre, le tout sent le propre, le travaillé, le peaufiné. On se croirait à Levallois, tenez. La plupart du temps campagnard, les tracés vous emmèneront dans des ambiances de forêts géantes, de collines anglaises, de petits villages du sud de la France ou encore de routes côtières longeant la mer. Normal me direz-vous, pour une route côtière. Et je vous dirais, oui, c'est vrai, vous avez raison, mais c'était juste histoire de dire. Et hop, deux lignes de plus ni vu ni connu. La végétation et les bâtiments ont, semble-t-il, été particulièrement soignés, dans le sens où on n'a jamais le sentiment de répétition des objets 3D tout au long de la course, malgré la longueur des circuits. De temps à autres, des animations d'ambiance viendront égayer le paysage, comme un train ou une montgolfière. C'est dingue le nombre de trains que l'on retrouve dans les jeux de caisses, à croire que les programmeurs sont des vaches. Bon, pas la peine de s'étaler d'avantage sur le sujet, regarder les photos devrait amplement suffire à vous convaincre de l'excellence et de la variété du graph'. Hop, on passe maintenant à la réalisation, qui, elle aussi, a plein de choses à vous dire.

## La climatisation en option...

Voici toutes les voitures que vous propose cette édition de Need For Speed, les voitures de poursuite y compris (les keufs). D'autres seront prochainement téléchargeables sur le site du jeu. Faites-y donc un tour de temps en temps.



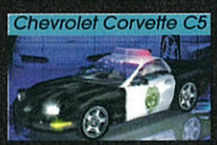





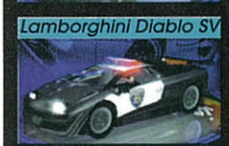










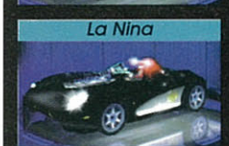
































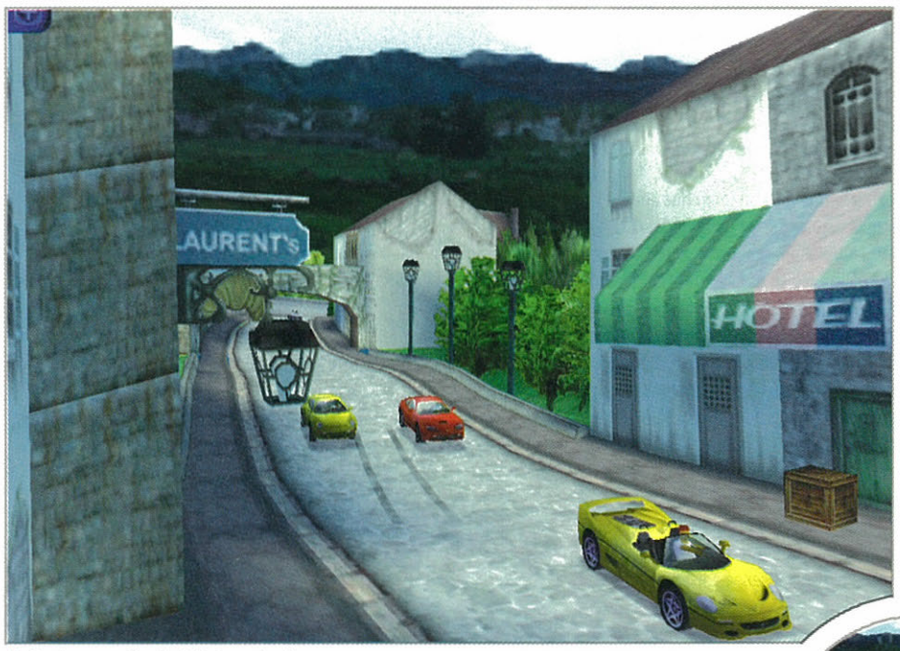




*Les tableaux de bord sont en vraie 3D, en plus d'être très réussis.*

■ JOUABLE SUR P200, CARTE 3D ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS/ÉTATS-UNIS
■ DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS ■ TEXTE ET VOIX VF

| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| TYPE | NOMBRE |
| RÉSEAU LOCAL | 8 |
| MODEM DIRECT | OUI |
| INTERNET IP | 8 |



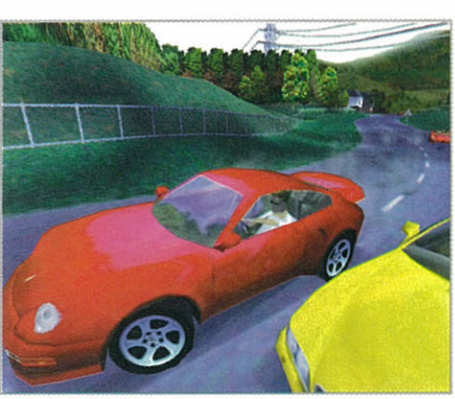

▲ *Sur les pavés, l'effet du volant Feedback est très convaincant.*



▲ *Rhaaaaaa qu'elle est belle !*



▲ *Une vue pilote qui n'altère pas la vision du paysage.*



## Acte 3 : la fainéantise

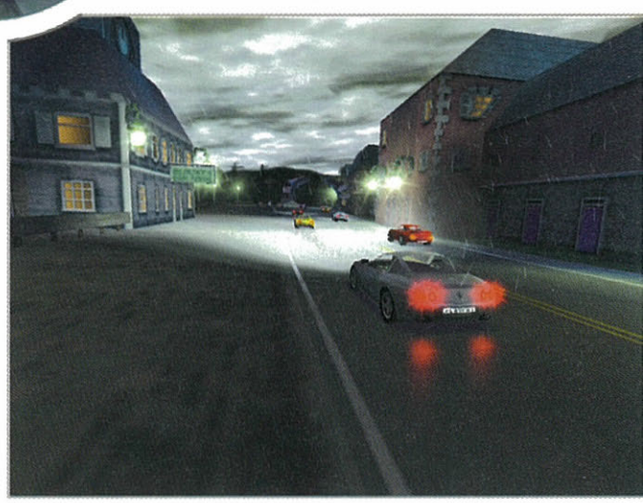
Et puis mine de rien, l'Escudo, il vaut que dalle comparé au franc. Alors du coup, tu peux y vivre comme un roi pour pas un rond. Mais bref... La réalisation est aussi un pur régal, car la présence de nombreux petits détails techniques, en plus d'une animation rapide à des résolutions poussées (avec une bonne carte 3D, c'est toujours la même histoire), vous plongent littéralement dans l'ambiance de la course. On commencera par parler de la vue interne, qui tranche radicalement avec les anciens tableaux de bord de la série. Ils sont cette fois entièrement en 3D et, pour la plupart, vraiment superbes. Le volant et les aiguilles bougent, l'habitacle et les compteurs s'illuminent lorsque vous actionnez les phares (ou codes, c'est vous qui voyez). Cela m'amène tout naturellement à vous parler de la gestion des lumières, grand point fort de Conduite en Etat de Liberté (j'm'y ferai pas, à ce titre). Ainsi les courses de nuit sont sûrement les plus réalistes qu'il m'ait été donné de voir, car la gestion de l'éclairage des phares est proche de la perfection. Premièrement, on n'y voit pas grand-chose, deuxièmement, l'éclairage n'est pas créé uniquement par un bête changement de palette, mais vraiment « généré » par vos phares. Ainsi, si vous en cassez un à la suite d'un choc, seul le côté gauche ou droit de la route sera visible. Si vous brisez les deux phares, il ne vous restera plus qu'à naviguer à vue, grâce à la pleine lune. De même, les gyrophares des flics se reflètent parfaitement sur le décor ambiant. L'effet est particulièrement saisissant durant la nuit, lorsque vous voyez des lumières rouges et bleues éclairer le tunnel dans lequel la voiture s'engouffre. La météo est également gérée et pourra même changer au cours de l'épreuve. La pluie et la neige sont bien réalisées, rien à reprocher de ce point de vue. L'orage est l'effet que je préfère, surtout la nuit, lorsque les éclairs déchirent la nuit comme un pitbull le ferait avec un bébé. Oui, je sais, les métaphores, c'est mon truc. Il est par contre surprenant de constater l'absence des essuie-glaces. À moins que je n'ai pas trouvé la touche, rapport à la bêta, tout ça, mais franchement, ça m'étonnerait. Surtout que la pluie ou la neige qui se déposent sur le pare-brise disparaissent automatiquement, ce qui tend à confirmer le problème sus-cité. De même, les rétroviseurs latéraux sont bidons, dans la mesure où il reflètent que dalle. Seule une texture correspondant à l'ambiance du circuit se contente de défiler en boucle. En cas de choc, votre voiture subit des dégâts : suspensions, moteur, châssis, etc. Et, cette fois, elle se déformera physiquement. Les déformations sont certes timides (un platane à 200 km/h n'engendrera qu'un léger enfoncement du capot) mais sont cependant présentes, ce qui est déjà un progrès.

## Acte 4 : le coucher

Non, je ne terminerai pas ce test sur une remarque personnelle concernant mes prochaines vacances au Portugal, pays des plages et des vacancières et des palmiers. Non, je préfère vous parler de ce qui m'a définitivement réconcilié avec Need For Speed : le comportement de la voiture. Même si elle n'est pas ultime, on retrouve enfin une simulation digne de ce nom. Je précise « pas ultime », parce qu'il existe quelques lacunes dans le comportement, surtout vis-à-vis des chocs et des sauts. Toutefois cela a le bon goût de profiter au gameplay, on n'en tiendra donc pas rigueur. Mais ce qui m'a le plus séduit, c'est qu'enfin, oui enfin, on retrouve l'impression de conduire une vraie bagnole, avec son poids, son inertie, ses sous-virages, ses « tout droit » en cas de blocage de roues, etc. De plus, si vous possédez un volant Feedback, vous ne pourrez qu'être séduit par les sensations procurées : chocs, pertes d'adhérence, dérapages, on a vraiment le feeling. Bref, tout ça pour vous dire que le nouveau Need For Speed est arrivé et que vous pouvez l'acheter les yeux fermés. Bon, cette fois, c'est la bonne, j'me casse en Tosserie. Bonnes vacances à tous, faites pas trop les cons sur la route, il y a Conduite en Etat de Liberté pour ça. Tsss, quel titre...

Fishbone





▲ *Admirez le travail d'éclairage des phares.*

- + Un graphisme époustouflant
- + Une très bonne réalisation
- + Très bonnes sensations de conduite
- - Quelques détails sans grande importance
- - La gestion de l'embrayage (ça patine trop)

EN DEUX MOTS

On retrouve enfin ce qui nous avait séduits dans Need For Speed : des circuits superbes, des voitures superbes et surtout un véritable plaisir à conduire ces engins. Que demander de plus, sinon un couscous royal ? Rien, après, ça serait gâché.

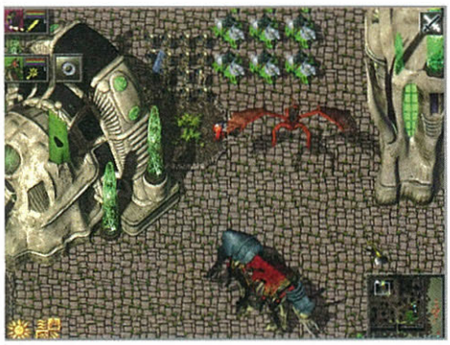
| TECHN. | DESIGN | INTÉRET |
|---|---|---|
| 88 | 90 | 90 |

# Tests Bref

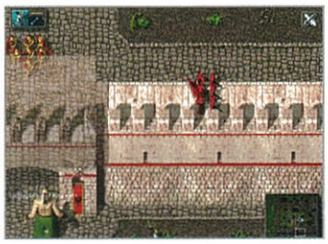


## Chronique de la Lune Noire

**Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom**



TOURNE SOUS **W95, 98**
JOUABLE SUR **P200 32 MO RAM**
ÉDITEUR **CRYO**
DÉVELOPPEUR **CRYO FRANCE**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1**



Quand les développeurs sont venus faire un tour chez nous, il y a quelques mois, j'ai cru qu'ils se lançaient dans un Dark Omen version Chronique de la Lune Noire. Apparemment, je me plantais complètement. Chronique de la Lune Noire est avant tout un jeu de stratégie mâtinée de Warcraft et Heroes of Might and Magic (de loin, même de très loin). Ne cherchez pas à imaginer le mélange, vous n'y arriverez pas. Vous avez juste une carte sur laquelle se déplacent vos armées représentées sous forme de drapeaux, sans mines et lieux spéciaux, et un château que vous allez upgrader au fur et à mesure que vos revenus s'accroîtront suivant vos victoires. Voilà pour la similitude avec Heroes. Quant à Warcraft, on en reconnaît plus ou moins certains aspects lors des rencontres. Les combats en temps réel avec pause incorporée pour donner ses ordres sont tout autant bourrins. Pas besoin d'être tacticien pour gagner, celui qui possède les troupes les plus puissantes et les plus nombreuses arrivent sans mal à laminer l'autre. On fait un peu la gueule, surtout devant l'I.A. des unités. Lors des déplacements, celles-ci se retrouvent souvent bloquées à une entrée de château ou à la base d'un escalier. Il manque aussi des raccourcis clavier dont on peut se passer, avec un faible nombre d'unités, mais qui restent essentiels quand on a une vingtaine de troupes à manipuler. La simplification pour grand public, c'est sympa ; mais faut aussi que le jeu s'y prête. L'ensemble donne une impression de pas fini par manque de temps, mais reste beaucoup plus jouable que la majorité des jeux Cryo.

Kika

TECHN. 55 DESIGN 69 INTÉRÊT 68

## Racer

**Course tous joueurs - PC CD-Rom**




Inspiré de la course dans le désert du film « Star Wars, La Menace Fantôme », Racer se rapproche plus du produit dérivé vendu pour faire du chiffre que d'un jeu complet. Les 4 championnats de 7 courses ne font qu'étaler le manque d'attrait des circuits. Sur le nombre, seuls 2 ou 3 sont vraiment intéressants grâce aux raccourcis ou aux difficultés proposées. Les autres se montrent ou trop longs ou trop vides. C'est bien dommage, car la réalisation graphique est très sympa. Outre la possibilité de customiser ses véhicules, l'unique gadget amusant est le boost, dont l'utilisation répétée crame le moteur. C'est bien le seul élément à prendre en considération lors d'une course si l'on veut la gagner. Ce produit aurait mieux fait d'être plus travaillé avant de sortir. Tel quel, il ressemble à un jeu d'arcade pour jeune débutant niaiseux qui veut se donner des sensations de vitesse. Là l'effet est garanti, mais c'est bien le seul. C'est clair, WipEout ne risque pas encore d'être détrôné.

Kika

TECHN. 61 DESIGN 68 INTÉRÊT 49

TOURNE SOUS **W95, AGP, DIRECT 3D, FORCE FEED BACK**
JOUABLE SUR **P 200, 64 MO RAM, CARTE ACCÉLÉRATRICE 3D**
ÉDITEUR **LUCASARTS**
DÉVELOPPEUR **LUCASARTS ÉTATS-UNIS**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **12**

## Guy Roux Manager 99

**Manager de foot pour footeux - PC CD-Rom**

Aaaah, Guy Roux Manager... Il y a quelques mois, j'espérais dans ces mêmes pages que l'éventuelle relégation d'Auxerre en seconde division rendrait contre-productif de mettre la tronche du maquignon auxerrois sur une boîte de jeu. Hélas. Enfin, bon. Voilà donc reparaître la version 99 du soft d'ANCO, plus connu par nos amis anglais sous le nom de « Player Manager ». On y retrouve une visualisation 3D des matchs et une option d'analyse des qualités des joueurs, toutes deux sympathiques mais pas très utiles. Face à ses principaux concurrents que sont Football Manager et L'Entraîneur, Guy Roux Manager souffre de nombreux défauts mortels : principalement l'interface totalement dépassée (640x480, menus déroulant poussifs, icônes hideuses) et la base de données insatisfaisante (c'est bien joli, les clubs de CFA 1 et 2, mais il n'y a que 4 pays : France, Italie, Angleterre et Écosse). Enfin, dans la version testée, apparaissaient des erreurs incroyables : on trouve au PSG Loko et Ouedec, ou encore un certain D. Rodriguez, milieu offensif et... brésilien de son état. Si le jeu sort dans cet état, c'est juste la honte.

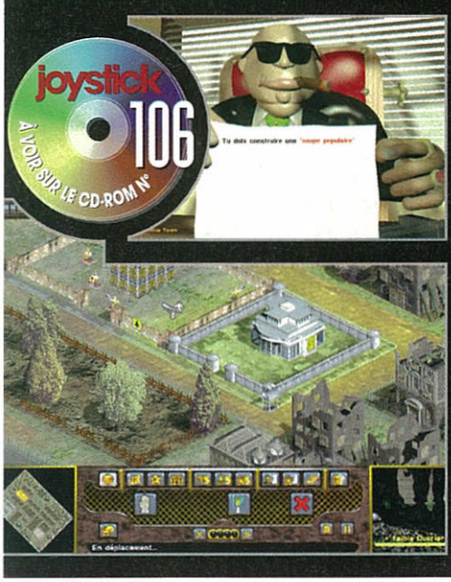
Ivan Le Fou

TECHN. 58 DESIGN 42 INTÉRÊT 51

TOURNE SOUS **W95, 98**
JOUABLE SUR **P133 32 MO RAM**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **ANCO**
TEXTES ET VOIX **VF**




TOURNE SOUS **W 95, 98**
JOUABLE SUR **P 200**
ÉDITEUR **INFOGRAMES**
DÉVELOPPEUR **STUDIO 3**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **SEUL OU EN RÉSEAU JUSQU'À 4**




## Streetwars

**Gestion/temps réel pour tout public - PC CD-Rom**

Faut pas abuser non plus. C'était bien gentil Constructor, pour un jeu du XVII[e] siècle. L'an 2000 approche, messieurs les développeurs. Alors, les jeux où « ce qu'il y a de marrant dedans », c'est de demander des choses stupides à ses unités, du genre « ordonner à un réparateur de réparer » ou « ordonner de tuer à un tueur », c'est marrant cinq minutes. On aimerait que ces basses besognes soient gérées par l'ordinateur. Or, Streetwars (et c'était déjà le cas dans Constructor), ça n'est que ça. Le jeu me donne l'impression de faire un boulot d'I.A. Ça ne m'amuse plus. Remarquez, si toutes ces tâches étaient gérées par l'ordinateur, il ne resterait rien du jeu, tellement il est creux. Pourtant, c'est joli, attachant. On a envie que ce soit un bon jeu, malgré son graphisme et son interface dépassés... mais ça n'est même pas le cas. Streetwars m'a définitivement ennuyé.

monsieur pomme de terre

TECHN. 65 DESIGN 70 INTÉRÊT 55

# Tests Bref



## Descent 3

**Shoot-them-up pour toiletteurs pour chiens - PC CD-Rom**

Nombreuses sont les analogies entre ce jeu et les jolies connes que l'on peut ramasser un soir de mauvais karma, dans une boîte sordide. Oui, Descent 3 a tout de la pouffe insipide. Elle présente bien. Elle attire l'œil même, toute bariolée de textures qu'elle est. Et puis, elle a rien à dire. Le néant. Tenez, ça ne rate pas… Kant passe derrière moi :

- « Waou ! C'est Descent 3 ! Canon le bumpmap T'as vu ce relief, là ? Ben, c'est du bumpmap. »
- « D'où tu connais ce jeu ? »
- « J'l'ai eu en bundle, il y a trois mois, avec la Voodoo3 3000 AGP. C'est pas vraiment un jeu… Par contre, c'est un super benchmark… T'as vu le bumpmap, alors ? »

Non, je ne l'avais pas vu, le bumpmap. J'étais trop occupé à m'ennuyer. Je ne sais pas si c'est l'âge, mais ces belles imbéciles qui m'excitaient tant jadis me font aujourd'hui le même effet que les beaux jeux 3D sans intérêt : radicalement débander. Paraît qu'il y a des tas de gens qui ont aimé Descent 3 (vu qu'il est sorti il y a trois mois), ça ne m'étonne pas, les jolies connes ont toujours beaucoup de succès.

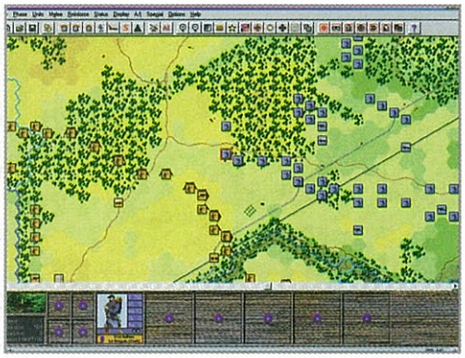
monsieur pomme de terre

TECHN. 80 DESIGN 85 INTÉRET 53

TOURNE SOUS **W95, 98**
JOUABLE SUR **PII 300, 8 MO**
ÉDITEUR **INTERPLAY**
DÉVELOPPEUR **OUTRAGE ENTERTAINMENT**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **SEUL OU EN RÉSEAU**

## Battleground Chickamauga

**Wargame pour Pierre Melucha (22 bis rue de la Courbière, Aix-les-Bains) - PC CD-Rom**



Comme je n'arrivais pas à me faire à l'idée que j'étais en train de tester ce jeu pour rien, j'ai été obligé de m'inventer un lecteur imaginaire : Pierre Meluchon. Français, passionné de wargames et tout particulièrement ceux consacrés à la guerre de Sécession, Pierre à une tendresse prononcée pour la bataille de Chikamauga, dont il ne peut s'empêcher, dans les soirées, d'évoquer les combats avec une fièvre communicative.

Pierre, ce jeu est TON jeu. Des milliers de copies vont être mises en vente dans les boutiques de la France entière uniquement pour que toi, un jour, tu rentres dans l'une d'elles. Pour que toi, Pierre Meluchon, tu achètes Battleground Chickamauga, puis que tu le rendes en prétendant qu'il ne marche pas. Après, on pourra envoyer les invendus au pilon. Et tu le rendras à regrets, Pierre, mais tu le rendras tout de même parce qu'il tournera trop lentement sur ton Pentium 200. C'est bizarre, d'ailleurs, qu'il soit si lent, ce wargame qui accuse bien trois générations de retard. Comment ont-ils fait pour qu'il soit à la fois si lent et si vieux ?

monsieur pomme de terre

TOURNE SOUS **W95, 98**
JOUABLE SUR **PII 300**
ÉDITEUR **EMPIRE**
DÉVELOPPEUR **TALON SOFT**
TEXTES ET VOIX **VO**
NOMBRE DE JOUEUR **1 OU 2**

TECHN. 40 DESIGN 35 INTÉRET 20

## Pacific Theatre

**Add-on Combat Flight Sim pour joueurs non identifiés - PC CD-Rom**





Pacific Theatre est l'un des tout premiers add-on pour Combat Flight Simulator. À ce titre, il semble qu'on prenne les joueurs pour de gentils gogos. En effet, même si les appareils livrés avec le jeu sont nombreux et dotés de tableaux de bord uniques mais laids, même si la présence de scénarios à la Pearl Harbour auraient pu attirer les fans de jeux comme ceux de Aces of the Pacific ou Hellcats, le produit n'arrive pas à décoller. Ce qui déçoit le plus, c'est le manque d'intégration dans le jeu de Microsoft, notamment l'absence d'une campagne qui, il est vrai, aurait été bien plus dure à programmer et aurait demandé de réels efforts à ces programmeurs. Dommage que Alsyd s'obstine à nous sortir des produits tels que « Planeur » , ou encore « Qui a tué brad le surfeur ? », alors que sur le Net on trouve des freewares de qualité souvent bien supérieure.

Bob Arctor

TECHN. 50 DESIGN 70 INTÉRET 45

TOURNE SOUS **W95, 98**
JOUABLE SUR **PII 300**
ÉDITEUR **ALSYD MULTIMEDIA**
DÉVELOPPEUR **ABACUS ETATS-UNIS**
TEXTES ET VOIX **VO**
NBRE DE JOUEURS **32**

## Téléfoot Manager 99

**Manager de foot pour fouteux - PC CD-Rom**

TOURNE SOUS **W 95, 98**
JOUABLE SUR **P 133, 32 MO**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **CAFFEINE STUDIOS**
TEXTES ET VOIX **VF**





Eh oui, encore un jeu qui atterrit dans les bacs de votre charcutier préféré plus d'un mois avant que nous puissions vous en dire du mal (parce que c'est bien de cela qu'il s'agit). C'est le troisième jeu du mois distribué par Ubisoft (avec les deux titres Episode One) qui n'est pas envoyé aux magazines avant d'être mis en vente. Ici, l'excuse invoquée, c'est que le partenaire du jeu - traduisez : la licence commerciale qui va permettre de vendre ça en supermarché, en l'occurrence TF1 - ne voulait pas. De quoi il se mêle et en quoi ça le dérange, ça, l'histoire ne le dit pas. Téléfoot Manager est donc, ô surprise, un simulateur de management de football, développé par les anglais (forcément) de Caffeine. Malgré une base de données très complète et digne de celle de l'Entraîneur 3, malgré une interface moderne et jolie (mais malheureusement pas toujours pratique, car très condensée), Téléfoot Manager ne fait pas illusion très longtemps, car la précision de sa simulation n'est pas à la hauteur. Options tactiques un peu simplettes, manque de définition des joueurs (ni position, ni côté préféré), et surtout une retransmission des matchs non seulement lourde et répétitive, mais qui n'apporte pas beaucoup d'informations, voilà autant de défauts qui rebuteront les amateurs du genre.

Ivan Le Fou

TECHN. 40 DESIGN 65 INTÉRET 48

# PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

## CARTES GRAPHIQUES & 3D

ELSA NOUVEAU



**Erazor III** 1 490
AGP 4X TNT2 32 Mo + Sortie TV

ASUS NOUVEAU

| | Prix F TTC |
|---|---|
| V3800TNT Riva TNT2, AGP, 16 Mo | 670 |
| V3400TNT Riva TNT2, AGP, 32 Mo + sortie TV | 1 525 |

ATi 3D GRAPHICS BY rage 128

| | |
|---|---|
| **3D Charger** Rage IIC, AGP, 8 Mo (bulk) | 265 |
| ATI **XPERT 98**, AGP, 8 Mo (bulk) | 340 |
| ATI **XPERT@Work AGP** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk) | 395 |
| ATI **XPERT@Play AGP** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk) | 395 |
| ATI **XPERT@Play 98, AGP,** 8 Mo (bulk) | 445 |
| **RAGE FURY**, AGP, 8 Mo | 545 |
| ATI **XPERT@Work AGP** 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk) | 490 |
| **RAGE FURY**, AGP, 16 Mo | 750 |
| **RAGE FURY**, AGP, 16 Mo + sortie TV | 895 |
| ATI **All-in-Wonder Pro AGP,** 3D Rage Pro 8Mo **Acquisition video 2D et 3D**(bulk) | 750 |
| **RAGE FURY**, AGP, 32 Mo | 1 090 |
| **RAGE FURY** Rage 128 GL, AGP, 32 Mo + sortie TV | 1 250 |

Guillemot




Maxi carte tuner TV + acquisition vidéo (OEM) 420

CREATIVE

| | |
|---|---|
| **Banshee 16 Mo** | 590 |
| **RIVA TNT (PCI/AGP)**, 16 Mo | 790 |
| **3D Blaster Voodoo2** 12 Mo + JEUX | 890 |
| **Savage 4** | N.C. |
| **Voodoo3 2000 et 3000** | N.C. |



## CARTES CONTRÔLEUR

adaptec

| | Prix F TTC |
|---|---|
| **2904CD** PCI Kit +Easy CD | 360 |
| **2940UW** PCI (Bulk) | 1 410 |
| **2940UW** PCI (Master Kit) | 2 070 |
| **2940U2W** PCI (Bulk) | 1 610 |
| **2940U2W** PCI Kit | 2 070 |

Guillemot

Maxi SCSI : PCI ultra SCSI (OEM) 199

## CARTES SON

CREATIVE

| | Prix F TTC |
|---|---|
| Sound Blaster ensoniq **PCI 64V** (OEM) | 149 |
| Sound Blaster **PCI 128** (bulk) | 320 |
| Sound Blaster **LIVE VALUE** (bulk) | 490 |

Guillemot

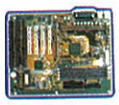
**Carte Radio FM** 199

## CARTES MERES

ASUS

| | F TTC |
|---|---|
| **P5A SOCKET 7**,100 MHz | 650 |
| **P2L-M ATX 440 EX AGP**,100 MHz, Slot 1, Chip audio OPL-3 SA3, Pentium II | 650 |
| **P2L97 ATX 440LX AGP**, Slot 1, Pentium I | 650 |
| **P2B - F ATX 440BX AGP**, 100 MHz, Pentium II | 950 |

GIGABYTE



| | |
|---|---|
| **GA-5AX ALI SOCKET 7**, 100 MHz | 510 |
| **GA-686LX3-ATX-440LX**, AGP Slot 1, Pentium II | 550 |
| **GA-6EM** - Micro ATX | 520 |
| **GA-686BA-AT 440BX**, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II | 750 |
| **GA-686BXC-ATX 440BX**, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II | 750 |

Shuttle

| | |
|---|---|
| **Hot - 591P**, AT, VIA socket 7 AGP 100 M Hz | 460 |
| **Hot - 661P**, ATX, 440 BX SLOT1 AGP 100 M Hz | 725 |

## PROCESSEURS & MEMOIRES

*Merci de nous consulter, mise à jour des prix tous les mardi.*

## DISQUES DURS

Seagate



**PROMOTIONS**
**3,2 Go** Ultra DMA 5 400t/m
**715** F TTC
**4.5 Go** Ultra 2 Wide SCSI
10 000t/m
**3 290** F TTC

| | PRIX F TTC |
|---|---|
| **4,2 Go** Ultra DMA 4500t/m | 750 |
| **6,4 Go** Ultra DMA 5400t/m | 870 |
| **8,6 Go** Ultra DMA 5400t/m | 960 |
| **9,1 Go** Ultra DMA 7200t/m | 1 430 |
| **10 Go** Ultra DMA 5400t/m | 1 130 |
| **13 Go** Ultra DMA 5400t/m **NOUVEAU** | 1 250 |
| **17 Go** Ultra DMA 5400t/m **NOUVEAU** | 1 545 |
| **4,5 Go** Ultra SCSI Medalist Pro 7200t/m | 1 540 |
| **4,5 Go** Ultra Wide SCSI Barracuda 9 LP7 200t/m L/E 7,1/7,8 | 2 590 |
| **9,1 Go** Ultra Wide SCSI Medalist Pro 7 200t/m L/E 7,1/7,8 | 2 590 |
| **9,1 Go** Ultra2 Wide SCSI Barracuda 7 200t/m L/E 5,2/6,0 | 3 190 |
| **18,2 Go** Ultra 2 Wide SCSI Cheetah 18 10 000t/m | 7 890 |

**DISQUES POUR NOTEBOOKS**

| | |
|---|---|
| **3,2 Go** Ultra DMA 2,5" | 1 290 |
| **4,1 Go** Ultra DMA 2,5" | 1 690 |
| **6,4 Go** Ultra DMA 2,5" | 2 390 |

## JOYSTICKS

Microsoft

| | Prix F TTC |
|---|---|
| **SideWinder** | 129 |
| **SideWinder** GamePad | 299 |
| **SideWinder Force FeedBack Pro + 1 jeu** | 990 |
| **Wheel Force FeedBack** | 1 250 |

Saitek

| | |
|---|---|
| **Cyborg 3D** Paddle numérique (programmable) | 350 |
| **Cyborg 3D** Joystick numérique (programmable) | 350 |
| **X36**-Joystick+manette de gaz (programmable) | 950 |

**R4**- Volant à retour de force (Force Feed Back)
**900 Prix TTC**



**OFFRE DE REDUCTION aAT - 50Frs**

## CARTES RESEAUX

**Etherlink III**

| | PRIX F TTC |
|---|---|
| **3C- 509B**-TPO ISA, bulk | 390 |
| **3C- 509B**-COMBO ISA, (bulk) | 590 |
| **3C- 563D**-COMBO PCMCIA, (bulk) **Lan + modem**, (bulk) | 2 639 |

3Com

**Fast Etherlink XL**

| | |
|---|---|
| **3C- 905BTX**-NM PCI, 10/100, (bulk) | 490 |

**Hub Office Connect 8/TPC**

| | |
|---|---|
| **3C-891** (lan modem + RNIS) | 2 949 |
| **3C-16701** Office Connect HUB8/TPC (8RJ45 + BNC) | 789 |
| **3C-16702** Office Connect HUB TP16C (16RJ45 + 1 AUI) | 1 389 |
| **3C- 16704** Office Connect HUB TP4 | 489 |

D-Link GARANTIE à VIE

**Cartes Ethernet Fast Ethernet**

| | PRIX F TTC |
|---|---|
| **DE-220 PCT** ISA 16 bits PnP BNC / RJ45 | 130 |
| **DE-530 CT**, PCI PnP BNC / RJ45 | 195 |
| **DFE-500 TX** Fast Ethernet PCI 100Mbps | 289 |

**Hubs Ethernet**

| | |
|---|---|
| **DE-805 TP** Hubby 5 ports RJ45 + BNC | 489 |
| **DE-809 TC**, 8 ports RJ45 + BNC | 549 |
| **DE-816 TC**, 16 ports RJ45 + BNC | 990 |

## SAUVEGARDES

MITSUBISHI

**LECTEUR SUPER DISK™ LS 120**
Interne, 120 Mo et 1,44 Mo
**550** F TTC

iomega



jaz

| | PRIX F TTC |
|---|---|
| **ZIP ATAPI** 100 Mo, Interne | 530 |
| **ZIP Port //** 100 Mo, Externe | 790 |
| **JAZ 2 GO** SCSI, interne ou Externe | 2 480 |

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois de juillet 1999

...de modifier les spécifications et les prix sans avis préalable. Les prix sont entendus hors transport (+ 310 F TTC par PC). Les marchandises sont vendues uniquement sur base des conditions générales de vente de aAT. Ces offres sont valables sauf ...rs typographiques et dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués peuvent être différents chez nos correspondants régionaux. Tous les produits cités sont des marques déposées de leurs auteurs respectifs. Photos non contractuelles.

# aAT® L'informatique à vos côtés

3615 AATDIRECT (2,23 F/mn)

## PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

### MONITEURS

**iiyama** — 3 ANS SUR SITE

| | PRIX F TTC |
|---|---|
| **S703HT 17" TUBE FST** Pitch 0,26 Diag et 0,22 Hor 1600x1200 à 77 Hz TCO'95 | 2 470 |
| **A702HT 17" TUBE Diamondtron®NF** 1600x1200 à 75 Hz TCO'95 | 3 195 |
| **A901HT 19" TUBE Diamondtron®** 1600x1200 à 75 Hz TCO'95 | 4 820 |

**SONY**

| | PRIX F TTC |
|---|---|
| **15" Multiscan 100ES** 1024x768 à 85 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 92 | 1 690 |
| **17" Multiscan 200ES** 1280x1024 à 65 Hz, pitch 0,25,Trinitron TCO 92 | 2 760 |
| **17" Multiscan 200GST** 1280x1024 à 75 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 95 | 3 590 |
| **19" Multiscan 400PST** 1600x1280 à 75 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 95 | 6 590 |
| **21" Multiscan 500PST** 1600x1280 à 80 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95 Energy 2000 | 9 890 |

Les gammes ES, GS, AS et PS sont garanties 3 ans dont 1 an sur site

**PHILIPS**

| | PRIX F TTC |
|---|---|
| **15" 105S** 1024X768 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24 | 1 290 |
| **17" 107S**, 1280X1024 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24 | 2 290 |
| **19" 109S**, 1600X1200 À 75 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 | 4 490 |
| **14" 104B**, 1280X768 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24 | 990 |
| **15" 105MB**, 1280X1024 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24 | 1 790 |
| **17" 107MB**, 1280X1024 À 60 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 | 3 190 |
| **17" BRILLIANCE 107 MP** 1600X1200 A 72 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 | 4 550 |
| **19" BRILLIANCE 109 MP**, 1600X1200 A 75 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 | 5 990 |
| **21" BRILLIANCE 201B** 1600x1200 à 72 Hz, pitch V/H O,28/0.24 TCO 95 | 9 250 |
| **17" 107B** Tube court 1280x1024 à 80 hz, pitch 0,22 | 3 350 |
| **19" 109B** Tube court 1600x1200 à 75 Hz, pitch 0,22 | 5 450 |

Moniteurs garantis 3 ans dont la 1ère année sur site 19" et 21" : 3 ans sur site

**Panasonic**

| | PRIX F TTC |
|---|---|
| **5" E50i**, 1024x768 à 75 Hz, pitch 0,28 | 1 190 |
| **17" PanaSync E70** 1280x1024 à 65 Hz pitch 0,27 | 2 190 |
| **17" PanaSync SL70i**, Tube court 1280x1024 à 60 Hz, pitch 0,27 TCO 95 | 3 050 |
| **19" PanaSync SL90 Tube court** 1600x1200 à 75 Hz pitch 0,25 TCO 95 | 5 590 |

Moniteurs garantis 3 ans sur site

**TATUNG** — Garantie 4 ans sur site

| | PRIX F TTC |
|---|---|
| **C5D 15" 1024x768 70 Hz Pitch : 0.28 Digital** | 990 |
| **C5BT 15" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.28 Digital TCO 95** | 1 150 |
| **C7T 17" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital** | 1 680 |
| **C7TT 17" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital TCO 95** | 1 790 |
| **C9N 19" 1600x1200 75 Hz Pitch : 0.26 DigitalTCO 95** | 3 390 |

### LECTEURS DVD LECTEURS CD-ROM et GRAVEURS

**CREATIVE**

| LECTEURS DVD | PRIX F TTC |
|---|---|
| **PC-DVD DXR-3 6X** | 1 790 |
| **SONY DVD 5X/32X ATAP** | 890 |
| **PANASONIC DVD 5X/32X ATAPI** | 660 |
| **LECTEURS DE CD-ROM** | PRIX F TTC |
| **ACTIMA** 40X ATAPI (bulk) | 250 |
| **MITSUMI** 40X ATAPI (bulk) PROMO NOUVEAU | 335 |
| **CREATIVE** 48X ATAPI (bulk) | 360 |
| **LECTEURS GRAVEURS REINSCRIPTIBLES** | PRIX F TTC |
| **ATIMA (RICOH) 4X4X20X, Atapi** | 1 790 |
| **CREATIVE CDRW 2X2X24 , Atapi** | 1 350 |
| **MITSUMI** CR- 4802 TE4X2X8X, Atapi | 1 590 |
| **PHILIPS** 2x/2x/6x Atapi,+ Logiciel (bulk) | 1 280 |

**PCA-460RW** 4x4x16x Atapi + Logiciel **NOUVEAUTE** 1 890 (version bulk)



**YAMAHA**

| | |
|---|---|
| CRW-4416E 4x/4x/16x Atapi, + Logiciel (bulk) | 1 890 |
| CRW-4416S 4x/4x/16x SCSI, + Logiciel | 1 990 |

### MODEMS

**Zoltrix** — NOUVEAU

| | |
|---|---|
| **Carte PCI 56K** | 199 |
| **Boitier ext 56K** | 450 |
| **Carte PCMCIA 56K** | 690 |

**ELSA** — NOUVEAU



| | |
|---|---|
| **Boitier Microlink 56K Internet** | 590 |
| **Boitier Microlink 56K USB** | 830 |
| **Boitier Microlink 56K PCI** | 250 |

**Kortex**

| | PRIX F TTC |
|---|---|
| NOVAFAX 56K V90 VOCAL PLUS | 620 |
| KAPTIX 56000 V90 2 Mo | 990 |
| KORTEX MELVOX 56000 4 Mo | 1 290 |
| NOVAFAX NUMERIS 128000 | 1 690 |
| NOVAFAX NUMERIS /RTC 128000/33,6 | 1 890 |

**OLITEC**

| | PRIX F TTC |
|---|---|
| **Carte PCI 56000/V90** | 290 |
| **Speed' Com 56000/V90** | 610 |
| **Self Memory** "2 000" | 895 |



**Smart Memory PRO** 56.000/V90 1 150 F TTC

**Speak'Net 56000/V90** (avec Micro Jabra) NOUVEAU 1 150

**3Com** **U·S Robotics** L'Accès Intelligent à l'Information

| | |
|---|---|
| 56 K Fax modem | 625 |
| Message Modem 56 K | 890 |
| Message Pro 56 K | 990 |
| Carte PCMCIA 3Com Megahertz 56 K Global Modem | 1 150 |

### CD-R/CD-RW/CARTOUCHES et DISQUETTES VIERGES

| KODAK / PIONEER (inscriptible) | PRIX F TTC |
|---|---|
| **CD-R** 650 Mo 74 mn en boîte de 10 | 100 |

**TRAXDATA®** (inscriptible)

| | |
|---|---|
| **CD-R** 650 Mo 74 mn en boîte de 10 | 95 |
| **CD-R** 680 Mo 80 mn en boîte cristal de 10 | 100 |

**TRAXDATA®** (réinscriptible)

| | |
|---|---|
| **CD-RW** 650 Mo 74 mn en boîte de 10 | 150 |
| **Disquette IOMEGA Zip** 100 Mo | 60 |
| **Disquette IMATION** LS-120 Mo | 70 |
| **Disquettes TDK** 1,44 Mo **Boîte de 10** | 20 |

### SCANNERS

**AGFA**



| | PRIX F TTC |
|---|---|
| **SNAPSCAN 1212P** 600x1200 36 bits **Port //** | 690 |
| **SNAPSCAN 1212U** 600x1200 36 bits **USB** | 990 |
| **SNAPSCAN 1212U** vert translucide | 1 290 |
| **SNAPSCAN 1236S** 600x1200 dpi 36 bits + 3 logiciels | 1 690 |
| **SNAPSCAN 1236 ARTLINE** 600x1200 dpi 36 bits+ 3 logiciels | 1 950 |
| **DUOSCAN T1200 PC** | 5 750 |



**UMAX**

| | PRIX F TTC |
|---|---|
| **FunScan 1220P**, 1200x600 dpi // | 690 |
| **FunScan 1220S**, 1200x600 dpi 36 bits, Port SCSI, Carte + 4 logiciels | 1 150 |
| **FunScan 1220U**, 1200x600 dpi 36 bits, Port USB, Carte + 4 logiciels | 990 |
| **ScanOffice 1220 S Pro** 1200x600 dpi interpolée, SCSI, 36 bits, Port SCSI Carte + 4 logiciels + Adaptateur pour transparent | 2 150 |

### HAUT-PARLEURS

| ACTIFS ET BLINDES | Prix F TTC |
|---|---|
| **SP - 696** Son stéréo 2 HP 120 W pmpo | 149 |
| **3D - 102** Son 3D 2 HP satellite + 1 caisson de basses 500 W pmpo | 390 |

**ALTEC LANSING MULTIMEDIA**

| | |
|---|---|
| **ACS- 43** 2HP 2x5W(RMS) | 239 |
| **ACS- 45.1** 2 Sat-6 W +1caisson en bois 20W RMS | 560 |
| **ACS- 48** Power Cube Plus 3HP 20W + 40W (RMS) | 950 |
| **ADA-305** USB Dolby Pro Logic 2HP 20W +1Caisson de Basses 20W(RMS) | 1 250 |

### Point de vente aAT

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| aAT | MERIGNAC | 156, av. de la Somme | 33700 | | Fermeture annuelle du 18/07 au 16/08 inclus | Tél. : 05 56 13 13 14 | Fax : 05 56 34 81 63 |
| aAT | DIJON | 6, bd Clémenceau | 21000 | | Fermeture annuelle du 18/07 au 16/08 inclus | Tél. : 03 80 72 01 32 | Fax : 03 80 72 02 03 |
| aAT | LYON | 22, av. Jean Jaurès | 69007 | Métro : Saxe-Gambetta | Fermeture annuelle du 25/07 au 23/08 inclus | Tél. : 04 78 58 53 58 | Fax : 04 78 58 51 80 |
| aAT | NANCY | 72, rue Raymond Poincaré | 54000 | | Fermeture annuelle du 18/07 au 16/08 inclus | Tél. : 03 83 94 09 64 | Fax : 03 83 41 49 11 |
| aAT | PARIS | 40, bd Haussmann | 75009 | Stand aAT Galeries LAFAYETTE | Ouvert tout l'été | Tél. : 01 53 21 01 60 | Fax : 01 42 82 08 68 |
| aAT | RENNES | 105, av. Henri Fréville | 35200 | | Ouvert tout l'été | Tél. : 02 99 41 91 11 | Fax : 02 99 41 92 65 |
| aAT | SUPERSTORE PARIS | 206 - 210, bd de Charonne | 75020 | Métro : Philippe Auguste | Ouvert tout l'été | Tél. : 01 44 93 88 00 | Fax : 01 44 93 88 08 |
| aAT | SUPERSTORE TOULOUSE | 2, av d'Atlanta | 31200 | | Ouvert tout l'été | Tél. : 05 61 61 60 88 | Fax : 05 61 61 60 80 |

Fermeture le lundi (sauf aAT Galeries Lafayette)

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois de juillet 1999

Nous nous réservons le droit de modifier les spécifications et les prix sans avis préalable. Les prix sont entendus hors transport (+ 310 F TTC par PC). Les marchandises sont vendues uniquement sur base des conditions générales de vente de aAT. Ces offres sont valables sauf erreur typographique et dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués peuvent être différents chez nos correspondants régionaux. Tous les produits cités sont des marques déposées de leurs auteurs respectifs. Photos non contractuelles.

aAT V.P.C. Tél. : 05 61 61 60 88 Fax : 05 61 61 60 80 mail_aat@club-internet.fr

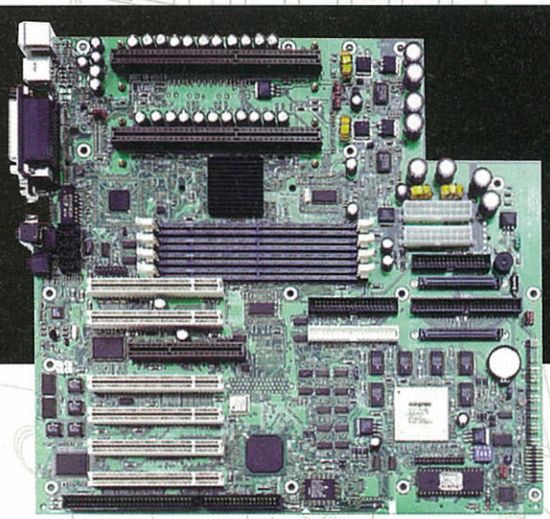
MATOS

# NEWS MATOS

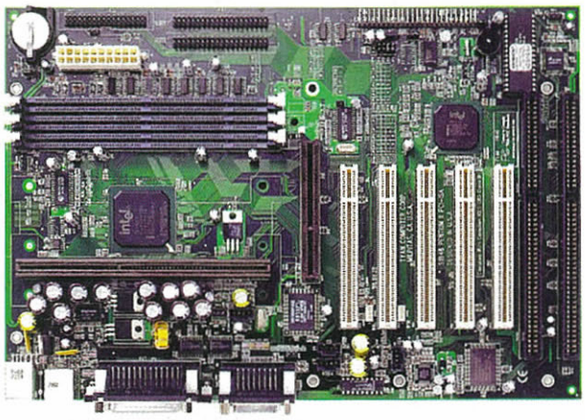
PAR DOCTEUR KANT

Vous vous moquez de l'overclocking, et vous recherchez une carte mère stable, d'excellente fabrication et sans problèmes : la Tsunami est faite pour vous.

# TYAN
## les cartes mère à l'américaine



Le constructeur américain TYAN est assez mal connu en France, malgré une réputation sans faille de l'autre côté de l'Atlantique, liée à la qualité de ses cartes mère haut de gamme. Avec la Tsunami ATX, l'entrée de gamme chez TYAN, on peut disposer, pour environ 900 F TTC, d'une carte mère équipée d'un chipset BX (Celeron, Pentium II et III du 233 MHz au 550 MHz et plus) avec 5 slot PCI, 2 ISA, 1 AGP 2X et 3 support DIMM (que du classique). La Tsunami n'est clairement pas destinée à l'overclokeur fou, car elle ne dispose pas du maintenant très réputé CPU Soft Menu, mais utilise les classiques jumpers pour régler la fréquence processeur. Alors que les cartes de chez Asus et Abit proposent des fréquences externes supérieures au 100 MHz, la Tsunami reste dans les spécifications d' Intel. Le BIOS d'origine AMI est plus simple à configurer que le AWARD, qui équipe la majorité des cartes en provenance de Taïwan. Côté performances, elles sont dans la moyenne haute des cartes mère à base de chipset BX. Les maîtres mots de cette carte sont donc « facilité d'installation et de configuration » avec une qualité de réalisation exemplaire. À noter que la Tsunami existe aussi au format AT, qui présente un grand intérêt pour ceux qui veulent mettre à jour un PC équipé d'un superbe boîtier AT.



La gamme TYAN comprend également une carte mère extraordinaire, tant au niveau de son prix (environ 4 500 F TTC) que de ses capacités. La Thunderbolt représente le nec plus ultra des cartes mère. Architecturée autour d'un chipset GX, elle supporte tous les processeurs de la gamme Intel, du Celeron au Pentium III Xéon (Pentium III avec 1 ou 2 Mo de cache). C'est une carte biprocesseur équipée de 4 supports DIMM (jusqu'à 2 gigas de RAM), 6 slots PCI, 1 ISA, AGP. Elle comprend également une puce Adaptec 7896, qui fournit 2 canaux RAID en Ultra2 LVD SCSI en plus des 2 classiques UDMA 33 (IDE). Elle intègre directement un chipset son de chez Creative ES1373 (le même que celui des SB64 PCI), ainsi qu'une carte réseau Ethernet 10/100 d'origine Intel.

Une telle carte mère est avant tout destinée aux serveurs et aux stations de travail sous Windows NT (prise en charge des 2 processeurs), mais pour tous les joueurs qui cherchent à monter des PC de très haut niveau (logiciel de CAD, de 3D, montage vidéo), on ne peut pas rêver mieux. À noter que les cartes mère TYAN sont toutes disponibles chez Surcouf.

Après la sortie des iMAC, Intel et Microsoft nous concoctent le PC à mettre dans notre cuisine.

# Easy PC
## le PC du futur



Le concept EasyPC qu'Intel et Microsoft viennent de proposer est destiné à rendre le PC plus simple d'emploi et surtout de l'intégrer dans toutes les pièces de la maison. L'objectif des spécifications d'EasyPC s'articule en 4 points :

Facile à installer : on déballe le bidule, et il doit être opérationnel en moins de 5 minutes au lieu des 20 pour le moment.

Facile à faire évoluer : grâce à l'USB 2.0, au bus FireWire 1394 et à des boîtiers externes qui utilisent la même connectique, on n'aura plus à ouvrir le boîtier.

Facile à utiliser : le PC est en mode veille et « boot » en moins de 10 secondes. Il dispose de plus de fonctions d'auto-analyse et auto-réparation pour prévenir les problèmes.

Nouveau design : un nouveau format de carte mère (FlexATX) permet de créer des designs tout droit sortis de l'imagination des créateurs.

Le PC pour tous reste quand même un thème récurrent depuis l'apparition du PC, en 1983. Alors, en 2000, j'aurai peut-être enfin un PC qui tient dans mes WC !

# VOTRE JOYSTICK POUR 24 F C'EST POSSIBLE !










11 magazines
+ 11 CD-Rom PC
+ 11 booklets soluces

**259 F**
au lieu de 418 F soit
**159 F**
d'économie !

## BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
**JOYSTICK-BP2**
**59718 LILLE**
**CEDEX 9**

**OUI** je m'abonne pour 1 an (11 n°) à JOYSTICK pour **259 F** seulement au lieu de 418 F, soit **159 F** d'économie.

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre

Carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊

Date d'expiration : ⌊⌊⌊⌊

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....

Date de naissance : ⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊ 19⌊⌊

Ordinateur : .....

Signature obligatoire :

*Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 N°s) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.*
*Tarifs étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15.*
*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.*

ST305

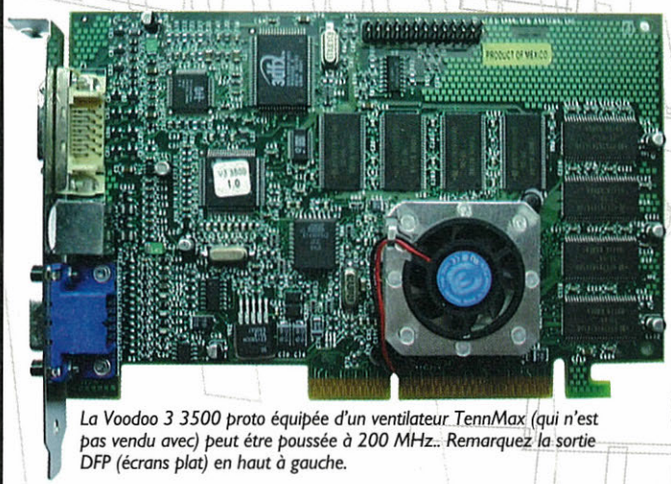
UPGRADE CARTE 3D

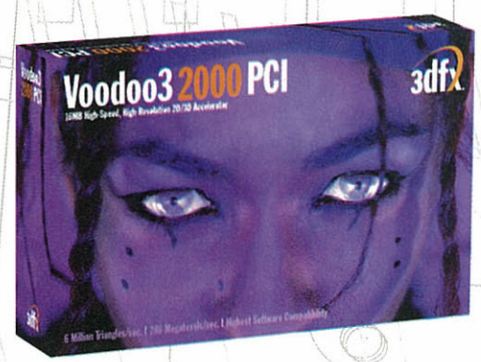
PAR DOCTEUR KANT

# Voodoo 3

Juillet Août 99 TOP HARD UPGRADE Joystick

Avec les premiers résultats de la Voodoo 3 3500, il est temps de faire le point sur la carte la plus controversée du moment. En effet, si la Voodoo 3 n'effectue pas toutes les nouveautés 3D à la mode, elle se révèle être l'une des plus simples à utiliser avec les jeux, et surtout elle reste la meilleure solution pour mettre à jour n'importe quel PC jusqu'au 300 MHz.






*La Voodoo 3 3500 proto équipée d'un ventilateur TennMax (qui n'est pas vendu avec) peut être poussée à 200 MHz.. Remarquez la sortie DFP (écrans plat) en haut à gauche.*

Vous avez acheté, il y a un an, la machine d'un grand constructeur avec une Rage Pro comme carte graphique. Manque de bol, quand vous ouvrez le boîtier, il n'y pas trace du soi-disant port AGP puisque la carte vidéo est soudée à la carte mère ! La seule solution s'appelle Voodoo 3 2000 PCI. Vous avez un pauvre vieux Pentium 200 MMX qui traîne sans port AGP, là encore, la seule planche de salut s'appelle Voodoo 3 2000 PCI. Votre 15 pouces se marre, quand il voit les jeux qui montent en 1600x1200 avec une profondeur de couleur de 32 bits ; toujours et encore la Voodoo 3.




## La carte la plus compatible

Effectivement, la Voodoo 3 se moque des technologies qui seront utilisées dans 6 mois (2 bits, AGP texturing, stencil buffering...) mais elle se pose là par sa stabilité et sa comptabilité. Loin de toute guerre des benchs, la Voodoo 3 laisse la part belle au gameplay. Vous êtes joueur, et non pas un fan de « j'optimise, je mets à jour mon bios et mes drivers, etc. » : la Voodoo 3 est faite pour vous.

## La carte 3D des K6-2

Installer une Voodoo 3 sur un K6 est très simple, contrairement à de nombreuses cartes 3D exploitant le bus AGP (voir C'est le Delco). Bien sûr, la Voodoo 3 n'exploite pas l'AGP texturing mais qui s'en soucie vu la taille maximum des textures de 256x256 qu'elle est capable de gérer. Vous allez dire que Joystick se fout de votre gueule parce que l'on n'a mis que 16 au test de la Voodoo 3, mais devant l'avalanche de cartes et de technologies, on a plus tendance à tester des trucs que personne n'utilise et on ne juge plus de l'usage courant des cartes. Combien de fois, à la rédaction, j'entends dire : « tu vois cette bêta, elle ne tourne pas sur ma dernière carte Ultra 128 MAX alors qu'avec ma Voodoo, ça fonctionne sans problème. » Messieurs les constructeurs y en a marre d'attendre des drivers stables pendant 6 mois pour pouvoir enfin jouer !

## La philosophie du joueur

Depuis la sortie de la Voodoo 1 (1995), la technologie de 3Dfx est toujours la même. Ainsi, 3Dfx capitalise sur son expérience du joueur et de son implantation auprès des développeurs de jeux, pour proposer un produit « sans souci ». C'est vrai, la Voodoo 2 avait mis une claque technologique à tout le monde. C'est vrai, on aurait pu s'attendre à mieux pour la Voodoo 3 (question technologie), mais la majorité d'entre nous ne peut pas mettre 10 000 balles tous les 6 mois pour profiter du dernier cri informatique. Le gameplay dépend-il de la technologie ? Le 32 bits apporte-t-il plus de plaisir ? Quelque part, un peu tout de même, mais se taper des réinstallations régulières de son PC pour pouvoir en profiter reste une aberration pour une machine censée vous procurer du plaisir.

Revenons un peu aux résultats de la Voodoo 3 3500 proto (voir tableau comparatif). La fréquence de base est de 183 MHz mémoire et core, et les résultats sont parfaits jusqu'au 1024x768. Au-dessus, les 16 Mo de mémoire ne suivent plus. On a pu pousser la carte à 200 MHz (core et mémoire) grâce à un ventilateur TennMax sur la puce mais le gain reste minime, l'architecture interne montre ses limites. Finalement, 3Dfx, avec sa 3500, montre qu'il sait faire lui aussi les hautes fréquences et qu'en 16 bits, il arrive à maintenir une bonne vitesse quelle que soit la machine. Alors, si vous êtes joueur et seulement joueur, la Voodoo 3 est faites pour vous. Un petit détail : pas de note pour la 3500 que j'ai pu tester, parce que ce n'etait qu'un prototype.

## La gamme des Voodoo 3

**Voodoo 3 2000 PCI :**
Voodoo 3 cadencée à 143 MHz, 16 Mo de SDRAM, bus PCI (parfaite pour l'upgrade des machines ne disposant pas de port AGP)

**Voodoo 3 2000 AGP :**
Voodoo 3 cadencée à 143 MHz, 16 Mo de SDRAM, bus AGP.

**Voodoo 3 3000 AGP :**
Voodoo 3 cadencée à 166 MHz, 16 Mo de SDRAM, bus AGP. (Sortie TV)

**Voodoo 3 3500 AGP :**
Voodoo 3 cadencée à 183 MHz, 16 Mo de SDRAM, bus AGP. (Sortie TV)

PAR DOCTEUR KANT

# Matrox G400 Max

Le mois dernier la G400 nous avait agréablement surpris par sa fonction Dual Head (bi-écran) mais un peu laissés sur notre faim en termes de rapidité (par rapport au Ultra TnT 2). La G400 MAX remet les fréquences à l'heure et atteint enfin le même niveau de performances que les Ultra TNT 2.

## 166 MHz, c'est beaucoup mieux que 125 MHz !






En augmentant la fréquence de 125 MHz à 166 MHz, Matrox a augmenté d'autant les performances brutes de son processeur. Et bien sûr, plus on augmente la fréquence, plus ça chauffe. La G400 MAX a donc un superbe ventilateur actif à l'instar des Ultra TnT 2. Testé sur un P II 450 MHz, la carte explose réellement à partir du 1024x768. Au-dessous, le pauvre PII ne fournit pas assez de polygones et les résultats plafonnent. La G400 MAX comme les Ultra TnT 2 est donc destiné au gros PC, P II 450 minimum et 19 pouces. Au-dessous et avec un 17 pouces, une G400 ou une TnT 2 avec 16 Mo sont parfaits. L'analyse des résultats (voir tableau dans cette même rubrique) démontre également que le mode 32 bits est aussi rapide que le 16 bits jusqu'au 1024x768.

La G400 Max est donc véritablement une bombe tant sous OpenGL que D3D. Le dernier ICD OpenGL (Instalable Client Driver) que nous a fourni Matrox reflète le chemin qu'a parcouru Matrox par rapport à ces drivers OpenGL pour G200. Matrox a enfin un ICD OpenGl qui fonctionne ! Sous D3D, tout est parfait. Seul les Ultra TnT 2 overclokés à 175/200 MHz gagnent en vitesse, et encore, sur des gros PC (à partir du 500 MHz) .

### Des fonctions originales

Outre la vitesse, la G400 MAX a de beaux atouts. Optimisé pour les bus AGP 2X et 4X, elle est équipée de 32 Mo de mémoire SGRAM à 5 nano-secondes (on peut donc encore monter en fréquence !). Mais c'est surtout la fonction DUAL HEAD qui la démarque de la concurrence. En effet, équipée de 2 Ramdac (dont le principal à 360 MHz), elle permet d'avoir véritablement 2 bureaux Windows séparés et non plus simplement un seul bureau étendu comme le propose le multi-écrans de Windows. On peut bien sûr utiliser la deuxième sortie, soit sur un moniteur (à vos 15 pouces qui traînent !) soit sur une TV grâce à un adaptateur (pour la lecture des DVD). La fonction est tellement sympa que certains développeurs de jeux s'y intéressent de près.
La seconde fonction qui démarque la G400 MAX porte le doux nom d'Environmental Bump Map qui correspond à l'utilisation d'un Bump Map plus avancé que le Bump Map classique. Comme le DXTC, il nous faudra un peu de temps pour le voir apparaître dans les jeux (vers la fin de l'année). L'utilité d'une telle fonction reste pour l'instant limitée.
En conclusion, la G400 MAX est une excellente carte au même niveau que les Ultra TnT 2 en termes de vitesse, mais qui apporte la fonction multi-écrans sans prise de tête (tout a un prix, puisqu'elle est 500 F TTC plus cher qu'une Xentor 32). Il faut néanmoins un gros processeur et un écran d'au moins 19 pouces pour l'exploiter à fond.




Juillet Août 99 Top Hard Joystick

+ L'environmental Bump Map
Les 2 sorties écrans (DUAL HEAD)
La carte du graphiste/joueur
La vitesse
- Pas de compression de textures
Pas de décompression Mpeg 2 complètement hardware

| | |
|---|---|
| DIRECT3D | |
| Compatibilité / Qualité visuelle | 18 |
| Rapidité | 18 |
| OPENGL | |
| Compatibilité / Qualité visuelle | 18 |
| Rapidité | 18 |

Décompression Mpeg2 : software
Durée de vie : 6 mois
Optimum à partir : du Pentium II 450 et 19 pouces
Rapport qualité/prix 16

NOTE GLOBALE 18

PAR DOCTEUR KANT

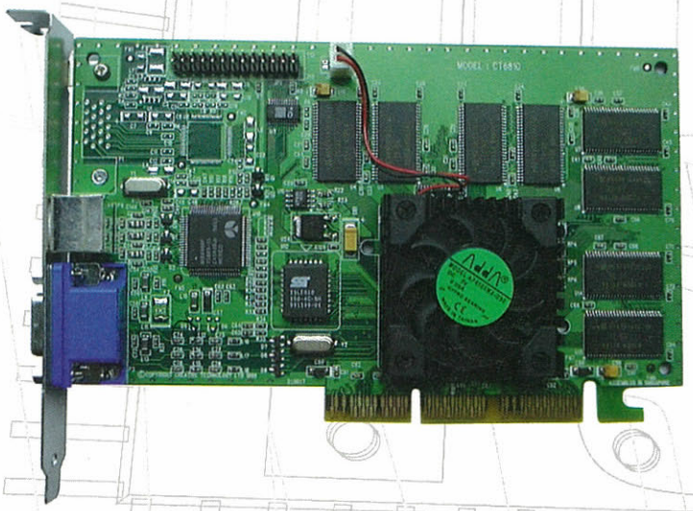
# 3D Blaster TnT 2 Ultra

Le mois dernier, nous n'avions pu tester qu'un prototype de la carte de Creative à base de TnT 2 Ultra. Ce mois-ci, nous avons enfin le package final et, au vu de la qualité de fabrication de l'engin, les résultats sont à la hauteur de nos espérances.









Est-il bon de rappeler que la nouvelle puce de nVidia (le TnT 2 Ultra) est dorénavant la plus rapide des puces 3D pour le joueur ? Non. Mais, malheureusement, il est bon de rappeler que les Ultra TnT 2 ne dévoilent toute leur puissance que sur des PC à partir de 450 MHz. Au-dessous, une TnT 2 classique de type Guillemot Xentor suffit largement.

## La guerre des Mégas Hertz

Il existe, à l'heure actuelle, 3 constructeurs de carte 3D à base d'Ultra TnT 2 : Creative Labs, Diamond, Guillemot. Chacun propose son Ultra avec ses propres raffinements mais, au final, ces cartes sont quasi-identiques.
La Creative suit les spécifications de nVidia, cadencée par défaut à 150 MHz pour le core et à 183 MHz pour la mémoire, fait pâle figure face à la concurrence de la Xentor 32 de Guillemot. Heureusement, la qualité de fabrication de la carte et de ses composants permet d'utiliser une fréquence de 175 MHz pour le core et 195 MHz pour la mémoire. Le seul souci par rapport à la Xentor 32 de Guillemot est qu'il faut utiliser un programme externe pour maintenir cette fréquence (de type Power Strip ou TnT clock, présent sur le CD). Creative l'a bien compris puisqu'il nous ont envoyé leur propre outil (présent sur le CD) qui permet de rétablir la fréquence au démarrage de Windows.

## Pentium XXL nécessaire

L'analyse des résultats (cf. tableau dans notre rubrique Matos de ce numéro) démontre que l'Ultra TnT 2 de Creative ne prend tout son intérêt que dans les très hautes résolutions. Effectivement, à partir du 1024 x 768, on arrive à la limite où le nombre d'images/seconde commence à chuter. Au-dessous, les 2 unités de rendering de la TnT 2 Ultra attendent que le CPU daigne leur fournir des polygones à texturer. Pour le joueur, le choix d'une TnT 2 Ultra signifie donc : processeur à partir du 450 MHz et écrans 19 pouces. Au-dessous, une TnT 2 classique à la fréquence de 135/166 MHz (Guillemot Xentor) suffit amplement. Côté drivers, avec les déboires de la Rage 128, on est plutôt méfiant maintenant à Joystick. Du coup, on peut affirmer qu'à l'instar de 3Dfx, nVidia, qui se veut un fabricant de cartes pour joueurs, sera beaucoup plus réactif que la concurence. Nous avons donc utilisé, pour tous nos tests, les derniers drivers 1.88 de chez nVidia, pour lisser les performances de toutes les Ultra TnT 2 et juger simplement du hardware, d'autant que les drivers fournis par Creative s'appuient encore sur la version 1.72 des drivers de référence de nVidia. Il semble néanmoins que les cartes à base de TnT 2 aient quelques problèmes avec les chipsets LX (PII jusqu'au 333 MHz) ainsi qu'avec les chipset Ali V. (tous les drivers pour résoudre ces soucis sont sur le CD). Ils leur faudra néanmoins utiliser le dernier bios pour leur carte mére ainsi que les patchs pour les bus AGP (voir « C'est le Delco »).
Avec un P450, les performances, tant









sous D3D que sous OpenGl Quake II et Quake III, sont excellentes et ne se dégradent qu'à partir du mode 1280x1024. Le seul regret sur le Riva TnT 2 Ultra est la perte de 20 % de performances entre le 16 et le 32 bits à partir du 1024x768. Il est vrai que nous ne savons pas quelle sera la complexité des scènes à afficher dans les jeux qui sortiront en fin d'année, ni le volume de textures que les développeurs décideront d'utiliser. En tout cas, les excellentes performances de la carte avec la bêta de Quake III laissent à penser que les nombreux jeux dérivés de ce moteur fonctionneront parfaitement.
La Creative Labs Riva TnT 2 Ultra sonne pourtant la fin d'une génération de carte 3D. La sortie, dans les prochaines semaines, de DirectX7 amènera de nouvelles fonctions à câbler pour nos valeureux fabricants de cartes. La prochaine révolution s'appelle Transform and Lighting et vous sera dévoilée à la rentrée. On efface tout et on recommence ! (comme chaque année).

# Guillemot Xentor 32

Guillemot avec sa Xentor 16 Mo a réussi un coup de maître pour les PC jusqu'au 400 MHz et les 17 pouces. Sa Xentor 32 s'attaque au PC haut de gamme. Revue de détail d'une Ultra TnT 2 d'excellente qualité qui ressemble comme 2 gouttes d'eau à la Creative.

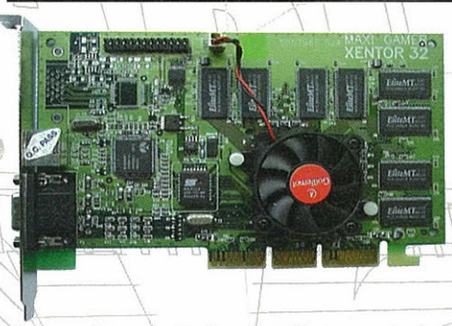
À l'heure où vous lirez ces lignes, la Xentor 32 sera disponible depuis bientôt 1 mois. Bon nombre d'entre vous ont acquis cette carte et, d'après les e-mail que je reçois et les différents post sur le forum du site Web, en sont plutôt très satisfaits. La Xentor 32 a, en effet, tout pour plaire pour le joueur exigeant : d'une qualité de fabrication irréprochable (sauf pour le connecteur du ventilo un peu large !), elle est la moins chère du marché, puisque Guillemot ne s'est pas encombré de jeux en bundle.

## De la mémoire certifiée à 183 MHz

La Xentor 32 est donc équipée d'un Ultra TnT 2 cadencée par défaut à 175 MHz et de 32 Mo de SRAM cadencée à 183 MHz. Cependant certaines des premières cartes ont une fréquence mémoire à 195 MHz. Il faut savoir que c'est exactement la même mémoire que celle à 183 MHz, mais les certifications de la vitesse de la mémoire sont tellement draconiennes qu'elles fonctionnent sans problème à 195 MHz (on l'a même poussée à 220 MHz). Il n'y a donc aucune raison de s'affoler, si vous vous retrouvez avec une Xentor 32 à 175/183 MHz, puisqu'il vous suffit d'utiliser un programme d'overclocking pour passer en 175/195 MHz. Guillemot nous a même confirmé que, si le prix de la mémoire certifiée à 195 MHz venait à baisser, il en équiperait toutes ses prochaines Xentor 32.

## Overcloking et mémoire

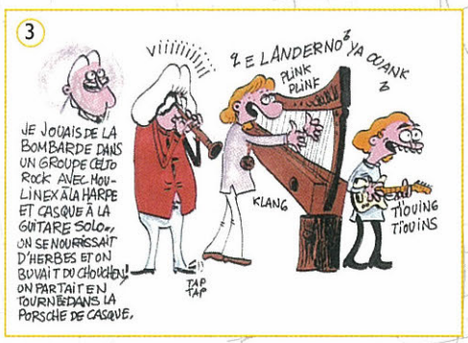
Ceci dit l'overclocking de la carte apporte un gain très faible et dépend surtout d'un coup de chance. La carte que nous avons testée était stable à la fréquence de 200/225 MHz, mais, encore une fois, même un PIII 550 MHz sature assez rapidement face à une telle puissance. La fréquence de 175/195 MHz reste la plus intéressante et permet de jouer à environ 40 images/seconde en 1024x768x32 bits. Alors quel est l'intérêt des 32 Mo de mémoire ? Il suffit de s'amuser un peu avec la taille des textures sous Q3test par exemple pour imaginer ce que peuvent être les jeux dans quelques mois. Si aujourd'hui on peut jouer en 1024x768x32 bits avec la meilleure qualité d'affichage disponible (soit environ 13 Mo de textures par scène), on peut facilement imaginer devoir jouer en 800x600x32 rapidement avec des textures plus belles en fin d'année (sûrement environ 25 Mo de textures par scène). Les 32 Mo sont donc là pour la durée de vie de la Xentor 32.
Au final, que ce soit la Creative Ultra TnT 2 ou la Xentor 32, nous tenons là les meilleures cartes 3D pour le joueur fortuné souhaitant renouveler sa machine de fond en comble (PII 450 et 19 pouces de rigueur). Pour ceux qui possèdent déjà une TnT 1 ou une Rage 128, mieux vaut attendre la rentrée.







3




4







5




**+**
- **Les cartes du joueur pur.**
- La puce la plus rapide.
- **La vitesse en 16 et 32 bits.**
- La stabilité des drivers.
- **Les cartes ultimes pour DirectX6.**

**-**
- **Pas d'enviromental Bump Mapping.**
- **Pas de compression de texture.**
- **Pas de décompression Mpeg 2 hardware.**

| | |
|---|---|
| **DIRECT3D** | |
| Compatibilité / Qualité visuelle | 18 |
| Rapidité | 18 |
| **OPENGL** | |
| Compatibilité / Qualité visuelle | 18 |
| Rapidité | 18 |

**Décompression Mpeg2 :** software
**Durée de vie :** 6 mois
**Optimum à partir :** du Pentium II 450

**Rapport qualité/prix** 18

NOTE GLOBALE **19**

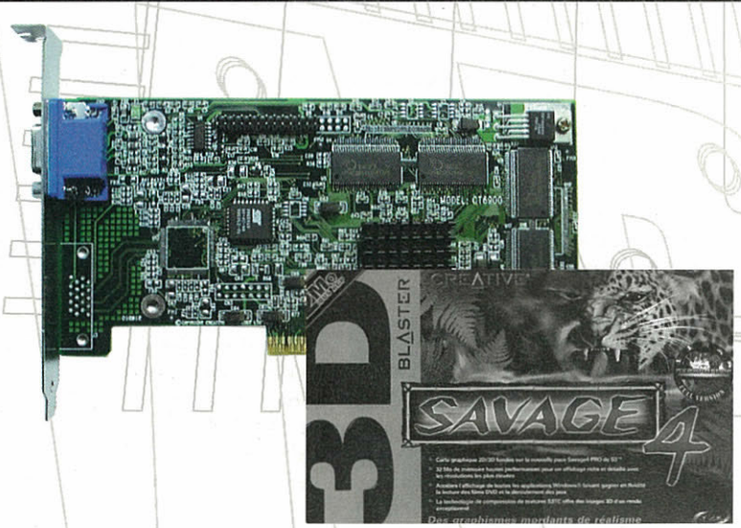
PAR DOCTEUR KANT

# 3D Blaster Savage 4

Seuls Creative Labs et Elsa ont décidé de fabriquer une carte autour de la nouvelle puce de S3, le Savage 4. Cette dernière utilise un système de compression de textures révolutionnaire, mais en avance sur son temps. Une nouvelle fonction 3D peut-elle sauver une carte avec un Fill Rate trop faible ? Revue de détail.




Allez chercher Joystick n° 98 (que vous gardez précieusement, je le sais), dans lequel nous vous avons exposé en long, en large et en travers le système de compression de textures et tout l'intérêt de ce système pour les développeurs. Pour ceux qui l'ont jeté, un petit rappel s'impose.




## Le DXTC : les textures de l'an 2000

À l'heure actuelle, les jeux exploitent environ 12 à 13 Mo de textures dans une scène, d'où l'intérêt de disposer d'une carte 3D avec au moins 16 Mo de RAM. Vers la fin de l'année, les développeurs mettront environ 25 Mo de textures sur une scène, les 32 Mo d'une carte seront donc les bienvenus. S3 a pris le problème à l'envers, en compressant les textures dans un rapport de 1 à 6, grâce à un puissant algorithme câblé en hardware. Ce qui permet d'afficher jusqu'à 200 Mo de textures dans une scène ! Le joueur y trouve deux intérêts : l'embellissement du jeu grâce à des textures plus précises et plus criantes de vérité (photoréaliste), et une fluidité accrue puisque les transferts de textures du disque dur vers la mémoire sont plus rapides. Devant l'intérêt de ce système, Microsoft l'a intégré en standard dans DirextX6 et 7, le S3TC est donc devenu le DXTC (DirectX Texture Compression). Le gros problème, c'est le stockage. Tant que le DVD ne sera pas devenu notre support attitré, les développeurs ne pourront pas mettre des textures de cette taille dans nos jeux. Ce système est donc utilisé, à l'heure actuelle, par seulement deux jeux : Unreal Tournament et Quake 3 ; mais il risque d'être massivement employé vers la fin de l'année. Les autres construc-



*Unreal Tournament, un des seuls jeux exploitant la compression de textures de S3, n'est toujours pas disponible. Il devrait l'être en septembre, au moment de la sortie de deux autres Savage 4 plus performantes : la Elsa Winner II et la Diamond Stealth III S540.*



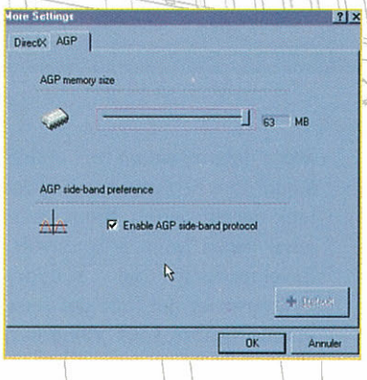



teurs de puces 3D l'intégreront dans leur prochain produit.

## Un Fill Rate vraiment trop faible

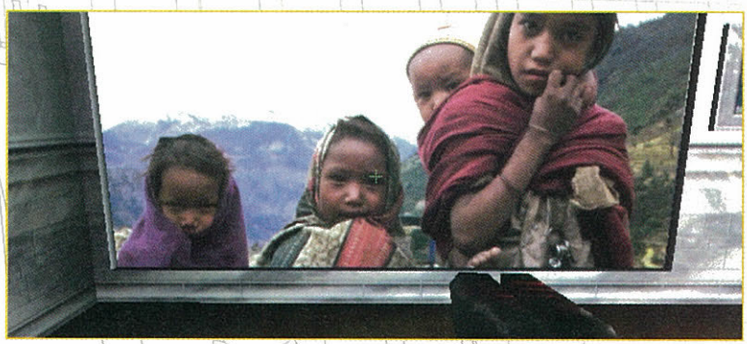
La 3D Blaster Savage 4 est donc équipée d'une puce Savage 4, cadencée à seulement 110 MHz, et 125 MHz pour les 32 Mo de SDRAM. On peut la pousser tout de même à 125 MHz/125 MHz grâce à l'utilitaire que fournit Creative. Elle effectue toutes les fonctions de DX6, sauf l'Environmental Bump Map réservé pour l'instant à Matrox, mais fait de l'emboss map en une passe. À cette fréquence, le Fill Rate (nombre de polygones pouvant être affichés en 1s) est trop faible pour espérer pouvoir jouer au-dessus du 800x600 16 bits ou 32 bits. La Savage 4 est donc ciblée pour les possesseurs de 15 pouces et pour ceux qui portent peu d'intérêt aux jeux d'action rapides, de type Quake en réseau, où la moindre perte de performances peut être vitale. Dans le tableau récapitulatif des tests 3D, vous trouverez les performances sous Quake 2 et 3 (la version Q3test) pour l'OpenGL et 3D mark 99 MAX Pro pour les tests sous D3D. On peut constater, dès que l'on arrive à des résolutions de 1024x768, que la carte s'effondre, et on pourrait alors s'interroger sur l'intérêt des 32 Mo de mémoire. On a pu également tester l'intérêt du DXTC sous Quake 3 : le gain de performance est d'environ 20 % entre l'utilisation de textures normales et de textures compressées. Les 32 Mo sont donc là, seulement pour exploiter le DXTC et les grandes textures, puisque la carte est inutilisable au-dessus du 800x600. Malheureusement, Creative n'a pas pu mettre en bundle une version d'Unreal Tournament, GT ayant retardé sa sortie en septembre.

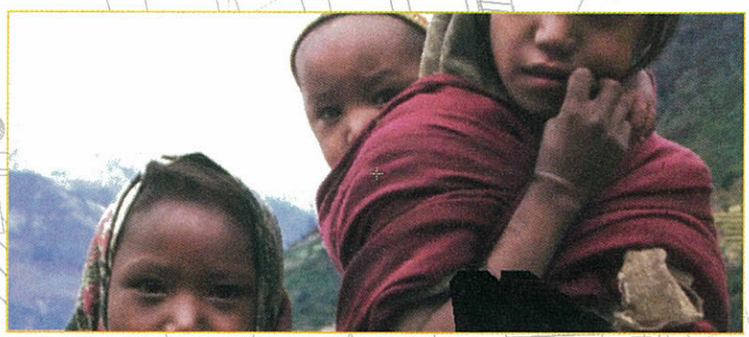
Parlons un peu de la décompression Mpeg 2 (DVD Vidéo) que la carte réalise de manière semi-hardware et qui décharge donc le processeur central. Néanmoins, la carte n'est pas équipée de sortie TV et Creative ne fournit pas de Soft DVD.




Pour conclure, le Savage 4 de Creative s'avère être un produit plutôt moyen face à la tendance actuelle des hautes résolutions et du Fill Rate, mais propose, pour 990 FF TTC, une carte destinée au joueur occasionnel possédant un 15 pouces. (Cela aurait été totalement différent si les jeux exploitant le DXTC avaient été présents.) S3 l'a d'ailleurs bien compris, puisqu'il propose son Savage 4 pour les portables où l'ATI Rage Pro régnait en maîtresse jusqu'à présent.



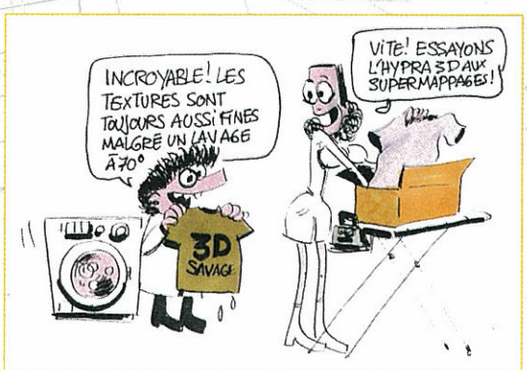




*Voilà, en images, l'intérêt de la compression de textures, dans ce niveau spécial d'Unreal. C'est prodigieusement beau, et on imagine ce que seront nos jeux en juillet 2000.*








**+** Le système de compression de textures.
Le prix.
Exploite au mieux le bus AGP.

**-** Un Fill Rate trop faible.
Pas d'Environmental Bump Mapping.

| | |
|---|---|
| **DIRECT3D** | |
| Compatibilité / Qualité visuelle | 16 |
| Rapidité | 14 |
| **OPENGL** | |
| Compatibilité / Qualité visuelle | 15 |
| Rapidité | 14 |

Décompression Mpeg2 : semi-hardware
Durée de vie : 6 mois
Optimum à partir : du Pentium II 300

Rapport qualité/prix 17

NOTE GLOBALE **14,5**

MATOS

INTERVIEW

PAR WANDA

# Direct X 7

Pendant l'E3 en mai, Wanda a pu interviewer Kevin Bachus, « l'évangéliste en chef » de Direct X. Pour ceux qui veulent entendre sa voix en vrai de vrai, cet interview est disponible en Real Audio sur le site Joystick.fr. Le gars nous présente les futurs fonctions de Direct X 7 et nous parle beaucoup de Windows 2000. Petite vision du futur proche.

***Joystick : Bonjour M. Bachus. Pouvez-vous nous dire en quoi consiste votre mission et pourquoi vous êtes venu à l'E3 ?***

Ma mission, chez Microsoft, est de m'assurer que Windows reste la meilleure plate-forme pour les jeux vidéo, que les meilleurs jeux tourneront sous Windows, et de faire en sorte qu'ils bénéficient du meilleur graphisme, du meilleur son et de la meilleure jouabilité possible. Nous voulons être sûrs que Windows présente toujours les capacités dont les développeurs et les fabricants de matériel ont besoin pour faire vivre de grandes expériences aux joueurs. Pour ce qui est de l'E3, nous sommes justement là pour promouvoir des titres de grande qualité, qui apportent quelque chose de particulier aux joueurs. Nous avons notamment un mur vidéo, sur lequel sont projetés des extraits de jeux exceptionnels. Nous sommes aussi venus pour promouvoir les développeurs qui supportent Windows et qui font des jeux de grande qualité sous Windows, et pour montrer au public que Windows est effectivement une excellente plate-forme.

***Avec quels développeurs travaillez-vous ? Je pense plus précisément à DirectX 7, quels sont les développeurs qui l'utilisent ?***

Ce qu'il y a de bien, chez Microsoft, c'est que nous travaillons avec tous les développeurs. Cela signifie que la plupart des jeux qui sortiront à Noël fonctionneront avec DirectX 7. Les jeux prévus pour Noël utilisent peut-être DirectX 6 pour le moment, ou même DirectX 5 s'ils sont commencés depuis un certain temps. DirectX 7 va offrir de nouvelles possibilités, que les développeurs vont exploiter, en fonction du temps qu'il leur reste avant la sortie du produit. Je pense qu'à Noël, il sera dur de trouver un jeu qui ne mettra pas à jour votre système avec DirectX 7. Ils utiliseront DirectX 7, même s'ils ne mettent pas à contribution tout le potentiel de cette nouvelle version. Cela dit, je pense que les développeurs seront nombreux à exploiter ces nouvelles caractéristiques.

***Il faudra apprendre aux développeurs à les utiliser, cela fait-il également partie de votre rôle ?***

Nous organisons des conférences, nous avons mis en place différents moyens de leur donner les informations nécessaires, notamment grâce à un site Web. Il est également important de leur envoyer un kit de développement, pour qu'ils découvrent les performances de notre produit. Quand ils le reçoivent, ils lisent la documentation et essaient les programmes de démonstration, ce qui leur permet de se faire une idée de ce qu'ils pourront faire avec la nouvelle version de DirectX.

***Qu'en est-il de Windows Game Manager ?***

Je vois que vous connaissez tous les secrets ! Windows a beaucoup évolué avec Windows 95, nous y avons ajouté plusieurs technologies, comme le graphisme 3D, le son 3D, la musique interactive, avec DirectMusic, et comme je l'ai dit tout à l'heure, il est fondamental pour









nous que Windows offre les meilleures performances aux développeurs, aux joueurs et aux fabricants de matériel. Nous restons donc à l'écoute de ces personnes pour pouvoir cibler exactement leurs besoins. Notre but, pour la prochaine version de Windows - elle devrait d'ailleurs sortir dès l'année prochaine - est de rendre Windows plus « intelligent ». Nous voulons remédier à tous les problèmes que peut poser l'installation d'un jeu : espace insuffisant sur le disque dur, désinstallation d'un autre jeu, nouvelles installations, configuration du joystick à chaque fois qu'un nouveau simulateur de vol sort, réglage des paramètres d'affichage à chaque nouveau jeu, etc. Il faut que Windows soit plus autonome, qu'il automatise le réglage du joystick, du clavier ou de la souris, qu'il oriente spontanément l'installation du jeu vers un répertoire donné, qu'il optimise l'espace libre sur le disque dur et qu'il règle correctement les options graphiques pour les différentes applications. Cela fait déjà un bon bout de temps que nous travaillons sur ce projet et nous sortirons ce produit dès que possible.

***Que sera ce nouveau Windows qui inclut Windows Game Manager ?***

Ce sera sans doute une mise à jour de Windows 98. Comme vous le savez probablement, nous venons de sortir une deuxième édition de Windows 98. Cette nouvelle version propose certaines améliorations, par exemple DirectX 6.1 directement dans le système d'exploitation. Elle présente aussi de nouvelles caractéristiques adaptées aux performances du matériel qui sort actuellement. Il y aura une autre mise à jour l'année prochaine, elle proposera les nouvelles possibilités que nous avons élaborées l'année dernière. C'est là que Windows Game Manager fera son apparition.

***En ce qui concerne Windows 95/98 et Windows NT, allez-vous faire une version pour les deux systèmes ?***

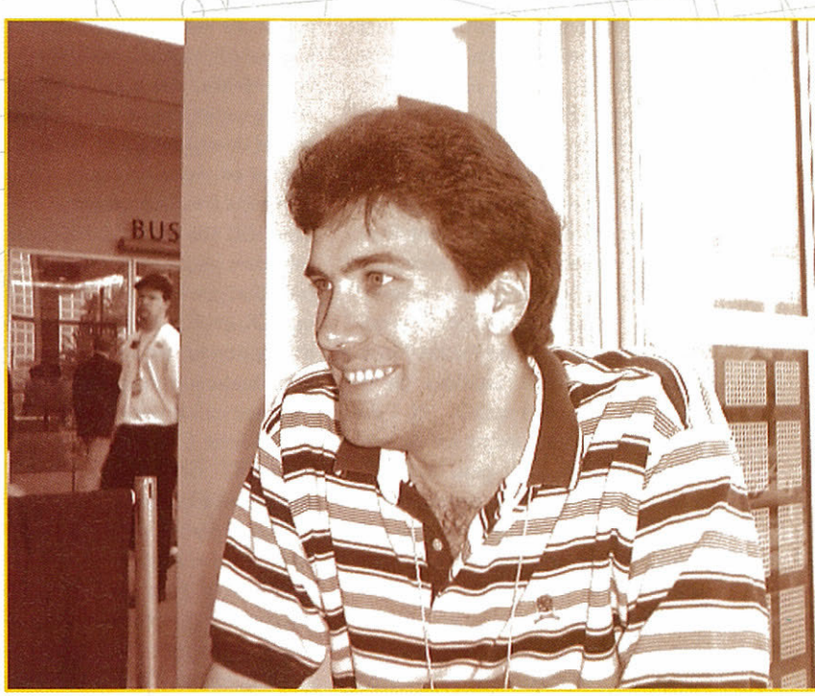
Pour le moment, nous développons la prochaine version de Windows NT, qui s'appellera Windows 2000. Au départ, nous voulions l'appeler Windows NT 5.0, mais nous avons changé d'avis pour souligner le fait qu'elle sera la base de nos prochains systèmes d'exploitation. Cependant, nous avons encore beaucoup à faire pour que notre système d'exploitation soit vraiment adapté aux besoins du public, car son rôle n'est pas uniquement de faire tourner les logiciels... C'est pourquoi nous travaillons sur une version grand public, qui utiliserait le kernel de Windows NT plutôt que celui de Windows 95/98. Nous nous efforçons d'optimiser la compatibilité entre les logiciels et le matériel, de sortir de nouvelles versions qui soient adaptées aux besoins des consommateurs et qui permettent une nette amélioration dans l'installation des jeux et des logiciels. Tout cela risque de prendre un peu plus de temps, mais je pense que Windows 2000 Professional sera utilisé par de nombreux développeurs, car il offre un excellent environnement pour le développement ; du moins, ils sont nombreux à nous dire depuis longtemps qu'ils l'utiliseront pour créer leurs jeux. Cependant, la plupart des joueurs ont Windows 95 ou 98 et c'est notre rôle, parallèlement à la création de ce nouveau système d'exploitation, de veiller également à ce que cette partie du public dispose toujours des meilleures technologies pour profiter au mieux des jeux.

***Est-ce que cela veut dire que DirectX 7 sera identique pour Windows 2000 Professional et pour Windows 98 ?***

Effectivement, DirectX 7 sera intégré à Windows 2000 et ce sera la même version, en termes de fonctionnalité, que pour Windows 98. Bien sûr, les fichiers ne seront pas les mêmes mais les performances seront exactement identiques. Vous aurez une accélération matériel totale, toutes les API (NDR : Application Programm Interface) de DirectX, toutes les capacités de DirectX 7 seront incluses dans Windows 2000. Si nous encourageons des gens à développer des applications sous Windows 2000, il faut que les utilisateurs de Windows 98 puissent également y accéder. Nous avons donc fait tout ce que nous pouvions pour que ce soit possible. Par exemple, Direct3D a été réalisé à partir du même code source pour Windows 98 et pour Windows 2000. Nous avons fait en sorte que certaines parties du code source réagissent différemment en fonction de la version utilisée. C'est un problème que nous maîtrisons, car les développeurs qui travaillent sur DirectX utilisent Windows 2000, mais ils vont aussi le tester sur Windows 98 et 95.

***Que va-t-il advenir de D3D ? Que pouvez-vous me dire sur le Transform and Lighting (NDRC : transformation géométrique et éclairage) et sur OpenGL et Fahrenheit ?***

Que de questions ! Les bêta-tests de DirectX 7 vont bientôt commencer, et nous comptons le sortir cet été au plus tard, comme tous les ans. Les améliorations sont nombreuses cette année, notamment au niveau de la vitesse et de la qualité du graphisme et du son. Vous avez aussi mentionné le Transform and Lighting, qui est d'ailleurs très attendu par les









fabricants de cartes graphiques. Je suppose que les gens s'étonnent de voir que, même s'ils disposent d'une carte 3D, le processeur traite toujours une grande quantité de données pour le graphisme. L'un des éléments qui nécessite le plus de calculs dans le graphisme 3D est le Transform and Lighting. Les nouvelles puces qui vont sortir cet automne vont en permettre le traitement directement par la puce graphique. Ainsi, dans DirectX 7, les développeurs pourront écrire des applications qui feront le Transform and Lighting directement à partir de la puce et non du processeur. Cela signifie que les modèles 3D seront plus détaillés, qu'il y aura plus de polygones. Par conséquent, les performances seront plus rapides, et le graphisme d'une qualité bien supérieure. Le nombre de polygones ne se comptera plus en centaines mais en milliers, et les personnages seront donc beaucoup plus réalistes. Ce sont toutes ces améliorations qui rendent DirectX 7 plus rapide. Nous sommes vraiment satisfaits de la rapidité de Direct3D et de DirectSound, nous avons fait du bon travail. Il sera aussi plus facile de programmer, car nous proposerons des librairies de programmation qui vous permettront de développer des applications pour Direct3D très rapidement et très facilement. Outre ces nouvelles fonctions, vous pourrez toujours sélectionner la carte graphique que vous voulez utiliser, et choisir la méthode de calcul ou demander à DirectX de le faire pour vous. Il y a une autre nouveauté intéressante : l'introduction de DirectX pour Visual Basic. Les développeurs en Visual Basic pourront utiliser les API de DirectX (Direct3D, DirectDraw ou DirectSound) pour leurs applications, ce qui peut être très intéressant pour les développeurs qui débutent ou pour les développeurs qui créent des applications professionnelles, des bases de données par exemple. L'un des programmes que nous envoyons avec le kit de développement logiciel permet de voir une image en 3D d'un moteur de voiture. Imaginons que vous vendiez des pièces détachées, vous pouvez cliquer sur différentes parties du moteur pour voir combien il vous en reste en stock. Ça peut être aussi très intéressant.

OpenGL continue à être supporté par notre plate-forme, même s'il n'est pas utilisé par autant de développeurs que Direct3D, et de plus en plus d'attention lui est accordée. À mon avis, beaucoup de gens pensent, à tort, que ce sur quoi nous travaillons avec Silicon Graphics va remplacer Direct3D et OpenGL. En fait, Fahrenheit n'est qu'un projet, pas un produit. Il permet d'associer le savoir-faire de deux entreprises en matière d'ingénierie graphique, pour faire en sorte que Windows fournisse les meilleures performances graphiques aux développeurs et aux consommateurs. Ce que vous verrez en premier lieu, c'est une nouvelle API, la Simgraph, qui offre des fonctionnalités de plus haut niveau qu'OpenGL ou Direct3D ; elle permet d'aborder les objets non plus par polygones, mais par groupes de polygones. Nous pensons que ces caractéristiques peuvent être intéressantes pour différents types de développeurs. Nous profitons également de ce partage de savoir-faire pour développer des API de bas niveau, pour qu'elles continuent à évoluer, à offrir de nouvelles fonctionnalités et à permettre de faire de nouveaux types d'applications. Toutes ces choses devraient arriver bientôt, les premières nouveautés sortiront l'année prochaine.

***Vous parliez de cartes qui traiteraient le Transform and Lighting, et vous disiez qu'elles devraient sortir cet automne ? Pourtant personne n'annonce une telle nouveauté...***

En fait, personne n'a encore annoncé les sorties de cet automne. Une fois que vous entendrez parler de ces nouvelles cartes, vous constaterez que de nombreuses entreprises supportent le Transform and Lighting assuré par la puce. C'est important pour nous de constater que beaucoup de fabricants de matériel supportent nos technologies ; ainsi, nous pouvons tester DirectX, et cela laisse penser que de nombreux fabricants commercialiseront des cartes de ce type.

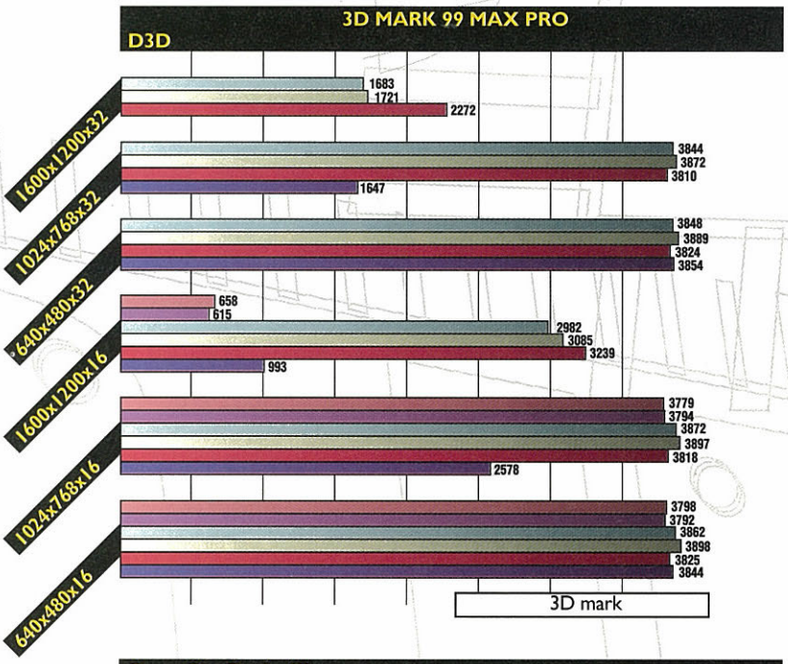
***Étant donné que vous encouragez les fabricants à faire des cartes qui traitent le Transform and Lighting, que deviennent vos relations avec Intel ?***

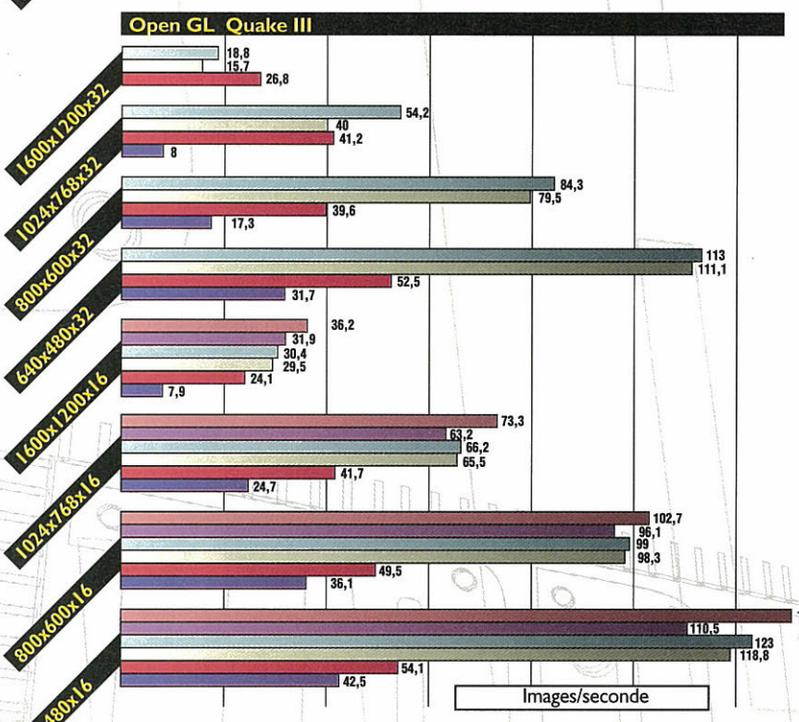
Ça n'a rien à voir avec les relations que nous entretenons avec Intel. Nous avons beaucoup travaillé pour que Direct3D tire parti des extensions SSE (Streaming SIMD Extensions) du Pentium III, comme nous l'avions fait pour le MMX ou le Pentium II. Nous travaillons également avec AMD et Cyrix pour pouvoir supporter le jeu d'instructions 3DNow!. Ce n'est pas parce que le Transform and Lighting sera disponible sur la carte, que les développeurs vont forcément l'utiliser. Cela reste très coûteux, en termes de performances, de ramener un vertex de la carte pour qu'il soit traité par le processeur. Il faut donc que nous soyons capables de proposer les deux traitements, par la carte ou par le processeur, séparément ou en mixant les deux. Nous pensons que la plupart des développeurs vont combiner le Transform and Lighting par le processeur et par la carte. Peut-être que la puce servira pour certains personnages très détaillés, et le processeur pour l'environnement. C'est pourquoi nous mettons un point d'honneur à continuer le travail que nous faisons depuis environ deux ans, en ce qui concerne les processeurs, car Intel, AMD, Cyrix et autres, sortent en permanence de nouveaux processeurs. Nous continuerons à nous adapter à ces nouvelles architectures.

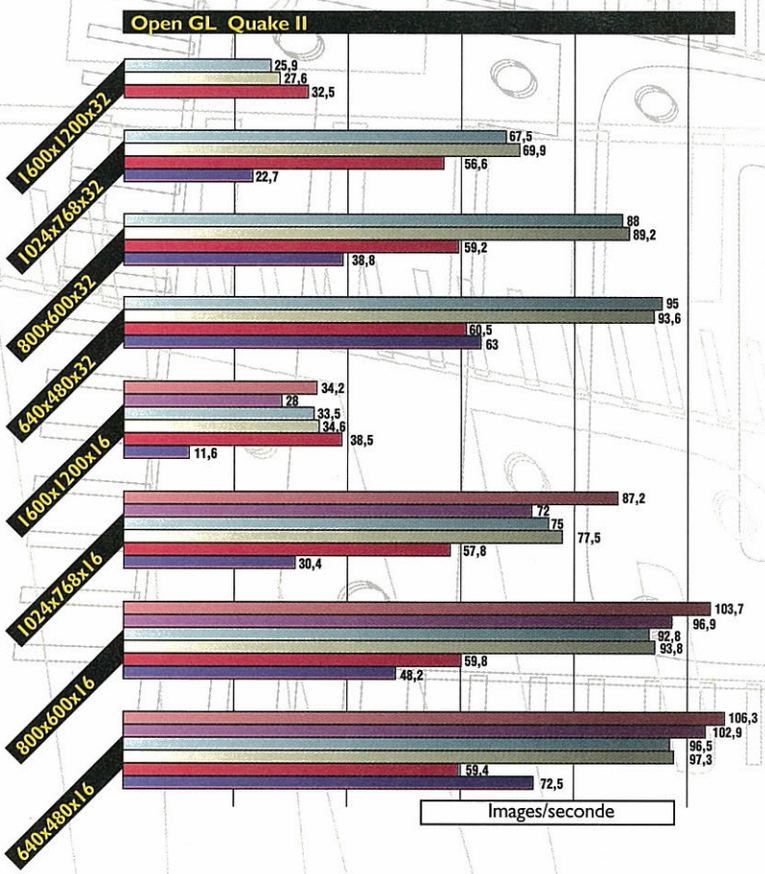
***Pour conclure, pouvez-vous me dire quels sont les jeux présentés à l'E3 qui fonctionneront avec ces nouvelles technologies ?***

Étant donné que les bêta-tests n'ont pas encore commencé, il n'y a aucun jeu ici qui utilise DirectX 7, mais je pense que, bientôt, ils seront très nombreux !

PAR DOCTEUR KANT




**SYSTEM**

PII 450 MHZ sur ABIT BH6
128 MB SDram
AWE 64 ISA

Quantum Atlas II on Adaptec 2940 UW
3Com Fast Etherlink XL 10/100
OS Win 98 Fr + DX6.1

- Voodoo 3 3500 200 MHz
- Voodoo 3 3500 183 MHz
- Creative Ultra TnT2
- Xentor 32
- Matrox G400 MAX
- Creative Savage 4

| | TOP HARD | TOP HARD | TOP HARD | TOP UPGRADE | TOP UPGRADE | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Nom de la carte** | **CREATIVE 3D BLASTER SAVAGE 4** | **MATROX MILLENNIUM G400 MAX** | **GUILLEMOT XENTOR 32** | **Creative 3D Blaster Riva TnT 2 Ultra** | **3DFX Vodoo 3 3500 / Proto** | **3DFX Vodoo 3 3500 /Proto** |
| Puce | S3 Savage 4 | G400 MAX | TnT 2 ULTRA ( rev 11 ) | TnT 2 ULTRA ( rev 11 ) | Voodoo 3 | Voodoo 3 |
| Fréquence Core / Mémoire | 110 / 125 | 166 / 166 | 175 / 195 | 175 / 195 | 183 / 183 | 200 / 200 |
| Mémoire vidéo | 32 MB SDRAM | 32 MB SGRAM | 32 MB SDRAM | 32 MB SDRAM | 16 MB SDRAM | 16 MB SDRAM |
| Version du driver | drv 4.10.01.2101-3.8211 ( creative ) | drv 5.11.012 | drv 4.11.01.0188 | drv 4.11.01.0188 | drv 4.11.01.1133 | drv 4.11.01.1133 |
| Version du Bios | Bios 1.01 | Bios 1.0-13 | Bios 2.05.09 | Bios 2.05.211 | Bios 2.12 | Bios 2.12 |
| PRIX | 990 TTC | 1990 TTC | 1490 TTC | 1650 TTC | | |
| BUNDLE | Expendable | Expendable / Picture Publisher 8 Soft DVD / Symply 3D | Xing DVD player | SoftMpeg. Rollcage Expendable | | |
| AUTRES | | Sortie TV / Dual Head | sortie TV | sortie TV | sortie TV+sortie DFP | sortie TV+sortie DFP |
| **NOTE JOYSTICK** | **14,5** | **18** | **19** | **19** | | |

La nouvelle génération de carte 3D est pour septembre. Alors si vous avez déjà des cartes de type ATI 128 ou TnT, pas la peine de vous précipiter sur les nouveaux ténors du marché. Côté processeur, le K7 arrive. Nous ne pouvons pas encore dévoiler les premiers résultats pour cause d'embargo, mais le nouveau processeur d'AMD s'annonce comme une valeur sûre pour le joueur. Surveillez notre site Web à partir du 23 juillet !






PAR DOCTEUR KANT

# Top Hard

L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement, et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie.
Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif ; mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 F (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 F, la config 3 environ 16 000 F (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence chaque catégorie de produit est tirée vers le bas.
Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

## Le disque dur

Les modèles à 7 200 tours/min en UDMA se démocratisent. Leurs performances sont supérieures aux « anciens » 5 400 tours/min.

Config 1 : Quantum Fireball EL 6,4 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 050 F TTC ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 250 F TTC
Config 2 : IBM Deskstar 10 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 620 F TTC
Config 3 : IBM Deskstar 12 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 880 F TTC

## Le modem

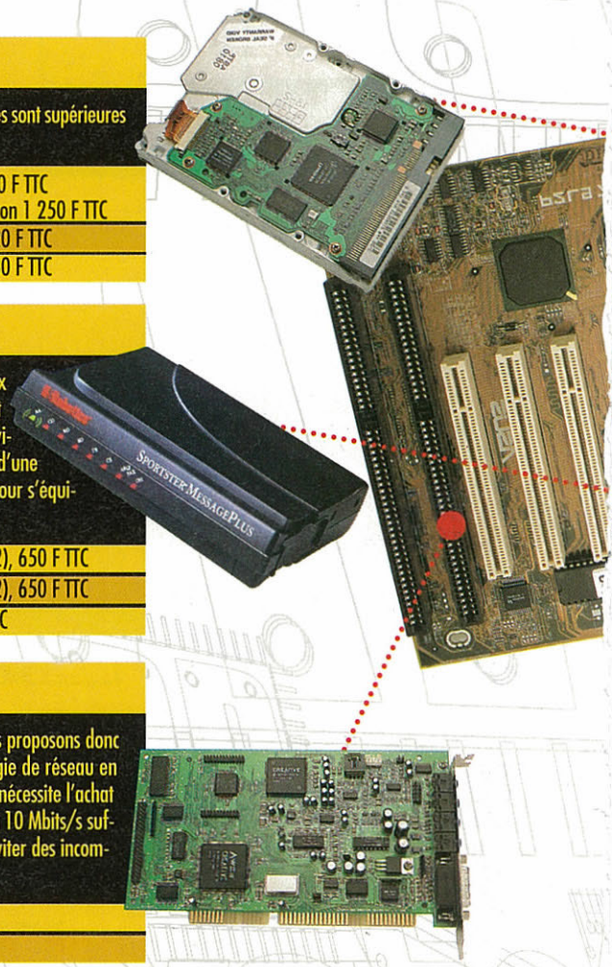
Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La nouvelle norme V.90, qui unifie le K56flex et le X2, est maintenant démocratisée. Continuez tout de même à suivre la technologie de votre provider ; mais en prévision d'une éventuelle mise à jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash. Pour le choix du modem, mieux veut appeler son provider pour s'équiper en fonction de son matériel.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 650 F TTC
Config 2 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 650 F TTC
Config 3 : Message Pro externe 56 000 de 3Com/US Robotics (X2), 990 F TTC

## La carte réseau

Nombreux sont ceux d'entre vous qui se mettent au réseau local. Nous vous proposons donc notre choix de carte réseau. Nous choisissons de vous proposer une typologie de réseau en étoile, qui offre un meilleur niveau de performance et d'évolutivité mais qui nécessite l'achat d'un hub (voir Joystick n° 98). Pour un réseau de jeux, des cartes Ethernet à 10 Mbits/s suffisent. Néanmoins, mieux vaut prendre des cartes réseau de marque pour éviter des incompatibilités.

- Hub 8 port RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC
- Carte réseau Ethernet D-Link 10/100 : environ 250 F TTC



## La carte son

L'ensemble Sound Blaster Live Player ! avec les 4 HP à 990 FF TTC permet d'avoir un ensemble sonore de très bonne qualité. Si vous possédez déjà les enceintes, dirigez-vous vers la carte seule. La Diamond MX 300 est également une très bonne carte pour le joueur. Le nouveau kit de Creative FPS 2000 Digital FourPointSurrond est extraordinaire par sa qualité sonore.

Config 1 : Sound Live ! Player, 550 F TTC (avec le kit d'enceintes FourPoint Surrond 990 FF TTC) ou Diamond MX 300, 690 F TTC
Config 2 : Sound Live ! Player, 550 F TTC (avec le kit d'enceintes FourPoint Surrond 990 FF TTC ) ou Diamond MX 300, 690 F TTC
Config 3 : Sound Blaster Live! avec le kit d'enceintes FPS 2000, 2 600 F TTC jusqu'au 30/09/99.

## ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

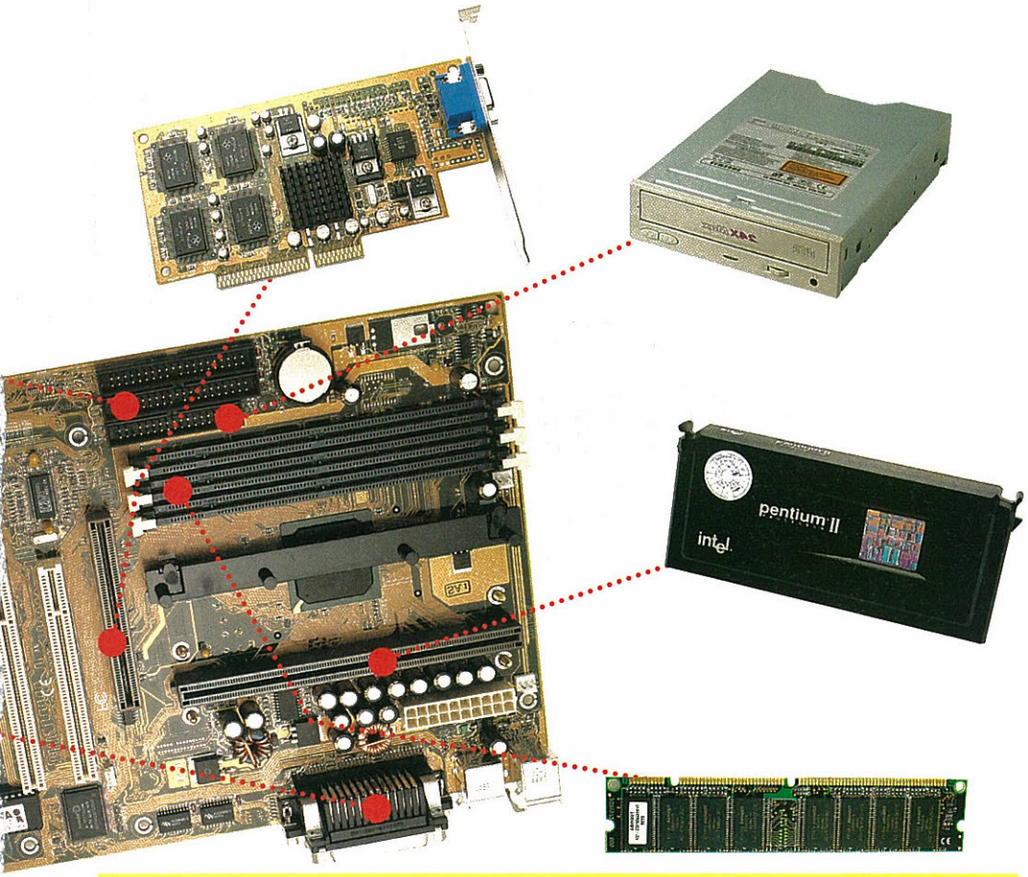
## La carte vidéo

Avec les résultats des TnT 2 Ultra, le choix est vite fait. Oublions l'ATI 128, sauf pour ceux qui souhaitent mater des DVD sur leur PC. La Voodoo 3 reste toujours la meilleure carte pour les AMD et pour tous ceux qui veulent upgrader une machine à base de bus PCI. Sinon, du TnT 2 partout ! N'oublions pas la G400 pour son multi-écran qui séduira certains d'entre vous. Le Savage 4 et son fabuleux S3TC s'avèrent malheureusement vraiment trop lents face au TnT 2, et les jeux utilisant le S3TC ne sont pas encore disponibles.

Config 1 : 3Dfx Voodoo3 3000, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, environ 1 180 F TTC ou Guillemot Xentor, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 990 F TTC

Config 2 : Guillemot Xentor, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 990 F TTC

Config 3 : Diamond V770, TnT 2 Ultra, 32 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 1 890 F TTC ou Creative Labs 3D Blaster Riva TnT 2 Ultra , 32 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 1650 F TTC ou Guillemot Xentor 32, TnT 2 Ultra, 32 Mo de SDRAM, 1 430 F TTC




## Le lecteur de DVD-Rom/CD-Rom

Le lecteur de DVD-Rom permet la lecture des CD-Rom en 32X. Le lecteur Pioneer DVD A03S permet la lecture DVD en mode 6X et reste le meilleur de sa catégorie. De plus, grâce à l'ATI 128 vous pouvez vous passer d'une carte de décompression MPEG2 pour les DVD vidéo. À noter que Creative Labs sort un nouveau kit Encore, le Dxr3 équipé d'un lecteur DVD 6X, CD 24X et d'une toute nouvelle carte de décompression. Vous pouvez également opter pour une carte de décompression supplémentaire si votre carte 3D n'effectue pas de décompression MPEG 2. Dans ce cas, optez pour une Real Magic Hollywood + (environ 650 F TTC).

Config 1 : Lecteur CD ASUS x 40, environ 400 F TTC

Config 2 : Lecteur DVD Pioneer A03S, environ 900 F TTC

Config 3 : Lecteur DVD Pioneer A03S, environ 900 F TTC

## Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX ou MII), dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu (d'ailleurs, Cyrix abandonne les processeurs « puissants » pour PC, pour se concentrer sur les chips tout intégrés de type MediaGX). Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Le Celeron 466 A, équipé de 128 Ko de cache, est à l'heure actuelle celui qui offre le meilleur rapport performance/prix pour le jeu. Le Pentium III 550 MHz est le plus puissant des processeurs X86 disponibles, mais son prix est en conséquence.

Config 1 : Celeron 466 A, environ 1 500 TTC

Config 2 : Pentium III 450 MHz, environ 2 350 TTC

Config 3 : Pentium III 500 MHz, environ 3 450 F TTC

## La RAM

Vu le prix de la Ram, pas la peine de se priver. Les jeux en raffolent. Avec le passage du bus externe à 133 MHz (dans les mois qui viennent), faites attention à la qualité de la Ram que vous achetez. Choisissez de la Ram de préférence de marque Micron (6 nano-secondes). Des jeux comme Sin ou Half-Life sont très sensibles à la taille de la Ram : on peut donc, plutôt que de prendre un gros processeur, préférer 128 Mo de Ram.

Config 1 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz voire plus, 790 F TTC

Config 2 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz voire plus, 790 F TTC

Config 3 : 2 x 128 Mo de SDRAM (100 MHz), 1 580 F TTC

## La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 AGP en fin de vie, et qui en terme d'évolutivité est morte. L'arrivée imminente du K7 sur son Slot A va sûrement permettre au joueur de retrouver une alternative à Intel.
- En face, l'architecture Intel Slot 1 et la très bonne FPU (floating point unit) des PII, Celeron A et maintenant de PIII. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset BX et seulement BX, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 550 MHz, voire plus. Avec le chipset BX, vous pourrez plus tard monter du Pentium III. Les cartes mère à base de chipset JX (AGP 4X, UDMA 66...) n'apparaîtront, quant à elles, que cet été. En attendant, le meilleur choix rapport performance/prix reste la gamme des Celeron A.
- La gamme des cartes mère équipées de socket 370 peut être envisageable pour les moins fortunés d'entre vous, mais reste tout de même à éviter en raison de ses capacités d'évolution plus réduites. Mieux vaut choisir une Microstar 6163 avec un adaptateur Sloket (socket 370 vers slot 1).

Config 1 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 550 MHz et plus), 680 F TTC ou MSI 6163 de Microstar (Slot 1 jusqu'à 550 MHz et plus), environ 800 F TTC

Config 2 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 500 MHz et plus), 680 F TTC ou MSI 6163 de Microstar (Slot 1 jusqu'à 550 MHz et plus), environ 800 F TTC

Config 3 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 550 MHz et plus), 680 F TTC ou MSI 6163 de Microstar (Slot 1 jusqu'à 550 MHz et plus), environ 800 F TTC



## Le moniteur

Config 1 : 17" Iiyama A701GT, 2750 F TTC ou 17" ViewSonic PT775, environ 30 00 F TTC

Config 2 : 17" Iiyama A701GT, 2750 F TTC ou 17" ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 3 : 19" Iiyama A901HT, environ 4800 F TTC ou 19" ViewSonic PT 795 environ 5 000 F TTC

MATOS

DELCO

PAR GABRIEL LOPEZ

# C'est le Delco

Les jeux les plus récents poussent les PC dans leurs derniers retranchements. Tout joueur qui se respecte en vient tôt ou tard à essayer d'améliorer sa machine, qui pour ajouter une nouvelle carte graphique, qui pour augmenter la mémoire vive ou changer de processeur... Par la force des choses, un joueur devient bien souvent un spécialiste des « tripes de PC ». Bricolo de génie ou pas, au Delco, nous essaierons de vous aider dans votre quête. Envoyez vos questions « hardware », suggestions, etc. à : Joystick, C'est le Delco, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

## AMD K6-2 ABANDONNÉ AU PROFIT DU K6-3 ?

Même si à terme, il est normal qu'AMD se concentre uniquement sur le modèle 3 plus puissant (et le futur K7), il y a encore un peu de marge pour les amateurs de PC utilisant un K6-2, puisque AMD vient juste de sortir les modèles K6-2 450 (100 X 4.5) et 475 MHz (95 MHz X 5 - Gateway et IBM devraient d'ailleurs l'utiliser dans leurs PC), et il semble qu'un modèle 500 MHz pourrait également voir le jour. Par contre, tout comme le K6-3, ces derniers modèles nécessitent une tension d'alimentation cœur un peu supérieure (2,4 V au lieu des 2,2 V des K6-2 400 ou moins rapides, la tension d'alimentation entrées/sorties restant inchangée à 3,3 V).

## PLANTAGE AU DÉMARRAGE AVEC UN PENTIUM III

Si votre carte mère n'est pas de toute dernière génération, il y a de fortes chances que le problème soit simplement causé par un BIOS qui ne reconnaît pas correctement le Pentium III. Ce type d'ennui est assez classique à la sortie d'un nouveau processeur, quel que soit sa marque. D'autant plus si le processeur intègre de nouvelles fonctions ou améliorations (1). Le mieux, dans ces cas-là, est de contacter votre fabricant de cartes mère, sur Internet ou par votre revendeur, pour voir s'il existe un patch ou très certainement une mise à jour téléchargeable du BIOS de votre ordinateur. S'il faut flasher le BIOS, assurez-vous que vous disposez de quelqu'un de compétent sous la main, ou que vous avez clairement compris le processus, car cette opération mal réalisée peut rendre inutilisable votre carte mère. Si c'était le cas (vous flashez un mauvais BIOS, le PC s'éteint au mauvais moment, etc.), vous pouvez souvent rattraper le coup, en reflashant l'ancien BIOS, si vous avez pris la précaution de préparer une disquette système de secours en contenant une copie. Vous avez intérêt à remettre votre ancien processeur, le temps de faire les manipulations nécessaires à la mise à jour.

## BUS SOCKET 7 LIMITÉ À UNE FREQUENCE DE 100 MHZ ?

Officiellement, la norme Super Socket 7 est conçue pour une fréquence de bus frontal (Front Side Bus) maximum de 100 MHz (2). Officieusement, beaucoup de modèles proposent des réglages de fréquence supérieure, qui peuvent être différents selon le chipset utilisé (3). La situation est donc à peu près identique au monde actuel des cartes mère Intel, sauf que les prochaines architectures Intel reconnaîtront officiellement le 133 MHz. Bref, dépasser les 100 MHz sur le bus frontal revient actuellement à « surcadencer » votre PC (voir Delco Joystick n° 100), avec tout ce que cela implique comme précautions et éventuels risques supplémentaires (prévoyez un backup du disque dur, notez les paramètres du SETUP). De ce point de vue, les cartes mère SS7 ont un peu plus de mal à monter en fréquence que leurs concurrentes « slot 1 », simplement parce que leur cache de niveau 2 (qui devient de niveau 3 si l'on possède un K6-3) n'est pas intégré dans le processeur comme les Pentium ou Celeron, mais sur la carte mère (4). Cet inconvénient est un peu contrebalancé par la plus grande quantité de caches N2 utilisable (jusqu'à 2 Moctets avec le MVP3).

Un PC à base de carte mère SS7 de qualité fonctionne sans trop rechigner jusqu'à 112/115 MHz environ (avec de la SDRAM PC100). Faire mieux est envisageable. Cela demande une carte mère équipée d'un cache de niveau 2 le plus rapide possible (mémoire à 4.5 ns ou moins), ainsi que, pour la mémoire principale, d'excellentes barrettes mémoire SDRAM PC100 (5), voire des PC133 quand elles seront disponibles. De plus, il ne faut pas négliger que monter la fréquence du bus frontal pousse également la fréquence de tous les bus associés. Par exemple, à 124 MHz, le bus PCI est généralement obtenu en divisant par 3 la fréquence. CPU soit 41,3 MHz au lieu du 33 standard, et le bus AGP correspond soit au 2/3 de la fréquence CPU (82,6 MHz), soit à la fréquence CPU (124 MHz) au lieu des 66 MHz standard. Si la carte mère est bien conçue, il peut exister des options pour verrouiller la fréquence PCI ou AGP sur une valeur supportable, tout en poussant la fréquence du bus système (FSB). De même, si vous disposez d'une carte AGP très récente, elle peut parfaitement supporter 100 MHz ou plus. Il ressort de tout cela que le facteur limitatif vient des vieilles cartes d'extension PCI ou ISA (ce dernier fonctionne au tiers ou au quart de la fréquence du bus PCI et est donc lui aussi touché par une augmentation de fréquence du bus système).

## CARTE VIDÉO AGP ET SOCKET 7

Un des domaines où les PC à base de cartes mère « Slot 1 » (basés sur les processeurs Intel Pentium II/III, Celeron) gardent un petit avantage

sur ceux utilisant le super socket 7 est celui de la facilité d'utilisation d'une carte graphique AGP. Cela ne veut pas dire que l'on ne peut pas employer de carte graphique AGP avec un SS7 ; ça signifie simplement que, dans les cas difficiles, il faut s'armer d'un peu de ténacité pour surmonter les plantages initiaux. Mais avec une carte AGP bien optimisée pour le SS7 - carte vidéo à base de Savage 3 ou 4, Voodoo 3... secondée par un pilote dernière version, supportant 3DNOW! par exemple - une machine à base de K6-2 350 obtient des scores proches d'un système Celeron de même fréquence. Rassurez-vous, même avec des cartes graphiques type TNT, peu réputées pour leurs performances en environnement SS7 (par rapport aux plates-formes « Slot 1 » où elles sont au top), on obtient des performances d'affichage décentes sur le même K6 350/400 (bon, il ne faut pas compter jouer en 1280x1024 à Quake 2 à 80 fps, mais pour un usage normal en 640x480 ou 800x600, voire 1024x768, la très grande majorité des jeux tournent de manière plus que convenable, surtout quand on sait que la plupart des moniteurs vidéo sont encore des moniteurs 14/15 pouces, limités au 1024x768. Voici donc quelques conseils pour surmonter les divers problèmes d'installation des cartes vidéo AGP :

1) Avant installation, faites un backup de vos données, vérifiez que vous avez une disquette système W95/98 avec pilote de CD-Rom. Configurez votre affichage Windows en mode « carte graphique standard PCI » par le panneau de config affichage/propriétés avancées.
2) Démontez votre ancienne carte vidéo et installez la carte AGP dans son connecteur. Reliez le moniteur et démarrez le PC. Appuyez immédiatement sur Esc (ou la touche équivalente) pour aller au SETUP.
Une fois dans le SETUP, il est impératif de modifier plusieurs options :

A) Dans le menu BIOS FEATURES, désactivez « Video Bios Shadow » et « PCI/VGA Palette snoop ».

B) Dans CHIPSET, activez « AGP Mode Support » en mode X1 (quand tout fonctionnera bien, vous pourrez essayer le mode X2) et mettez un nombre de Moctets égal à la taille de votre mémoire vive dans « Aperture Size ».

C) Dans PNP/PCI, activez l'option « IRQ For VGA » et mettez « INIT PRIMARY DISPLAY » en mode AGP.

D) Dans INTEGRATED PERIPHERALS, activez « USB CONTROLLER ».

E) Sauvez les nouveaux paramètres et lancez W95/98/2000.
3) Windows 98/2000 intègre la gestion AGP, ce qui n'est pas le cas pour Windows 95. Si vous disposez au moins de la version OSR2 2.1 (4.00.950B ou 4.00.950C, voir dans Propriétés système) de Windows 95, il existe une possibilité de mise à jour vers l'AGP. Le support AGP est intégré dans le « package » permettant l'exploitation des ports USB. Il faut vous procurer, auprès de Msoft, les « mises à jour » USBUPP et USBUPD2.
4) Si vous devez mettre à jour W95, installez d'abord USBUPP, puis USBUP2.
5) Installez une version récente de DIRECTX (on en trouve d'assez fraîches sur les CD d'un certain magazine...).
6) À présent, introduisez la disquette des pilotes de votre carte graphique, et installez les nouveaux pilotes pour votre carte AGP.
7) Installez le « VXD Driver » correspondant au chipset de votre carte mère (une excellente idée est d'aller chercher, au préalable, les dernières versions sur le Net directement chez le fabricant du chipset (VIA, ACER (Aladin), SIS), bien qu'il soit possible d'utiliser celui généralement fourni avec les pilotes de la carte graphique (à ce sujet, regardez les autres patches existant pour votre chipset, s'il y en a ; pour bien faire, installez-les avant le package USB/AGP.
8) Rebootez... Normalement, ça devrait marcher. Testez avec divers jeux, démos, benches 3D pendant quelques heures pour vérifier la stabilité. Allez vérifier dans les « paramètres vidéo » aux propriétés de votre carte graphique, il doit y avoir une inscription « AGP memory » ou équivalent, où votre carte affiche la mémoire AGP disponible ; si vous avez un message du style « No AGP memory found », il y a un problème.
9) ÇA NE MARCHE PAS !!
- Éteignez le PC, rebootez. Mieux ? Non ! Désinstallez l'USB/AGP, les pilotes graphiques (remettez le mode standard), le VXD et recommencez une installation depuis le début. Mieux ? Non !
- SYMPTÔMES : votre machine bloque assez rapidement ; le bureau Windows se « bouffe » progressivement ; des artefacts moches apparaissent ; les icônes disparaissent...
- Vérifiez que le radiateur/ventilateur est bien plaqué sur la puce vidéo (certaines fixations sont approximatives, et nombre de chips vidéo chauffent beaucoup).
- Cherchez à savoir si vous n'avez pas un conflit avec une carte d'extension. Le mieux est de retirer toutes les cartes (sauf la carte AGP) et d'essayer de les réinstaller peu à peu. On a déjà rencontré divers conflits (vieille SoundBlaster16...), absolument pas détectés par Windows, spécialement si on utilise encore d'anciennes cartes ISA non PnP. Il faut alors re-allouer manuellement les IRQ pour éviter que, comme par hasard, l'interruption utilisée par la carte AGP ne soit également réclamée par une autre extension.
- Vérifiez (cavaliers sur la carte mère) que votre bus AGP fonctionne à 66 MHz (une fréquence de 100 MHz peut planter une carte AGP de première génération). Au fait, pas d'overclocking pour l'installation de la carte graphique...
- Vérifiez que vous n'avez pas un problème avec la fonction « allocation d'écriture » des K6/K6-2, spécialement si vous avez un chipset Ali Aladin (voir Delco Joystick n° 101).
- Retournez au SETUP et désactivez cette fois-ci les fonctions suivantes : Pour le VIA MVP3 (noms différant parfois pour les autres chipsets) : « DRAM Read pipeline », « Cache Read pipeline », « Write pipeline cache », « Read around write ». Pour le chipset ALI : « Posted write framebuffer ». L'inhibition de ces fonctions diminue les performances de votre PC ; une fois votre sytème stable, essayez de trouver la meilleure combinaison possible en les activant une à une.
- Vous pouvez aussi essayer de vous procurer des versions plus récentes de vos pilotes graphiques (Internet, CD joy...).
- Recommencez l'installation à partir d'une version vierge de Windows (complètement bestial, mais parfois on s'aperçoit qu'après avoir reformaté la partition où se trouvait Windows et réinstallé totalement ce dernier, les choses vont beaucoup mieux).
Si vous le faites et que vous utilisez W95 avec un K6-2 333 ou au-dessus, n'oubliez pas de patcher W95 pour un bon fonctionnement processeur (patch pour régler le fameux problème « d'erreur de protection » survenant avec les K6 marchant à plus de 300 MHz, voir chez AMD ou Msoft) en mettant provisoirement le processeur à 300 MHz.
- Faites une mise à jour du BIOS de la carte graphique. Si, si c'est possible avec certaines Matrox ou Asus (voir votre revendeur ou le site du fabricant).
- En dernier recours, faites une mise à jour du BIOS de votre carte mère.

## Notes

(1) Une simple augmentation de fréquence pose rarement des problèmes au BIOS. Par contre, certains logiciels mal programmés peuvent être sensibles à une fréquence supérieure du processeur.
(2) Qui sera aussi la fréquence de fonctionnement de la mémoire principale, sauf avec les cartes mère SS7 à base de chipset VIA MVP3 dites « asynchrones » capables d'utiliser une fréquence plus lente pour la mémoire principale (normalement 66 MHz), alors que le cache mémoire N2 fonctionne à 100 MHz (ou plus).
(3) Les cartes mère à base de chipset VIA Apollo MVP3 proposent couramment, en plus du 100 MHz, les fréquences 112 et 124 MHz, alors que celles à base d'Ali Aladin V proposent du 100, 105, 110, 115, 120 MHz. Les cartes mère les plus récentes vont même jusqu'à 133 MHz (par exemple l'Asustek P5S-VM basée sur le nouveau chipset SIS 530) ou plus (Iwill XA100+ à base d'Aladin 5 qui monte à 140 MHz).
(4) Le cache mémoire N2 des Intel Celeron A est directement gravé sur la puce du microprocesseur, ce qui lui permet de fonctionner à la même fréquence que ce dernier, soit 466 MHz pour la version actuelle la plus rapide, tout comme d'ailleurs le K6-3 où il fonctionne à 450 MHz pour le dernier modèle le plus rapide.
(5) On sera obligé de paramétrer des temps de rafraîchissement plus longs dans le Chipset SETUP, pour qu'elles supportent ces fréquences élevées. Il faut principalement faire passer l'option « SDRAM CYCLE LENGH » ou « CAS LATENCY » de 2 à 3 et faire de même pour « SDRAM RAS TO CAS DELAY » et « SDRAM RAS PRECHARGE TIME ». On peut aussi modifier la vitesse des accès en lecture/écriture (DRAM TIMING...) vers un mode plus lent. Notez que les performances des SDRAM PC 100 « overclockées » sont assez variables, certaines supportent péniblement le 105 MHz quand les meilleures (rare !) acceptent de fonctionner à 133 MHz une fois les paramètres SETUP adaptés.



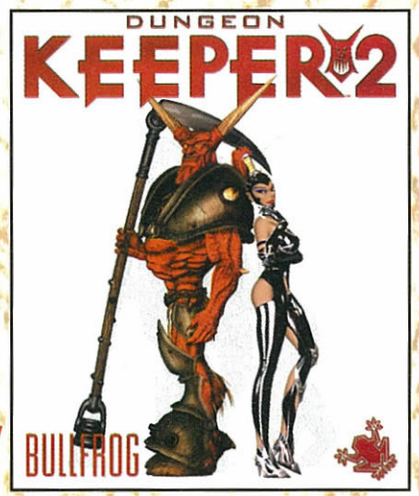

© 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, Bullfrog, le logo Bullfrog, The Hand of Evil (la main du diable) et Dungeon Keeper sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Bullfrog Productions Ltd est une société d'Electronic Arts. Windows est soit une marque commerciale, soit une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. QSound et le logo Q sont des marques déposées de QSound Labs, Inc. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. Tous droits réservés.

# NCOURS Keeper 2




## GAGNEZ DES DIZAINES DE LOTS :

**Des jeux DUNGEON KEEPER 2,**
**Des jeux DUNGEON KEEPER Gold Classic,**
**Des enceintes MICROSOFT DIGITAL SOUND SYSTEM 80 USB,**
**Des joysticks MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK,**
**Des figurines "Horny", des jeux de cartes DK2, Des tapis de souris DK2, Des portes CD DK2 et 1 PLV géante « Horny & Mistress ».**







taille réelle
1,90 m







BULLFROG PRODUCTIONS LTD

ELECTRONIC ARTS®




Microsoft

SideWinder Compatible Force Feedback Pro

© Microsoft. Tous droits réservés. Microsoft et SideWinder sont des marques déposées de Microsoft aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

# YSTICK

1,29frs/mn

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

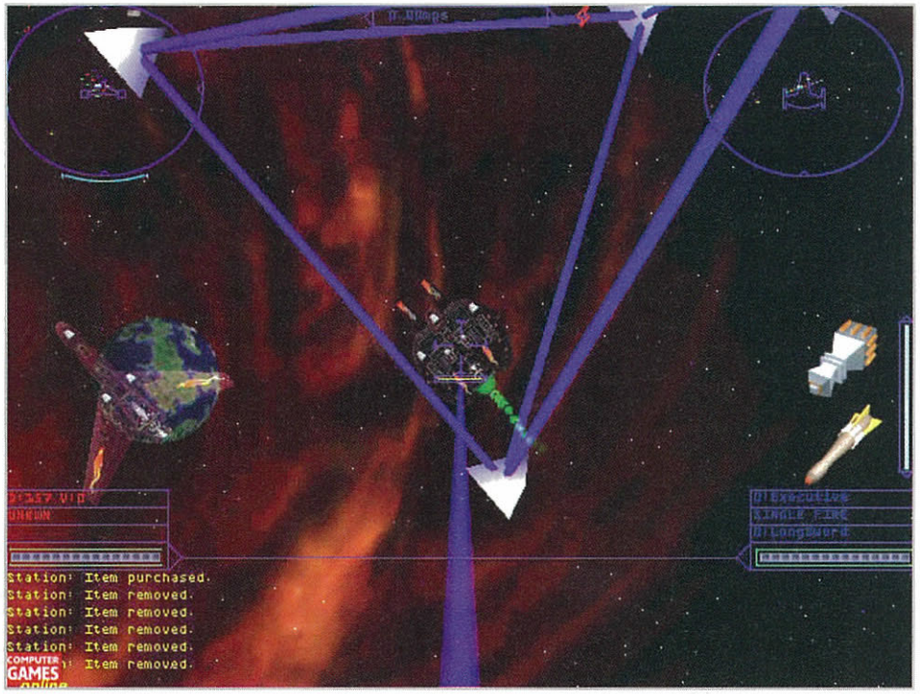
Concours valable du 1er juillet au 31 août 1999, gagnez 12 DUNGEON KEEPER 2, 12 DUNGEON KEEPER Gold Classic, 4 paires d'enceintes MICROSOFT DIGITAL SYSTEME 80 USB, 4 joysticks MICROSOFT FORCE FEEDBACK, 12 figurines "Horny", 8 jeux de cartes DK2, 8 tapis de souris DK2, 8 portes CD DK2 et 1 PLV géante "Horny & Mistress".

# NETNE

Ce mois-ci : troisième et dernier volet de l'aide de jeu sur Civilization : Call to power, et quelques précieux conseils pour débuter à l'excellent Tribes. C'est bien le moins qu'on pouvait faire pour vous aidez à passer l'été.

## JUMPAGE VERS L'ESPACE

Voici un nouveau venu dans les jeux online spatiaux : Jumpgate de Net devil. À l'instar d'un Mankind, il propose un univers fixe et immense sur lequel on pourra connecter un nombre quasi infini de joueurs. Comme tout bon jeu de cet acabit surnommé « elite-style » - du nom du jeu de David Braben - le joueur pourra se la jouer diplomatique, marchand pirate ou tyran de l'espace. Il incarnera un personnage disposant de différentes habilités façon « jeu de rôles ». Les vaisseaux spatiaux pilotables, tous uniques quant au niveau de leurs modèles de vol, comprennent une cinquantaine de types très éclectiques. On n'en sait pas plus pour l'instant, ni sur le jeu ni sur l'éditeur mais ce dernier pourrait bien envisager une commercialisation via le Net, avec un abonnement mensuel comme cela commence à se faire de plus en plus.









## VIRUS... VIRUS... VIRUS...

Samedi dernier, un nouveau virus, se transmettant par e-mail, à la façon d[illegible]tte fille légère, s[illegible]uché nos côtes. Non, il n'est pas belge ni bourré de dioxine, ni [illegible]até, mais bel et bien dangereux, juste comme ça. Son nom est ExploreZ[illegible] bêtement lancé, de détruire des fichiers sur votre bécane, mais auss[illegible]ent Outlook Express, et votre recueil d'i[illegible]lle Halliday. La chose est d'autant plus mesquine, que bien sou[illegible]e d'un fichier attaché à une réponse à un ancien message [illegible]ù vous rouliez sous la table, au cours d'une orgie romaine)[illegible]e ne plus me répondre, ivre, à l'une de mes lettres,.

### TELEX

Un autre site francophone pour Baldur's Gate : la French Tavern.

http://www.frenchtavern.com/

### TELEX

Le site de BG Forgotten Page a été élu meilleur site francophone sur Baldur's Gate, par Interplay et Gamelog.

http://www.ifrance.com/bgfpage/

## NI VU NI VU

Electronic Arts et Origin ont lancé, d'une manière officielle, en début de mois, leur nouveau jeu de rôles appelé Ultima Online : Second âge. Désormais, là, si vous sortez de chez vous, vous devriez être capable de le trouver en magasin. Non, vous n'êtes pas sous PCP, c'est juste un communiqué officiel. Du coup, là on est le 15 pas moyen de trouver un exemplaire de cette boîte chez mes revendeurs ou crémiers préférés. Que se passe-t-il ? La France ne ferait-elle pas partie de l'Europe ? Les Anglais retiendraient-ils jalousement ces jolies boîtes par devers eux ? Pourtant, dans ce même communiqué, on apprend que le lancement de ce second chapitre va bénéficier de la base de 15 000 Européens s'adonnant à UO, dont nombre d'entre eux sont certainement des Francais. Face à une telle mauvaise foi, on est en droit de se demander où Richard Garriott a-t-il donc pu mettre tout son talent ?

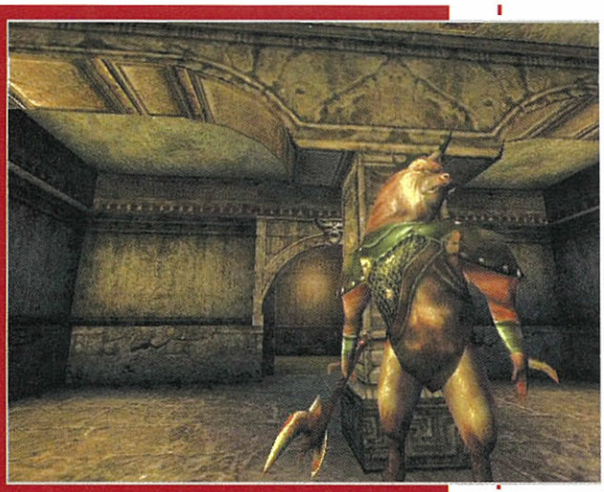
# WS

## KASPAR AILLEURS

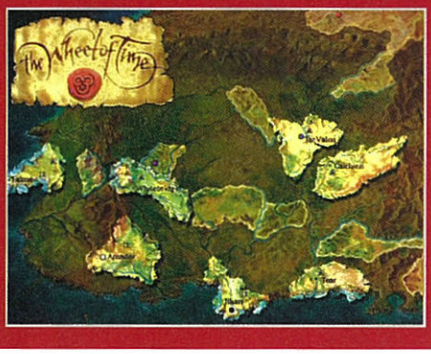
Kasparov, après s'être fait battre aux échecs et à colin-maillard par toutes les calculatrices programmables du monde, a décidé de se replonger dans une vie de défi. Cette fois-ci, prenant son courage à deux mains, il va s'attaquer à vous. Oui, vous avez bien lu. C'est en effet un projet de la Microsoft gaming zone. Chaque inscrit se verra remettre une petite sonnette reliée à un câble à haute tension - lui-même relié à Kasparov - sur laquelle il suffira d'appuyer pour réveiller le champion russe et le voir jouer son coup. Magie du virtuel, souvenir du goulag.

## WOT

Wheel of Time, vous connaissez ? Mais si, on vous en parlait le mois dernier, dans le cahier réservé à l'E3. Mais si, ce « jeu de rôle » de GT Interactive, basé sur un moteur à la Quake... Eh bien, GT vient de lâcher quelques screenshots tirés de la partie réseau, plus précisément d'un mode deathmatch. Aussi, rien que pour le plaisir, voici de nouveaux screenshots. Bon, c'est aussi parce que j'aime bien les images, d'une manière générale.








## KIRK A MICROSOFT !

Les amateurs de vieux pyjamas oranges et de races biologiquement étranges vont enfin avoir l'occasion de s'affronter online. En effet, Star Trek Starfleet Command, le fleuron des simulations stratégiques de vaisseaux spatiaux de la fédération passe online sur la Microsoft gaming zone. Plus rigolo, mais de moins bonne facture en multijoueur, Midtown madness, le clone contemporain de Vette!, sévit lui aussi sur la zone.



## TELEX

Une guilde française pour le très coopératif Tribes : la tribu des @narchistes.

http://perso.club-internet.fr/fbecavin/tribesfutur/main.htm

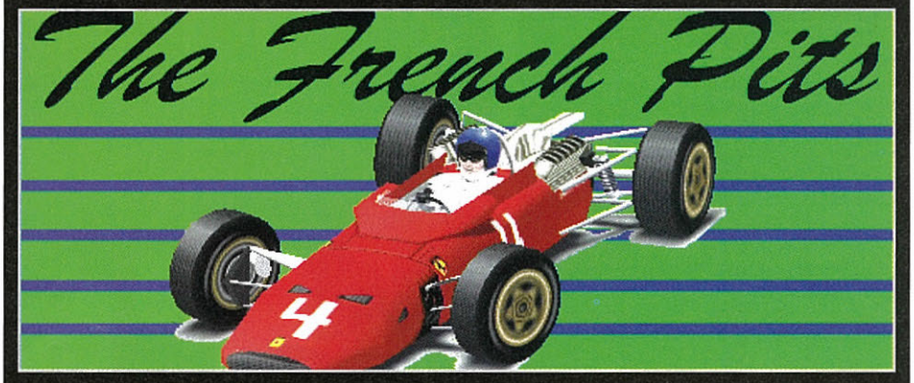
## IMOPA

Interactive Magic (dont quelques succursales internationales sont en grande difficulté) a enfin trouvé le moyen d'obtenir les meilleures reviews sur le site The Wargammer (www.wargamer.com) . Non, ils ne vont pas investir dans la recherche et développement, ni même dégotter de nouveaux talents, mais bel et bien acquérir le site. Bonne chance, les amis !

## EVERQUEST, À JAMAIS. JAMAIS !

Verant Software, le développeur au nom de reptile d'Everquest, vient de se payer les services de cette vieille crapule de Brian Hook, ancien programmeur d'Id Software, qui a bossé notamment sur Quake 2 et 3, des jeux d'action confidentiels. Mais Hook a surtout travaillé sur l'API Glide pour 3Dfx, ainsi que sur Open GL. Du coup, on peut dire, sans avoir peur de se gourrer, que le gars « touche sa race en accélération 3D ». Il déclare, à propos de son admission dans l'équipe, qu'il « fait confiance à Verant pour dominer le monde du jeu multijoueur ». Pour ajouter ensuite qu'il est très « fier de contribuer à une ligne de produits qui se posera en benchmark vis-à-vis des autres jeux multijoueur de masse ». Bigre. Il ne doute de rien.

## LA CAISSE À DANY WILDE




On a bien attendu, depuis 1967, pour remonter dans la caisse à savon à Brett Sinclar. Voilà un site pour tous les fans de Grand Prix Legends, la meilleure simulation de F1 rétro. Au programme : de nouvelles voitures, des circuits, des éditeurs, des records…
http://grandprixlegends.virtualave.net/

# pasnet

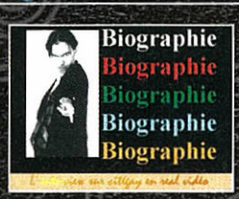
*Ce mois-ci, dans Pas Net, la variété française et internationale est à l'honneur. Je me sens un peu comme Laurent Boyer présentant « Graines de star », du coup. Tous ces nouveaux talents, ça me donne des frissons dans le dos (celui de la honte ?). Artistes aux chansons engagées, audacieuses et talentueuses, tous méritent la plus grande attention. Des musiques qui s'écoutent dans le silence le plus total. Certaines provoqueront peut-être un malaise voire des troubles intestinaux. Nothing to loose...*

## Cobaye's song



Slaid Cleaves est un chanteur country comme il y en a des millions au Texas. Pourtant, il espère bien percer un jour car le garçon d'Austin a bien galéré. En fait, cela fait 5 ans qu'il poireaute devant les maisons de disque, une K7 à la main et sa bouteille de perfusion dans l'autre. Sa home page du http://www.slaid.com/ nous apprend que « ses veines portent les marques des 5 ans qu'il a passés à travailler comme cobaye pour un laboratoire médical ». Bref, Slaid Cleaves a galéré 15 ans, dont 10 pour se trouver ce pseudonyme grotesque.

## Rien à perdre, rien à gagner




Philippe Thebault se définit lui-même comme un chanteur gay fantaisiste ce qui se passe totalement de commentaire, convenez-en. Il a su, avec « Nothing to Loose », conquérir le cœur de toute la rédaction. Une seul regret, le fichier .wav téléchargeable sur son site (il précise qu'il est très léger et ne pèse que 700 octets, ce qui est effectivement très léger), son fichier donc, plante malheureusement au bout d'une minute. (Une erreur s'est produite lors de la lecture du fichier. Erreur=8004022F). Par contre, on en entend largement assez pour se faire une idée précise. Vraiment, ne ratez pas ça, vous vous en voudriez. Tiens, son compteur de hit est bloqué sur 128 depuis 1997 aussi. L'incontournable « Nothing to loose » :
Nothing to loose (x4)
Last night I realised how much I love you
Your smile and your sight trade me with de light
(Là, le fichier plante)
http://www.multimania.com/thebault/index/index.html

## Romantico

Sherwood (alias Miguelito) est un chanteur de charme. Son répertoire contient plus de 500 titres issus du soul and jazz, rythme & blues, quelques hymnes nationaux et les chansons de X-or et d'Oum le dauphin en chinois. Sa page du http://www.romanticrecords.com/sherwood.htm précise qu'il est aussi connu pour enregistrer d'une seule traite sans punch-in ou punch-out et qu'il refuse toute manipulation digitale. Le dernier CD de Sherwood est disponible chez Romantic Records un label connu jusqu'ici pour s'être spécialisé dans l'édition de musique sataniste et hardcore.



## Telex.....

Sans doute l'un des plus beaux sites en shockwave que j'ai pu voir http://www.oeilpouroeil.fr/index1.htm

La première carte routière d'Internet. http://www.cybergeography.org/atlas/atlas.html

# RÉSEAU

## ESCLAVE DU MULTIJOEUR

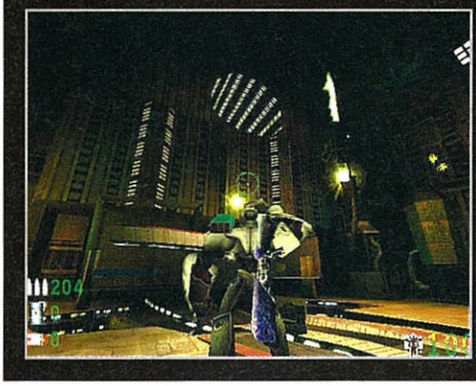
Contre toute attente, Accolade a décidé de retarder la date de sortie de Slave Zero, logiciel nordiste de simulation de robot sauteur en zone urbaine. L'excuse invoquée est le fignolage du code multiplayer, qui devrait inclure des protocoles ipx, tcp et modem pour des deathmatch ou des jeux en équipe endiablés jusqu'à 16 joueurs. Ahhh ! vivement lundi. Bon Dieu, ce que je suis hypocrite !

### TELEX

Le site de Bob Ranger, en français sur Half-Life.
http://perso.cybercable.fr/bbranger



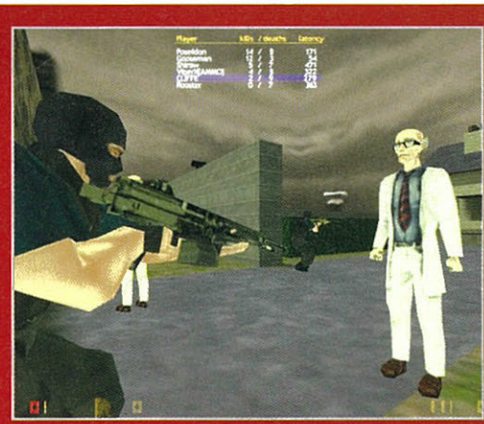






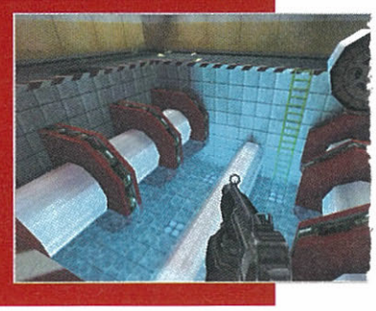
## HALF-LIFE EN DÉLIRE

Les modifications pour Half-Life sont légion. En allant faire un petit tour sur le site Wavelength, j'en ai dénombré plus de 120 ! Entre les délires d'un soir et les trucs débiles (genre une modification égyptienne), on peut quand même trouver quelques trucs valables : du teamplay orienté Seconde et Troisième Guerre mondiale, de la brigade antiterroriste (Counterstrike), de l'évasion de prison (jail break)... Bref, si vous vous ennuyez avec votre Half-Life de base :
http://www.contaminated.net/wavelength/tclist.htm









# UO AUX ENCHERES

Un joueur français aurait vendu son perso pour la coquette somme de 2 000 $ sur ebay, soit un prix de 12 400 F francais. Grosse consolation : l'acheteur est anglais.
http://cgi.ebay.com/aw-cgi/eBayISAPI.dll?ViewItem&item=104302005

# TELEX

Mankind continue son petit bonhomme de patch. Pour suivre la construction du premier jeu online en kit :
http://www.mankind-news.com/

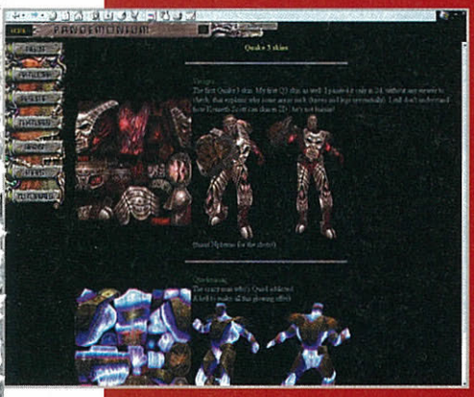
# X-WING ALLIANCE ET LES TOURELLES

Le patch multi-crew permet, juste en modifiant le fichier shiplist.txt, de piloter à plusieurs n'importe quel vaisseau de X-Wing Alliance disposant de tourelles (un joueur dans une tourelle, un autre au pilotage...). LucasArts nous avait bien caché cette fonctionnalité. Pour récupérer le fichier ad hoc et avoir toutes les indications sur la manipulation, faites donc un petit tour au (download/patches) :
www.xwingalliance.net




# COUIC 3 ET CIE

Alors que Wanda et Cap'tain Ta Race sont encore en train de fragger comme des gorets à 2 mètres de mon bureau (je les rejoins quand j'ai fini cette niouze), la communauté quakienne est plus que jamais en pleine effervescence, avec l'arrivée de l'enfant prodige.



Sur le site http://www.fondation.com/quakefr les forums QuakeFR tournent à plein régime.

L'équipe nationale de Quakeworld a enfin son site : http://www.multimania.com/teamfr

La Ligue Quake3ArenaFR est en train de se monter : http://perso.wanadoo.fr/aegnor/

Une page sur des astuces pour Quake 3 : http://www.multimania.com/tricks

Les premières skins pour le model visor : http://www.fondation.com/pandemonium











NOUVELLES SALLES DE JEUX EN RESEAUX

STARCRAFT QUAKE UNREAL DUKE NUKEM ALERTE ROUGE WARCRAFT MOTOR RACER AGE OF EMPIRE TOTAL ANNILIHIATION

1/2 heure Gratuite sur présentation du magasine



25 F. de l'heure à partir de 18 h.
À compter du 15 juin : forfait vacances :
de 14 h à 19 h - 100 F

TETR@NET

Ouvert 7j / 7

50 blvd Murat Paris 16
M° Pte St-Cloud
tél : 01-46-51-10-00

23 rue viéte Paris 17
M° Wagram
tél : 01-46-22-19-00



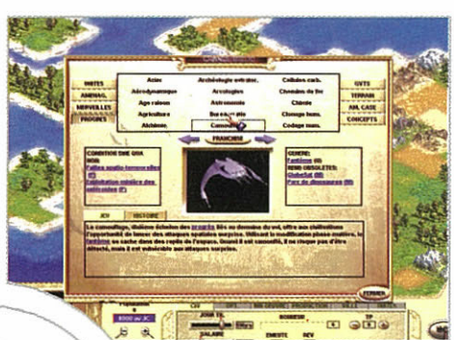
Voici la troisième et dernière partie de notre triptyque consacré à l'excellente suite de ce grand jeu. Comme d'habitude, vous trouverez un conseil pour l'âge dans lequel vous vous trouvez (ici la période moderne), mais aussi des stratégies glanées sur le Net ou autour de nous, plus quelques tableaux et aides de jeu afin de bien optimiser tout votre jeu réseau comme des oufs.

# CIVILIZATION CALL TO POWER
# L'AGE MODERNE

## AU COMMENCEMENT...

Vous voilà sorti des âges obscurs avec votre poudre à canon, et des cités de plus de 70 citoyens, enfin on l'espère.

En entrant dans les âges modernes, sachez que tout va se passer de plus en plus vite : des civilisations un peu faiblardes resteront dans les âges obscurs, au fur et à mesure que les plus puissantes diminueront au minimum leurs échanges technologiques. Si cela est votre cas, si vous êtes une nation un peu paisible, nul doute que vous pouvez vous faire bouffer en une trentaine de tours. Aussi, commencez à penser au vol de technologies. Oui je sais, c'est pas bien beau, limite pas trop honnête, mais pour survivre, c'est la seule solution. Si vous vous trouvez dans le deuxième cas, commencez à couper les vivres aux autres et à réviser à la baisse vos largesses. Tout du moins, envers les nations supérieures ou égales à la vôtre. Vous pourrez toujours « sponsoriser » une petite nation, tout en sachant que votre investissement sera voué au néant puisque cette dernière se fera invariablement bouffer. Donc autant que ce soit pour vous, si c'est l'une de vos voisines. Si elle est par contre éloignée, il peut être intéressant de l'entretenir à coups de quelques pièces d'or, histoire de la contrôler diplomatiquement et de pouvoir l'envoyer mener une guerre suicidaire contre l'un de vos ennemis puissants. Cela ne servira pas à grand-chose, mais votre adversaire pourra perdre du temps en répondant au moucheron, en tentant d'envahir ces cités pour récupérer des quignons de pain et, en bref, en vous foutant une paix royale car dans CTP, comme dans la vraie vie, rares sont les nations pouvant mener deux guerres de front.

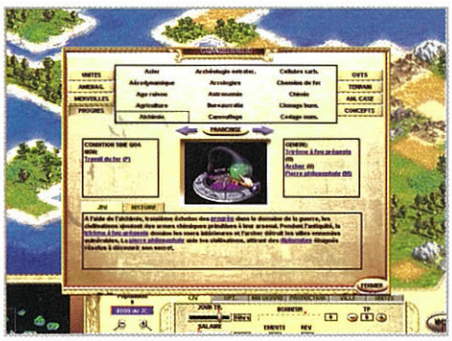




Les deux façons d'accélérer la recherche à son potentiel maximum est certainement d'avoir un gouvernement adapté qui favorise la prolifération des scientifiques et des recherches, mais aussi de construire le laboratoire d'Edison et Internet. Bien entendu, n'agissez pas bête-











# LES AFFRES DU RÉSEAU

Voici quelques conseils et considérations sur le mode réseau de Call To Power version 1.1, en direct d'Activision. On peut trouver ce fichier plus complet au http://download1.activision.com/activision/civilization/readme.rtf. On y apprend notamment que le temps de latence et la perte de paquets sont des facteurs à garder au plus bas, de façon à avoir un jeu stable sans déconnexions inopinées. Bien entendu, plus le nombre de joueurs humains est élevé, plus le risque est grand. Les couleurs de pings correspondent aux chiffres suivants : vert de 0 à 300, jaune de 301 à 500, et rouge au-dessus de 500. Pour un jeu stable, utilisez le plus grand nombre de joueurs verts possible, et n'autorisez pas plus de deux joueurs jaunes. Les joueurs en rouge seront à bannir. Il est possible d'adresser un message en « priver » à un joueur avec la commande « /msg (numéro du joueur) », histoire de préparer ses coups en fourbe. Il est aussi conseillé de ne jamais débuter avec plus de quatre colons en démarrant à l'âge de la génétique ou du diamant, puisque cela créera d'entrée un revenu négatif vous empêchant de bien gérer votre empire dès le premier tour. Pour finir, refusez le mode Auto cycle, histoire de bien tout passer en revue avant que la main ne soit donnée à un autre joueur. D'une manière générale, sauvez les parties, au cas où... Précision : seul l'hôte peut générer des sauvegardes viables du jeu.

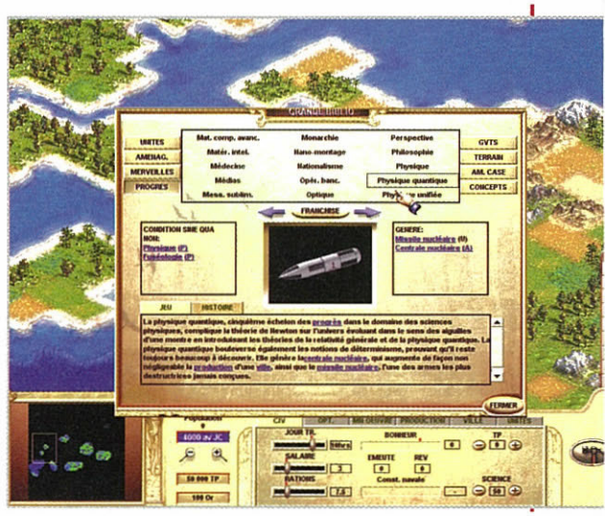
ment en recherchant les archéologies aliennes : elles rendront les deux précédents domaines immédiatement obsolètes.

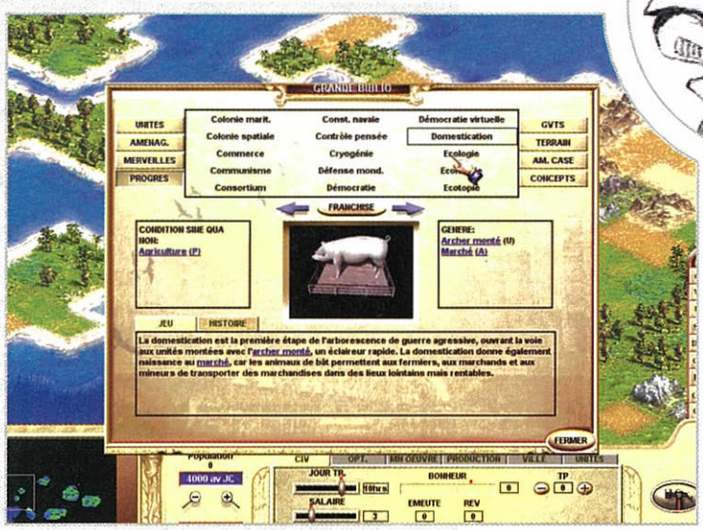
## HACHIS PARMENTIER

Ce serait une belle erreur de recycler ou d'upgrader toutes les anciennes unités. En effet, certaines tels le canon ou les mousquetaires ont des potentiels assez élevés pour les réutiliser en défense. Faites donc un pack « vieille armée » de ce tas, et utilisez-le pour défendre les villes nouvellement construites ou prises d'assaut.

Les filiales sont des armes incroyablement puissantes pour l'époque contemporaine. En effet, il suffit de quelques-uns de leurs passages au milieu de vos frontières pour vous ruiner un royaume. Contre celles-ci, deux défenses « soft » : tout







# UN PATCH À TOUT PRIX !

Patch 1.1. sorti depuis peu, ce patch est vraiment indispensable. Il ajoute quelques fonctionnalités et fixe un nombre incroyable de bugs. Pour avoir une liste non exhaustive de tout cela, allez donc lire le readme (www.activision.com) qui doit faire une bonne douzaine de pages. On y trouve aussi un éditeur qui supporte les bases de données faites par les joueurs, écrasant celles par défaut du jeu. Du coup, cela ouvre la porte à quelques possibilités très excitantes, comme créer des unités, des civilisations ou même des merveilles du monde.

D'autres améliorations apparaissent, comme la possibilité d'insérer une unité au milieu d'une liste de construction. Côté améliorations d'interface, la touche « Esc « referme enfin toutes les boîtes de dialogues et fenêtres encombrantes. L'auto save fonctionne aussi correctement, et comble de joie, on peut inverser les boutons de la souris. Côté unités, on trouvera des missiles nucléaires qui n'exploseront pas au contacts des unités Stealth, et aussi quelques nouveau Prerequisit comme le Space plane, qui requiert désormais « advanced composites « pour se construire. Côté commerce, les joueurs pourront désormais échanger des biens avec une cité qu'ils n'ont pas encore découverte sur la carte, mais ils devront pour cela avoir appris l'avancement « Trading Maps «. Côté merveilles du monde, le GlobeSta enlève le brouillard de guerre pour la civilisation qui l'a construit. En gros, là je viens de vous citer un dixième de ce qui a changé, c'est donc un patch énorme, et, je le répète, absolument indispensable pour le réseau. Puisqu'en plus de cela, il rend le jeu beaucoup plus stable.


FairGame

JEUX EN RESEAUX INTERNET

de 20 a 25f de l'heure

Reseaux 100 Mbs, Pentium III 450 Mhz, Ecran 17" Ilyama

1 heure offerte sur presentation du magazine

Jeux Neufs - Occasions
Imports
Achat - Vente

| | |
|---|---|
| Carte video Maxi Gamer Xentor Riva TNT2 16 Mo | 790F |
| Carte video Maxi Gamer Xentor Riva TNT2 Ultra 32 Mo | 1295F |
| Moniteur 17" Ilyama S702GT | 2375F |
| SDRAM PC 100 32/64/128 Mo | 210/360/842F |

19 rue du Cardinal Lemoine Paris 5ème Tél : 01 44 07 21 32

# pasnet

## Ce gars ira loin, ce gars ira à Melun



Non, Carlo Bargnesi n'est pas n'importe qui. Si vous avez besoin de vous en convaincre, observez bien sa photo : oui, il porte bien une cravate noire et blanche avec des touches de piano dessinées dessus. Du jamais vu depuis la cravate en bois (devenue trop rare de nos jours). Délectez-vous de « Billy Le Kid », un morceau très dansant d'inspiration country. En tout cas, lui au moins, il a déjà son nom de star. Carlo Bargnesi. Mince, ça jette. Croyez-moi, un jour ce nom sera écrit en lettres gigantesques sur la devanture d'un théâtre de Melun. http://www.show-biznet.net/bargnesi/accueil.htm#top

## Marty



Lorsqu'à la rédaction, je leur ai fait écouter une chanson de Marty, ils m'ont tous dit : « Oh, là, je pense que tu as le gagnant ». Marty a 27 ans et exerce la profession d'ingénieur en bâtiments et travaux public. Le soir, il pose son casque de chantier et s'installe derrière son piano : la chanson en amateur. Seulement voilà, le monde du show business est très cruel et il est bien difficile de s'y faire une place. Aussi, utilisant l'ensemble de ses connaissances html, il a décidé de monter une home page pour nous faire profiter de ses titres. Marty au http://www.geocities.com/SouthBeach/Palms/5165/mightymarty/home.htm Je vous recommande en particulier le download de « Make it up », son nouveau titre soul.

## Stéphane Tiépi

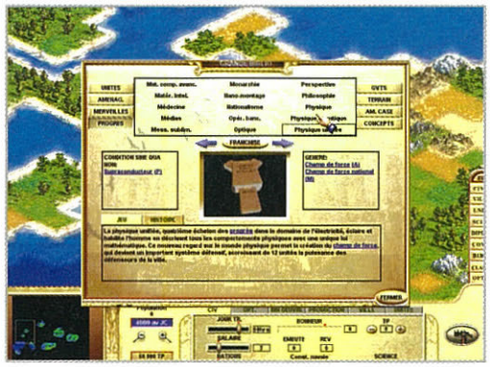
Parfois les mots nous lâchent. Alors, il faut laisser la place aux mots. La chanson s'appelle Karine :
Et puis un jour, on s'est quitté
J'ai perdu mon identité
Pourtant mon cœur était si lourd
D'avoir brisé autant d'Amour
Les bras baissés dans ma prison
Mes yeux fixés sur l'horizon
Je cherchais mon âme, ma divine
Et j'ai crié son nom :
Karine...

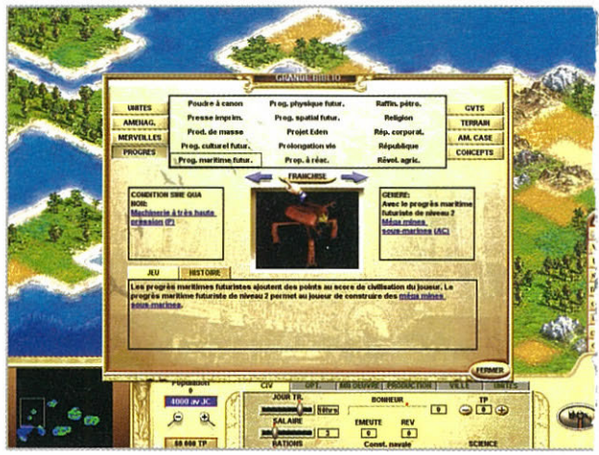
Parfois les mots nous lâchent salement. Enculés de mots. http://www.multimania.com/olympio/
Et croyez-moi, Stéphane Tiépi va nous faire un tube, ça nous pend au nez. Parce que le pire c'est que ses chansons sont super-entêtantes. Elles restent gravées au burin dans la cervelle, pire que la chanson de la pub Oasis Oasis oh ! Oasis Oasis ah ! (vous êtes bien embêté hein, maintenant que je vous ai collé cet air dans la tête). À ne pas manquer non plus « Mi-femme mi-enfant » qui mérite carrément un disque de platine dans le cul.

## Telex.....

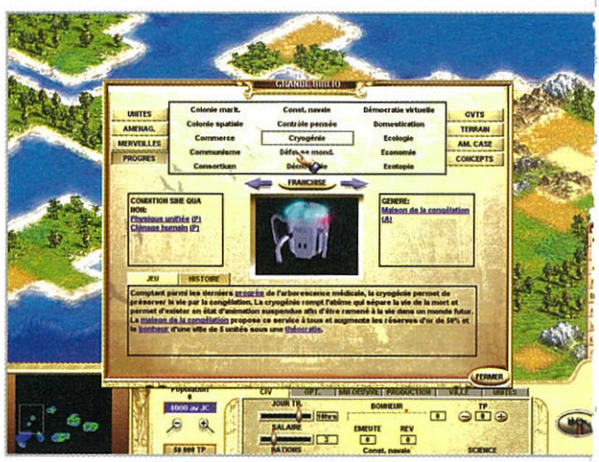
Enseignez à votre chat la propreté grâce à http://www.karawynn.net/mishacat/toilet.shtml. Cette page vous explique comment apprendre à un chat l'utilisation des toilettes. Bien sûr, si votre chat est vraiment doué, posez-le juste devant la page web et laissez-le lire.

Il est temps de se bouger en faveur de Groquik, car demain il sera sans doute déjà trop tard.
http://www.multimania.com/nowaynoe/groquik.html





d'abord, une autre filiale, mais encore et surtout un avocat dans chaques ville qui se chargera de repousser toute tentative d'OPA dans la cité. Mieux encore, il pourra combattre les autres avocats (grâce à des armes telles que « Objection : ! , une publicité subliminale où les télé-évangélistes peuvent eux aussi réduire en cendres l'économie d'une nation avide de télévision et d'autres spectacles ridicules »). Pensez-y lorsque vous vous déciderez à affronter cette société, en avance de quelques dizaines d'années sur vous. Évitez aussi les bourdes de type construction de radars, alors que vous êtes en train de mettre en chantier le global sat.
Surveiller le niveau de pollution d'un adversaire très en avance est aussi un moyen rêvé de savoir quand construire le projet Éden : ce dernier permettra tout simplement de réduire en purée les deux ou





trois villes les plus polluées au monde. Au hasard, les siennes. L'utilisation du nucléaire, aussi horrible soit-elle, requiert toujours une deuxième vague d'assaut pour prendre les cités. On garnira donc les transports de troupes, ou on utilisera des véhicules terrestres rapides pour prendre d'assaut une cité. De la même manière, n'hésitez pas à interdire, à l'intérieur de vos « frontières externes » (eaux internationales), des groupes d'unités ou d'unités de transport très révélatrices des intentions de votre adversaire.

## MODES GOUVERNEMENTAUX

Voici une brève description des gouvernements, et de leurs avantages et inconvénients. Les colonnes parlent d'elles-mêmes. Il apparaît donc qu'il est indispensable de quitter la tyrannie au plus vite, pour se développer. La monarchie n'est pas une solution en soi, à moyen terme. Préférez la théocratie, même si celle-ci vous fera stagner au niveau scientifique comme rarement, tout en vous procurant des unités intéressantes comme les prêtres. Le fascisme est le type de gouvernement rêvé pour préparer une guerre et la mener à peu de frais. Il permet aussi de proclamer une loi martiale plus efficace. Immédiatement après, si possible, passez en théocratie, histoire de rétablir des courbes plus normales.

| NOM | CROISSANCE | PRODUCTION | SCIENCE | OR | MILITAIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Anarchie | très mauvais | très mauvais | très mauvais | très mauvais | très mauvais |
| Tyrannie | très mauvais | moyenne | très mauvais | mauvais | moyen |
| Monarchie | mauvais | moyen | mauvais | mauvais | bon |
| Théocratie | mauvais | bon | mauvais | bon | moyen |
| République | mauvais | bon | moyen | moyen | mauvais |
| Communisme | moyen | excellent | très mauvais | mauvais | bon |
| Fascisme | Moyen | bon | moyen | mauvais | excellent |
| Ecotopie | bon | mauvais | bon | bon | bon |
| République corporatiste | moyen | bon | bon | excellent | moyen |
| Technocratie | bon | excellent | bon | moyen | moyen |
| Démocratie virtuelle | Excellent | mauvais | excellent | bon | mauvais. |

ASJR

www.asjr.com

# Venez jouer dans les salles de l'ASJR avec les meilleures technologies 3D










**Pour plus de renseignements et connaître la salle de jeux la plus proche de chez vous, contactez le 01 39 20 86 03 ou visitez les sites web de Creative Labs, l'ASJR ou Gamelog.**

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

GAMELOG

www.gamelog.com

## Au secours, altern.org est de retour

Entre chanson réaliste et groupe d'instituteur, les Chanteurs livreurs (leur slogan : Les chanteurs livreurs : un groupe qui déménage ) sévissent depuis quelques temps. Le bonheur c'est qu'ils ont enfin une home page bien à eux au http://altern.org/chanteurslivreurs/une.htm. Pour vous instruire mais aussi rigoler, je vous propose d'écouter le tube « L'étudiant » qui remet à sa place bien des concepts abscons de la société. Mais pourquoi altern a-t-il rouvert ses portes si tôt ?

## Je crois bien que c'est Eric, Eric Raynal



Sur sa page, il est précisé que Serge Reggiani lui a demandé de faire sa première partie. Rien d'étonnant à cela, Eric Raynal est une sommité mondiale. Vous même, vous le connaissez forcement. C'est à lui que nous devons Alone in the Dark, LBA 1 & 2 ou encore Time Commando. Batteur de formation, Eric Raynal revient à ses premières amours, après 20 ans d'une absence remarquée des planches. Et c'est immédiatement un fantastique come-back disco. Cliquez sur discographie, puis sur la chanson « Pour que tu restes à moi », qu'il a écrite au sujet du moteur d'Alone in the Dark dont Infogrames ne voulait pas lui laisser les droits. Le site ne propose malheureusement pas d'extraits de ses autres chansons. Pourtant son album « C'est ta vie » est un véritable journal intime du jeu vidéo français. Dans « Que les dieux se souviennent », Raynal chante sa nostalgie des touches molles de l'Oric1. « C'est ta vie » parle avec beaucoup de tendresse d'une graphiste dont il avait cassé les deux mains, un jour qu'elle avait évoqué l'idée de quitter son équipe lors de la programmation de Doggy Dog.
http://www.showbiznet.net/raynal/accueil.htm

## This is X-Tasy



Vous connaissez le film «This is spinal tap ?», si non, allez faire un tour d'abord sur www.moviedatabase.com pour vous instruire puis, juste après, sur la page d'X-tasy au http://www.maska.net/inter-drums/x-tasy/membres.html. Le leader du groupe, Patrick St. Georges, auteur d'une méthode de drums qu'il a écrite tout spécialement pour ses élèves de Drums a fait partie de nombreuses formations aux noms très évocateurs de THE WAY, SWEET 'n SEXY, X-TAZY (j'insiste sur le Z), VIRTUAL LIES et finalement X-TASY (j'insiste sur le S). Mais Patrick n'est pas venu seul : en effet, on apprend que Mario est natif de la même famille que son grand frère Patrick, que ses expériences se poursuivent depuis 1989, à l'occasion, comme claviste-chanteur puis, depuis 1995, comme guitariste-chanteur. Guitariste comme son père, il a acquis, entre autres, la plupart de ses connaissances sous l'entremise de ce dernier. Il a également étudié dans le domaine de la sonorisation et pratique cette technique au sein du groupe, lors des séances d'enregistrements. Lorsque la réalité dépasse la fiction. Comme les liens sont foireux (bien sûr), allez sur http://www.maska.net/inter-drums/x-tasy/ pour récupérer les chansons .

# RÉSEAU

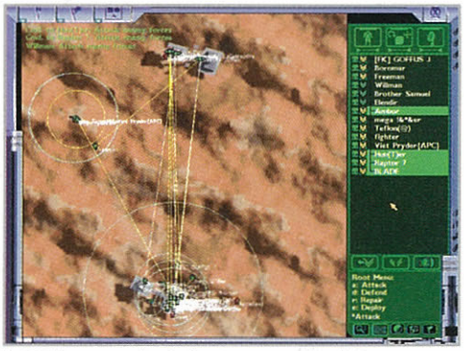
# STARSIEGE TRIBES :

Au cours des premières heures de jeu, on entend beaucoup cette phrase. C'est agaçant. Parfois, on en vient même, le visage rouge et gonflé, à hurler des trucs qui ne sont pas du tout dans le système de chat, tout en vidant ses chargeurs sur un triangle vert, avec qui on buvait une bière en se tapant dans le dos pas plus tard qu'il y a dix minutes. « Je sais, je suis nul, mais tu es mort ». Belle mentalité. Toutefois, il y a un remède : le travail d'équipe.

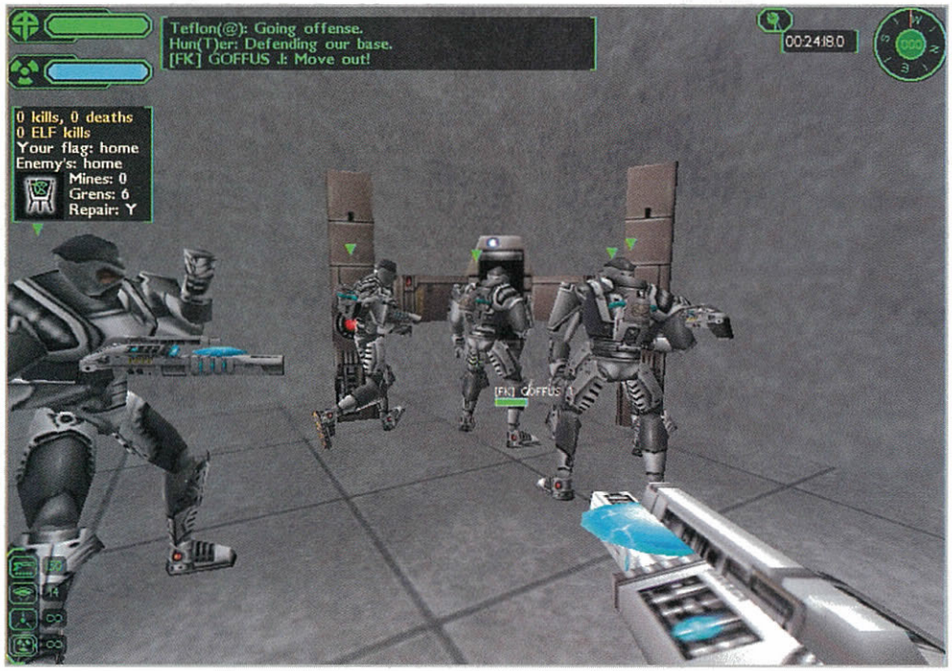
WILLMAN

## PLUS ON EST DE FOUS, PLUS C'EST LE BORDEL

En Catch The Flag, le mode de jeu le plus populaire, il faut au moins 5 à 7 joueurs par équipe. Pas question de négliger l'attaque, généralement assurée par au moins 2 armures légères, ni la défense, plutôt l'affaire de 2 bonnes grosses armures lourdes. Les milieux de terrain, souvent des armures moyennes, sont là pour couvrir le rapatriement d'un drapeau ennemi, pour éradiquer l'adversaire qui cherche à vous carotter le vôtre et pour frayer un chemin dans les défenses ennemies aux armures légères en détruisant notamment les tourelles. Il est toujours mieux de former des binômes, par exemple : un sniper avec un Targeting Laser (laser de visée) qui guidera le tir de Mortar Gun d'une armure lourde bien bourrine. Le rôle de commander est fondamental mais n'est intéressant qu'à partir d'une équipe d'une bonne dizaine de joueurs. Le commander peut, grâce à son PDA, garder une vision d'ensemble de la map et coordonner des stratégies d'attaque complexes : un débarquement offensif pour détruire le générateur ennemi, l'immobilisation des tourelles et, en profitant de la panique générale, l'envoi des armures légères pour s'emparer du drapeau ennemi. C'est également lui qui surveillera les mouvements offensifs des ennemis. N'oubliez jamais de communiquer

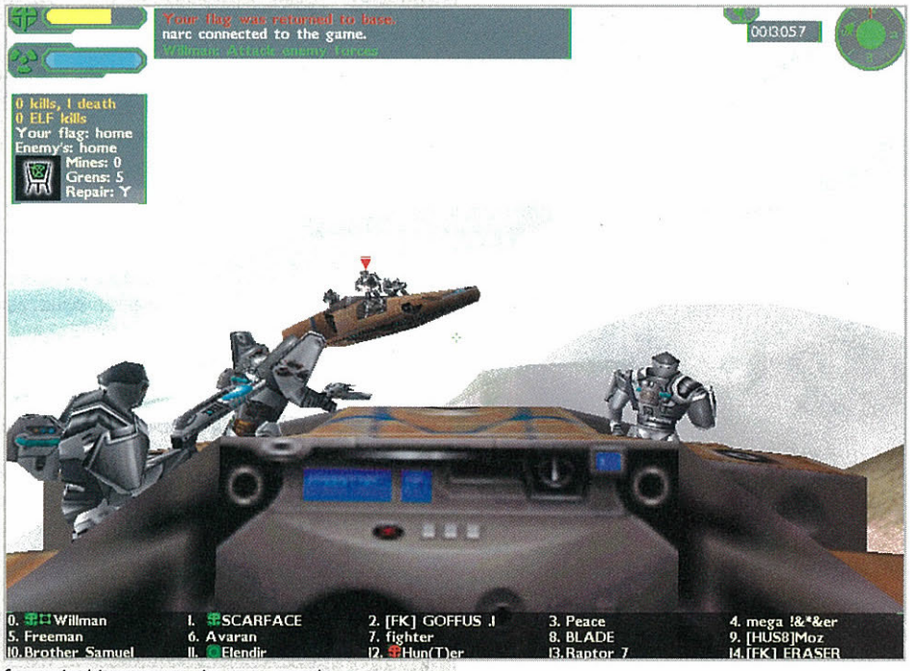


Le PDA d'un commander. On dirait presque une bêta de Dune.




Tribes en Allemagne de l'Est avant la Perestroïka.

# « You idiot ! Move out »




Compagnie aérienne sympa mais passagers stressés.

et de répondre à votre commander. Pour élaborer des stratégies encore plus complexes, jouez en mode Renegades. Les classes de personnages et les stratégies qui en découlent sont plus variées. Il y a peu de temps, j'ai joué contre une équipe qui avait installé un télétransporteur protégé par des tourelles et qui attaquait sans cesse notre base. Impossible de les déloger.

## L'ÉQUIPEMENT, C'EST FONDAMENTAL

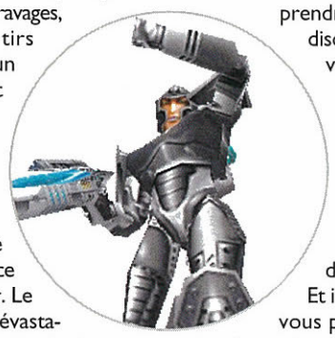
Si vous jouez en équipe, répartissez-vous les rôles. Parmi les défenseurs, il est intéressant d'avoir un responsable des réparations, par exemple. Les équipements s'effectuent en conséquence.
À la station d'achat du matériel, soyez bref. Le débutant qui hésite trop longtemps entre un sniper ou un balèse, avec une tourelle dans le dos, se verra bien souvent sacrifié sur l'autel de la synergie de groupe. D'où l'avantage des bookmarks. Lorsqu'une liste d'équipement vous convient, mettez-la dans vos favoris. Vous en avez 5 à votre disposition. Chaque équipement est très spécialisé. Les armes, par exemple, doivent être utilisées judicieusement. Un couple Targeting Laser/Mortar Gun peut faire des ravages, étant donné la précision des tirs guidés par le laser de visée d'un équipier. Un simple blaster est redoutable contre les tourelles ennemies. Les explosions du Disc Launcher en font une arme de prédilection pour le corps à corps mais inefficace contre les tourelles. Son bouclier se recharge beaucoup trop vite pour la cadence de tirs limitée du Disk Launcher. Le Mortar Gun est l'arme la plus dévastatrice mais souvent pour sa propre équipe également. Dernier point, n'hésitez pas à installer des tourelles et des mines autour de votre base. Ce seront autant de défenseurs supplémentaires. Vous devez néanmoins respecter une certaine distance entre les tourelles.



Un petit pique-nique entre potes.

## SE LA PÉTER DANS LES SOIRÉES MONDAINES AVEC LES SCRIPTS

« Ouais, tu comprends, le moteur est bon mais je trouvais qu'en matière d'interface, on pouvait faire mieux. Alors je l'ai bidouillé. » Si votre interlocuteur vous regarde ébahi en faisant : « Waaaaaaa », vous êtes tombé sur un utilisateur peu averti. Car améliorer l'interface de Starsiege Tribes en utilisant des scripts, c'est simple. Marche à suivre : tout d'abord téléchargez le Presto Pack sur http://www.planetsarsiege.com/presto. C'est un des systèmes de script de base. Pour l'installation, il suffit de décompresser les fichiers dans le répertoire ../tribes/config, en conservant la structure des sous-répertoires. Ouvrez ensuite le fichier autoexec.cs dans ../tribes/config et ajoutez la ligne exec (« presto\\install.cs »). Si le fichier n'existe pas, créez-le. Il ne vous reste plus qu'à lancer le jeu et à goûter aux améliorations. Quelques exemples : lorsque vous êtes dans le menu d'inventaire, une caméra vous montre ce qui se passe autour de vous. Cela vous évitera de vous prendre un suppositoire en forme de disque bleu qui détruira également votre station. Autre amélioration intéressante, en appuyant sur les touches Ctrl+H, une fenêtre apparaîtra, vous donnant plusieurs informations cruciales. Par exemple, en mod Catch the Flag, vous saurez toujours où sont votre drapeau et celui de l'ennemi.



Et il existe plein d'autres scripts qui vous permettront de choisir l'interface qui vous convient le mieux. Toutes ces informations sont disponibles, en anglais uniquement, sur http:\\www.planetstarsiege.com. Vous trouverez également des compléments d'informations sur http:\\www.joystick.fr. Faites néanmoins attention à ne pas mixer trop de familles de scripts différentes, ou quelques bugs pourraient bien commencer à apparaître. Dans le pire des cas, vous n'auriez, de toute façon, qu'à vous retapez une installation du jeu.




Si le Presto Pack est bien installé, voilà à quoi ressemble le menu principal de Tribes.

Les équipes françaises déjà constituées sont référencées, dans la rubrique serveur de http://www.Joystick
Pour créer votre propre clan, postez un message dans les forums du site.
- Crushed Frogs : http://www.chez.com/tribes/
- Knightwolf : http://www.multimania.com/knightwolf/
- Brujah : http://www.multimania.com/clanbrujah/
- Les @narchistes : http://perso.club-internet.fr/fbecavin/tribesfutur/main.htm/
- AFM TRiBeS : http://www.multimania.com/afm/

# BUDGET

PAR IVAN LE FOU

## Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

Allez, hop, pousse-toi de là que je m'y mette ! Ras le bol des perpétuels retards de la Wanda. C'est vrai, quoi : ça crapahute par monts américains et par vaux anglais, ça discutaille avec ses potes développeurs, ça boit des bières avec les chefs de projet, et en rentrant, devinez quoi, ça fatigue, forcément. Du coup, je m'en charge moi-même de cette rubrique, na ! Et pour commencer, une double dose : en plus des sorties du mois, je vous propose un Best Of des budgets de 99. C'est vrai, quoi, puisque vous êtes seul, abandonné par tous ces béotiens partis se faire mazouter à la plage, il vous faut de quoi tenir pendant ces deux mois d'été. Alors, voilà le meilleur de la crème du petit prix, et classé par catégorie, encore. Ah non, moi, quand je peux rendre service, j'hésite pas. Pour ceux qui ont déjà tous ces titres (des classiques, faut bien dire, c'est d'ailleurs le principe), les sorties récentes ne sont pas légion. Nombre de titres ont en effet été repoussés à la rentrée, période commercialement plus propice pour les éditeurs. Enfin, qu'ils croient en tout cas… Donc, si j'ai bien compris, on se retrouve en septembre pour une véritable avalanche de titres. En attendant l'arrivée de titres à 30 F, comme en Angleterre… Bah, on peut rêver.



## PACK DIABLO + HELLFIRE

PACK BLIZZARD DE HAVAS INTERACTIVE. 169 F. PENTIUM 150

En attendant Diablo 2 pour la rentrée, le premier opus reste un excellent choix pour fritter du streum à gogo dans une ambiance sombre et renfermée. Comme le disait justement Wanda (Joystick n°104), Diablo, c'est LA référence du jeu de rôles/action. Quand on ajoute à cela l'excellent add-on « Hellfire », qui en plus de toutes les nouveautés (monstres, trésors, objets magiques, etc.) introduisait un personnage supplémentaire (le moine), on approche de la perfection. Ne vous trompez pas : mieux vaut mille fois acheter ce pack à 169 F plutôt que Diablo seul en budget à 99 F. (Diablo, 90 % dans Joystick n°78)

## UNREAL

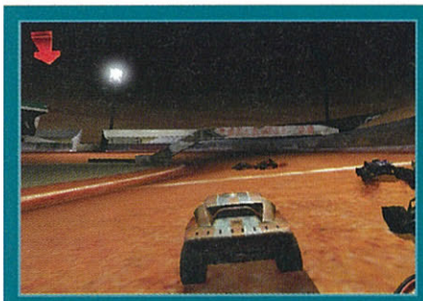
COLLECTION REPLAY DE GT INTERACTIVE. 149 F. PENTIUM 200. 64 MO RAM + CARTE 3D

Bah ?… Tiens, pourquoi il est pas à 99 F, çuilà ? Plus vieux que Powerslide (pensez donc, 5 mois de plus !) et 33 % plus cher, allez comprendre ! Moi je dis, « Un bon budget est un budget à moins de 100 balles ». Mais comme je dis aussi « Un bon budget est un budget Gore », intéressez-vous quand même à Unreal, le plus beau moteur de shoot 3D sorti à ce jour, et un excellent jeu doté d'une ambiance incomparable. C'est aussi un des Couic-like les plus gourmands en puissance, notez bien : ne serait-ce que pour jouer en 800x600, prévoyez un P300. Bref, voilà l'occasion de vous entraîner avant la sortie de Unreal Tournament, plus tourné vers le multijoueur. (90 % dans Joystick n°94)

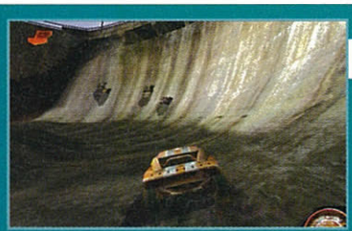


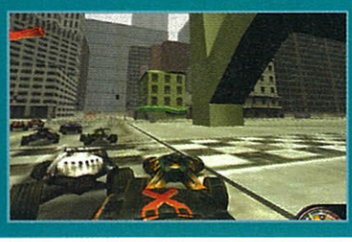












## POWERSLIDE

COLLECTION REPLAY DE GT INTERACTIVE. 99 F. PENTIUM 166 + CARTE 3D

Une bonne course d'arcade futuriste, ça vous tente ? Pour une fois, la dure loi du marché du jeu vidéo va profiter au joueur : à peine 6 mois après sa sortie en magasin (à 300 balles et des brouettes), voilà Powerslide à 99 F. Et pourtant, ce premier soft des Australiens Ratbag est loin d'être une merde : il est rapide, beau comme tout, et accéléré tout plein, surtout sur une carte 3Dfx. Le seul reproche qu'avait fait Fishbone à l'époque, c'était un gameplay qui avait le cul entre deux chaises : un jeu d'arcade qui repose entièrement sur la définition de trajectoire, ça surprend. Mais laissez-moi vous dire que, dans le même genre, par rapport à Episode One : Racer, y a pas photo : Powerslide est deux fois meilleur, et trois fois moins cher. Moi, ce que j'en dis…
(84 % dans Joystick n°99)

ACTION

## BATTLEZONE

COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 99 F. PENTIUM 200 + CARTE 3D

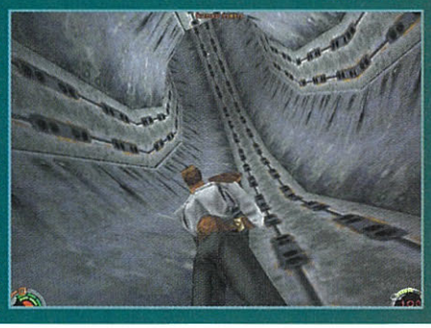
Le top du jeu de stratégie/action en 3D. Beau, novateur, intéressant, bref un jeu merveilleux. Pour bon nombre de membres de la rédaction, c'est tout bonnement LE jeu de 1998. Cette sortie à petit prix va permettre à tous ceux qui ne le connaissaient pas de s'entraîner avant la sortie de Battlezone 2, prévue début 2000.



## JEDI KNIGHT GOLD

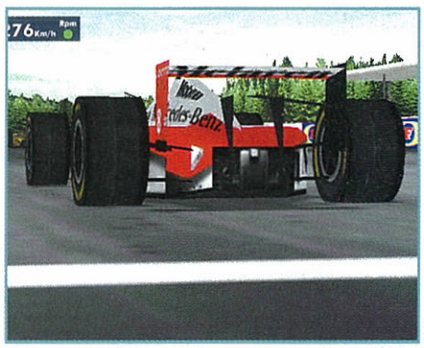
GAMME LUCASARTS COLLECTION DE LUCASARTS . 249 F. PENTIUM 200 + CARTE 3D

C'est décidément un peu cher pour un budget, mais c'est la réunion de l'excellent shoot 3D Jedi Knight, et de son non moins excellent add-on Mysteries of the Sith. Le scénario est à la hauteur de ce qu'on peut attendre d'un jeu Lucas, avec découverte de la Force et combat au sabre laser obligatoire. C'est bien simple, le gars Iansolo a mis des mois à s'en remettre.



COURSES AUTOMOBILES

## F1 RACING SIMULATION



COLLECTION CLASSIQUE D'UBISOFT. 99 F. PENTIUM 200 + CARTE 3D

C'est sans conteste la meilleure simulation de Formule 1 existant sur PC (exceptée sa suite, Monaco GP RS). Une vraie simulation, extraordinairement riche et précise, à réserver aux fanatiques de la conduite. Bien entendu, les pilotes, sponsors et autres ont un peu changé depuis la conduite, elle, est restée intacte.

## SCREAMER RALLY

WHITE LABEL DE VIRGIN IE. 99 F. PENTIUM 200 + 3DFX

La suite de Screamer 2 est un très chouette jeu d'arcade : beau, fluide et muni d'un modèle de conduite tout à fait correct. Un excellent choix pour du fun sans prise de tête.







STRATÉGIE

## INCUBATION

COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 99 F. PENTIUM 150 + CARTE 3D

Dans un genre peu fréquenté, celui de la stratégie au tour par tour, Incubation est un bon petit jeu, à la manière de Space Hulk. Incubation a le bon goût de permettre le jeu en hot seat et vous pourrez liquéfier 3 potes sur une seule bécane. Un seul défaut : il faut vraiment se faire au graphisme, pas très réussi.



## TOTAL ANNIHILATION

COLLECTION REPLAY DE GT. 99 F. PENTIUM 200 (32 MO DE RAM)

Voilà sans problème le meilleur jeu de stratégie en temps réel. Certes le background est un peu aride, mais question profondeur de jeu, vous ne trouverez pas mieux. Un choix sûr en attendant les TA : Kingdoms et autres Homeworld à venir. Seul regret, TA a beaucoup bénéficié de son add-on « Contre-Attaque », et un pack réunissant les deux aurait été le bienvenu.



WARGAMES

## PANZER COMMANDER + OPÉRATION PANZER

PACK DE MINDSCAPE. 199 F. PENTIUM 200 + CARTE 3D



Deux très bons wargames de SSI, destinés aux amateurs de blindés version Seconde Guerre mondiale. Les vrais nostalgiques trouveront là une version modernisée de la célèbre série des Five Stars, avec un univers 3D (d'où la carte accélératrice). Juste encore un tout petit peu cher pour deux wargames anciens, mais bon.

## BATTLEGROUND ARDENNES + BATTLEGROUND WATERLOO + CIVIL WAR



COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 99 F. PENTIUM 133

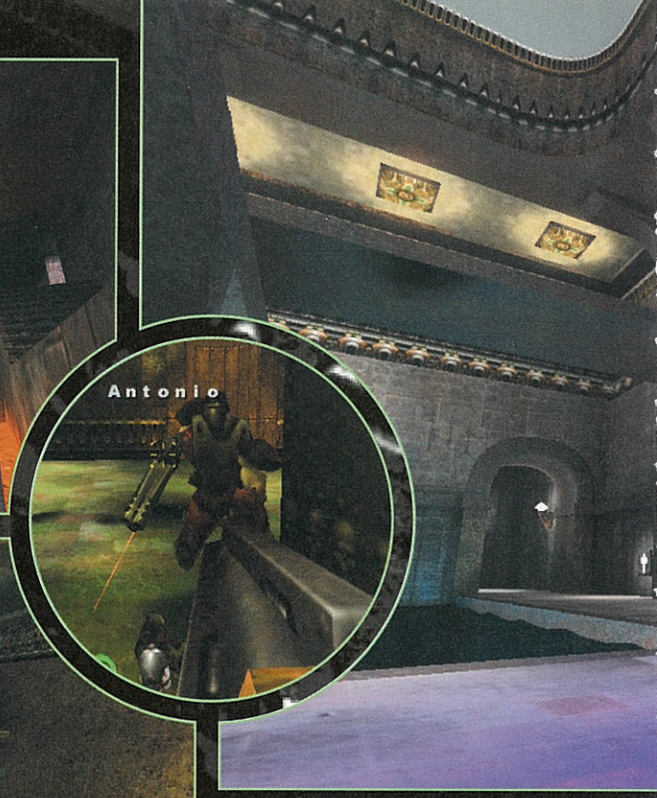
Le meilleur pack de wargames, avec un magnifique melting pot de Seconde Guerre mondiale, de campagne napoléonienne et de Guerre de Sécession. Le tout fait avec un moteur et un système tip-top, ceux de Talonsoft, capables de nous faire de jolies unités et de rendre sensible les élévations de terrains.

# Reportage

PAR WANDA

Après nous avoir raconté le pourquoi du comment de Quake 3 (voir Joystick n° 105, page 54), John Carmack, co-fondateur et actuel président et directeur technique d'Id Software, nous a fait part de sa vision de l'avenir. Autant vous prévenir tout de suite, par rapport à l'épisode précédent, le niveau technique a monté d'un cran : ça cause API, technologies 3D, architecture de moteur et tout le toutim. Mais si on en juge par le respect qu'il inspire aux constructeurs de cartes 3D et par le fait que John Carmack a toujours su se projeter dans le temps mieux que quiconque, ça vaut le coup de faire quelques efforts, à mon humble avis.







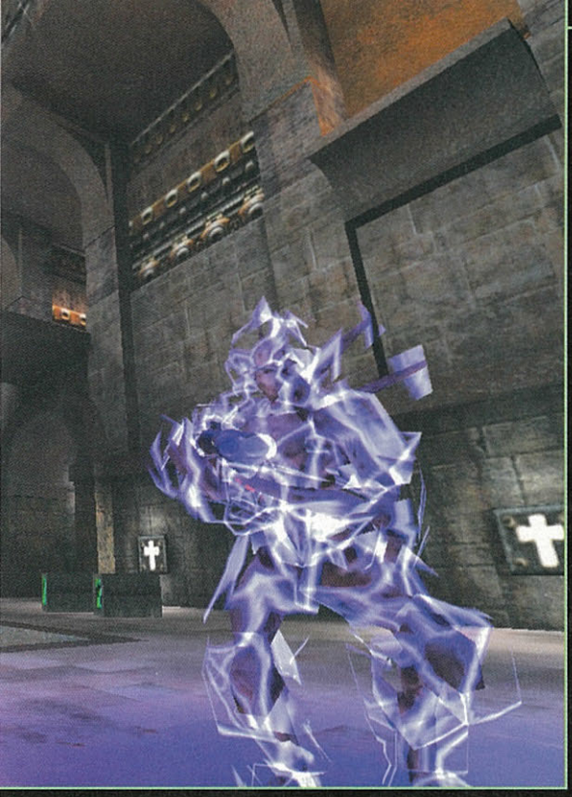














**GENRE :** QUAKE-LIKE
**EDITEUR :** ID SOFTWARE, U.S.A.
**DÉVELOPPEUR :** ACTIVISION
**SORTIE PRÉVUE :** AUTOMNE 99
**MULTIPLAYER :** À MORT
**WEB :** WWW.IDSOFTWARE.COM



# John « Quake » Carmack (2e partie)

« Si vous revenez quelques années en arrière, quand sont sorties les premières cartes 3D professionnelles, tout le monde se plaignait que les puces dédiées, parce qu'elles travaillaient toutes de la même manière, allaient anéantir toute créativité dans l'apparence des jeux, dans le design graphique et dans l'architecture des moteurs. On se disait : « Okay, tout ce qu'on peut faire, c'est pousser des triangles qui sont texture-mappés, et se reposer sur le modèle SGI (NDR : Silicon Graphics). » On regardait les démos SGI, et c'est vrai qu'elles se ressemblaient toutes vachement. Et ce qui a sauvé la créativité, à tous les niveaux, ce furent les « blended effects » (NDR : les effets de mélange de couleurs). Au lieu de prendre des modèles, avec leurs attributs de surface, de les faire passer par le filtre de l'API (NDR : la librairie graphique, par exemple D3D, Glide ou, en l'occurrence, une des premières versions d'OpenGL) et de récupérer ce qu'elle décidait de rendre, les gens ont commencé à voir tout ce qu'on pouvait obtenir en faisant passer le code plusieurs fois au travers de l'API : addition des textures, des différents effets de lumière, du bump mapping, des light maps sur les murs, etc. (NDR : le light map est une texture utilisée pour simuler une lumière, ce qui permet de ne pas gérer les lumières en temps réel et fait gagner énormément de temps processeur. Cette technique, utilisée pour la première fois dans Quake I, a été inventée par John Carmack himself. Depuis, elle a été largement reprise par tous les développeurs, et c'est notamment elle qui a incité les constructeurs à développer des chipsets capables de faire du multitexturing en une seule passe. Fin de la NDR, ouf !). Tout ce qui a été fait d'intéressant au cours des deux dernières années, dans l'exploitation du hardware, a résulté de cette composition multiple d'opérations simples, via l'API, pour un résultat plus complexe et à chaque fois différent. La clé de l'histoire, c'est qu'à l'heure actuelle, aucun « pipeline » de géométrie (NDR : Pipeline = succession d'opérations, software ou hardware) n'est en mesure de combiner des opérations, et toutes les API sont des fonctions fixes, qu'on nourrit à un bout, et qui nous sortent ce qu'elles veulent à l'autre bout. Il n'y a aucun moyen d'agir sur la façon dont elles le font. Dans le domaine de la rasterisation (NDR : La rasterisation consiste à transformer une scène 3D en pixels et à leur attribuer à chacun une couleur), c'est-à-dire quand on peut créer différentes couches puis mélanger le tout pour obtenir des effets compliqués, on peut au contraire créer à peu près tout ce qu'on veut en combinant des petites pièces.

« LA 3D VA ETRE UN SACRÉ BAZAR, AU COURS DE L'ANNÉE, VOIRE DES DEUX ANNÉES QUI VIENNENT. »

Et quand on pense à ça, et qu'on fait le lien avec tout ce qu'on réalise maintenant dans les jeux - à l'heure actuelle, on peut synthétiser les surfaces courbes et les surfaces subdivisées, on peut jouer sur le nombre de frames, on peut faire des modèles en squelettes très sophistiqués ! - on comprend que tout ceci n'est possible qu'à une seule condition : parce qu'on peut additionner des opérations simples au niveau des vertex (NDR : Les vertex sont des sommets de polygones). Vous savez, j'aimerais vraiment avoir davantage de temps pour m'occuper de ça, parce que c'est très important. On est en plein âge d'or, mais ça risque de ne plus durer. C'est une période très mouvante. Depuis le début, tout le monde a suivi SGI. Tous les gens du hardware 3D ont essayé de reproduire le Reality Engine (NDR : Le moteur graphique de Silicon Graphics) dans un chipset à 10 dollars. Jusqu'à présent, le résultat a été excellent, et n'importe qui peut faire correctement toutes ses opérations de rasterisation. Mais ce qui arrive maintenant, c'est que tout le monde cherche à ajouter tout un tas de choses qui n'ont jamais été testées auparavant : des choses liées à

# John « Quake » Carmack



*Le petit monde merveilleux de John Carmack : pistons de Ferrari qu'il a niqués, maquettes des Ferrari qu'il possède, une bouteille de la bière qu'il boit dans ses Ferrari… Sans oublier le guide de programmation pour OpenGL, afin de modéliser des Ferrari plus vraies que nature, sans doute.*




*En plein aéroport de Dallas, une borne Internet pour que les nains anxieux puissent consulter confortablement leurs e-mail.*






*Paul Jaquays, designer de niveaux sur Quake 3, est un dissident de chez TSR, où il a notamment réalisé les jolies illustrations que vous voyez derrière lui. Pete Boule me signale d'ailleurs un petit bouquin de création de background de jeu de rôles complètement délirant : « Central Casting », paru chez Task Force, co-écrit et illustré par le sieur Jaquays, justement.*

la subdivision de surfaces courbes, ou à différents niveaux de rasterisation pour l'environment mapping, ou le bump mapping, etc. Et comme tout le monde y va de ses petites recettes de cuisine, au final, on trouve de tout : de pures mauvaises idées comme de bonnes idées, mais implémentées à la sauce de chaque développeur. Le problème est d'autant plus grand, que je crains que tous les vendeurs de hardware 3D, en arrivant chacun avec ses solutions propres, contribuent eux aussi à nous ajouter un peu plus de bordel.

« MA CROISADE ACTUELLE CONSISTE À POSER DES BASES SAINES POUR LA PROCHAINE GÉNÉRATION DE CARTES 3D. »

Je fais partie de quelques « advisory boards », comme 3Dfx, nVIDIA, Apple… (NDR : Chaque constructeur possède un pool d'experts, le fameux advisory board, constitué de grosses têtes de la recherche et de l'industrie, qui l'aident à faire ses choix stratégiques pour l'avenir.) J'ai d'assez bonnes relations avec tous ces constructeurs, et ils sont vraiment très réceptifs à ce que j'ai à leur dire. Il n'existe, à l'heure actuelle, aucune API, pas plus D3D qu'OpenGL, qui permet vraiment de tout déporter fidèlement du processeur central vers le moteur géométrique. Les mécanismes qu'on utilise actuellement avec le « vertex buffer » (NDR : Zone de mémoire qui permet de traiter un groupe de vertex en une seule fois), la « display list » (NDR : Même système de mémoire tampon qui permet de stocker des commandes pré-compilées pour les exécuter en une seule fois, mais spécifique à OpenGL) et ce genre de choses, on peut les déporter sans problème tant qu'on reste au niveau de la géométrie statique. Mais dans les jeux, il y a deux cas spécifiques, tous deux relatifs à l'animation des personnages, où la géométrie ne peut pas être accélérée selon les méthodes qu'on utilise actuellement : c'est l'animation sur une base de morph-frame et celle, plus évoluée, sur une base de squelettes (NDR : Actuellement, les développeurs mélangent les différentes techniques pour obtenir des animations fluides et naturelles). Aucune API ne supporte ces deux méthodes de manière efficace. Les équipes de Microsoft essaient de nous refourguer une extension qu'ils sont en train de développer pour faire des systèmes de squelettes, mais c'est une solution beaucoup trop spécifique. C'est comme s'ils nous disaient : « OK, nous avons ici un problème ; nous allons vous faire une API en trois points pour résoudre ça. »



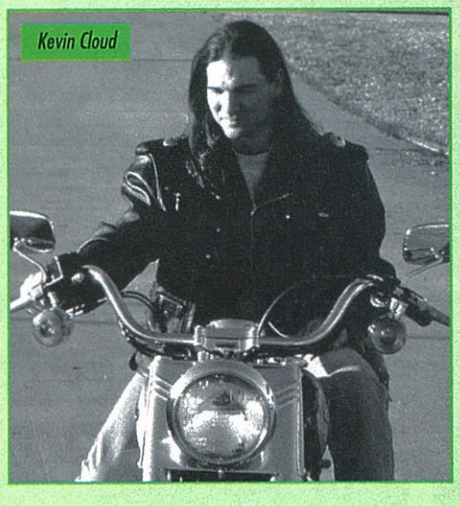

Mais ce que j'ai surtout réalisé, à la fin de l'année dernière, alors que je travaillais sur tous ces aspects, c'est que ces deux cas de figure ne sont finalement que des cas particuliers d'une architecture plus générale.

« CE QUI POURRAIT NOUS ARRIVER DE PIRE, C'EST QUE CHAQUE CONSTRUCTEUR RÉUSSISSE À CONVAINCRE MICROSOFT D'AJOUTER UNE CHOSE NOUVELLE. »

C'est à ce niveau que Microsoft peut réellement faire usage de son leadership, parce qu'on va avoir besoin que quelqu'un se lève et mette les choses au point en disant : « C'est ceci qui va être important ; tout le monde va faire ça ». Comme pour le S3TC (NDR : Le système de compression de textures de S3), qui est vraiment un bon système et qu'ils ont eu le mérite de pousser. Mais il y a aussi des contre-exemples : je suis plus mitigé par rapport au bump mapping, notamment l'environnement bump mapping, qui est un peu faible à mes yeux. C'est bien pour certains effets spéciaux, ou pour certaines situations particulières, mais ce n'est pas un élément dont les fondements sont vraiment bons. Mais quoi qu'il en soit, le problème actuel, c'est que toutes les choses nouvelles sont abordées aujourd'hui sous plein d'optiques différentes, tant au niveau des surfaces courbes, que des systèmes de déformation de squelettes, que de plein d'autres choses. Toutes ces nouveautés ne sont pas parfaitement intégrées, ne fonctionnent pas parfaitement les unes avec les autres, et ne sont pas fondées sur une vision commune. J'ai fait pas mal de recherches sur les surfaces courbes au cours de l'année dernière, et je déconseille honnêtement d'intégrer les surfaces courbes aux dernières API. Elles sont loin d'être aussi cool qu'elles le semblent à première vue, car elles génèrent beaucoup de problèmes si on ne les a pas énormément travaillées auparavant. Et si vous parlez à des gens qui ont l'expérience des surfaces courbes… J'ai eu notamment l'occasion d'en parler avec deux architectes, venant d'horizons différents, mais qui tous deux avaient déjà travaillé les surfaces courbes sur workstation. Et leur réaction a été la même : « Plus jamais ! C'était une idée horrible. » Mais le problème, c'est que Microsoft va probablement intégrer ça dans une de ses prochaines versions de DirectX, et que les gens, même s'ils sont conscients de la galère qui les attend, vont subir une énorme pression et risquent de se sentir obligés de les exploiter. Pas forcément à cause de Microsoft, d'ailleurs, mais surtout à cause des vendeurs de hardware.

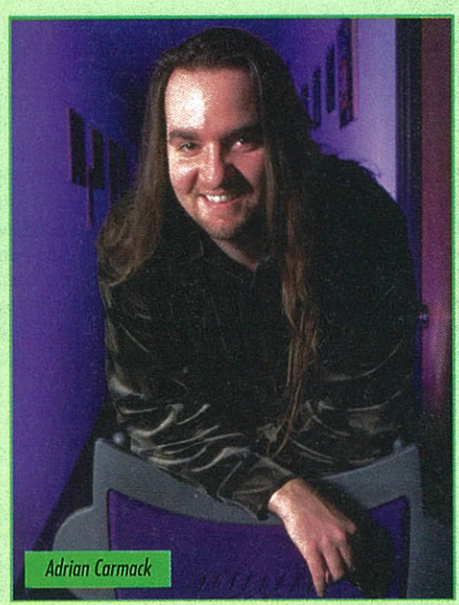
« CHAQUE VENDEUR DE HARDWARE CHERCHE À FAIRE DÉVELOPPER DES SOFTS DÉDIÉS À SON PROPRE MATÉRIEL. »

On tombe typiquement dans le genre de chaos que le marché du PC est capable de générer. Je ne blâme pas les gars de Microsoft pour


Kevin Cloud

## ID STORY

C'est au tout début des années 90, alors qu'ils bossaient dans la même boîte à Shreveport, Louisiane (300 000 habitants), que John Carmack, Adrian Carmack, John Romero et Tom Hall se sont rencontrés. En 1991, ils commençaient à travailler ensemble. En 1992, Kevin Cloud et Jay Wilbur se joignaient au groupe, lequel devenait officiellement Id Software et déménageait à Mesquite, Texas (dans la banlieue de Dallas), pour se rapprocher de leur éditeur, Apogee, un des pionniers du shareware. Aujourd'hui, de l'équipe initiale, ne restent plus chez Id que John le programmeur, Adrian et Kevin les artistes 2D. Jay Wilbur est aujourd'hui conseiller en management chez Epic Megagames. Tom Hall dirige son projet, Anachronox, chez Ion Storm. Et John Romero essaie de finir Daikatana, toujours chez Ion Storm, mais sous la houlette d'un producteur d'Eidos, débarqué d'Angleterre pour une journée, il y a deux mois, et toujours à Dallas à ce jour. Contrairement à ce que leur nom pourrait laisser croire, John et Adrian Carmack ne sont ni frères, ni cousins. S'ils ont un ancêtre commun, aucune preuve n'a été trouvée à ce jour. D'ailleurs, ils ne se ressemblent guère. Si Adrian déteste les photos (il s'est enfui quand j'ai sorti mon appareil, oups), ce n'est pas par timidité, mais par refus de la starisation. Pareil pour Kevin Cloud, soit dit en passant (re-oups !).


Adrian Carmack

ce qu'ils font, mais je pense quand même qu'ils pourraient davantage s'affirmer dans leur position de leader et refuser de faire plaisir à tous les vendeurs, même si ceux-ci risquent de venir pleurer que Microsoft est en train d'uniformiser le marché du hardware. Il y a là un véritable problème. Dès que j'aurai un peu plus de temps, j'irai voir tous ces gens : 3Dfx, ATI, Microsoft... Et je leur parlerai de mon idée d'architecture générale ; je pense qu'elle pourrait englober pas mal de surfaces courbes, et faire disparaître toutes ces petites recettes de cuisine en les rassemblant sous le parapluie d'un meilleur concept général, à partir duquel on pourrait construire des choses intéressantes. J'espère vraiment avoir le temps de pousser correctement cette idée. Brian et moi avons déjà écrit un papier à ce sujet (NDR : Brian Hook, un des co-inventeurs du Glide, vient d'ailleurs de quitter Id pour rejoindre l'équipe d'Everquest). Ce qui est bien, c'est que tous ceux qui l'ont lu en ont compris l'importance et la portée. Mais ce qu'on propose ne s'inscrit pas tellement dans l'ordre actuel des choses, et il faut vraiment que j'aille vendre cette idée à Microsoft et aux sociétés qui dominent ce marché si je veux espérer changer quelque chose. Car si tout le monde « écoute les conseils de John Carmack », ils ne sont pas tous prêts de revoir leurs projets d'architecture, simplement sur la foi de ce que peut dire un développeur de jeux. Mais tous les jours, je continue à programmer, et contrairement à pas mal de développeurs hardware ou même de directeurs d'API chez Microsoft, j'ai les mains dans le cambouis. Car c'est en étant en bas, à se coltiner les galères, à pondre du code, à tester les performances, à travailler sur les différentes architectures en permanence, qu'on peut bien comprendre ce qui se passe. C'est pourtant ce qu'il faudrait qu'ils réalisent : il ne suffit pas de se laisser porter par ce qui semble être une suite logique de toutes les étapes précédentes, il faut aussi savoir faire la synthèse et tirer parti des leçons du passé. Quand nous aurons du temps, quand j'en aurai fini avec ce produit, je m'en occuperai sérieusement.

« L'INTÉGRATION DE LA GÉOMÉTRIE DANS TOUS LES CHIPSETS 3D VA AMENER DES CHANGEMENTS SIGNIFICATIFS. »

Car c'est une technologie qui va se démocratiser de plus en plus, même si Intel n'est pas franchement ravi par cette perspective, car ils préfèreraient vendre leurs processeurs haut de gamme. Le seul problème qui persiste, c'est que si vos personnages ne peuvent pas être entièrement accélérés par les processeurs dédiés, même si vous rendez votre monde infiniment rapide, la vitesse sera obligatoirement limitée, à cause de tout ce que le processeur central devra encore traiter. Nous avons besoin d'une API où absolument tout ce que nous avons besoin de faire pourra passer à travers l'accélérateur géométrique, et où on pourra obtenir les effets qu'on veut. Même s'il faut repasser plusieurs fois par l'accélérateur, et mettre en place une architecture combinée. Avec les cartes qui arrivent cette année, si on peut éviter de faire passer les vertex par le processeur central, on obtient un résultat quatre fois meilleur en termes de frame-rate : j'ai fait le calcul sur des cartes que j'ai actuellement en test. Et la raison en est que, dans une approche classique, quand on envoie des vertex au hardware, les processeurs centraux les plus haut de gamme ne peuvent actuellement lire qu'environ 100 Mo/sec de code standard et copier moins de 100 Mo/sec dans le vertex buffer de la carte. Mais si la carte traite directement les données, on peut monter jusqu'à 600 Mo/sec en AGP 4x, ce qui permet, à frame-rate constant, de traiter des scènes en moyenne quatre fois plus complexes. Les processeurs centraux sont suffisamment rapides pour pouvoir traiter les infos à la vitesse à laquelle elles rentrent. Mais si le Pentium III a suffisamment de capacités en virgule flottante pour traiter à peu près n'importe quoi, le problème est qu'il n'arrive pas à communiquer assez vite avec la mémoire.

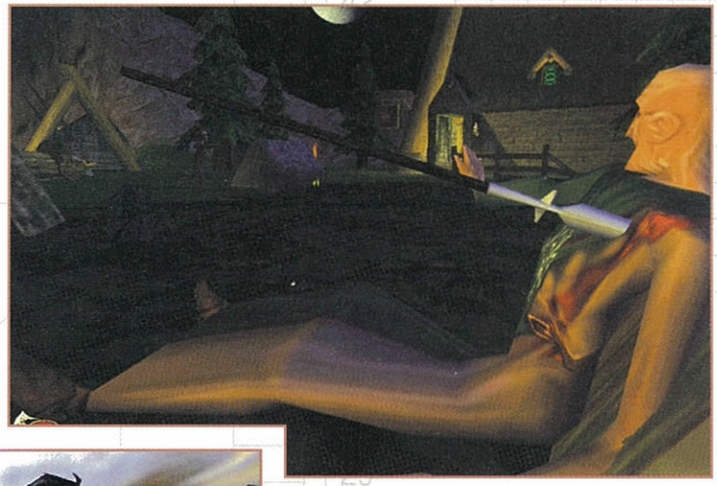
« ON NE PEUT PAS ENCORE CRÉER DES JEUX QUI EXPLOITENT À FOND LES DERNIERES CARTES. »

Aujourd'hui, sur une carte comme la Rage 128 et avec des drivers OpenGL optimisés Intel, sans rasterisation, on peut monter jusqu'à 1,5 ou 2 millions de polygones à la seconde. Mais il faut encore se soucier de faire tourner les jeux sur des cartes comme la Rage Pro, qui ne peut traiter au maximum que quelques centaines de milliers de triangles. Dès que nous aurons atteint le stade où les prochaines cartes sortiront, avec lesquelles on pourra peut-être monter jusqu'à 8 millions de triangles, la génération de la Rage Pro devrait progressivement disparaître du marché. Et ça devrait amener pas mal de changements dans le game design. Dès qu'on pourra compter en millions et non plus en centaines de milliers de polygones, on pourra penser à synthétiser différemment l'environnement. Mais on ne pourra guère exploiter tout ça avant un ou deux ans et je pense que le moteur de Quake 3 est LA bonne architecture pour le moment, dans la mesure où le jeu vise un marché de masse. »



# BETA VERSION

UNE HÉROÏNE AUX FORMES AVANTAGEUSES, MONTÉE SUR UN GRAND DRAGON ROUGE CRACHEUR DE FEU, UNE HORDE DE VILAINS PAS BEAUX À DÉGOMMER, QUELQUES ÉNIGMES ET UN CHOUETTE MOTEUR 3D : LE COCKTAIL OFFERT PAR DRAKAN DEVRAIT INTÉRESSER TOUS CEUX QUI AIMENT LE MÉLANGE ACTION/AVENTURE SANS TROP DE PRISES DE TÊTE.





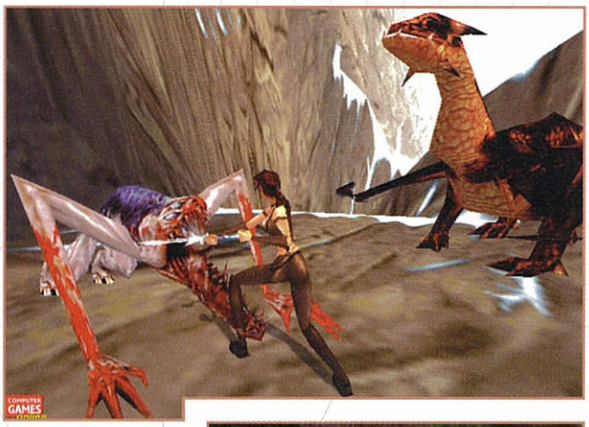


# Drakan
# Order of the Flame

| | |
|---|---|
| MACHINE | PC CD-ROM |
| GENRE | AVENTURE/ACTION |
| ÉDITEUR | GT INTERACTIVE |
| DÉVELOPPEUR | SURREAL SOFTWARE |
| SORTIE PRÉVUE | ETÉ 99 |

En développement depuis plus de trois ans, déjà présent (et bien alléchant) à l'E3 1998, Drakan va finalement sortir en septembre (OK, en novembre, si ça se trouve). Développé par un studio américain, Surreal Software, Drakan devait être le produit phare de Psygnosis. Malheureusement, la boîte à la chouette n'a pas survécu à deux années de titres moyens. Dommage, Drakan leur aurait permis de sortir la tête de l'eau... Bah, c'est la dure vie du bizness. Mais pour une fois, nous n'aurons pas à en pâtir, nous les joueurs, puisque GT Interactive a récupéré le bébé. C'est tant mieux car Drakan s'annonce tout à fait sympathique.





▲ *Notez la présence (assez discrète) de l'environnemental bump-mapping visible sur les écailles du dragon.*







▲ *Un inventaire et une carte pour apporter un parfum de jeu de rôles.*

## À la pêche à la démo

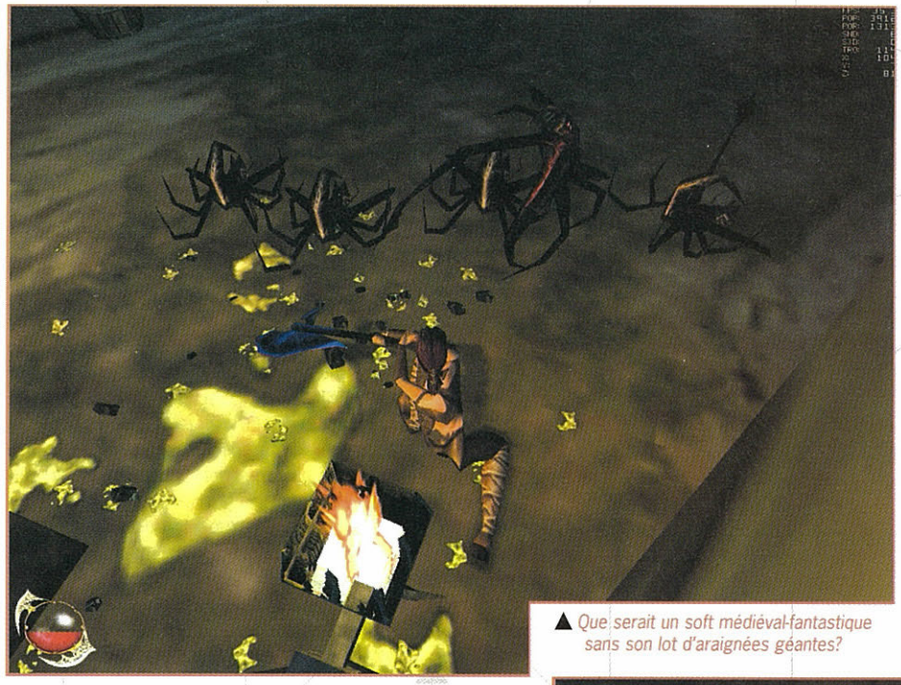
À première vue, en voyant l'accorte héroïne de Drakan, on se dit que l'on a affaire à un Tomb Raider à la sauce médiéval-fantastique. Ce serait faire peu de cas du coéquipier de la belle : Arokh le dragon rouge. Hé oui, les gars, si comme moi vous attendiez depuis des lustres de pouvoir fendre les airs aux commandes d'un reptile cracheur de feu, Drakan va accomplir ce prodige. Nous avons reçu une version pré-bêta. Autant dire qu'on s'est pas privé pour voir ce que Drakan avait dans les tripes. Cette version ne comportait qu'un seul niveau et ne permettait pas de prendre le contrôle du bestiau écaillé. Du coup, avec la conscience professionnelle qui nous caractérise, nous nous sommes aussi procuré la démo qui place d'emblée le joueur à califourchon sur l'ami Butagaz. Priez le dieu des démos et peut-être qu'elle fera un jour son apparition sur le CD-Rom de Joy.

## Il était une fois...

... un méchant bonhomme appelé Narvros. Et pas Pascal Navrant, faut pas confondre. Mage de guerre d'un grand pouvoir, Narvros est un des membres influents du Grand Conseil de l'Union des Ténèbres. Sous son égide, moult assistants se sont lancés dans les expériences interdites : magie mise à l'index, manipulations génétiques... Leurs découvertes ont

# Un Tomb Raider à la sauce Médiéval fantastique

ravagé les prairies autrefois verdoyantes des territoires de l'Est. Un jour, Narvros décide de fomenter un putsch. Lors d'une réunion du conseil, il s'auto-proclame leader suprême de l'Union des Ténébres. Son plan : terrasser une fois pour toutes l'organisation des gentils, l'Ordre de la Flamme. Il monte sur son vieux dragon, Kaeros, et part donner des instructions à ses lieutenants avant de disparaître dix ans durant. Au sein de l'Ordre des Ténèbres, on ne connaît pas la véritable nature de Narvros et on s'inquiète de son absence. On le recherche en vain. Pourtant un jour, Narvros réapparaît sur le parvis du Temple du Grand Dragon situé dans la capitale de Drakan. Tous les frères de l'Ordre Noir se réunissent pour le voir. Un sourire sardonique apparaît sur la tronche de Narvros. Il lance une incantation, une formule terrible qui n'a pas été prononcée depuis plus de 600 ans, et shazam ! des vagues de destruction s'engouffrent par le portail maléfique qu'il vient d'ouvrir.
Un brouillard dense et graisseux se répand dans les rues de la ville. En quelques minutes résonnent dans l'air les cris des suppliciés et les grognements des servants de Narvros. À la tombée de la nuit, la cité est en ruines. Les plus grands esprits de l'Ordre de la Flamme on été emmurés dans le Temple du Grand Dragon. Le temps des Guerres Noires est arrivé... tralala lala, et voilà pour le background.



▲ *Que serait un soft médiéval-fantastique sans son lot d'araignées géantes?*





## De l'action avec des morceaux d'aventure

Comme pas mal de productions actuelles, Drakan se sert du moteur 3D du jeu pour afficher les scènes cinématiques destinées à planter le scénario. Rynn, notre héroïne guerrière est en train de se promener aux abords de la ville avec son jeune frère, quand tout à coup ils tombent dans un guet-apens tendu par une bande d'Orques. Travelling au-dessus de Rynn pour nous permettre de vérifier qu'elle fait bien son 95 C. C'est sûr, Lara Croft peut aller se faire siliconer à nouveau. Comme d'hab' dans les scénarios, la pauvre Rynn assiste impuissante au rapt de son frérot. Autant dire que la voilà bien remontée pour casser du monstre pendant la suite de l'aventure. Le mot est lancé. Drakan se concentre principalement sur des phases d'action et de combat, mais la présence d'un inventaire, de quelques puzzles simples et de scènes cinématiques en font autre chose qu'un simple jeu de baston. Une sorte d'aventure avec un parfum de jeu de rôles très léger. Pensez-donc, il y a même un simulateur de vol en dragon en supplément. Mais patientez encore quelques instants, on en cause plus loin.





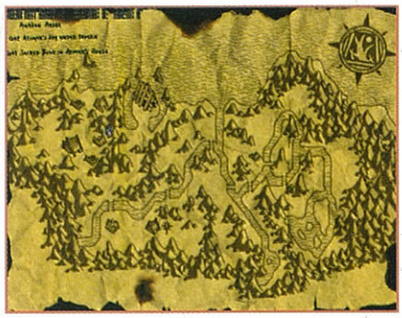


## Un moteur 3D coquet

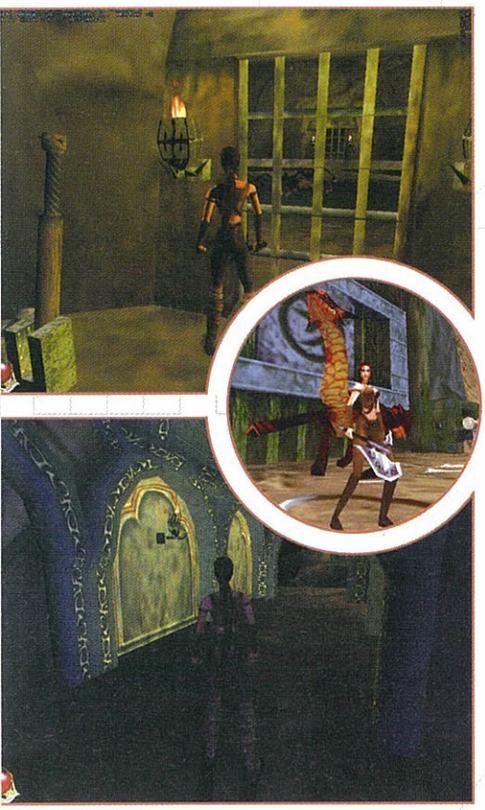
La première réflexion, en voyant Drakan, c'est que c'est jolitout plein. Ce jeu supporte l'accélération Voodoo mais aussi Direct3D, ce qui nous permet de nous régaler avec la haute résolution. Sur un PII 300 avec une Rage 128, le programme tourne de manière très fluide en 1024x768. Toutes les options sont pourtant enclenchées : textures en 32 bits, lens flare, effets météo, particules, lumières dynamiques, ombres... Ah si, j'ai pas mis l'anti-aliasing. Mais dans cette résolution, on s'en fout un peu. Par-dessus tout - car certains programmes trichent avec le brouillard - la profondeur du champ de vision est très grande. Comme les décors sont souvent en extérieur, on peut admirer le paysage de loin et voir ce qui va nous tomber sur le paletot de l'autre côté d'un précipice. Pour le pilotage d'un dragon, c'est aussi très indiqué. Cette version de Drakan n'implémentait pas toutes les subtilités graphiques. Si vous êtes un fervent adepte de la rubrique de Kant, vous savez déjà qu'une version spéciale de Drakan permettra de bénéficier de l'environnemental bump-mapping, effet reproduisant de manière plus convaincante les creux et reliefs des textures. Pour l'instant, on doit se contenter d'un simple effet d'emboss, si votre carte le supporte (voir photo page de gauche). Drakan se joue en vue à la troisième personne - à la Tomb Raider. La caméra peut aussi être orientée pour visualiser la scène sous tous les angles.



▲ *Un classique du genre depuis l'inquisition espagnole : les pendules affûtés comme des rasoirs.*



▲ *Les représentations en 2D ne sont pas exclues, telle la carte de votre champs d'action.*



## Bouge tes polygones, ma chérie !

Les mouvements de notre belle Rynn sont de bon aloi, nonobstant les remarques déplaisantes de mes compagnons de chambrée, qui n'y connaissent rien en ensembles de cuir Montana. Comme dans feu Heretic 2, on peut combiner la posture accroupie avec les quatre directions. Ce qui permettra de faire des roulés-boulés ici et là, pour feinter les monstres et leur passer dans le dos par surprise. J'espère quand même que la jouabilité sera un peu améliorée, car pour l'instant les combats sont plutôt difficiles. Les orques se baissent et frappent au niveau des tibias (les gros lourds). La panoplie d'armes sera plus que conséquente. Épées, massues, haches, arcs... une cinquantaine de joujoux, magiques ou non, seront bienvenus pour étoffer le babillage de Rynn. Il y a quelques trouvailles débiles. En passant par une corniche surplombant un groupe de streums, on repère deux gros rochers sphériques. Il suffit de les faire rouler dans la bonne direction pour aplatir comme des crêpes le tas d'abrutis. Drakan fait penser à Die by the Sword en ce qui concerne la gestion des bouts de barbaque. Lors des parties de fleuret, il n'est pas rare de découper de bonnes tranches de lard chez l'adversaire. C'est moins net que dans DBTS, où l'on pouvait refaire le sketch du Chevalier Noir dans Sacré Graal des Monty Python. Ici, c'est plus discret. Des fois on coupe un bras, d'autres fois on tranche la carotide et des giclées de sang s'échappent par à-coups de la gorge du monstre avant qu'il ne s'écroule dans un borborygme. Les armes ne sont pas éternelles puisque Drakan gère l'usure de votre attirail. Un indicateur apparaît pour nous prévenir que telle épée n'en a plus que pour quelques coups. Le jeu devient un poil plus réaliste, mais on est quand même très très loin de la complexité d'un vrai jeu de rôles.

## Mon beau dragon

Un joli brin de gonzesse, on allait pas lui refiler un simple canasson. Surreal Software a vu les choses en grand : c'est sur un vrai de vrai de dragon qu'elle ira promener sa gracieuse anatomie. Arokh le dragon rouge est plus qu'une simple monture. Il est intelligent, il cause, il vient vous chercher quand vous le sifflez, et il est équipé d'un sacré lance-flammes à l'avant. Si vous veniez à être attaqué une fois à terre, il sait s'en servir pour roussir le fâcheux et vous faire une épilation intégrale par la même occasion. Grmf, il vise comme une tache. L'animation et la modélisation sont bien réussies, on est content. Le look des dragons fait penser à la BD de Segrelles, « Le Mercenaire ». Et puis surtout, il semblerait bien que le coup du dragon ne soit pas une simple variation destinée à renouveler les séquences de jeu. On est libre de ses mouvements. On peut atterrir, descendre de son destrier ailé pour aller distribuer des baffes, ramasser du matos, explorer une caverne inaccessible à pied avant de remonter sur la bête pour pousser plus loin. Après avoir tâté du dragon volant, on est également satisfait par la jouabilité. Ce truc-là, c'est tout bête finalement. Ça se pilote presque comme un avion. Et on peut même faire des tonneaux, le bestiau étant assez joueur. Il faut quand même se méfier de la DCA locale : certaines passes dans la montagne sont défendues par des ballistes qui envoient des projectiles enflammés. Évidemment, dans la version finale, nous aurons aussi à affronter des adversaires montés sur d'autres dragons. Arokh disposera de six attaques différentes qu'il faudra ajouter aux sept sorts que pourra posséder Rynn.



▲ *Un pont suspendu qui enjambe un ravin, deux lunes hautes dans le ciel : le décor est planté.*



▲ *Avouez que de dos, votre héroïne ressemble un peu à Lara Croft...*

## Et voilà

Du médiéval-fantastique, des dragons, une jolie pépée : Drakan secoue ses appâts caractéristiques comme le faisait Tomb Raider en son temps. Le mélange est intéressant ; reste à voir comment s'articulera l'aventure finale. Dans le premier niveau les énigmes étaient simples, les combats mis en scène (les monstres se font des signes quand ils vous voient arriver), il n'y avait pas trop de séquences plates-formes débiles. Mais bon, il faudra attendre le test pour savoir si l'ensemble des niveaux tient la route. Et tester le mode multijoueur également, puisqu'il sera possible d'y jouer à huit lors de combats à dos de dragons.

Iansolo



## NOS ADRESSES

**PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

**PARIS/JUSSIEU Consoles**
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

**JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
**JEU EN RESEAU SUR PC !!!**
Tél: 01 46 33 68 68

**PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
**JEU EN RESEAU SUR PC !!!**
Tél : 01 43 25 85 55

**PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
**JEU EN RESEAU SUR PC !!!**
Tél : 01 44 05 00 55

**VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

**CHELLES (77)**
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

**ORGEVAL (78)**
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

**VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

**VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

**CORBEIL (91)**
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

**ANTONY (92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

**BOULOGNE (92)**
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

**LA DEFENSE (92)**
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

**AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

**ST DENIS (93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

**DRANCY (93)**
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

**CHENNEVIERES (94)**
C. Ccial PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

**CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

**KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

**FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

**CERGY PONTOISE (95)**
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

**SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

**MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

**TOULOUSE (31)**
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

**REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

**LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

**COMPIEGNE (60)**
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

**LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

**ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

**LE HAVRE (76)**
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

**AMIENS console (80)**
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

**AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

**POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

# SCORE GAMES
MULTIMEDIA



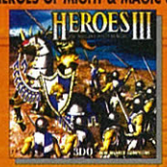
# NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASINS

LES CHRONIQUES...




HEROES OF MIGHT & MAGIC 3




OUTCAST



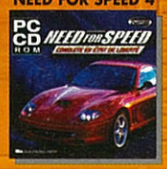
MIGHT & MAGIC VII




DUNGEON KEEPER 2




NEED FOR SPEED 4




HALF LIFE COLLECTOR




DESCENT 3



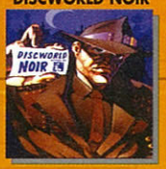
SOUL REAVER



STREET WARS



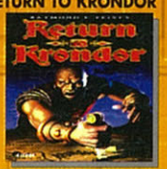

DISCWORLD NOIR



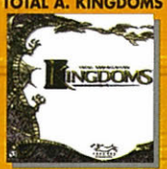

HIDDEN & DANGEROUS



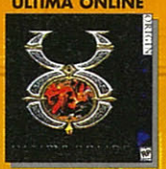
RETURN TO KRONDOR




TOTAL A. KINGDOMS



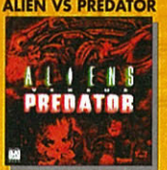

ULTIMA ONLINE



STARSIEGE




ALIEN VS PREDATOR




EVERQUEST (IMPORT US)




KINGPIN



SHADOW COMPANY




POUR SEULEMENT 1 FRANC de plus OFFREZ VOUS LE KIT COMPLET DU PILOTE

199F



PC flight force pro

+ 1F



(vendu seul : 99F)

PC flight force weapons




## SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT !



SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

**DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOM DU SCORE-GAMES ST LAZARE AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9ÈME**

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

## 3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

**08 36 685 686**

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE MENSUEL GRATUIT !

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

## BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)

6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom ..... Code Client :.....

Adresse .....

Code Postal..... Ville..... Tel. :.....

| Articles | Console | Neuf | Occasion | PRIX |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK | | | | |
| | | | | |
| FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F | | | | ..... F |
| FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F | | | | ..... F |
| FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F | | | | ..... F |
| TOTAL A PAYER | | | | |

❑ Chèque ❑ Mandat

❑ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

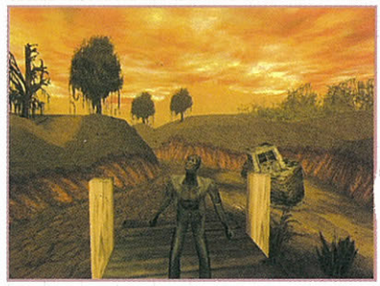
**LIVRAISON 24H**
**LIVRAISON 24H**

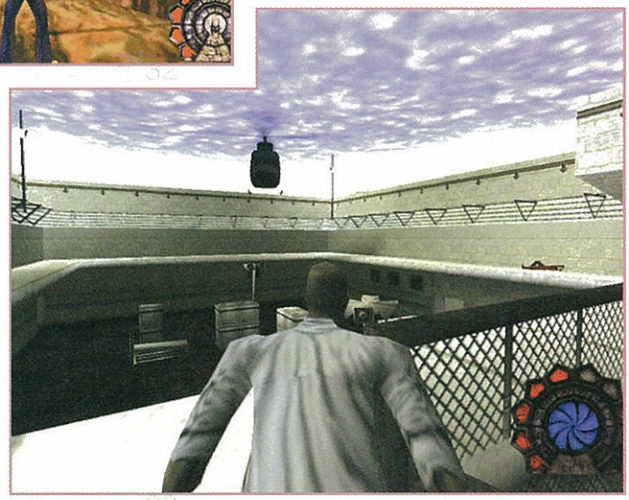
JOYSTICK JUILLET 1999

RC B 385215603

OUTRE-ATLANTIQUE, ACCLAIM EST CONNU POUR ÉDITER LES COMICS DE VALIANT HEROES. APRÈS TUROK, LES GARS D'IGUANA REVIENNENT À LA CHARGE AVEC UNE AUTRE ADAPTATION DE BD : SHADOW MAN. BIENVENUE DANS LE DOMAINE DES MORTS !



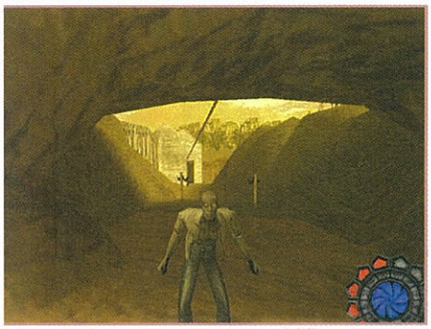




# Shadow Man le justicier vaudou

| | |
|---|---|
| MACHINE | PC CD-ROM |
| GENRE | ACTION/AVENTURE |
| ÉDITEUR | ACCLAIM |
| DÉVELOPPEUR | IGUANA |
| SORTIE PRÉVUE | SEPTEMBRE 99 |

Après la sortie de Turok 1 et 2 et leur succès très relatif sur PC (à Joy, on n'a pas aimé le brouillard excessif, reliquat de la version Nintendo 64), nous savions que les p'tits gars d'Iguana s'étaient attelés à un projet d'envergure. Nous avions aperçu quelques photos d'écran, et le résultat graphique semblait fort prometteur. Cette semaine, nous avons reçu une version terminée à 95 %. Shadow Man se montre à la hauteur de sa réputation. L'univers créé par Iguana UK fait froid dans le dos. Servi par un graphisme réaliste et très détaillé, le jeu nous a surtout impressionnés par l'atmosphère et l'ambiance oppressante qui s'en dégage. Les variations sur le concept du shoot violent, avec aussi la trame de l'histoire et la progression non-linéaire dans les niveaux du jeu, sont d'autres atouts qui permettront à Shadow Man de surnager dans le bouillon de culture des Couic-like contemporains.





▲ *Quand il visite le royaume des morts, Mike LeRoi devient le Shadow Man. Le Masque des Ténèbres qui est incrusté dans son thorax lui donne le pouvoir de voyager de la vie à la mort.*

## UNE RÉALISATION PAS DEGUEU

« Pas de brouillard volumétrique », me lance dédaigneusement Doc' Kant. Enfin, il disait pas ça en voyant tourner le jeu tout à l'heure. La réalisation de Shadow Man est très propre. En haute résolution, l'animation est bougrement fluide sur les PC actuels. Iguana UK se sert des outils maison développés pendant trois ans. Rien à voir avec la technologie utilisée dans Turok. Pour l'environnement 3D, on trouve VISTA, un moteur capable d'afficher d'immenses décors à ciel ouvert. Pour l'animation des personnages, le système Softskin permet d'atteindre un très haut niveau de détail. Ce système gère les effets de muscles et de déformation. Enfin, les différents effets que l'on retrouve lors des téléportations et autres parties de claquettes graphiques font indéniablement penser aux meilleurs moments des démocodeurs. C'est du moins ce qu'en a pensé Gana quand il s'est penché par-dessus mon épaule. Pour finir, une ambiance sonore soignée et plusieurs heures de dialogues bien jouées (faites gaffe à la tradoche, Mr Acclaim!) devrait achever de parfaire cette réalisation bien fignolée.

## Une ambiance à la « Angel Heart »

L'univers de Shadow Man s'appuie sur la très prolixe mythologie Vaudou. Le terme « Voodoo » est d'ailleurs plus crous-





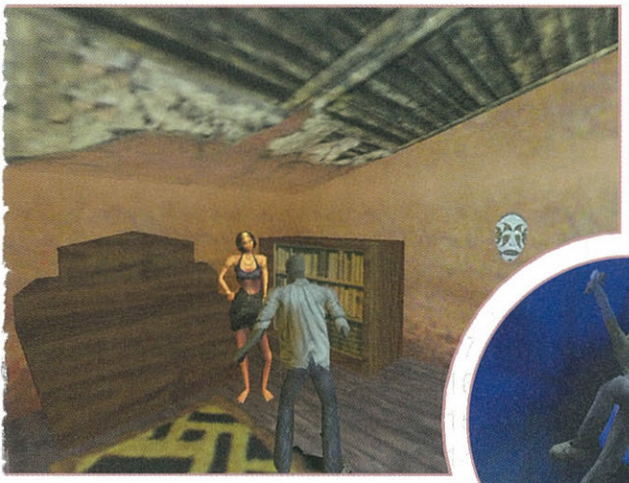


▲ *Le monde des morts n'est pas régi par les mêmes principes physiques que le monde des vivants. Les damnés essayeront de vous voler votre énergie vitale. En les désintégrant et en passant sur leur psyché vous pourrez espérer récupérer l'énergie qu'ils vous ont volé… OK, c'est plus clair quand on y joue.*

## SHADOW MAN, LA BD

Pour trouver l'origine de Shadow Man, on pourrait remonter jusqu'au cinéma muet des années 20 avec des films de Louis Feuillade (Judex, L'homme sans visage) puis la série des Fantômas, reprise ensuite aux U.S. et par les surréalistes (on a même eu un film de Chabrol et Buñuel). Depuis, l'avènement du gore et du cinéma fantastique a repoussé beaucoup plus loin les standards des films d'horreur. Shadow Man a donné lieu à une série de Comics dans la seconde moitié des années 90… évidemment éditée par la branche spécialisée d'Acclaim : Valiant Heroes. Cette BD pour adultes a servi de base au background du jeu : serial killers, vaudou à tous les étages, masque magique, etc. Elle raconte les aventures de Mike LeRoi, diplômé en littérature anglaise et assassin à temps partiel. LeRoi a été transformé en Shadow Man par une prêtresse vaudou. Il est condamné à errer entre le monde de la réalité et l'étrange territoire des morts, une sorte de purgatoire, pour accomplir son destin et faire le sale boulot de justicier.



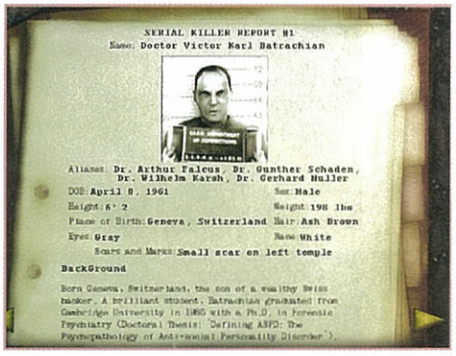





## « Ce n'est pas l'aspect gore qui fait la spécificité de Shadow Man »

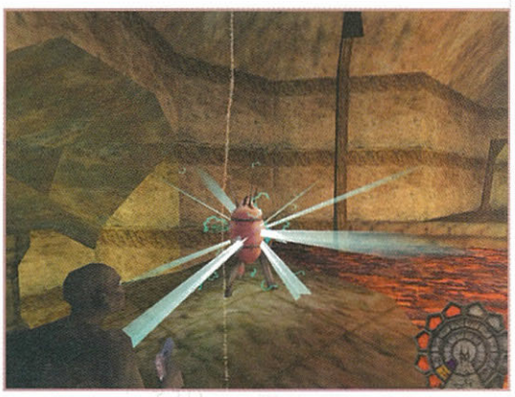







tillant en anglais, où il fait immanquablement penser à la technologie 3D leader ces deux dernières années. Mais qu'importe. Shadow Man nous place dans la peau de Mike LeRoi, un spécialiste de la littérature anglaise qui se retrouve malgré lui embauché comme assassin. L'histoire commence de manière assez classique. On se croirait dans un shoot à la petite semaine, sauf que les grafs sont étrangement beaux. Notre personnage principal est représenté en vue de dos. Le décor est somptueux et glauque : un marais de la Nouvelle Orléans. L'eau saumâtre ondule avec de jolis reflets. Des hérons volettent ici et là. Des nuages de mouches ou des groupes de libellules ajoutent ce petit supplément de détails qui sort de leur torpeur les vieux joueurs blasés. Ça fait penser au moteur 3D d'Unreal. C'est pas une mauvaise référence, avouez-le. Et puis on prend le contrôle du personnage. Les mouvements sont impressionnants de réalisme. Notre héros saute, escalade, il se suspend à une corde pour franchir un ravin inondé. Quand il gigote, sa chemise bouge de manière très convaincante. Quand il patauge dans le bayou, sa progression est freinée comme lorsqu'on marche dans l'eau dans la vraie vie. Sur le ponton au loin se trouve un chien. Un rotweiller. Tout à coup : un éclair, un hurlement, une hallucination. Un bref instant, le chien s'est transformé en chien squelette. Mais, déjà, tout est revenu à la normale. D'ailleurs le chien a disparu. Ambiance sursaut. Nous continuons à avancer pour parvenir à une église. La scène qui s'y déroule est aussi surprenante : une dizaine de rotweillers se tiennent là. Ils regardent tous en direction de la petite église en bois peint, comme hypnotisés par une force surnaturelle. Euh, en fait pas vraiment. Un chien vient de m'apercevoir et il s'approche en grondant. Juste avant, j'ai fait joujou avec les options de la caméra pour voir la tronche de notre héros. Le personnage de Mike est un jeune noir, grand et athlétique. Des petites lunettes cerclées de fer lui donnent un air intellectuel. L'ambiance qui était déjà bien chargée bascule dans le sordide. Les chiens s'approchent en montrant les dents, prêts à me déchiqueter. La Louisiane, l'Amérique ultra sécuritaire, les bonnets pointus : on commence à voir défiler les sous-entendus. Pourtant, rien ne se passe car les chiens n'attaquent pas. Je pénètre dans l'église baignée d'une lumière irréelle. Et puis… blabla blabla. Bon, le but n'est pas de vous raconter tout le début du jeu, mais de constater comment Iguana est arrivé, en quelques minutes, à distiller une atmosphère lourde et prenante. Si tout le reste de l'aventure est de cette trempe, et bien les amis, ça promet !

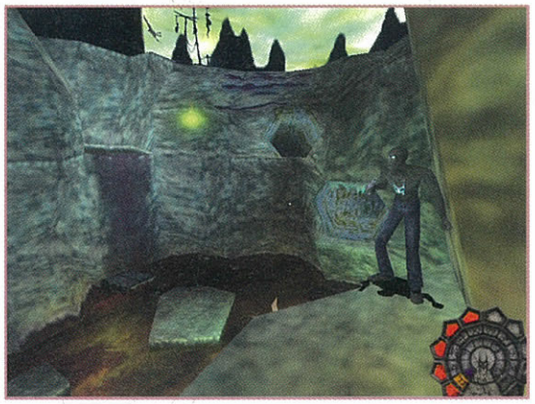




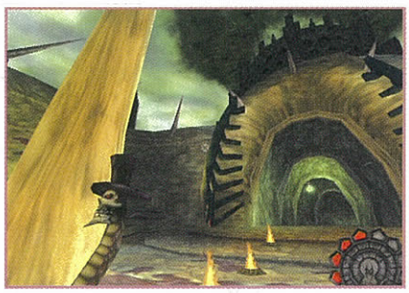


# SHADOW MAN LE JUSTICIER VAUDOU





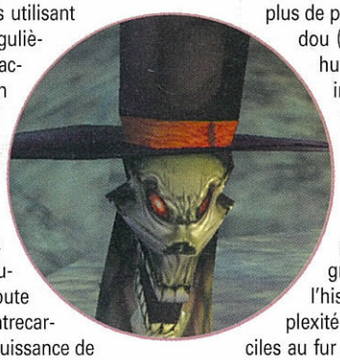
◀ *En Louisiane, les chiens sont tous très pieux.*





## Vaudou et ours en peluche

Shadow Man est fortement scénarisé. C'est devenu banal aujourd'hui, mais des scènes cinématiques utilisant le moteur 3D du jeu viennent s'intercaler régulièrement pour planter l'histoire ou relancer l'action. Lors de ces scènes, le format passe en cinémascope (comme dans Homeworld), ce qui fait que l'unité de style graphique n'a pas à en souffrir. Ça commence par un rêve, le rêve prémonitoire que fait Nettie, la grande prêtresse vaudou. Elle a la vision d'une proche Apocalypse, où tous les morts sortiraient des profondeurs pour fouler la terre des vivants. Le truc somme toute classique dans les films d'horreur. Pour contrecarrer sa prophétie, Nettie va utiliser toute la puissance de la magie vaudou. Et pour ce faire, elle crée un guerrier immortel : le Shadow Man, un être qui a le pouvoir de visiter le monde des morts et d'en revenir. On s'en aperçoit rapidement : Mike LeRoi est cet être ambivalent. Le joueur va donc devoir mourir et renaître sous une autre apparence grâce à la puissance du Masque des ténèbres.



## Voyage au bout d'un serial-killer

Dans le monde des vivants, Mike LeRoi est un gars costaud armé d'un Magnum Desert Eagle. Il est soumis aux lois physiques et à la fragilité de son enveloppe corporelle de mortel. Dans le monde des morts, sorte de purgatoire inspiré des tableaux de Bosch et Bruegel, les lois physiques ne sont plus les mêmes. Graduellement, le joueur va acquérir de plus en plus de pouvoirs et d'armes. Il collecte des objets vaudou (des yeux, des oreilles, des colliers de dents humaines, hmmm, bon appétit), et dans son inventaire figure en bonne place un ours en peluche (ne rigolez pas, vous avez pas vu le nombre d'épingles enfoncées dans le teddy bear) qui lui permet de se téléporter d'un monde à l'autre sans avoir à faire tout le chemin à rebours. Les itinéraires empruntés pour résoudre l'aventure se ramifient progressivement. Iguana nous promet donc que l'histoire ne sera pas linéaire et grandira en complexité. Les combats et énigmes seront plus difficiles au fur et à mesure que le joueur sera plongé dans des thèmes de plus en plus sinistres et choquants. Pour preuve, dans le monde des vivants, on ira visiter les ghettos New-Yorkais, une prison du Texas, les profondeurs de Londres, un asile de fous... Je vous parle même pas du monde des morts.

Pourtant, alors que des jeux comme Kingpin donnent dans la violence gratuite, les aspects choc de Shadow Man semblent davantage justifiés par le scénario et sublimés par la qualité de la réalisation. Attendez-vous quand même à vous plonger dans des profils de serial-killers tout droit sortis des dossiers du F.B.I.

Iansolo



## LES IGUANES ANGLAIS

L'équipe d'Iguana Angleterre se trouve située à Stockton-on-Tees, ce qui est certainement moins classieux que certains bleds de la Californie. Pourtant, ces gars-là sont de vrais passionnés. Du genre à avoir démarré à deux dans une chambre d'étudiant. Effectivement, c'est le cas de Darren et Jason Falcus, qui sont maintenant respectivement Directeur Général et Directeur du Développement d'Iguana UK. Les deux frères ont commencé à programmer leur premier jeu en 1983 sur Dragon 32. En 1988, ils fondèrent Optima, leur première société, qui codait pour Gremlin et Codemasters. En 1993, ils rencontrent Jeff Spangenberg, big boss d'Iguana US, et décident de monter la division anglaise qui se spécialise dans la conversion de titres d'arcade. En 1995, Acclaim rachète Iguana. Le studio anglais laisse tomber les conversions pour se lancer dans des titres originaux. Deux anciens de Core sont embauchés : Guy Miller, Directeur Artistique et Simon Phipps, Chef de projet. Leur premier titre va être Shadow Man. Phipps est un vétéran de la programmation et du design. Il s'est notamment illustré sur Rick Dangerous, mais si, rappelez-vous, un titre trop bien de la grande époque des 16/32 bits. Après avoir commencé à travailler avec les créateurs des Comics, Miller et Phipps s' aperçoivent qu'ils ont une vision différente pour Shadow Man-le-jeu. Du coup, Phipps et Miller ont pris la liberté d'étendre le concept original de la BD. « Ecrire le scénario de Shadow Man c'est un peu comme écrire des épisodes des X-Files » explique Miller. « Il y a la trame générale, mais on est libre d'évoluer n'importe où dans l'univers. À Core nous avions déjà envie de nous lancer dans un titre plus adulte. Ce n'est pas tant l'aspect gore qui fait la spécificité de Shadow Man. Ce serait plutôt une certaine forme d'horreur psychologique que juste des effets sanglants. » Parmi les sources qui ont inspiré les créateurs de Shadow Man, on trouve des long métrages comme « Angel Heart » (avec De Niro) ou « L'Échelle de Jacob ». Mais aussi des peintures de Bruegel et de Hieronymus Bosch qui ont influencé le design général. Dans un des premiers niveaux des Ténèbres, on retrouve d'ailleurs la Tour de Babel que représente un célèbre tableau de Bruegel. Sauf qu'ici le joueur peut pénétrer dans la construction fantasmagorique pour l'explorer.



CYBER VISION
L'Univers du CD-ROM
5 ANS D'EXPERIENCE

# NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

**CYBERVISION VOUS DONNE LE DROIT A L'ERREUR !**
ACHETEZ SANS RISQUE : TESTEZ LES NOUVEAUTES, SI VOUS ETES DEÇUS, NOUS VOUS LES REPRENONS
MODALITES DE REPRISE EN MAGASIN

## NOUVEAUTÉS



369 Frs
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 VF



399 Frs
COMMAND & CONQUER 2 VO



369 Frs
ALIEN VS. PREDATOR VF



369 Frs
HIDDEN & DANGEROUS VF


369 Frs
OUTCAST VF



369 Frs
CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE VF


299 Frs
MECHWARRIOR 3 VF



399 Frs
JAGGED ALLIANCE 2 VO/VF


399 Frs
KINGPIN VO (VF : 369 F)

**AUTRES NOUVEAUTÉS :**
Star Trek : Birth of Federation VO 399 F
GTA London (Add-on) 199 F
Descent 3 VF 349 F
Driver VF 369 F
Discworld Noir VF 349 F
Soul Reaver VF 369 F

## ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30

**REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS**
Bénéficiez des meilleurs tarifs grâce à notre centrale d'achat : Toutes les nouveautés VF/VO. Le spécialiste du CD-ROM PC et MAC met sa compétence à votre service.
**OUVREZ UNE BOUTIQUE DANS VOTRE VILLE**
Bénéficiez de l'expérience d'une enseigne spécialiste du jeu sur CD-ROM depuis 5 ans.
Tél. 01 43 14 04 49 - Fax : 01 49 29 02 19 Contact : ERIC

## JEUX ONLINE



490 Frs
EVERQUEST VO



490 Frs
ULTIMA ONLINE + THE SECOND AGE VO

## SIMULATION



349 Frs
FLEET COMMAND VF



399 Frs
FLY! VF

## JOYSTICKS


349 Frs
SAÏTEK CYBORG 3D PAD


399 Frs
SAÏTEK CYBORG 3D STICK

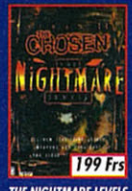

949 Frs
SAÏTEK X36

**POUR L'ACHAT D'UN JOYSTICK, LE JEU TUNNEL B1 OFFERT !**

## ADD-ON



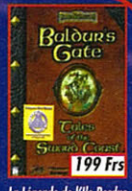
199 Frs
WAGES OF SIN (ADD-ON SIN) VO



199 Frs
THE NIGHTMARE LEVELS (ADD-ON BLOOD 2) VO



199 Frs
RETRIBUTION (ADD-ON STARCRAFT) VO



199 Frs
La Légende de l'Ile Perdue (ADD-ON BALDUR'S) VO/VF

## JEUX DE ROLE



369 Frs
DARKSTONE VF


379 Frs
MIGHT & MAGIC 7 VO (VF : 349 F)



349 Frs
CARMAGEDDON 2* VO



349 Frs
RESIDENT EVIL 2* VF



349 Frs
SANITARIUM* VF

* JEUX DÉCONSEILLÉS AUX MINEURS

PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

## AUTRES JEUX PC :

Roller Coaster Tycoon VF PROMO 299 Frs
Civilization Call To Power VF.....369 Frs
Alpha Centaury VF.....369 Frs
Baldur's Gate VF/VO....299 Frs/349 Frs
Requiem NF PROMO.....299 Frs
Star Wars La Menace Fantôme VF.349 Frs
Star Wars Racer VF.....349 Frs
Star Wars X-Wing Alliance VF.....349 Frs
Star Wars Rogue Squadron VF....349 Frs
Magic Duels of the Planes Walkers VO...299 Frs
Star Trek Encyclopedia VO.....499 Frs
Starsiège VO.....399 Frs
Halflife VF.....279 Frs
L'Amerzone VF.....369 Frs
Sim City 3000 VF.....369 Frs
Warhammer Universe VO.....399 Frs
L'Entraineur 3 VF.....369 Frs
Land of Lore 3 VF.....349 Frs
Civilization 2 Classic Multiplayer VF.299 Frs
Official Formula One VF.....299 Frs
Superbikes VF.....349 Frs
Commandos Sens du Devoir VF..249 Frs
Redguard VO.....399 Frs

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

48H CHRONO + Encaissement Uniquement à l'Expédition - Commandez et réglez par CB au

# 01 43 14 04 49

## SITE INTERNET :

# http://www.cybervision-info.com

## MAC



499 Frs
FALCON 4.0 VO



399 Frs
AGE OF EMPIRE VO (VF : 349 F)



399 Frs
KLINGON HONOR GUARD VO



249 Frs
BROOD WARS POUR STARCRAFT VO

**AUTRES TITRES MAC :**
- Civilization 2 Gold VO 449 Frs
- Starcraft VO .....349 Frs
- Tomb Raider 1 Gold VO.349 Frs
- Tomb Raider 2 VF.....399 Frs
- Quest for Glory 5 VO .399 Frs
- Real Pool VO.....349 Frs
- Carmageddon 2 VO ...399 Frs

AUTRES TITRES MAC : TÈL !!

**CADEAUX POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :**




Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE (valeur : 79 Frs)

OU

ENCYCLOPEDIE CHAMPION D'EUROPE (valeur : 55 Frs)




(Dans la limite des stocks disponibles)

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant." LES PRIX SONT DONNÉS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

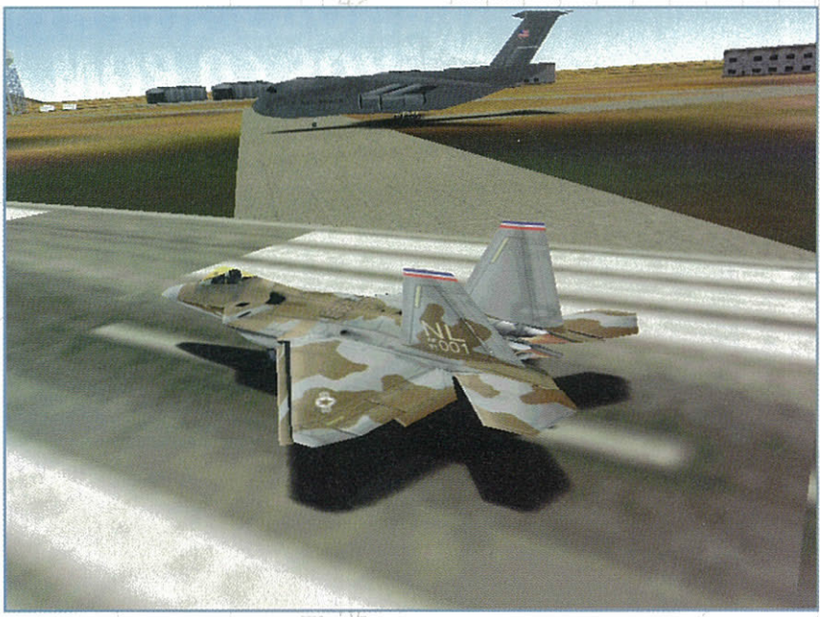
## BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Règlement par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○
N° ____/____/____/____ Date d'exp.__/__ Signature :

| PRODUIT(S) | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| ✉ ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H) | + 45 Frs |
| Pour 2 jeux achetés : ❐ Prisoner of Ice OU ❐ Descent 2 | CADEAU ! |
| JOYSTICK TOTAL | |

# BETA VERSION

VOICI LE TROISIÈME VOLET DE LA SÉRIE LA PLUS POPULAIRE DE NOVALOGIC : F-22 LIGHTNING. CETTE SAGA, DESTINÉE AUX PILOTES DÉBUTANTS, NOUS REVIENT À NOUVEAU DANS UNE TOUTE NOUVELLE MOUTURE.



▲ *Les aérodromes et bases militaires sont remplis d'appareils et de nombreux décors.*



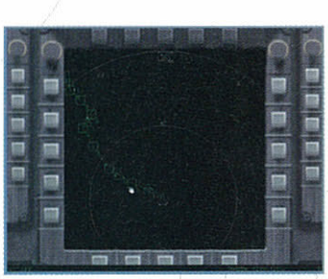


# F-22 Lightning 3

| | |
|---|---|
| MACHINE | PC CD-ROM |
| GENRE | SIMULATION DE VOL/ACTION |
| ÉDITEUR | NOVALOGIC |
| DÉVELOPPEUR | NOVALOGIC ÉTATS-UNIS |
| SORTIE PRÉVUE | SEPTEMBRE 99 |

Dans le domaine des simulateurs de vol, les produits de Novalogic font toujours figure d'exception. Non que ceux-ci figurent parmi les plus réalistes et les plus complexes, mais bien au contraire parce qu'ils sont les seuls à offrir une grande simplicité de mise en œuvre, tout en apportant avec chaque génération de nouvelles améliorations techniques. Il faut dire aussi que Novalogic est bien loin d'en être à son coup d'essai depuis l'antique série des Comanche (Helicos) ou des Armored Fist (Char) et que même si on ne croit plus les (gentils) bobards de son PDG qui raconte à qui veut l'entendre qu'une horde de pilotes surdécorés de l'US Navy ont trouvé que ses jeux étaient les plus réalistes du monde, on prend toujours un rare plaisir à se mettre aux commandes des appareils que le développeur nous jette en pâture. Voici donc le troisième volet des aventures du F-22, fer de lance de l'aviation yankee. Pour mémoire, il faut se rappeler que les deux premières moutures avaient chacune marqué leur temps. Le premier F22 Lightning se caractérisait par la représentation la plus réaliste des paysages que l'on pouvait voir à l'époque (il y a deux ans) dans un jeu quelconque. Le second, sorti il y a douze mois, nous avait époustouflés par un moteur réseau de très bonne mouture, capable de mettre en scène des affrontements à plus de 30 joueurs sans ralentissements. Il est donc normal que ce nouveau chapitre continue dans l'expérimentation, tout en nous garantissant un plaisir de jeu au moins égal.







## Appréciations de l'engin

Moi, ce que j'aime bien dans les produits de Novalogic, c'est qu'ils sont toujours en retard par rapport à la sortie US. Du coup, on reçoit souvent, pour la preview, un produit fini, avec un joli manuel imprimé tout en couleur sur du bon papier provenant de tas d'arbres morts. En bref, quelque chose de vraiment définitif sur lequel on peut se faire un avis solide ou presque. Entre F22 Lightning II et ce nouveau titre, les gars de Novalogic n'ont pas vraiment chômé : ils nous ont en effet offert l'un des plus beaux produits de simulation/arcade qui soit, à savoir Mig29/F-16, un pack définitif regroupant les simulations des deux appareils de nations anciennement antagonistes. Ce jeu bénéficiait de la première mouture du tout nouveau moteur de Novalogic, qui abandonnait enfin les territoires trop pixellisés du Voxel au profit d'un moteur tirant profit d'une accélération 3Dfx. C'est donc en toute logique une amélioration de ce dernier que nous retrouvons pour Lightning 3. La première bonne surprise est que ce dernier est une vraie réussite en mode Direct3D : effets, impressions de vitesse et mapping sont très bien utilisés ; il est bien loin le temps où les meilleures versions étaient dans le camp très fermé du Glide. Ici, on joue sans peine sur un PII 350, à des résolutions fort respectables (1024*768). Après décollage, on se rend compte que la transition entre un moteur non accéléré et celui-ci s'est faite sans anicroches. Les textures sont bien plaquées sur les décors, et certains paysages nous offrent de remarquables transitions, du désert à la toundra par exemple. Les montagnes elles aussi étonnent par leur réalisme : ici, on n'a plus affaire à des amas de trois polygones un peu « toc », mais bel et bien à des reliefs tarabiscotés très naturels. Même chose pour ce qui est de la finesse des textures : au sol, on voit des chemins, des routes, et les reliefs des côtes brillent par leur absence d'effets d'escalier. Pareillement, les bases aériennes et pistes sont fort bien intégrées dans le décor. Ces dernières ne se détachent plus du paysage à moyenne distance ; du coup, on peut tout à fait se paumer sans l'aide des MFD. La simulation météorologique vaut elle aussi le détour. Même si l'absence de vent étonne, les effets atmosphériques sont d'une richesse exceptionnelle à l'image de ce que le développeur avait produit dans Comanche 3. Ici, dans chacune des missions, on découvre une nouvelle palette de teintes. Ainsi, même si l'on vole dans la même région, en partant de la même base, il est bien rare d'avoir une sensation de déjà vu. Dès la mise en route des moteurs, on ressent presque, comme dans la réalité, la poussée des deux moteurs nous propulsant en quelques dizaines de secondes à une vitesse frisant mach1. Le modèle de vol des jeux de Novalogic est toujours aussi tordu, tout en restant dans le domaine du crédible. Pour expliquer cela d'une façon grossière, disons qu'il y a deux modèles comportementaux de l'appareil. L'un, « normal », permet toutes les évolutions à pleine vitesse avec, comme seules restrictions, la portance et la résistance structurelle de l'avion ; et l'autre, train sorti, qui prend le relais lorsqu'on décolle ou atterrit. Cela permet à l'appareil de se comporter de façon crédible, sans que le jeu ait à gérer des paramètres tels que la densité de l'air en altitude ou d'autres caractéristiques barbares susceptibles de ralentir un jeu tirant justement sa fierté de sa fluidité. Bon, OK, c'est peut-être de la triche mais cela convient bien au reste du produit, résolument tourné vers les débutants.

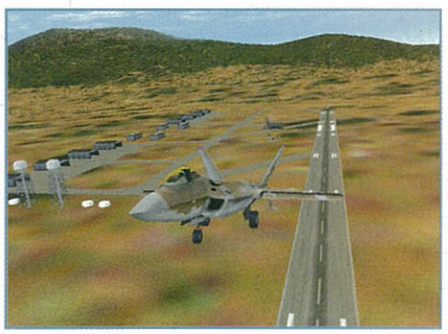



▲ Carte tactique du briefing des missions.



## UN JEU TRÈS CARRÉ

Comme tous les produits de Novalogic, Lightning 3 fait figure de petite merveille pour ce qui est de sa finition. Comme on le sait, le développeur a toujours eu un suivi exceptionnel pour chacun de ses jeux, n'hésitant pas à sortir un patch pour un petit bug d'affichage minime sur le HUD. Aucune surprise donc, si on peut patcher le jeu avec une option du menu. Plus exceptionnel encore, l'intégration du voice over data ou de l'accès au serveur réseau (gratos) en fait LE jeu à recommander au joueur débutant.
Il ne faut pas se leurrer, les titres de Novalogic sont, à de très rares exceptions près, destinés au joueur friand de simplicité. Ici, pas question de s'attendre à voir représenté un système d'arme dans son entier. Pourtant, même si les jeux les plus complexes ont toujours eu ma préférence, il faut avouer que cette game de simulation/arcade est diablement prenante et m'a bluffé plus d'une fois, notamment au niveau de la qualité du moteur graphique. Ceci n'est certainement pas non plus étranger à la fluidité du moteur et à une finition du titre très « carrée ». En attendant que DiD améliore sa programmation multijoueur qui laisse vraiment à désirer, pas question de se priver d'un tel bijou en réseau.



▲ La restitution de la poussée, au décollage, est particulièrement bien réussie.



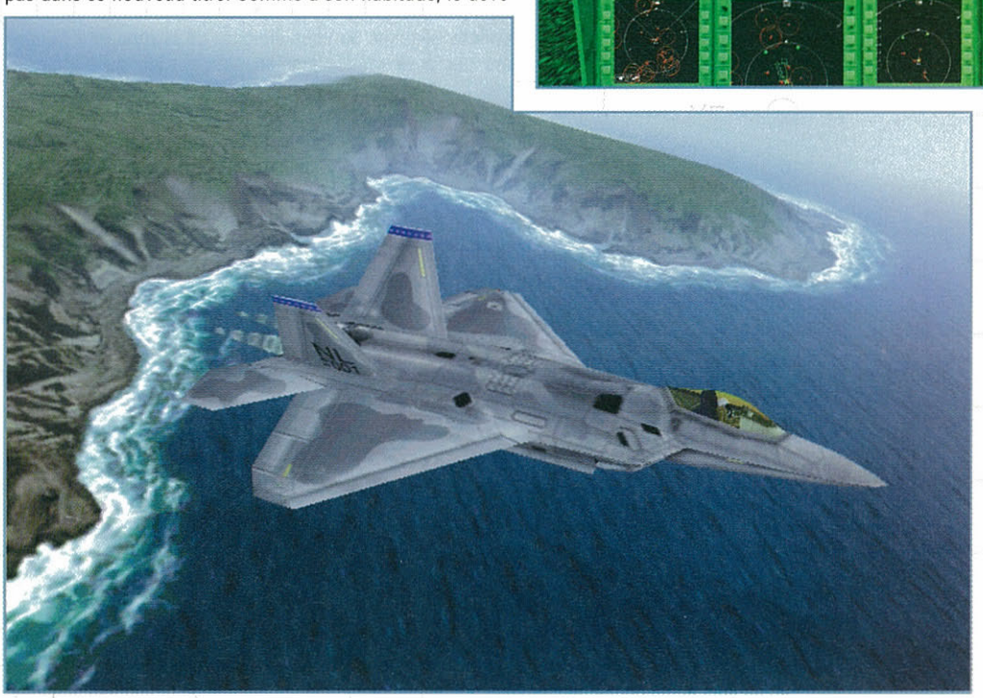
## Le solo

Les scénarios sont bien les seuls éléments qui ne changent pas dans ce nouveau titre. Comme à son habitude, le déve-



Une base contenant un escadron de B-1b Lancers. ▲





▲ Les reliefs des montagnes sont de vraies réussites, tout comme ceux des fjords.









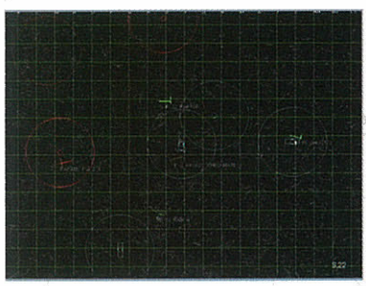

▲ *Le mig 29, un avion connu des équipes de Novalogic.*



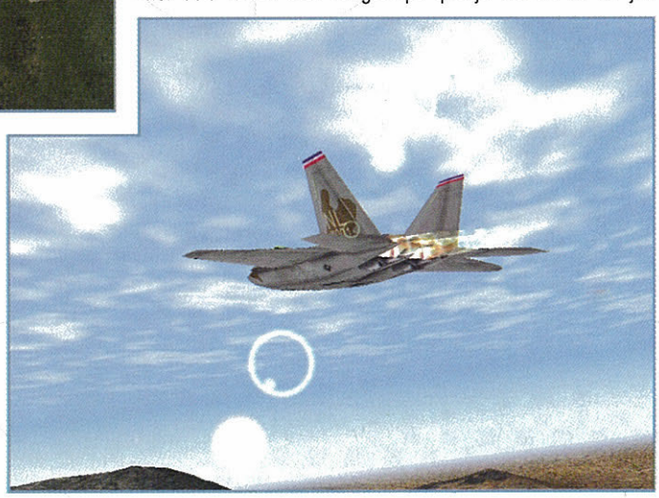
▲ *Un cockpit entièrement virtuel, même si on ne peut pas agir dessus avec la souris.*

loppeur nous propose des missions solo par milliers en plus des campagnes, des combats de l'instant action et du réseau. Ces dernières regroupent tous les types d'opérations auxquels peut avoir affaire une escadrille de F-22. Et du même coup, on survole des lieux inattendus comme l'Algérie. Oups, j'allais bien sûr oublier leur célèbre éditeur de niveaux, permettant au joueur de Lightning de se faire ses propres missions en deux clics de souris. Bref, que du bon, mais rien d'exceptionnel. Ah tiens si, cette fois on nous a réservé une grosse surprise du côté de l'armement. En effet, dans la soute du F-22, on aura la possibilité d'emporter ses amis les neutrons en la personne d'une bombe nucléaire tactique B61, celle-là même utilisée en standard sur les B-2 ou anciennement les B1-b. Son utilisation est assez simple : on la charge dans la soute, on attend qu'un politique pète un ou deux fusibles et donne son accord pour la lâcher ; on fait un passage au-dessus de la cible et on la largue. Le projectile est retenu par un parachute qui vous donnera le temps de vous éloigner de la zone, qui ne tardera pas à se transformer en antichambre du n'importe quoi. L'explosion, d'un point de vue graphique, est assez crédible et satisfaisante : après un flash et une onde de choc plutôt visible, on voit un champignon caractéristique. C'est le moment rêvé pour gagner de l'altitude avant que le comportement de l'avion en vol ne soit dangereusement modifié. Cela faisait bien longtemps que je n'avais vu un jeu assez couillu, au point d'inclure une arme nucleaire. Le dernier en date était F-18 Hornet sur Macintosh.





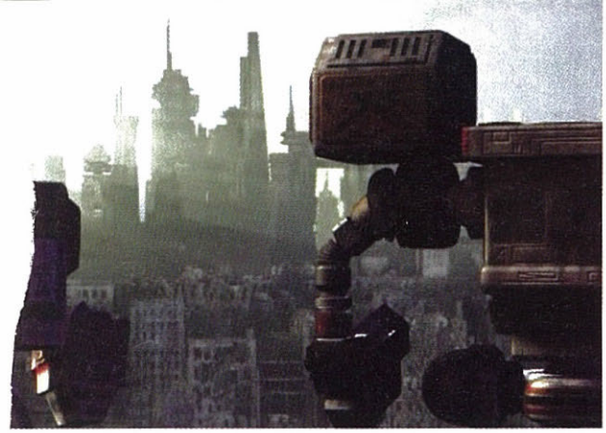
*Le nouveau moteur gère la panoplie habituelle des effets de type lens flare.* ▶

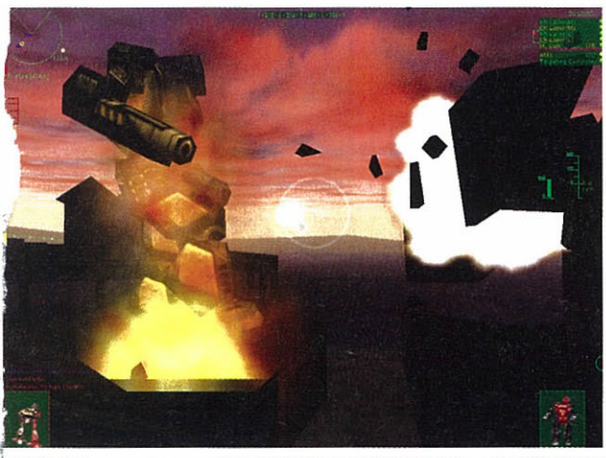


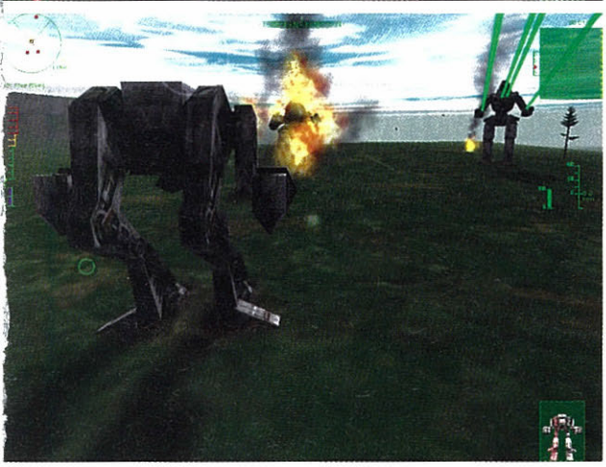
## Le rézo

En mode multijoueur, il est carrément possible d'envisager des parties à 128 joueurs, comme ça, en toute simplicité. Comme d'habitude, le tout est vraiment plug and play : on accède à Novaworld, le serveur online de Novalogic, à partir du menu principal. Autant vous le dire, F22-3 est à la hauteur de ses promesses : avec ma minable connexion RTC à base de modem 57600 (en réalité culminant à 44000), je ne constate aucun lag ou phénomène de désynchronisation dans un jeu à 30 joueurs. Mieux encore, les appareils ennemis ont un comportement fluide, et ce à distance rapprochée. On distingue 3 types de jeux online : le premier est le sempiternel deathmatch à la Quake, le second est le RAW où des factions s'affrontent et où le but est de raser la base adverse. Le troisième mode, nouveau celui-là, est une suite de missions en coopération à 8 joueurs survolant des terrains conçus pour ce type de jeu. Mais la véritable innovation technique est certainement le mode Voice Over Data. Contrairement à beaucoup de tentatives pour utiliser cette technologie facilement sur d'autres titres, celui de Novalogic est intégré directement au jeu, et est tout à fait transparent. Pour le mettre en œuvre, rien de plus simple : on branche un micro, on règle le volume sonore et on appuie sur Return pour envoyer un message. Passé les premières minutes avec leur cortège de sensations ridicules et honteuses, on se prend au jeu, surtout en mode coopératif. Sur les differentes fréquences (une par joueur présents), on entend les autres joueurs commenter leurs actions, s'invectiver, ou encore plus souvent se vanter. Bien entendu, on pourra placer un emmerdeur ou un joueur insistant en « mute », histoire qu'il ne nous casse plus les pieds. Apparemment, si Lightning ne se crashe pas en route avant le test, il a tout pour devenir le premier succès multijoueur, en catégorie simulateur de vol.

Bob Artor









# CONCOURS

## GAGNEZ DES JEUX MECHWARRIOR® 3




TESTÉ DANS CE NUMÉRO

Microsoft

FASA CORPORATION

ZIPPER INTERACTIVE

MICROPROSE

HASBRO Interactive

Ubi Soft

© 1999 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. Battletech Material © 1999 FASA Corporation. Mechwarrior, Battletech, Battlemech and 'Mech are trademarks or registered trademarks of FASA Corporation and Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Used under license. All other trademarks are the properties of thier respective holders.

## SUR LE 3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France Métropolitaine (Corse comprise). Le réglement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

CONCOURS VALABLE DU 1ER JUILLET AU 31 AOUT 1999, GAGNEZ 4 JEUX PAR SEMAINE

# Beta version

LA MODE EST AUX SOFTS DE COMMANDOS. APRES LE SUCCES DU JEU DE PYROS, TOUT LE MONDE A EMBOÎTE LE PAS. SEULEMENT, LES JAGGED ALLIANCE DES TEMPS MODERNES SONT ENTIÈREMENT EN 3D, ET SHADOW COMPANY NE FAIT PAS EXCEPTION.

# Shadow Company



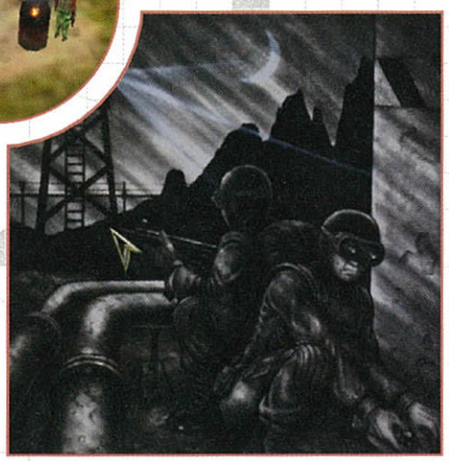






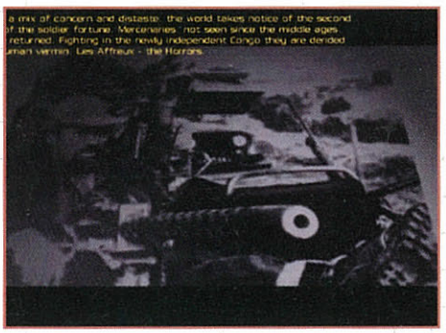






◀ *La sélection des hommes se fait exactement comme dans un stratégie temps réel classique : lasso pour faire des groupes et touches numériques pour rappeler une unité. On peut commander jusqu'à dix hommes.*



| | |
|---|---|
| MACHINE | PC CD-ROM |
| GENRE | STRATEGIE TEMPS REEL |
| ÉDITEUR | UBI SOFT |
| DÉVELOPPEUR | SINISTER GAMES |
| SORTIE PRÉVUE | RENTREE 99 |

## JOUR 1 : où à l'évidence, je ferais mieux d'aller me coucher

Ouh la ! Ça sent le piège classique de fin de bouclage. Le fameux jeu qui tombe à la dernière minute. Ivan le Fou : « Tiens pom, t'as tout fini, nan ? Alors tiens, on vient de recevoir ça. Tu devrais aimer... ». J'ai maintenant une poignée d'heures pour estimer ce que vaut Shadow Company. Bien sûr, je suis tellement naze que mes yeux sont tombés au fond de mes chaussures. Bien sûr, mon texte est à rendre pour il y a deux jours. Épuisé d'avance, je lance le jeu avec autant d'entrain qu'un fonctionnaire des postes remplissant deux formulaires T712 (un bleu et un jaune pour les archives). Hop, je zappe le briefing : pas la force d'écouter ce bla-bla. J'ai juste pigé au vol qu'il fallait buter des Angolais. Bah, ça me changera des extraterrestres. Je me retrouve avec 3 brutes sous mes ordres, paumées dans la savane. Des mercenaires à la gueule de tueur de mamans. Tiens, c'est assez joli. Je m'amuse un peu avec la caméra. Ouais, joli.

Comme Shadow Company ressemble à un jeu de stratégie temps réel, je fais d'instinct un lasso et regroupe mes 3 unités. J'envoie le paquet au combat. La routine quoi.

Blam ! Aaaaaarrrgg ! Blam ! Schopk ! Schopk ! et Schopk ! Trois hommes à terre. Les miens. Ça a pris 5 secondes. Une décharge de fusil à pompe pour le premier (dans le bide). Aaaaarrg ! Il pisse le sang et agonise tel un porc éventré. Une balle pour le second (dans la tête). Le pauvre n'aura pas même eu droit à son « argh » syndical. Mon troisième homme, lui, a carrément eu le temps de rien faire du tout. Un Angolais lui a foncé dessus en beuglant, lui a fracassé la mâchoire d'un premier coup de crosse (Schopk !), puis l'a achevé à terre de deux autres coups hargneux dans la colonne vertébrale. Schopk ! Schopk ! Voilà. Game Over. Comme pour enfoncer le clou, voici Iansolo qui passe derrière moi, matte mon jeu et glousse : « C'est toi qui te tape Shadow Company ? Tu vas jongler mon vieux, c'est super dur.



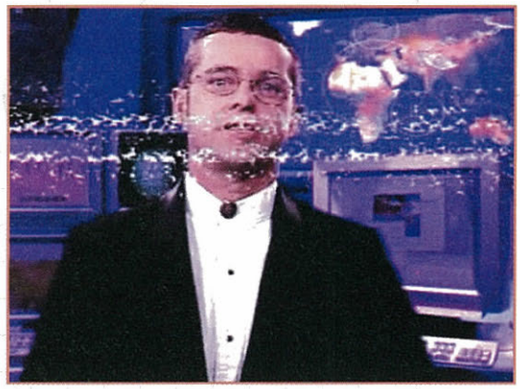




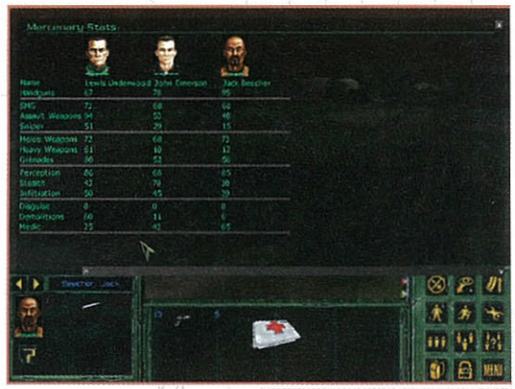
J'ai même pas réussi la première mission ! ».
Jouer à Shadow Company semble mériter toute ma lucidité. Ce soir, je dors et, demain, je m'occuperai des petites fesses de ces Angolais.

## JOUR 2 : où, à l'évidence, je ne suis pas prêt de me coucher

Ok ! Là, chui tout frais. Douze heures de sommeil. Cette fois, j'écoute attentivement le briefing. En gros, ça se passe dans un futur proche. On incarne le capitaine d'une troupe de mercenaires lâchée en Angola. Un truc s'est mal passé et tout a viré au carnage. Il ne reste que trois survivants. La compagnie pétrolière, qui nous avait envoyés au casse-pipe pour y calmer les ardeurs des rebelles, nous recontacte dans le but de sauver ce qui peut être sauvé. Mhhh, je sens confusément qu'on n'est pas du côté des gentils, dans ce jeu. Pfft. En l'occurrence, et c'est la première mission : nous sauver nous, les trois survivants. En matant son équipement, je pige mieux pourquoi l'un de mes hommes s'est fait massacrer à coups de crosses : il n'avait pas d'arme, juste une trousse de soin. Plein de bonnes résolutions, je me lance dans les menus d'options. Je tombe alors sur la configuration des touches et pige du même coup pourquoi je me suis fait



▲ *Cette andouille est votre commanditaire. Autant vous dire qu'on est bien dans la merde.*



descendre en cinq secondes. Shadow Company n'est ni Myth ni Starcraft... Petit aperçu des commandes : avancer en rampant, avancer accroupi, marcher, courir, prendre/poser objet, recharger arme, utiliser les jumelles/l'appareil photo, snipper, entrer/sortir d'un véhicule, accélérer, freiner, afficher les lignes de vue, patrouiller, dresser un chemin de patrouille et vigilance (surveiller une position et faire automatiquement feu sur tout ennemi à portée efficace).



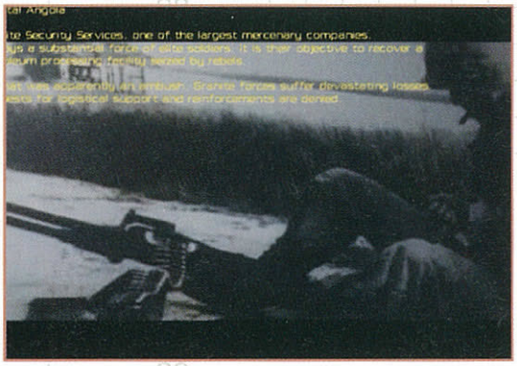
▲ *Là, c'est un peu de la science-fiction : on peut soigner n'importe quelle blessure instantanément avec un kit médical et la compétence appropriée. Remarquez, c'est un jeu. Il faut bien faire des concessions.*



◀ *C'est bourré de petits détails qui servent le jeu. Par exemple, on peut porter les cadavres, pour ne pas alerter une éventuelle patrouille ou, plus pragmatique encore, pour s'en faire une protection.*







tout, c'est samedi : grenade à fragmentation (ramassée sur un cadavre une demi-heure avant). L'engin fait une jolie courbe et atterrit pile entre les trois rebelles. Un rebelle la repère et hurle. Tous se mettent à fuir. Trop tard, tous trois sont disloqués dans une très esthétique déflagration. Un sourire satisfait barre mon visage, puis une grimace : l'un des missile se met à exploser à son tour, suivi par le reste de la batterie. Mon meilleur homme est réduit en farine pour poulets.



▲ *Ben oui, une rafale de fusil d'assaut encaissée à bout portant, ça n'a jamais été propre.*

## JOUR 3 : où l'heure d'accoucher a sonné

Il n'y a pas mille solutions pour m'en tirer. Je prends une feuille, un stylo et me fais une petite fiche. Hop, je relance la première mission. Shadow prend alors une toute autre dimension. Je retrouve le stress, l'ambiance d'UFO, mais en temps réel. Il n'est pas possible de contrôler la vitesse à laquelle s'écoule le temps. D'ordinaire, ça me fait râler. Là, ça me ravit : je fais ramper un de mes hommes vers une batterie de missiles sol/air protégée par trois hommes. Ça met des plombes. Le stress monte. Je vois les rebelles bouger. Chercher machinalement au loin. Discuter entre eux. Étirer leurs muscles endoloris à force de porter leur AK 47. Moi, je crapahute lentement, mon couteau entre les dents. Arrivé à 1 mètre des missiles, je sauve la partie, indécis. Que faire ?... Allez, soyons fous, après



Mon texte est maintenant en retard de quatre jours. Je commence à maîtriser le jeu, du coup. Vraiment très adictif. Impossible de le lâcher. Surtout quand on a plein de travail en retard. La caméra, qui au départ m'apparaissait comme un gadget, est en fait primordiale. Pas facile de prendre le coup de main. Par contre, c'est la première visualisation de jeu de stratégie temps réel en 3D qui me satisfasse. Le moteur est d'ailleurs excellent. Ça bouge vite et bien. Il s'agit d'un de ces vieux moteurs destinés à la base à DirectX5 et qui, sur les machines d'aujourd'hui et sous DirectX6, prend un furieux coup de speed. Les animations des personnages sont naturelles. On est très loin de Quake3 bien sûr, mais là n'est pas le sujet : c'est aussi beau que Myth 2 et bien plus lisible. Effets de fumée volumétriques et transparents. Impacts de balles. Lumières dynamiques. Ça a vraiment de la gueule. L'omniprésence d'une bande son 3D vraiment chiadée pose une ambiance totalement flippante.

Plus j'avance dans le jeu, plus je réalise sa profondeur. Jetez donc un coup d'œil à la liste des compétences de vos hommes : arme de poing, mitraillette, fusil d'assaut, tir d'élite, corps à corps, armes lourdes, grenades, perception, discrétion, infiltration, déguisement, démolition, médecine. Ça donne une idée des scénarios à venir.

Quelques défauts apparaissent aussi. Les lignes de vue sont bizarres. Parfois, un ennemi peut passer à un mètre de vous, en plein jour et sur terrain dégagé, absolument sans vous voir. Complètement surréaliste. Une autre fois, il vous repère à 10 mètres alors que vous étiez embusqué tel le ninja blanc à Chamonix. L'I.A. présente des défauts qu'il sera indispensable de corriger. Parfois vos hommes laissent leurs pairs se faire bousiller sans réagir. Ça canarde partout autour d'eux mais ils ne réagissent pas tant qu'ils ne sont pas touchés. Les ennemis se défendent bizarrement. J'arrive discrétos près d'un groupe et lui balance une grenade. Eux se foutent à terre et attendent comme des cons. Deux sur quatre sautent comme des andouilles, les deux autres se relèvent et reprennent leur ronde. À l'évidence, il reste du boulot, mais comme ces bugs ne sont pas systématiques, j'imagine qu'il s'agit juste d'une question de réglages et de bêta-test.

Reste que je viens de voir Hidden & Dangerous qui pose la barre très haut, tout particulièrement en ce qui concerne les lignes de vue, l'I.A. et les scénarios. Je donne tout de même de belles chances à Shadow Company de rivaliser avec lui, à la condition sine qua non que sa finition soit à la hauteur des espoirs que je mets dans ce jeu.

monsieur pomme de terre



# 1AN DE joystick

## + LE JEU

# TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

**11 NUMÉROS DE JOYSTICK 418 F**
**+ LE JEU *TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS* 359 F**

**SOIT UN TOTAL DE ~~777 F~~**

**POUR VOUS 579 F**

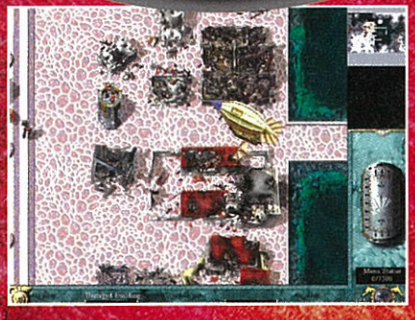
SOIT UNE ÉCONOMIE DE

**198F**









## OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
**JOYSTICK**
**BP2 - 59718**
**LILLE**
**CEDEX 9**

Oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an et je recevrai en plus le jeu Total Annihilation Kingdoms pour 579 F seulement au lieu de 777 F, **soit 198 F d'économie !**
Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
Carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊
Date d'expiration : ⌊⌊ ⌊⌊

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....
Date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ 19⌊⌊
Ordinateur : .....

Signature obligatoire :

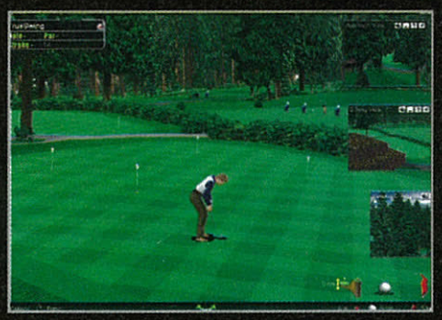
*Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 38 F et le jeu TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS au prix de 359 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.*

ST331

# Preview

JEU DE BALLES
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR SIERRA SPORT
SORTIE PRÉVUE
SEPTEMBRE 99

*Les vues de caméra vous permettront de suivre votre balle à la trace, pour être sûr qu'elle est bien placée.* ▶





# PGA Championship Golf Edition 1999

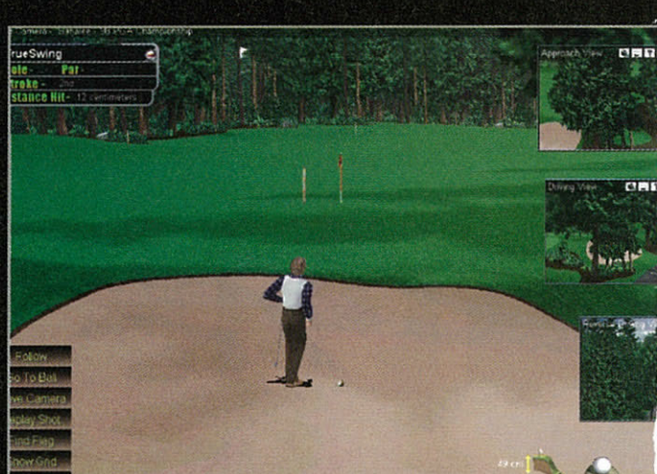


*Le jeu vous proposera trois modes, histoire de vous aguerrir et de vous créer un style avant d'aller affronter, sur le Net, les loups assoiffés de victoires.* ▼

Avec l'été qui arrive au triple galop, les parcs de nos villes empuanties commencent à fleurer bon l'odeur du gazon coupé et des petites fleurs. Une folle envie de se rouler dans ce vert odorant nous prend aux tripes, mais on tombe toujours sur un panneau mal placé nous interdisant toute pulsion folâtre. Nous voilà condamnés à trouver du vert autorisé. Reste plus qu'une seule solution : se mettre au golf pour se défoncer au gazon virtuel. Avec le golf de Sierra, fini la nature agressive et ses milliers de bestioles plus bizarres les unes que les autres. Plus besoin de sortir de chez vous pour vous faire piquer par des moustiques porteurs de virus mortels, il vous suffira d'allumer votre PC pour voir surgir des écrans de verdure prêts à se laisser conquérir par un bonhomme armé d'un seul et unique club (enfin, plutôt une vingtaine). Outre les sept circuits proposés, PGA Championship mettra en place une nouvelle méthode géniale pour balancer les balles. Fini les barres d'énergie et autres embrouilles, vous ne verrez plus rien. La seule manière de tirer sera de diriger votre club de visu comme vous l'entendez, en essayant de shooter la balle. Les débuts seront malaisés, ne rêvez pas, mais quelle éclate de diriger directement votre club, de corriger votre mouvement en allongeant votre coup avec du style et, quelquefois, de vous casser la gueule quand vous faites vraiment n'importe quoi. À force, vous arriverez bien à déplacer votre souris au millimètre près, pour faire des figures hallucinantes. Vous finirez peut-être enfin par comprendre que la verdure n'est pas si agressive qu'elle le paraît, et qu'un bon club pourvoit à tout.

Kika










▲ *Difficile de trouver le bon angle de tir, surtout si vous comptez sur votre petit mouvement de poignet.*

Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR HOT HOUSE
SORTIE PRÉVUE
SEPTEMBRE 99





# Pavillon Noir




Un jeu de pirate digne du fabuleux Pirate ? La question reste encore entière, mais de nombreux détails donnent à penser que ce Pavillon Noir risque d'en être le digne successeur, car les complications de votre vie de chef de flotte ne manqueront pas de vous rappeler celles qui vous sont déjà si familières. Ne croyez pas qu'il vous suffira d'aligner votre or pour satisfaire les hommes. Votre réputation jouera un rôle prédominant, autant lors du recrutement que lors des combats. Il vous faudra réellement faire preuve du talent d'un grand commandant pour ne pas vous voir débarquer en pleine mer ou entôler dès votre arrivée dans un port. Et puis, pour fidéliser vos troupes, vous pourrez jouer à l'Ile au trésor en enterrant vos pillages dans des lieux connus de vous seul, pour distribuer plus tard le butin lors des coups durs. Etre un bon loup de mer demande aussi bien des qualités guerrières que des qualités de financier aux dents longues. Si vous avez peur de vous affranchir d'un roi et de vivre libre sur votre coursier des mers, il vous restera toujours la possibilité de faire de la lèche aux gouverneurs pour obtenir des missions faciles mais rentables.

Techniquement, le jeu semble intégrer une palette complète d'options. Il vous permettra aussi bien de débarquer dans les ports pour les mettre à sac, que d'affronter en direct une flotte de galions espagnols. Coulage en règle, abordage, capture et sauvetage feront partie des nombreuses possibilités prévues. Et même si le graphisme paraît assez sommaire, Pavillon Noir pourrait se réveler être le jeu de pirate qu'on attendait depuis longtemps.

Kika




▲ *Votre arrivée dans les ports sera automatiquement accueillie par un écran récapitulatif vous renseignant sur tous les bruits, les nouveautés et les forces en présence de la ville.*






▲ *À partir de l'écran radar, vous pourrez manipuler votre navire pour le lancer dans les combats ou visiter les îlots environnants.*

# Preview

SIMULATION DE MOTOCYCLETTES
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR INTERACTIVE ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE AOÛT 99




◀ *Il se foutent de notre gueule avec leur prétendue Motion Capture. Les pilotes gardent la posture de conduite, alors qu'ils sont en train de se vautrer. Pitoyable !*









# Castrol Honda Superbike 2000




Gibiling ! Biling ! Badabalang ! Casserole Honda est de retour. Haha, on est méchant. Bon, faut nous comprendre aussi. Alors que Superbike de Virgin était LE simulateur de motos de l'an dernier, Interactive Entertainment sortait au même moment un bien piètre Castrol Honda Superbike qui tentait de s'attirer les faveurs des joueurs grâce à un grossier subterfuge : un nom à peu près similaire. J'espère pour vous que vous n'êtes pas tombé dans le panneau. Quoi qu'il en soit, Interactive Entertainment ne s'est pas démonté pour autant, et revient à la charge avec ce Castrol Honda Superbike 2000.

Nous avons reçu une version bêta et nous sommes fait une idée plus précise de ce que nous réservait l'an 2000. De prime abord, Castrol 2000 boxe dans une catégorie plus avancée que son prédécesseur. Nous avons affaire à un jeu orienté arcade qui lorgne vers la simulation pointue et réaliste. Les amoureux de guidonnage et de wheeling n'auront peut-être pas leur pesant de sensations. Pourtant, les options sont plus trappues que précédemment (décrochage de la roue arrière, surchauffe moteur, dommages localisés, météo variable, etc.). Superbike de Virgin était assez difficile à maîtriser. Castrol pourra s'avérer plus accessible.

Côté esthétique, Casserole 2000 prend de la bouteille, mais on est encore loin des couleurs somptueuses de Superbike-le-vrai-l'unique. Castrol Honda propose quelques raffinements graphiques : réflexion de l'environnement style chrome, résolution maximale en 1024 X 768, lens flare syndical, et tutti quanti. Viennent malheureusement s'ajouter quelques textures hideuses et pixelisées, et des animations des pilotes un peu risibles, malgré la capture de mouvement. Bref, Casserole Honda fait des efforts, mais on est devenu très difficile.

lansolo






# Preview

SIMULATION DE GOLF
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR VERTEX
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE 99

# Ultimate Golf





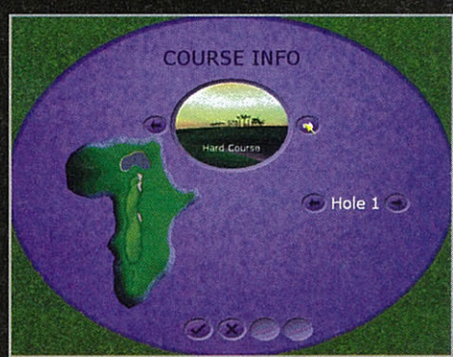


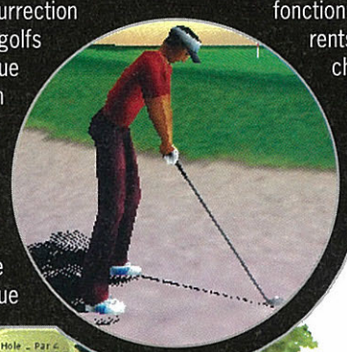


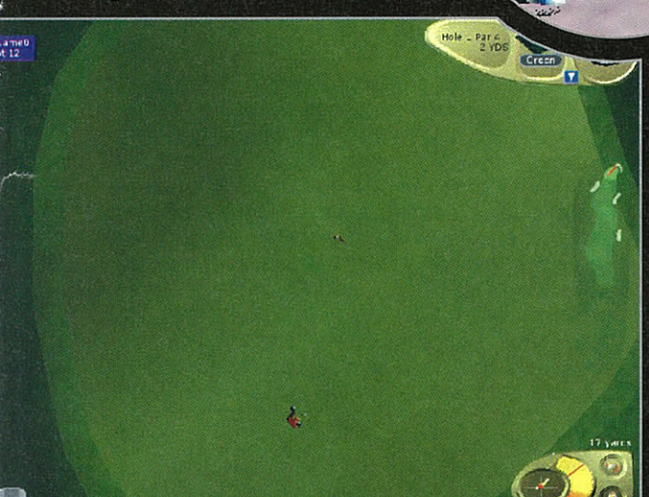
▲ *Seul avec sa balle au coucher de soleil, le romantisme existe encore.*

Ultimate Golf est la première simulation de golf entièrement en 3D accélérée. Le résultat semble vraiment impressionnant. Les arbres et les décors possèdent enfin un volume et des formes arrondies. Le vent agite les branches, soulève les jupettes des spectatrices, soudain plus vivantes et animées. Le graphisme donne une nouvelle dimension à l'écran, et la verdure prend tout à coup une importance que l'on a négligée auparavant. On assiste à une résurrection des décors ô combien mortels des golfs classiques. Le principe de jeu évolue lui aussi. Le pointeur n'agit plus en direct sur le club. En fait, il va décrire un mouvement sur une sorte de tablette traçante, qui sera traduit en puissance et en direction par le club. Le processus paraît plutôt compliqué pour simuler un simple geste, et le résultat manque quelque peu de réalisme. Mais il faut attendre avant de juger, la version bêta est loin d'être au point et nécessite encore encore pas mal de réglages. Ce qui est certain, c'est que l'interface sera épurée au maximum. Elle disparaîtra pour mieux réapparaître sous le curseur, tout en conservant les fonctionnalités les plus pratiques, comme les différents angles de caméra, la position des pieds ou le choix des clubs. L'ensemble donne une impression futuriste assez froide, qui ressemble plus à celle dégagée par un Quake-like en fond vert que par un golf.

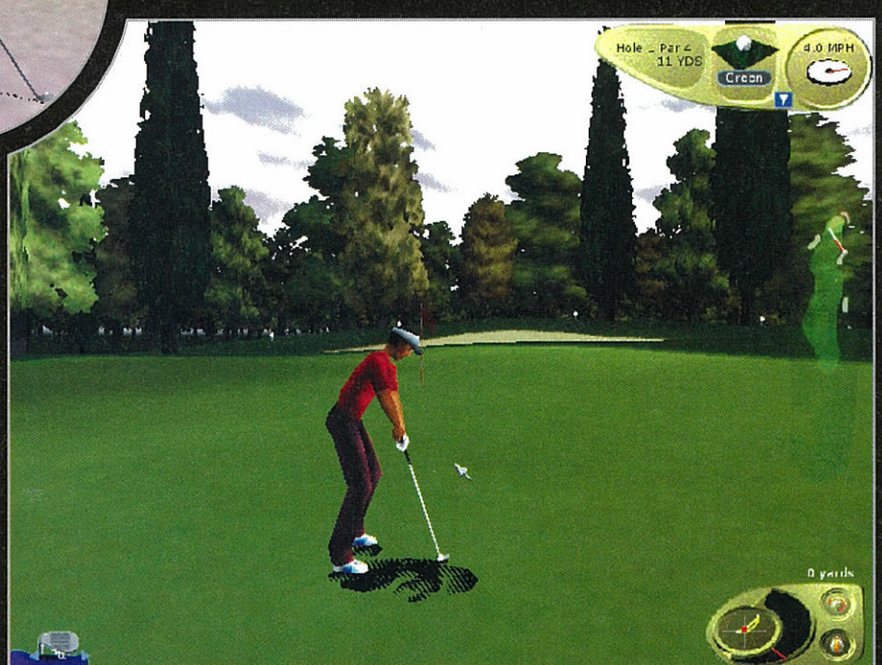
Kika





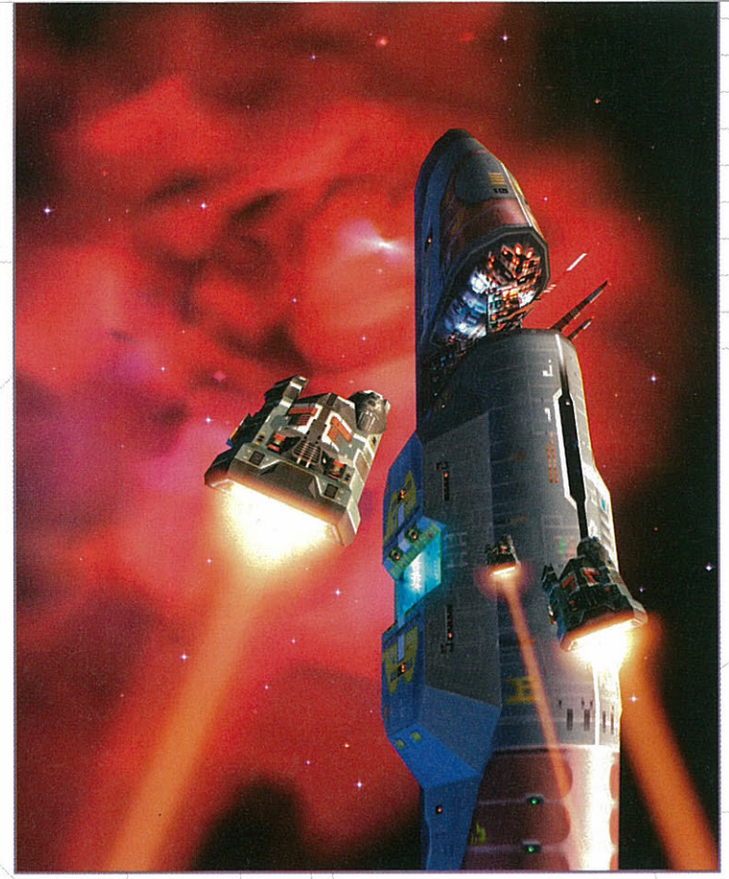
▲ *Les vues de caméra ne sont pas encore au point, mais dans le futur, elles devraient permettre d'apprécier toutes les difficultés du parcours de golf.*



# BETA VERSION

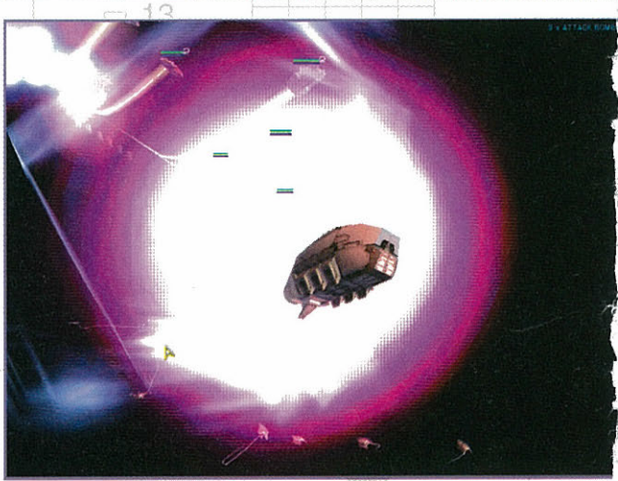
MAIS C'EST QU'ILS FINIRAIENT PAR M'ÉNERVER POUR DE BON, AVEC LEURS JEUX EPISODE ONE... ET QUE JE TE METS DES JEDI PAR-CI, ET QUE JE TE COLLE DES EFFETS SPATIAUX SUR LES VAISSEAUX SPÉCIAUX PAR LÀ... « GNIA, GNIA, GNIA... REGARDE COMME J'AI LE JEU AVANT LE FILM ». MOI JE M'EN FOUS, AH AH, JE RIS, MÊME QUE. PARCE QUE MON JEU, C'EST UN FILM.

# Homeworld



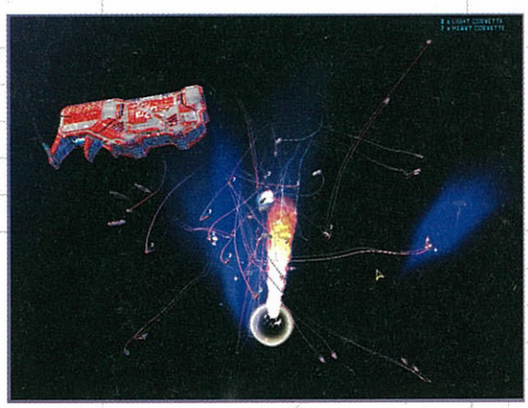



| | |
|---|---|
| MACHINE | PC CD-ROM |
| GENRE | STRATÉGIE TEMPS RÉEL 3D |
| ÉDITEUR | SIERRA |
| DÉVELOPPEUR | RELIC |
| SORTIE PRÉVUE | FIN SEPTEMBRE 99 |



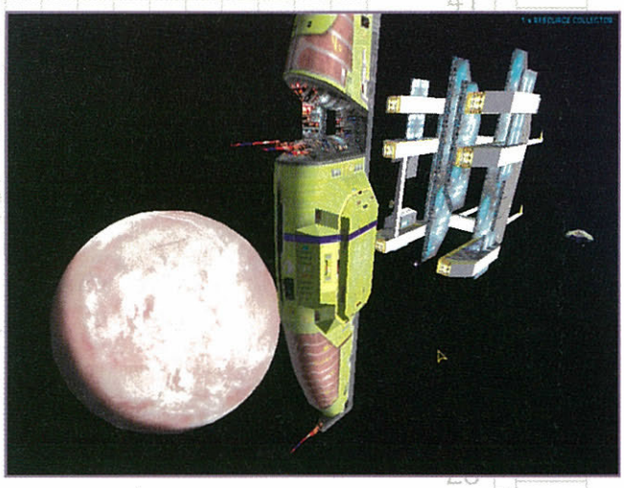
Finalement, à bien y réfléchir, Homeworld est le parfait symbole de ces jeux découverts lors de l'E3 de 1998 : très impressionnant ; très en retard. Alors que le moteur semblait déjà au point il y a un an, alors que la sortie était prévue pour novembre 98, le voilà aujourd'hui repoussé encore une fois, jusqu'à septembre. Pourtant, lorsque nous les avions rencontré aux USA le mois dernier, les développeurs de Relic étaient persuadés qu'ils allaient pouvoir sortir leur jeu en mai-juin et prendre des vacances durant cet été. Encore raté, puisque Sierra a reculé la date de sortie et leur a demandé de se repencher sur leur copie. En attendant, ce que je vois du jeu grâce à cette bêta-version permet effectivement d'espérer une sortie à la rentrée. Et une belle.

## La campagne solo est digne des meilleurs feuilletons de Space Opera.



## 3D à tous les étages

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le feuilleton, rappelons que Homeworld est une sorte d'aboutissement dans l'irruption de la 3D dans les jeux vidéo. Après avoir conquis les

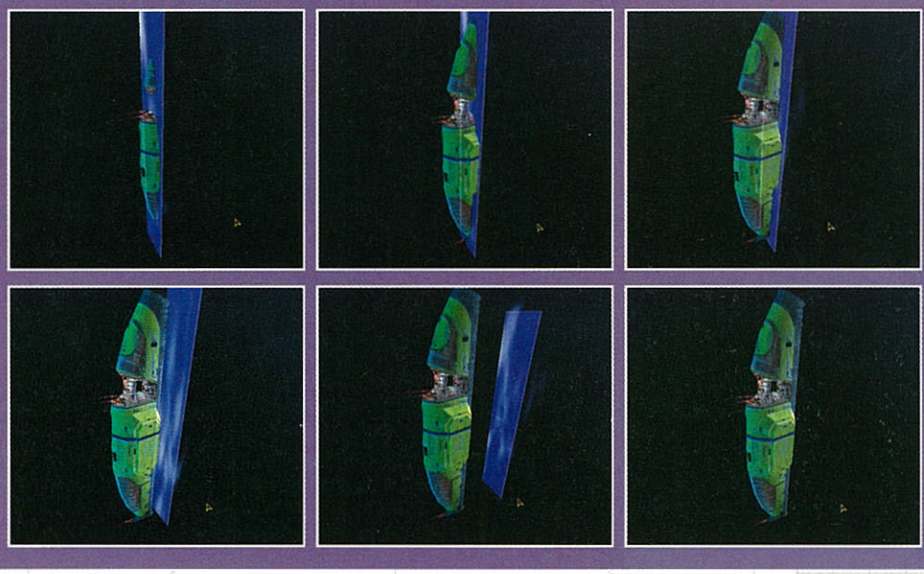


▲ *Le tout début du jeu : votre vaisseau mère quitte ses échafaudages de construction pour la première fois.*

jeux d'action, la conception en trois dimensions s'est introduite dans les jeux de stratégie à travers des titres comme Total Annihilation, ou plus spectaculairement Battlezone. Mais il ne s'agissait encore que d'une 3D de conception (afficher et gérer des unités en 3D), pas d'une 3D de gameplay (les unités continuaient pratiquement à évoluer sur un même plan). Homeworld est un jeu de stratégie en temps réel, dans l'espace et totalement en 3D : non seulement on peut voir les objets sous toutes leurs coutures, mais en plus ils ont une totale liberté de mouvement puisqu'il n'y a ni plancher, ni plafond, ni mur dans l'aire de jeu. Fini Starcraft qui était supposé se passer dans l'espace, sans que l'on voie une différence avec le fonctionnement de Warcarft. Concrètement, dans Homeworld, vous pouvez être attaqué classiquement par les côtés ou par derrière, mais également par-dessus ou par-dessous. À ce point là, c'est une première.
Le réalisme qui résulte de cette impression de liberté est accentué par la magnificence des graphismes. Je ne vais pas m'étendre sur le sujet puisque vous pouvez admirer par vous-même les screenshots du jeu (toutes ces images sont de véritables séquences de jeu...), mais sachez que le résultat est grandiose. On peut tourner autour de chaque vaisseau, zoomer et dézoomer à volonté : c'est simple, pour un peu, on se contenterait de cette activité purement contemplative, tellement le jeu est visuellement réussi.

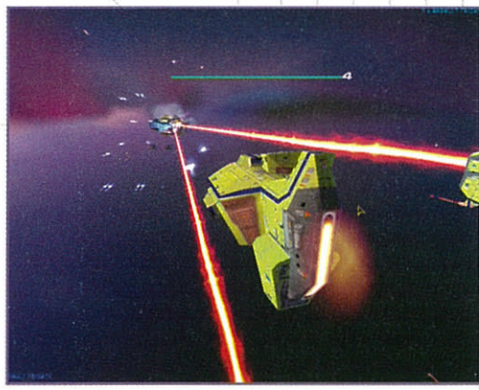
## « HYPERSPACE, CHEWIE ! »

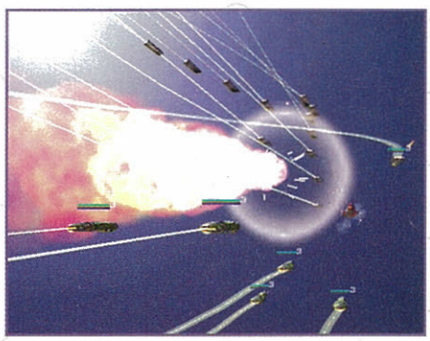
Votre progression dans la campagne sera rythmée par une succession de bonds hyperspatiaux (réussis ou pas...) destinés à vous rapprocher petit à petit de votre destination finale. Apparemment, ce mode de déplacement du vaisseau mère (ressemblant à la téléportation) sera également possible en multijoueur, mais au prix d'un coût très élevé en ressources. Très très élevé, même.



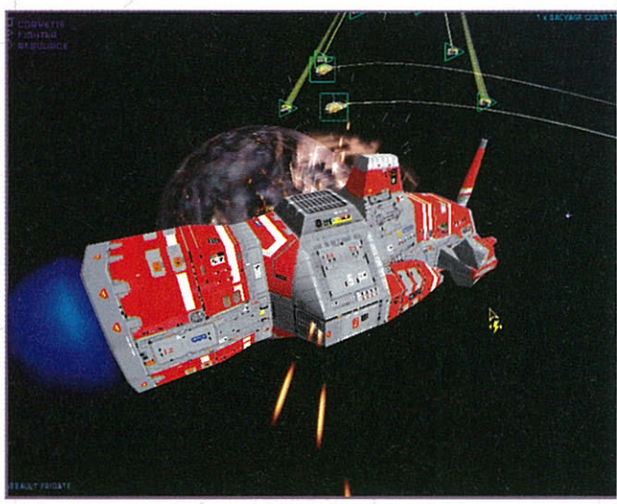
## Épopée galactique

Depuis le début, les créateurs d'Homeworld (les Canadiens de Relic) clament qu'ils ont pour ambition d'impliquer réellement le joueur dans l'histoire. Comme ce n'est pas la première fois que l'on nous sert ce discours, comme j'ai pour mauvaise habitude de ne m'intéresser qu'aux aspects multijoueur d'un jeu de stratégie, et comme enfin les versions bêta qui se succédaient sur mon bureau ne comportaient jusqu'ici que le mode multijoueur ou escarmouche, je dois bien avouer que j'écoutais ces bonnes intentions d'une oreille distraite.
Eh bien, à l'heure qu'il est, je suis scié. Pour autant que je puisse en juger d'après les missions que j'ai jouées (une dizaine), Relic semble avoir réussi à transformer un mode

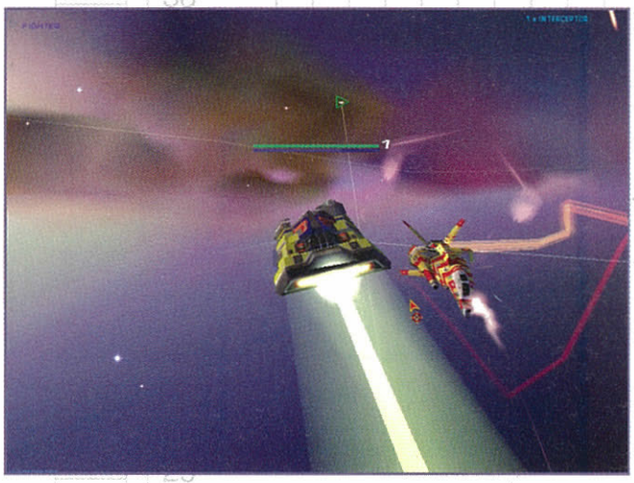






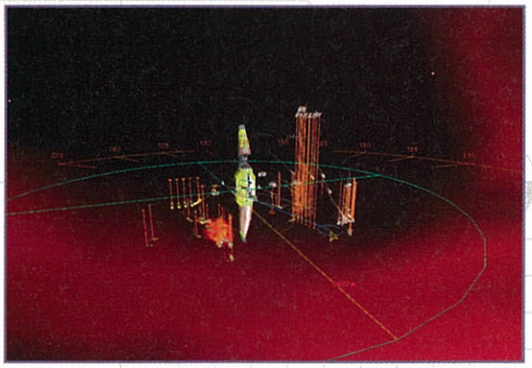
# Lors des combats, bien positionner et manœuvrer ses vaisseaux est déterminant.



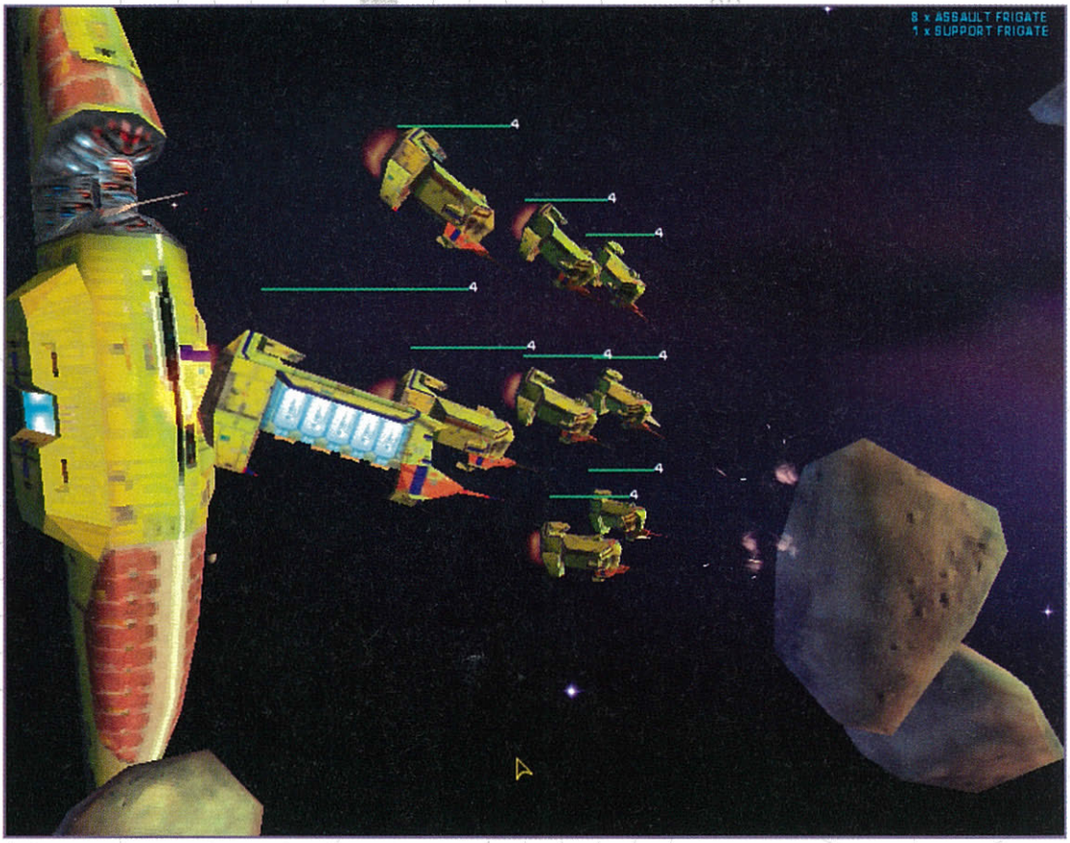
▲ *Quand deux intercepteurs ennemis se croisent en pleine mêlée, ils s'échangent des politesses d'acier à haute vélocité.*

solo d'habitude destiné aux ermites ou aux débutants, en un passionnant feuilleton de space opera. Dès le début, il saute aux yeux (et aux oreilles, parce que le traitement du son est superbe) que les développeurs ont voulu faire entrer le joueur dans un véritable film. Les exemples de procédés typiquement cinématographiques sont frappants : le graphisme très inspiré des jap'anim, les transitions narratives faisant avancer l'histoire avec des flash-back ou des explications sous forme de dessins animés en noir&blanc, ou encore les scènes cinématiques proprement dites. Ces dernières sont particulièrement bien intégrées dans le déroulement du jeu (un peu à la manière de Heart of Darkness, mais de façon encore plus souple) car elles sont réalisées avec le moteur du jeu. Il n'y a donc pas de différence de traitement de l'image : on pourrait passer du jeu à la cinématique sans s'en rendre compte, si ce n'était le progressif rétrécissement de l'écran, jusqu'à donner à l'image un aspect 16/9e (encore un clin d'œil au cinéma, bien sûr). Comme si le narrateur prenait un instant la main pour donner une précision, puis laissait le jeu reprendre son cours où il l'avait interrompu.

Ainsi, l'exploration de la carcasse abandonnée d'un vaisseau géant entraîne l'apparition d'une poignée de corvettes ennemies non-identifiées slalomant agressivement entre les débris, façon poursuite automobile. Ou encore, l'étude d'autres débris permet de retrouver une bande vidéo retraçant (toujours avec le moteur du jeu) l'attaque dont une flotte amie a été victime, et on a vraiment l'impression d'assister à une bataille filmée (zoom, travelling, effets de cadrages, interférences, sautes de sons...). Sans dévoiler l'histoire (qui, du coup, tient un rôle important pour l'intérêt du jeu), sachez que le scénario est très prenant et riche en rebondissements variés. Pour un peu, on oublierait que l'on joue à un jeu de stratégie en temps réel (STR).



▲ *Forcément, vu comme ça, ça a l'air un peu complexe. Mais vous verrez, on s'y fait très bien... Bon, ils sont où mes bombardiers à plasma ?*




▲ *Un paquet de frégates cherche désespérément à protéger le vaisseau mère contre des astéroïdes malicieux.*

## LA FÊTE DU CINÉMA



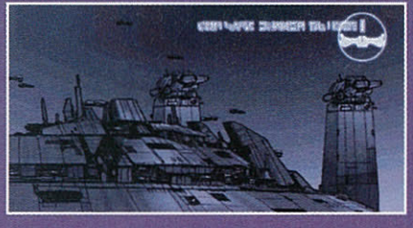




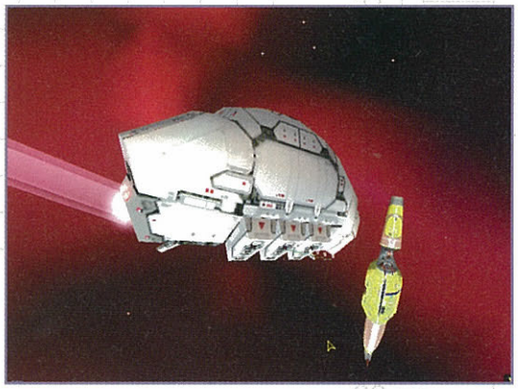
Lorsque vous jouez, un événement peut déclencher sans crier gare une séquence cinématique : comme celles-ci utilisent le moteur du jeu, elles s'intègrent parfaitement dans le cours de votre partie.







Parfois, pour faire progresser la narration, ce sera un flash-back ou une explication technique qui ponctuera l'histoire, illustré cette fois par des dessins noir et blanc (légèrement animés) du meilleur goût.



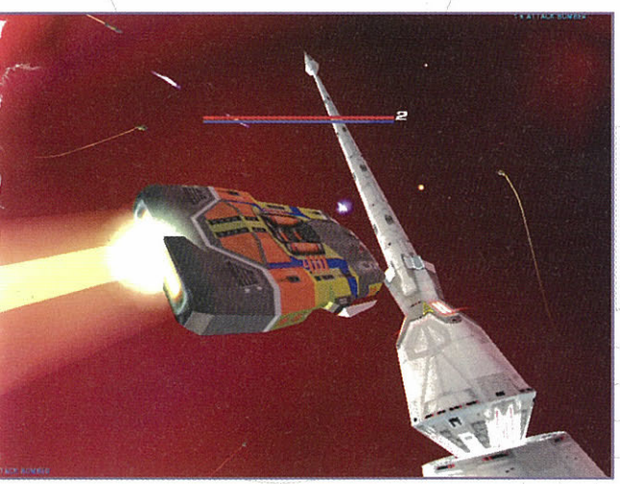
## Les mécanismes de jeu

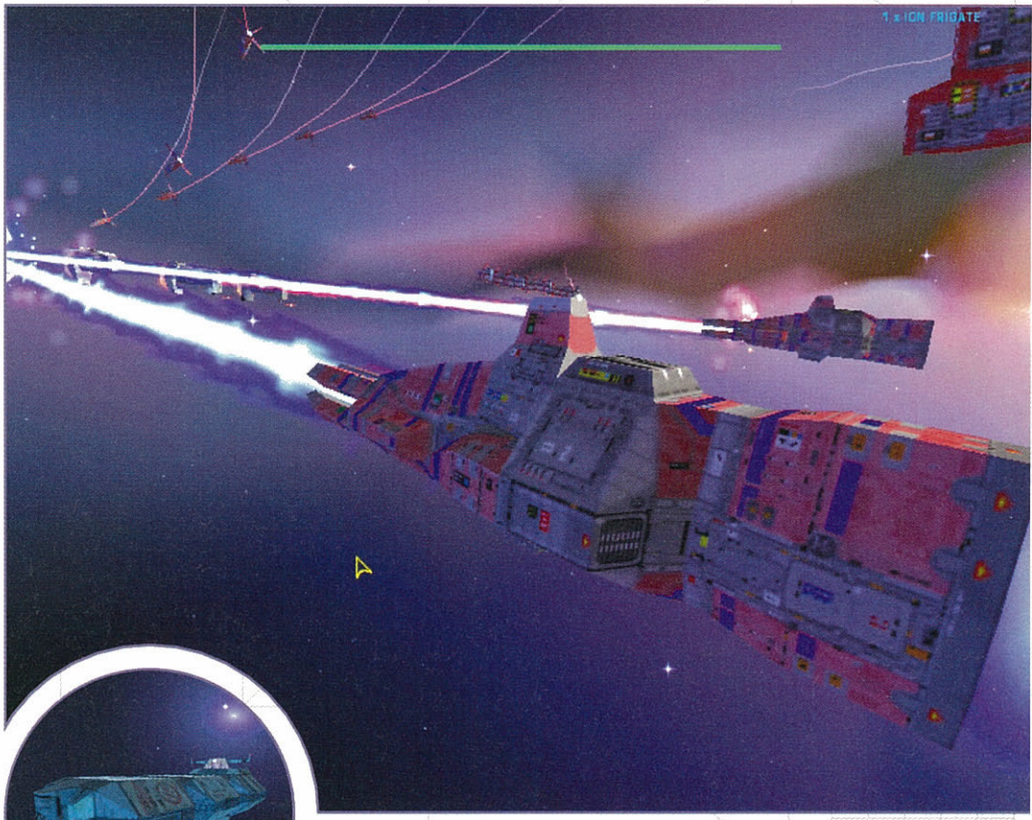
Homeworld reprend sans surprises un certain nombre de mécanismes bien connus dans les STR. Ici, il n'y a pas de constructions ou d'usines : c'est le vaisseau mère qui est source de tout. À la fois usine et centre de commande, c'est votre base. On peut y faire fabriquer tous les différents vaisseaux disponibles et même plusieurs à la fois : vous pouvez parfaitement lancer en même temps la construction de 10 intercepteurs, 15 bombardiers et 4 frégates d'assaut. Les trois programmes de construction s'effectuent en parallèle et les vaisseaux sortent au fur et à mesure de leur achèvement, pour se ranger en ordre de bataille autour de votre vaisseau mère.

La seule limite, ce sont les crédits. Ces derniers sont obtenus de la même manière que dans l'antique Dune 2 : des moissonneuses (les « collecteurs ») vont ramasser de l'épice (indifféremment du minerai dans les astéroïdes ou du gaz dans les nébuleuses) et ramènent leur chargement à l'usine (au vaisseau mère ou à un dépôt de ressources mobile) pour le transformer en crédits de construction. Du classique, je vous dis.

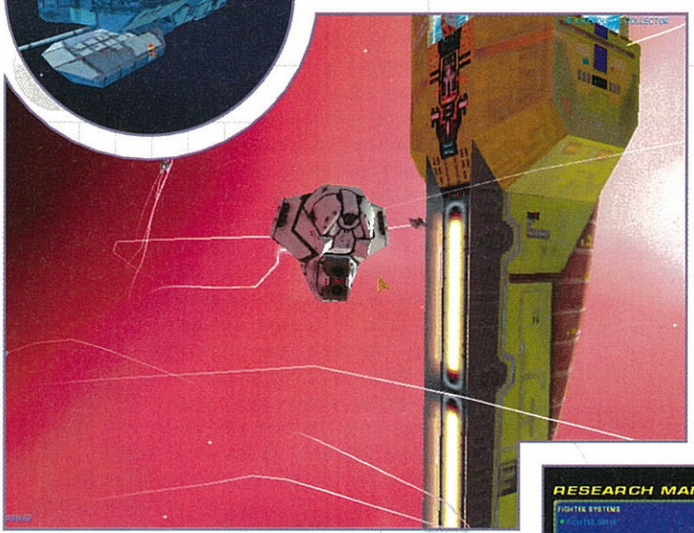
On obtient la possibilité de construire des vaisseaux de plus en plus gros et sophistiqués grâce aux recherches technologiques. Celles-ci sont gratuites mais elles prennent du temps : plus vous affecterez de modules-laboratoires (vous pouvez en construire jusqu'à 6) à une recherche donnée, plus vous irez vite. À moins que vous ne souhaitiez utiliser vos modules pour tenter de poursuivre plusieurs recherches parallèlement. En général, chaque recherche accomplie donne la possibilité de construire un nouveau vaisseau.

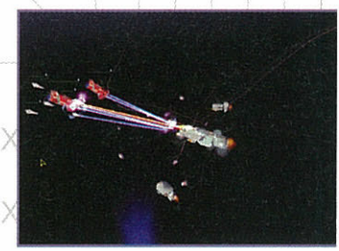
La vraie innovation du jeu, elle se trouve dans l'interface des déplacements : la solution habituelle qui consiste à pointer et cliquer vers la destination d'une unité pour lui indiquer son objectif n'était plus applicable dans un univers en 3D totale, faute de pouvoir indiquer la « profondeur ». En appuyant sur la touche « M » (pour Mouvement) on fait apparaître avec la souris un vecteur horizontal sur le même plan que le vaisseau candidat au déplacement. Un clic classique indique alors la direction et la distance voulues pour le déplacement. Si l'on veut changer de plan, on appuiera sur la touche majuscule tout en déplaçant la souris vers le haut ou vers le bas et le point de destination suivra. Croyez-moi sur parole : bien qu'un peu désarçonnant au début, c'est beaucoup plus facile à comprendre de visu qu'à expliquer par écrit à 1h54 du matin, à des gens qu'on ne connaît même pas. Pour le reste, pas besoin de s'en faire : une fois vos troupes sélectionnées, un clic droit direct sur le vaisseau ennemi les lancera à l'attaque. Vous pourrez même dessiner un rectangle de sélection autour d'un ensemble de vaisseaux adverses pour demander à votre flotte de les exterminer jusqu'au dernier.





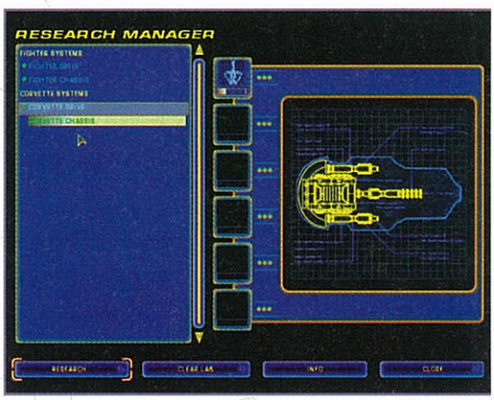






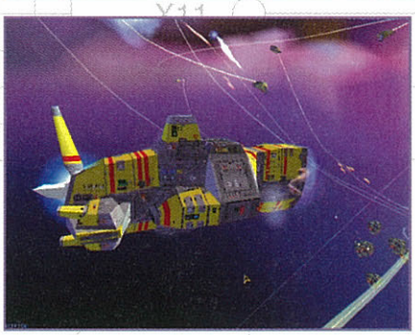
▲ *Quelques concours de politesses entre destroyers, à coups de Canons à Ion.*

*En fonction du nombre de modules de recherche, vous pourrez développer plus ou moins vite, ou plusieurs technologies parallèlement.* ▼




## La dimension tactique

En ce qui concerne le nombre d'unités, Homeworld est clairement plus proche de Stracraft que de Total Annihilation, puisqu'elles ne sont qu'une vingtaine par camp (voir l'encadré judicieusement intitulé « les unités »). Par contre, les deux camps en présence ne sont pas fondamentalement différents, puisqu'on retrouve peu ou prou les mêmes vaisseaux chez l'un comme chez l'autre (à une poignée d'unités près). De plus, le nombre d'unités constructibles est limité par classes de vaisseaux : impossible de construire plus de 20 intercepteurs ou plus de 5 destroyers par exemple.



## UN NOMBRE D'UNITÉS LIMITÉ

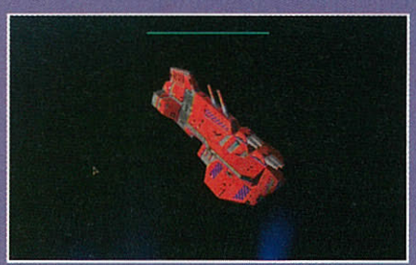
À la différence de Starcraft ou TA : Kingdoms, Homeworld ne propose de jouer que deux camps différents. Et encore, quel que soit le camp que vous choisissez, la campagne solo sera la même. Chacun des camps est composé d'une vingtaine d'unités. Dans l'ensemble, à l'exception du graphisme, ils se ressemblent énormément, puisque seules 4 ou 5 unités sont spécifiques à un camp donné, les autres ayant chacune leur pendant chez l'adversaire. Seule une pratique à outrance du multijoueur nous dira si ces unités spéciales suffisent à donner un relief tactique intéressant aux affrontements en réseau.



Un collecteur de ressources est arrimé à un dépôt mobile pour y déposer sa précieuse cargaison.



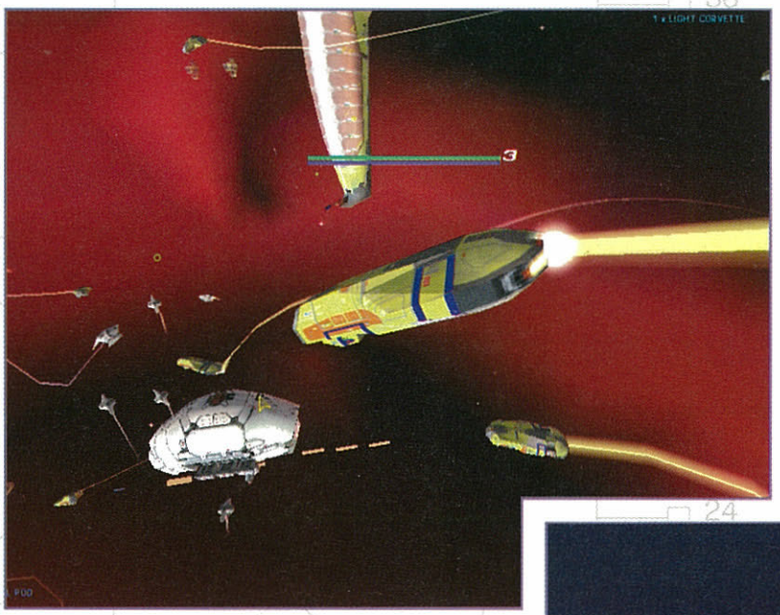
Plus chères, moins rapides mais mieux armés que les intercepteurs, les corvettes légères peuvent servir à harceler les collecteurs de ressources ennemis.



Le destroyer est un adversaire redoutable, mais il est très cher, et ses canons assez lents le défendent bien mal contre les petits vaisseaux rapides adverses.



▲ *Regardez comme mes intercepteurs se lancent vaillamment à l'attaque d'une frégate d'assaut ennemie. Les pauvres fous...*

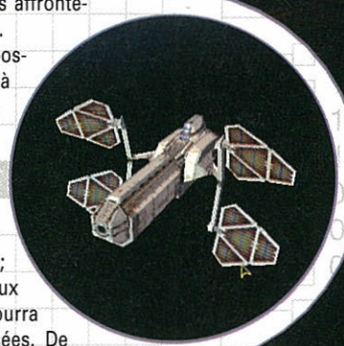


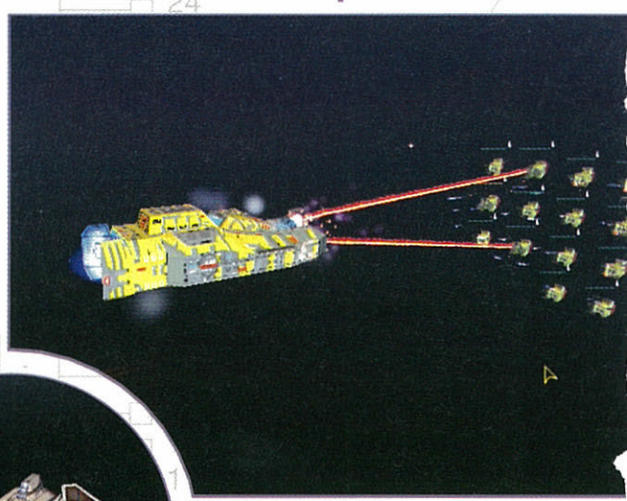
# On pourrait passer du jeu à une cinématique sans s'en rendre compte.

Tout cela milite pour un micro-management soigné des troupes lors des affrontements : il est vital de protéger ses vaisseaux principaux (frégates, destroyers, croiseurs, etc.), puissants mais chers et très lents à construire. Il sera donc important d'utiliser au mieux leurs caractéristiques (blindage, vitesse de rotation, portée de tir...) afin de pouvoir battre l'adversaire sur le terrain des manœuvres et des placements, avant même de tirer la première torpille à plasma. Voilà qui sonne comme un retour vers des considérations tactiques jusqu'ici plus fréquentes dans les affrontements napoléoniens ou les combats navals.

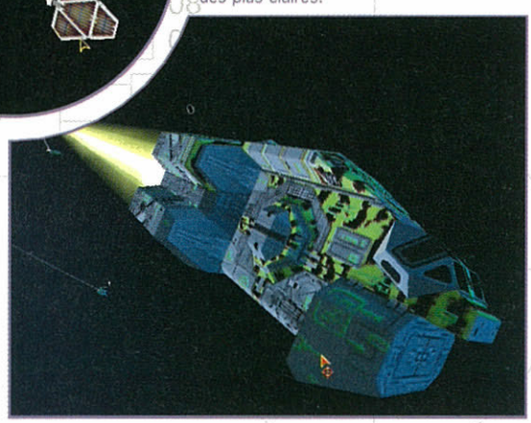
Pour nous aider dans cette tâche, il est possible d'imposer 6 formations différentes à un groupe de vaisseaux. Chacune d'entre elles a des qualités et des défauts, et s'appliquent avec plus ou moins de bonheur suivant la taille et le type des unités concernées : certaines sont recommandées pour les groupes d'intercepteurs se jetant à l'assaut d'une cible unique ; d'autres sont plus adaptées aux vaisseaux lents à grosse puissance de feu, et on pourra même définir des formations personnalisées. De plus, chaque unité est définie par une attitude au combat : agressive, neutre ou défensive. En mode agressif, les vaisseaux dérivent l'énergie de leur réacteur vers leurs armes : ils perdent en vitesse, ne tenteront plus d'effectuer des manœuvres d'évasion, mais maximiseront leur fréquence de tir avec une puissance accrue. Inversement, en mode défensif, ils seront plus rapides et préféreront essayer d'esquiver plutôt que de saisir chaque opportunité de faire feu.

Étant donnée la relative et naturelle confusion qu'entraîne la 3D dans des combats mettant en scène plusieurs dizaines de protagonistes de toutes tailles, Homeworld va vous demander de maîtriser à fond les raccourcis clavier, heureusement peu nombreux et assez intuitifs. Il est par exemple indispensable de constituer des « groupes » numérotés (le classique Ctrl + chiffre) pour retrouver ses différents escadrons au cœur de la mêlée, et il faudra apprendre à jongler entre l'action, les fenêtres de construction et de recherche, et la carte globale plein écran. Avec un peu de pratique (et un tutoriel extrêmement bien fait, c'est suffisamment rare pour mériter d'être souligné) et une souris à molette (indispensable, vraiment), on s'y retrouve sans difficulté.





▲ *La formation « en mur » des frégates de droite n'est certes pas la plus subtile, mais pour les gros bâtiments, c'est une des plus claires.*



## Pour finir...

Un petit mot sur le moteur du jeu, extrêmement fluide : à la fois Direct3D et OpenGL, il gère donc toutes les cartes accélératrices. Même si la bêta m'a causé quelques soucis (il a fallu que je me rabatte sur une bonne vieille Voodoo 2 en 800x600), Homeworld permet de monter en 1280x1024, que ce soit en couleurs 16 ou 32 bits. Chose étonnante, le mode accélération logiciel est assez beau, et pour peu que l'on désactive les textures de fond et quelques niveaux de détails, le jeu promet d'être jouable sur un Pentium 200. En plus du réseau local, Homeworld devrait accepter des parties jusqu'à 8 joueurs sur Internet par le biais de Won.net, le service de Sierra. Le procédé est actuellement en bêta-test public avec une version limitée du jeu. Nous en reparlerons avec une version complète entre les mains. Zut, j'ai oublié de vous parler de la musique du jeu... Tant pis, ce sera pour le test dans le prochain numéro.

Ivan Le Fou

# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

joystick




## N°96

- **Tests :** Urban Assault, MAX 2, The Operational Art of War, TA Combats stratégiques
- **Sur le CD :** Heart of Darkness, Grand Prix Legends, Red Jack:Ca Revanche des Brethen
- **Soluces :** Soluces Black Dahlia et Battlezone 2' partie, guide Dark Omen




## N°97

- **Tests :** Colin Mac Rae, Creatures II, Grand Prix Legends, Hardwar, Klingon, M.I.A., Need for Speed 3, People General...
- **Sur le CD :** O.D.T., Speed Busters V2000, Wing Commander Secret Ops, Carmaggedon 2, Motocross Madness, Hardwar, SIN,
- **Soluces :** Unreal, Feebles Files




## N°98

- **Tests :** Monaco Grand Prix Simul 2, F-22 Total Air War, Grim Fandango, V2000, Red Jack, Caesar III, ODT...
- **Sur le CD :** Shogo,Viper Racing, Army Men, F-16, Spearhead, GP Legends, NFS 3, 1602, Monaco GP...
- **Soluces :** Soluce Chine, Guide Commandos




## N°99

- **Tests :** Half-Life, Rainbow Six, Heretic II, Fallout II, L'Odyssée d'Abe, Shogo, FIFA 99, Wargasm, SIN, Populous, King Quest
- **Sur le CD :** Heavy Gear 2, Mankind, Microsoft Pinball, Top Gun, Night Long, Grand Touring Car, Mad Trax, MIG 29, Age of Empires, NHL 99, Populous 3, Arcane, Abe Exodus, SWAT 2, Blood 2
- **Soluces :** O.D.T., Grim Fandango
- **Guides :** Special Ops




## N°100

- **Tests :** Baldur's Gate, Speed Busters, Viper Racing, Rogue Squadron, Blood II The Chosen, Dark Project, Tomb Raider III,
- **Sur le CD :** Excessive Speed, FIFA 99, Heretic 2, Commandos Missions Pack, Caesar 3, Pinball:Big Race USA
- **Soluces :** Half-Life, Rainbow Six
- **Guides :** Fallout II
- **Aide de jeu :** Monaco GP



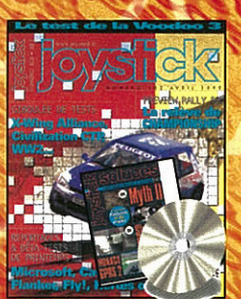

## N°101

- **Tests :** Myth II, Broodwar, Apache Havoc, Delta Force, Fighter Squadron, Sim City 3000, Dethkarz, Actua Soccer 3
- **Sur le CD :** Superbike, Myth II, Descent 3 Dethkarz, Settlers 3, ThiefDark Project, Tonic Trouble, Total Air War, Uprising 2
- **Soluces :** Fallout 2, Sanitarium
- **Guide :** SIN




## N°102

- **Tests :** Falcon 4.0, Resident Evil 2, F-16 Aggressor, Top Gun, Eagle Watch, FS Concorde SST, Rollcage, Close Combat III
- **Sur le CD :** Superbike, Toca 2, Links 99, Roller Coaster, Sid Meier's Alpha Centauri, NBA Live 99, Close Combat 3
- **Guide :** Railroad Tycoon 2
- **Aides de jeu :** Baldur's Gate, Monaco GPRS 2




## N°103

- **Tests :** X-Wing Alliance, Silver, Civilization Call to Power, Jack Nicklaus, Corsairs, Tank Blaster, Billard Club House, Warzone 2100...
- **Sur le CD :** World War II Fighters, Half-Life, Rollcage, Gruntz, Worms 2 Armageddon, Lander, Levewire, Machines, Imperialism 2...
- **Guide :** Myth II
- **Aide de jeu :** Starcraft Broodwar, Monaco GPRS 2




## N°104

- **Tests :** TOCA 2, Baldur's Gate, Commandos, Alien vs Predator, Official F1 Racing, Lands of Lore 3, Gruntz, Army Men II, Machines
- **Sur le CD :** Mechwarrior III, Apache Havoc, Resident Evil 2, Warzone 2100, Wild Metal Country, X-Wing Alliance, Tanktics
- **Soluce :** Commandos, le sens du devoir
- **Aide de jeu :** Monaco Grand Prix : Canada, France

## NOUVEAU ! LES RELIURES JOYSTICK



Pour recevoir chez vous des anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

**COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION** *(Attention : les numéros 1 à 80 sont épuisés !!!)* :

- Je commande le(s) numéro(s) ..... à 45 F, soit un total en francs de .....

**RANGEZ VOS MAGAZINES :**

- Je commande ..... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de .....

**MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHEQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK :** .....

Nom .....

Prénom .....

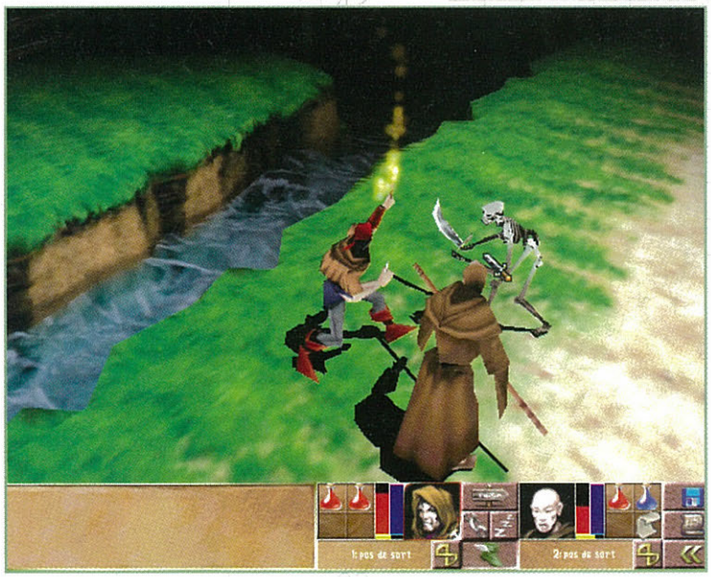
Adresse .....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

**ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :**
**VPC JOYSTICK - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9**

# BETA VERSION

JE NE SUIS PAS TRÈS FIER DES FRANÇAIS CES TEMPS-CI. JE NE SAIS PAS CE QUI NOUS ARRIVE, MAIS ON NE FAIT QUE DE LA COCHONNERIE. C'EN EST AU POINT QU'APRÈS AVOIR JOUÉ À DARKSTONE EN ME DISANT : « TIENS, PAS MAL DU TOUT, CE TRUC… Y A PLEIN D'IDÉES, C'EST JOLI. ON SENT QUE LES DÉVELOPPEURS COMPRENNENT CE QU'ILS FONT ET SAVENT OÙ ILS VEULENT ALLER », J'AI ÉTÉ TOUT SURPRIS D'Y TROUVER APPOSÉ LE LOGO DELPHINE SOFTWARE. ET DU COUP, ÇA ME REVIENT : AH OUI, IL NOUS RESTE EFFECTIVEMENT QUELQUES BONS DÉVELOPPEURS, EN FRANCE.



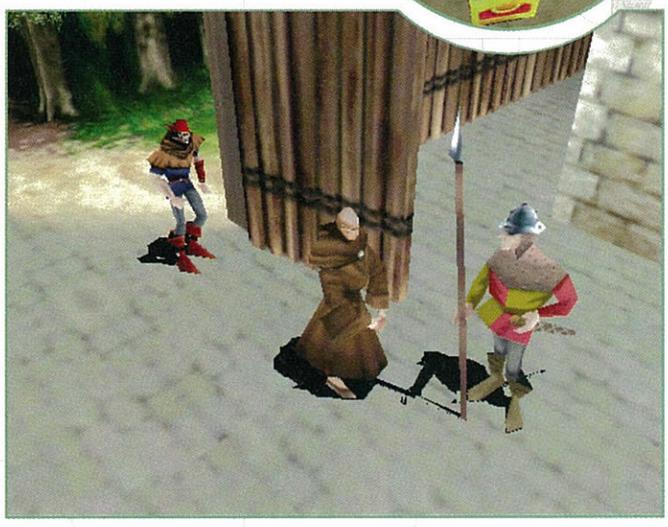
# Darkstone



| | |
|---|---|
| MACHINE | PC CD-ROM |
| GENRE | DIABLO-LIKE |
| ÉDITEUR | DELPHINE SOFTWARE |
| DÉVELOPPEUR | DELPHINE SOFTWARE |
| SORTIE PRÉVUE | RENTRÉE 99 |





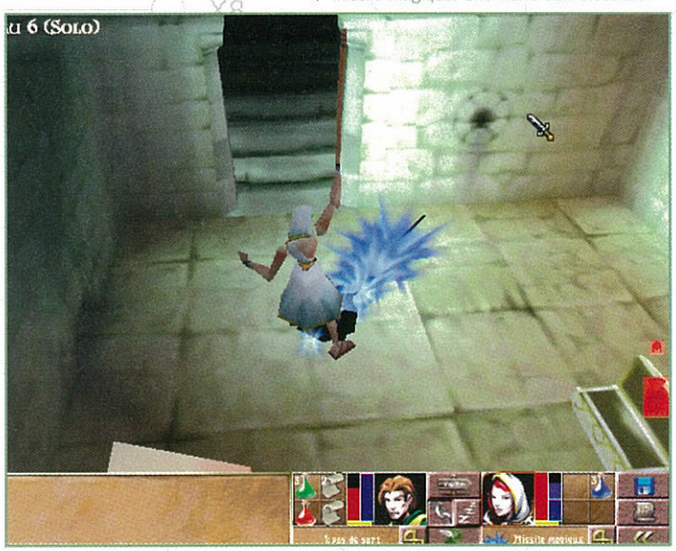


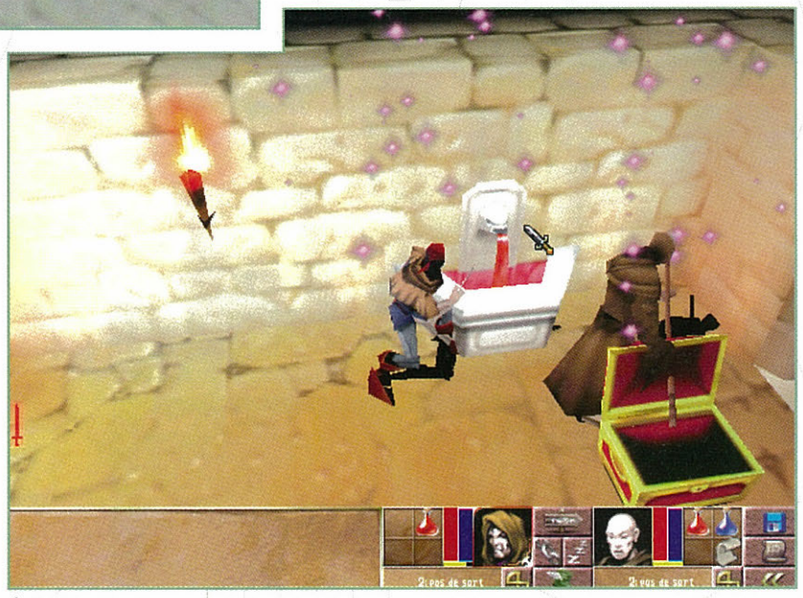
▼ Missile magique. Une vieille connaissance.

Diablo. Il était très à part ce jeu. Un cas à la limite du magique même. Incroyable comme il a marqué les esprits, tout en restant unique à ce jour : les diverses tentatives de clonage n'ont donné, jusqu'à présent, que des résultats terriblement insipides. Et pour cause. Quand on y réfléchit bien, il n'y avait pas grand-chose, dans Diablo. Tout tenait à cette atmosphère envoûtante entretenue par le graphisme, les musiques et un gameplay à toute épreuve. Pour le reste, soyons lucides, ça n'était franchement qu'un très beau « casse-monstres ». Et alors ? Je garde de Diablo le souvenir d'une semaine vide et heureuse, passée à rêvasser en lançant des murs de feu. À l'évidence, c'est cet esprit que les concepteurs de Darkstone ont voulu retrouver… et il semblerait même qu'ils y soient parvenu.

## Retour à la simplicité

Je joue à Darkstone et y retrouve instantanément la magie toute simple de Diablo. On commence dans un gentil village. La musique met immédiatement la puce à l'oreille : un slow de hard, dépouillé, lancinant, langoureux… On se sent trans-





▲ En début de niveau : une fontaine de soin.






porté et le délicieux frisson de l'aventure nous picote l'échine : moi, j'appelle ça une ambiance qui marche.
Côté graphique, on passe ici à l'étape supérieure : fini la 3D isométrique, nous sommes maintenant en 3D temps réel. Oh rien d'ahurissant. C'est encore une fois tout simple, sobre, efficace et joli. Avec le pavé directionnel, on fait tourner le terrain de jeu sur lui-même, on zoome et on dézoome. Tout cela au service de la lisibilité, et du plaisir de jouer. L'interface fait preuve de la même sagesse. Presque tout se fait à la souris. Aucun menu à rallonge. À tout casser, il y a 10 boutons affichés à l'écran. Prise en main instantanée. Ça nous fera des vacances.
Enfin, le jeu. Au départ, on nous propose de choisir entre 4 classes de personnages qui fleurent bon le Donjon & Dragon du temps jadis : guerrier (amazone pour les filles), magicien (sorcière), assassin (voleuse), moine (prêtresse). Petit regret : on ne peut pas choisir son apparence. Cette dernière est imposée par votre sexe et votre classe. Graphistes et codeurs n'ont visiblement pas voulu se prendre la tête à modéliser des moustaches, des nattes et onze sortes de nez différents. On peut les comprendre, c'est une question de priorité. Cela n'en reste pas moins un peu frustrant. Petite surprise : on ne joue pas un mais deux personnages. Lorsqu'on en joue un, le second est pris en main par l'ordinateur. Il est évidemment possible, à tout moment, d'échanger et de prendre les commandes de n'importe lequel des deux personnages. Il est aussi possible de laisser un des deux persos quelque part, pour partir seul à l'aventure. Ce couple évitera au joueur, je l'espère, l'agacement que j'ai ressenti à me retaper Diablo du début à la fin, pour voir ce que cela faisait de jouer un guerrier. La réponse, pour ceux qui n'ont pas eu mon courage,

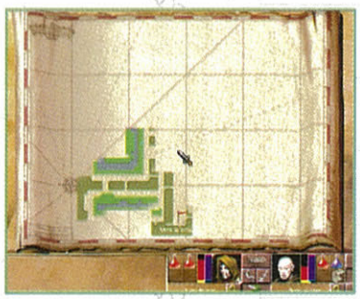





est : c'est chiant ! Là, on joue (si on le désire) un lanceur de sorts, secondé d'un homme d'arme. En réseau, on attend beaucoup du mode coopératif. Naturellement, il sera également possible de se mettre sur la gueule. L'aspect aventure a l'air légèrement plus développé que dans Diablo, mais ne vous attendez à rien de plus qu'à chercher/rapporter tel objet volé/perdu à tel endroit obscur et fréquenté par des monstres. Il y a cependant quelques rebondissements, quelques bonnes surprises. Mais le jeu est, toujours comme Diablo, un joli casse-monstres.

## L'esprit de Diablo pourrait bien souffler dans Darkstone...



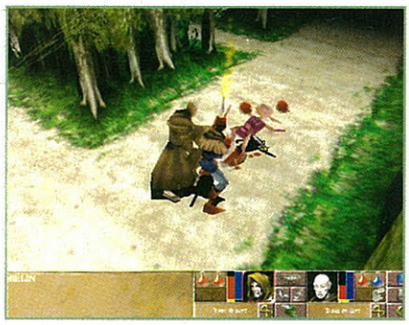





◀ Les séquences dialoguées sont très réussies. Doublages, bruitages et mouvement de caméra discret.



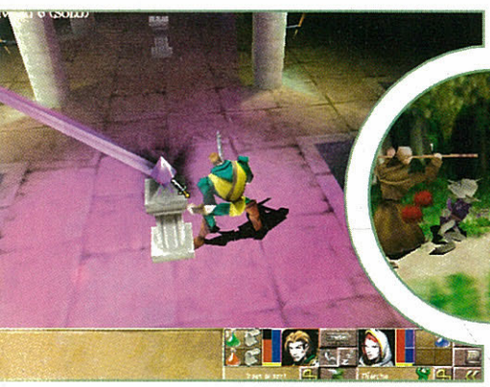

▲ Le moteur graphique rappelle beaucoup celui de Myth. Quant à l'ambiance des donjons... vous vous souvenez d'un certain Dongeon Keeper ?

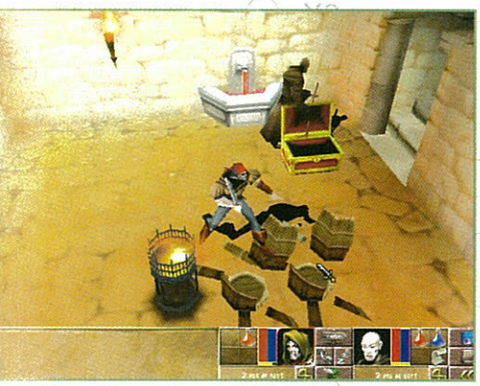


## Doutes et certitudes

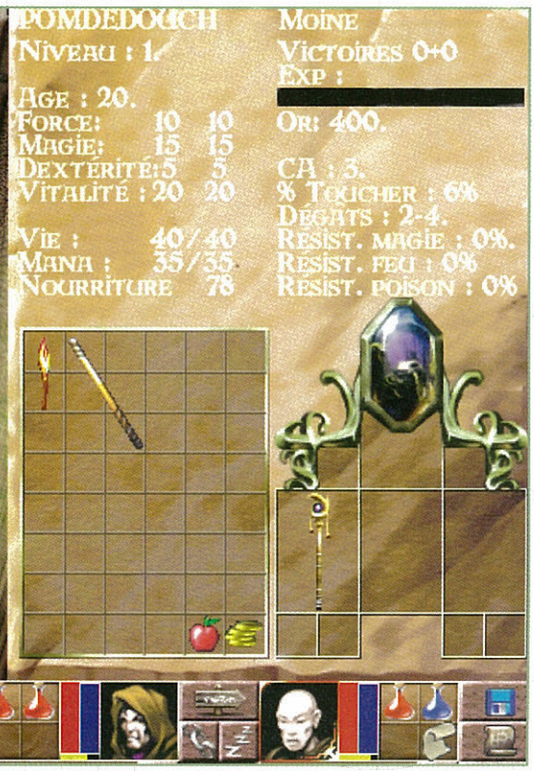
Première question qui se pose à moi : combien de temps l'excitation de jouer tient-elle dans Darkstone ? Dans Diablo, miraculeusement, elle durait pile le temps de finir le jeu (une petite semaine). Les développeurs de Delphine Software renouvelleront-ils ce petit miracle de Blizzard ? Dans la version que j'ai sous les yeux, subsistent quelques lourdeurs dans l'interface, principalement en ce qui concerne les combats dont certaines fonctions devraient être automatisées (ou, en tout cas, le choix de les automatiser devrait nous être proposé). Il faut cliquer sur les monstres pour que le personnage joué les attaque. Sinon, il se mange les coups sans répondre, comme un imbécile. C'est à ce genre de détail que se jouera le Megastar. Mais, une chose est sûre, il faudrait accumuler bien des maladresses pour faire de Darkstone, à ce stade de développement, un mauvais jeu.

monsieur pomme de terre








C'est toujours bon signe : le didacticiel est élégamment intégré au jeu. Dans la première ville, on peut se familiariser avec l'interface des combats en butant des gobelins à la boule de feu, dans un stand de tirs. ▶

## CASQUE PASSE À MON BUREAU

- Waou ! Darkstone ! Comment j'ai trippé ! T'as vu la chanteuse ?
- Hein ? Quelle chanteuse ?
- Ah, t'es nul... retourne à la ville !

Je m'exécute, sans trop y croire. Effectivement, en ville, il y a une chanteuse, mais je lui avais déjà cliqué un peu partout sur le corps (oui, même-là) et sans succès. Casque prend une pièce d'or dans mon inventaire et la drag & drop sur elle. La chanteuse se met alors à rouler des fesses. À ses côtés, un guitariste gratte quelques accords de belle facture... Le jeu commence à ressembler à un chouette clip. C'est alors qu'elle se met à chanter un pop rock envoûtant, exotique, excellent. La grande classe...






# Preview

ADD-ON POUR CIVILIZATION 2
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROPROSE
DÉVELOPPEUR MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE ÉTÉ 99

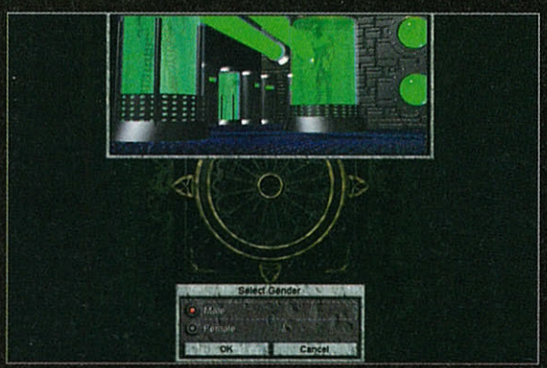









◀ *Il sera possible de mélanger les trois univers : l'heroic-fantasy, la science-fiction ainsi que notre monde pour faire s'affronter dragons et jets, chars d'assaut et space marines d'élite. Faire combattre à Lénine des extraterrestres aussi gluants que capitalistes.* ▼




# Civilization 2 Test of Time

J'ai investi énormément d'espoir dans l'alliance Avallon Hill/Microprose. Et c'est tout particulièrement les adaptations de Diplomacy et d'Advanced Squad Leader que j'attends avec impatience. Mais pas de nouvelles de ce côté-là ; il faudra patienter en se contentant de cet énième add-on pour Civilization 2. The Test of Time nous transportera dans deux nouveaux univers : Midgard, un monde médiéval fantastique régi par 7 espèces intelligentes et magiques. Et le système solaire de Lalande 21185, qui nous propulsera dans le space opera le plus futuriste. La principale nouveauté, en dehors du fait que toutes les unités, bâtiments, découvertes et merveilles ont été changés, c'est que dans Test of Time, les combats prendront place sur plusieurs cartes à la fois : des univers parallèles pour Midgard et les différentes planètes du système pour Lalande (l'idée n'est pas neuve et date de l'inoubliable Master of Magic). Rien de bien nouveau donc, mais Civ2 est un jeu qui a largement prouvé sa phénoménale capacité d'absorption et de divertissement. J'imagine donc que nous serons nombreux à replonger dans cette soupière infernale.

monsieur pomme de terre







▲ *Les différents camps en présence ne vous dépayseront pas.*

# Preview

DEATHMATCH
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR ID SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE 99





◀ *Plus que quelques centimètres et le rail-gun remplacera la mitrailleuse...*

# Quake 3 Arena








Il fait nuit, il est tard ; l'heure où tous les pings sont gris. Ça commence à démanger, un peu comme une envie de pisser. Vous êtes fatigué. Pourtant, impossible de vous coucher. Vous restez devant votre PC. Vous cliquez nerveusement, faites rouler la molette. Contre votre volonté, votre main se pose sur le pavé directionnel. Résister devient douloureux... résister... résister... je me connecte et fonce sur Undernet, où a déménagé l'irc de Joy. Là, je lance mon cri primal : « kwaaaak ! Kwwwwwaaaaak ! » Avouons-le, je me sens un peu con. Il est deux heures du matin. L'appel se répercute sur le channel. Quelques cinglés y font écho, ce qui me fait jubiler. Si un jour on m'avait dit que je serais si excité à l'idée de jouer à Quake, j'aurais pouffé. J'ai toujours été Duke, puis Half-Life. Même les mods pour Quake 2 n'ont que peu attiré mon attention. Là, je suis comme dingue. Rencart est immédiatement pris sur le serveur de Joy (dont l'adresse est **quake3.joystick.fr**). Il laggue pas mal aux heures de pointe, notre serveur, tout particulièrement entre 19 et 23 heures. À ces heures d'affluence, il est primordial de posséder Gamespy (**www.gamespy.com**). Nous l'incluons dans le CD chaque fois qu'une nouvelle version débarque (donc presque tous les mois) pour chercher des serveurs proposant un ping potable. Jusqu'à 300 millisecondes, Quake3 est miraculeusement jouable. Mais là, à deux heures du mat, les connections sont fluides comme sur le périf. Alors, on va pouvoir se tuer. Comme sur le périf.





## La faim justifie les moyens

Comme Id Software se fait avare de confidences, les fans, affamés, cherchent par tous les moyens du nouveau à se mettre sous la dent. Et sur le Net, de petits patches commencent à trainer, qui permettent d'activer des options planquées dans le Q3Test :

Les bots qui jusqu'à présent, ne pouvaient être mis en marche qu'au bout de fastidieuses lignes de commandes, se lancent tout simplement grâce à un executable. L'idéal quand on en a assez de raquer en communications, ou simplement de lagguer. Téléchargez-le à l'adresse suivante : **http://members.tripod.com/~McBox/q3tbots.zip**. Il est accompagné d'un fichier « read me », qui vous expliquera comment le faire tourner.

De nouvelles skins (apparence des joueurs), et les deux nouvelles armes se trouvent dans un « expension pack » (non officiel toujours) au **http://members.tripod.com/~McBox/Q3TEST_Expansion_Pack.zip**. Consultez bien le fichier « read me » avant de l'installer.

Ceci laisse présager que déjà, et comme ils l'ont fait avec Quake2, les fans ont commencé à farfouiller dans le code de Quake3... Id a tout compris : les fans ont fait bien plus que leur succès, ils ont fait leur jeu.

## C'est kwa kwake3 ?

Difficile d'écrire une preview à partir de cette version Q3Test, qu' Id Software a balancée le mois dernier. On frôle même l'hérésie, puisqu'on ne sait pour le moment que très peu de choses de la version définitive, qui sortira en septembre. C'est une tradition chez Id de garder jalousement ses secrets, et les informations qui filtrent sont




rarement officielles. Q3Test n'est en fait qu'un moteur graphique destiné à tester toutes les incompatibilités de leur moteur dans le but de le faire au final fonctionner sur absolument toutes les cartes accélératrices du marché... Et ça marche d'ailleurs à merveille puisque depuis la sortie de cette version de démo, les fabricants suent sang et eau pour coder les meilleurs drivers possibles (nous les incluons systématiquement au CD de Joy, à mesure qu'ils apparaissent, évidemment).

Ce que nous savons jusqu'à présent, c'est qu'il y aura une douzaine de niveaux en tout. On pourra jouer offline (donc en solo) en affrontant des « bots » (des adversaires joués par l'ordinateur). L'option est déjà disponible dans Q3Test, mais désactivée. Pour en savoir plus, reportez-vous à mon encart « La faim justifie les moyens ».

Deux nouvelles armes viennent de faire leur apparition. Rien d'officiel, mais elles permettent de se faire une idée un peu plus précise de ce que sera Quake3 : à l'évidence, rien de plus qu'un pur deathmach. La première est un lance-grenades dont la portée est un peu trop faible pour concurrencer le lance-roquettes. La seconde arme, plus intéressante, est un pistolet mitrailleur à énergie (le BFG), plus puissant évidemment que celui dont on dispose au départ.

Comment conclure cette étrange preview ? La surprise ne viendra pas à l'évidence du concept du jeu, toujours identique : « je me connecte et, pris de frénésie, je tue des tas de pixels. » Quake3 sera plus beau, plus fluide que Quake2, totalement optimisé pour y jouer via Internet. Quake3 sera efficace et sans surprise. Ce qui n'empêchera assurement pas Quake3 d'être un grand jeu. Une démo officielle (et non une version de test graphique) devrait sortir cet été. Ne la manquez pas au www.quake3arena.com ou sur notre site www.joystick.fr . Grand merci au Jedi pour son aide précieuse.

monsieur pomme de terre




# Les armes, à ce jour



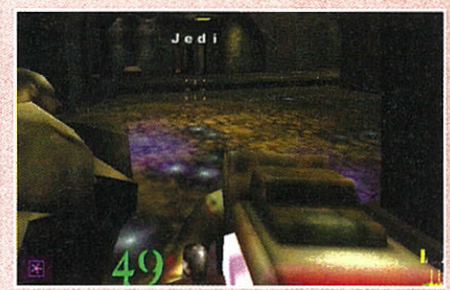

POING DE FORCE
C'est l'ultime ressource quand il n'y a plus de munitions, un pis-aller. Uniquement au corps à corps.




MITRAILLEUSE
C'est l'arme de base. Précise et efficace à courte portée. Elle permet largement de rester vivant le temps de courir trouver mieux.




SHOTGUN
Redoutable à bout portant, le shotgun manque cependant cruellement d'intérêt à cause de sa faible cadence de tir.




PLASMA GUN
Une excellente arme à toutes distances. Problème : les munitions s'épuisent très vite.




LANCE-ROQUETTES
Pour l'instant, c'est lui la vedette. Il permet de tirer un peu au pif, grâce à son importante aire d'effet. Visez les bonus qui ne manqueront pas d'attirer les gogos : le temps que la roquette arrive, un ennemi se trouve souvent sur son chemin.




RAIL GUN
C'est une déception. Arme ultime de Quake 2, il perd ici beaucoup de son panache. Ses projectiles et sa cadence de tir ont été ralentis. Extrêmement difficile à utiliser.









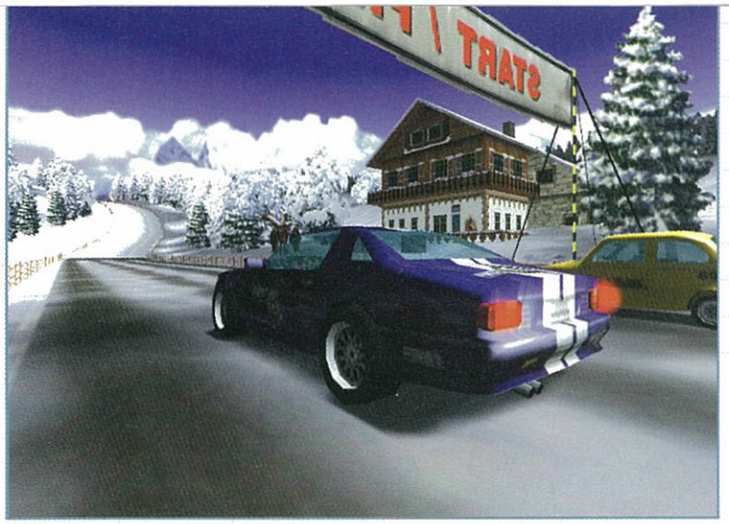

GFG
Premier extra que l'on peut trouver sur le Net : le GFG est une mitrailleuse à énergie, entre la mitrailleuse et le plasma gun.




LANCE-GRENADES
Seconde trouvaille du Net : le lance-grenades, moins intéressant que le lance-roquettes à cause de sa portée trop courte.

# BETA VERSION

COMME SON NOM NE L'INDIQUE PAS, RUSH'N SHOOT EST LA SUITE DE N.I.C.E., UN VIEUX JEU DE COURSES PLUS TRÈS JEUNE DE NOS JOURS. TIENS, ÇA ME RAPPELLE FIRE & FORGET, IL Y A PLUS DE DIX ANS. MARRANT ÇA, ILS ONT PRESQUE LE MÊME NOM, ET EN PLUS, C'EST PRESQUE LE MÊME JEU.




# Rush'n Shoot







▲ Vous pouvez choisir le sponsor (imaginaire) et donc la déco de votre ouature.

| | |
|---|---|
| MACHINE | PC CD-ROM |
| GENRE | JEU DE CAISSES |
| ÉDITEUR | THQ |
| DÉVELOPPEUR | SYNETIC |
| SORTIE PRÉVUE | FIN AOÛT 99 |

Rush'n Shoot, donc. Anciennement BreakNeck, et encore plus anciennement N.I.C.E 2, devenu Rush'n Shoot au fil des réunions de marketinjes dopées aux brainstormings Bac +10. En y réfléchissant un peu, c'est vrai que cela doit être 'achtement dur de trouver un nom pour un jeu. Sans dec, avec tous les titres débiles enrichis en lieux communs et autres raccourcis affligeants qui existent déjà, je voudrais bien vous y voir... Au moins, Rush'n Shoot, ça dit bien ce que ça veut dire, on sait tout de suite à quoi s'attendre : c'est une jeu de courses, on ne peut pas se tromper. Hum....d'accord, laissez tomber, c'est vraiment un titre de... enfin un titre, quoi. Mais on n'est pas là pour se la jouer Lagaf littéraire, alors on va clore tout de suite la parenthèse, qui de toute façon n'était pas ouverte. Oui, je sais, je suis taquin aujourd'hui, mais c'est parce que je suis chagrin.

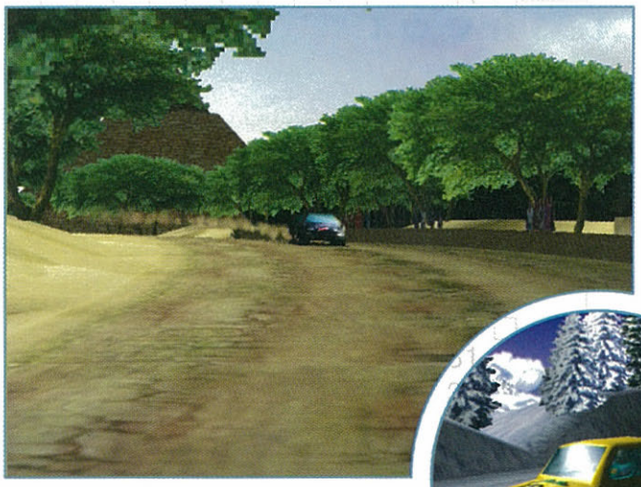
## Le gras du vif

Comme vous l'aurez compris grâce au titre du jeu parfaitement révélateur, vous devrez à la fois piloter des engins à quatre roues (Rush) et ('n) éventuellement éclater vos adversaires grâce à une subtile customisation de votre bolide (Shoot). Et que je te rajoute un lance-missiles par là, et que je te pose une mitrailleuse par ici, vous voyez le genre. Trip Agence Tous Risques, quoi. Au total, vous pourrez ainsi vous adonner aux joies du bricolage utile sur une quarantaine de véhicules, allant de la dodoche de mère-grand au big truck américain, en passant par une mini, un kart ou encore un buggie. Bien sûr, les voitures de sport sont au rendez-vous, et heureusement, parce que cela aurait fait un peu cheap, pour le coup. Mais avant de commencer à débouler comme un barge sur les 24 circuits qui vous sont propo-



▲ Mmm... je crois que ce n'est pas là photo idéale pour parler de l'impression de vitesse.

# N'insistez pas, j'ai tout donné dans les intertitres












sés, il va falloir passer l'épreuve des menus. Sans déconner, je ne sais pas si les Allemands sont des gens faits comme nous, mais ils conceptualisent manifestement l'ergonomie et la simplicité d'une toute autre façon que les gens normaux. Et vlan... ça, c'était pour l'Alsace. C'est simple, j'ai rarement vu des menus aussi bordéliques et énervants à utiliser, sans parler de l'apparition inopinée d'une tête à claques casquettée, qui vous donne de temps à autres des conseils pour vous y retrouver. Une sorte de fichier Help pour les menus. Il faut dire qu'il y a des options à cocher partout, et que les icônes permettant de se déplacer ne sont jamais au même endroit. De temps en temps, on croit être bloqué, alors qu'il suffit d'aller sur le côté de l'écran avec la souris pour s'apercevoir qu'il y a encore un autre menu qui apparaît, façon barre des tâches de Vindose. Un vrai cauchemar, je vous dis. Bref, entre un et dix bons quarts d'heure plus tard suivant votre niveau en allemanderie, et après avoir choisi un sponsor, une voiture, plus quelques gadgets pour booster ses performances, vous voici enfin prêt à jouer. Bravo, vous êtes très fort, vous avez passé l'épreuve des menus avec succès. C'était pas gagné.

## Le vif du gras

Oui, je sais, les intertitres sont nuls, c'est pas la peine de le souligner. Et puis, ne pleurez pas, parce qu'il va encore y en avoir un ou deux d'ici la fin du texte, alors courage. Nous disions donc que vous êtes maintenant sur la grille de départ, que les feux sont encore au rouge, et que tout le monde est à l'arrêt. Un travelling de caméra sur les concurrents vous donne déjà une idée de l'animation et du graphisme, et ma foi, cela s'annonce plutôt bien. Merde, on les a eus pour l'Alsace, mais je sens que ça va être dur pour la Lorraine. Le soft est actuellement configuré en 1024*768 32 bits, et le moins que l'on puisse dire, c'est que ce qui est affiché est bien joli. Belles voitures, beaux décors, belles filles... Ah non, ça c'est la télé qui est à côté de l'écran, branché sur XXL. Désolé. L'œil averti qui en vaut deux remarquera une pseudo réflexion du décor sur les carrosseries (pseudo, car ce n'est pas le vrai décor qui est reflété, mais juste une texture d'ambiance). Plusieurs vues sont évidemment disponibles, dont deux internes. Oubliez l'éventuelle présence d'un tableau de bord, seule une vue « capot » et plein écran sont présentes. Mais on cause, on cause, et le feu vient de passer au vert : il est donc temps d'y aller et de gagner sa croûte virtuelle.




## Du gras le vif

Hé, hé, je vous avais prévenu, les intertitres, tout ca... Bon, le moins que l'on puisse dire, c'est que si les Allemands sont nuls en menus, en revanche, ils assurent bien en programmation. L'impression de vitesse est excellente. Certains membres de la rédac' trouvent même que cela va trop vite. Ok, il s'agit de Pomme de Terre, le mec qui a passé deux semaines dans un lit en qualité d'ambassadeur de la paresse, c'est pas non plus le benchmark ultime pour ce genre de truc. Mais c'est vrai que ça speede bien, surtout lorsqu'on utilise la vue capot. Les décors sont bien chouettes, et englobent 7 environnements thématiques différents : Italie, France, U.S.A, Egypte, etc. Ça fourmille de textures dans tous les coins, les couleurs

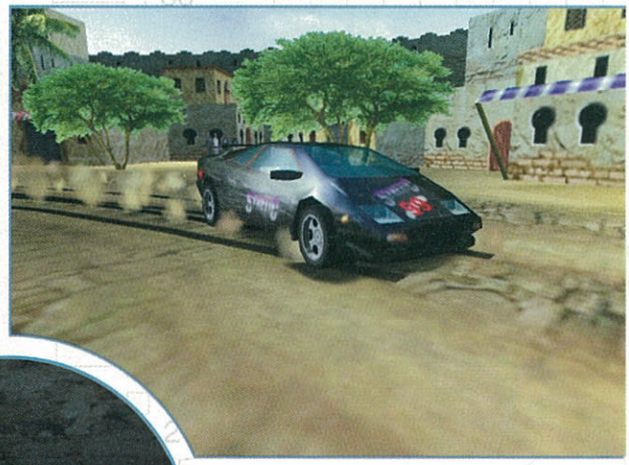



▲ *Pas de mauvaises surprises, tous les décors sont sympas.*

*Haute résolution et 32 bits, la réalisation est à la hauteur.* ▼



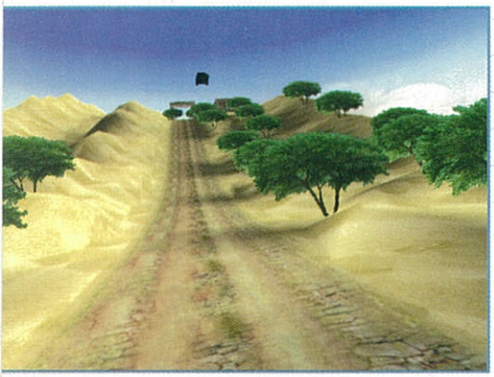


▲ *Les effets de nuit sont pas top-réalistes mais bon...*







sont chaudes, les tracés variés (désert, ville, montagne, campagne...), ouaip, c'est vraiment très agréable à regarder. De temps à autres, on pourra assister à quelques ch'tites animations d'ambiance, comme un train qui passe au même moment que vous. C'est bien fait le hasard, quand même.
Sur le plan des effets spéciaux, Rush'n Shoot propose des courses de jour et de nuit. L'éclairage des phares est un peu bidon, dans le sens où le faisceau de lumière n'est pas géré, la conduite de nuit étant simulée par une habile manipulation de la palette des couleurs. Même topo pour le crépuscule, toutefois plus réussi que la nuitée. La pluie et la neige sont également de la partie, et influent logiquement sur les qualités d'adhérence de votre machine. On n'oubliera pas Monsieur lens flare, non pas qu'il soit exceptionnel, mais plutôt qu'il serait indélicat de ne pas en parler, depuis le temps qu'on le retrouve dans les jeux. Ça serait un peu comme manquer de respect à une vielle personne, ça se fait pas. Si la déformation des véhicules est gérée, on restera cependant attentif au moment du test sur la gestion des collisions. La version que nous possédons pour le moment semble plutôt faiblarde sur ce point, et il est particulièrement agaçant de rester scotché sur place contre un obstacle lorsqu'on roule à plus de 200 km/h. Visuellement parlant, les carrosseries s'enfoncent un peu plus à chaque choc, augmentant par là même votre niveau de dégâts. Plus vous en aurez (des dégâts), moins votre voiture sera performante. C'est logique, carré, en un mot : teuton.

## Vif du le gras

Sur le plan du pilotage, pas de mystère, on nage ici en pleine arcade. Vous prendrez des virages en épingle à fond la caisse, vous décollerez de plusieurs mètres en passant sur des bosses, vous pourrez rouler sur les bas-côtés sans perdre le contrôle de la voiture. Vous voilà prévenu. Au passage, l'utilisation des volants Feedback vous musclera les avant-bras, car on ne peut pas dire que les p'tits gars de Synetic aient été avares sur cet effet. En ce qui concerne le gameplay, outre la course classique, vous trouverez un mode poursuite dans lequel il y a les chasseurs et le lapin. Alors voilà, soit les bons chasseurs (vous) courent après le méchant lapin (un autre), soit les viandars (les autres) courent après le gentil lapin (vous). Attention, si vous jouez le matin, le lapin aura un avantage décisif. Merci à Chantal pour ce tips. À noter que le lapin pourra prendre un peu d'avance avant que la meute ne se



*Outre les upgrades classiques, vous pourrez armer votre voiture.* ▼




lance à sa poursuite.
Lorsque vous commencerez à engranger quelques deniers, vous pourrez faire un tour chez l'accessoiriste afin de dépenser utile. Vous pourrez tout aussi bien acheter des améliorations mécaniques (moteurs, suspensions, freinages, etc.), que des gadgets moins conventionnels, afin de compenser vos déficits en qualité de pilote. Mitraillettes, mines, distributeur d'huile, brouilleurs électroniques, vous pourrez vous équiper de tout un arsenal offensif et défensif à faire pâlir un James. Ok, ce n'est peut-être pas très sportif, mais après tout, c'est le résultat qui compte. De toute façon, l'Allemand a toujours été un peu fourbe. Nan, je déconne, je voudrais pas que l'on croie qu'on a quelque chose contre les inventeurs de ce monument culturel qu'est la Fête de la bière. Et puis ils n'avaient qu'à pas venir chez nous égorger nos fils et nos compagnes. Mais je m'égare, je le sens bien. Si si. Sachez pour terminer que l'on pourra jouer jusqu'à 15 via un réseau local. Voilà, maintenant vous le savez. Bon, je vous laisse regarder les belles photos, il y a Need For Speed 4 qui m'attend, lui-même attendu impatiemment par Moulinex. Tain', ch'uis vraiment à la bourre...

Fishbone

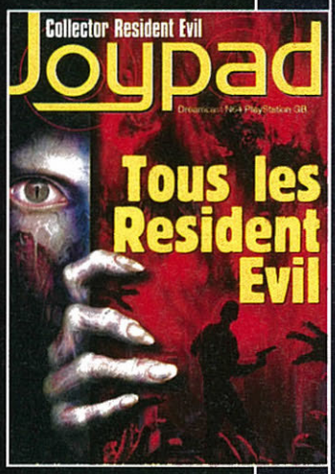


# SPECIAL ÉTÉ : 2 CADEAUX !

2 CADEAUX D'ENFER ! LE BOOKLET COLLECTOR RESIDENT EVIL + LE CD DEMO SILENT HILL

Joypad
Le magazine des consoles
Joypad
N° 88 Juillet-Août 1999
Dreamcast N64 PlayStation Arcade GB

+ 64 P. LE BOOKLET RESIDENT EVIL




## Silent Hill

Le top de l'horreur

## V-Rally 2

Le verdict !

+ SILENT HILL LA DÉMO JOUABLE



## Et aussi...

Silent Hill (PS) Ace Combat 3 (PS) Syphon Filter (PS)
Ape Escape (PS) Quake 64 (N64) Star Wars Racer (N64)
Soul Calibur (DC) Crash Team Racing (PS)
Formula One 99 (PS)...

# Preview

STRATÉGIE TEMPS REEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR RED STORM ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR RED STORM ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE 99

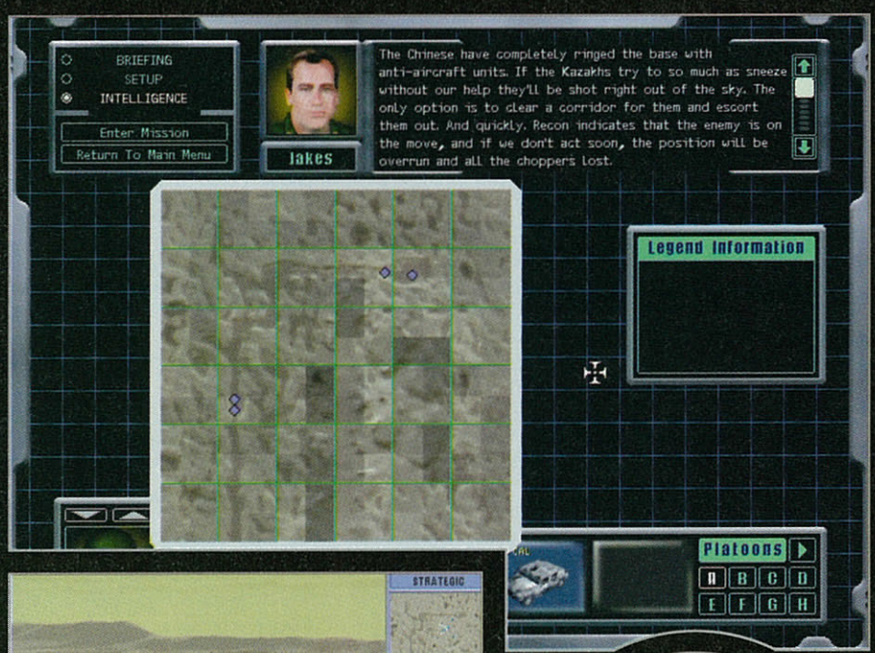






▲ *Vraiment joli leur moteur. Reste maintenant à voir s'il est pratique.*

# Force 21









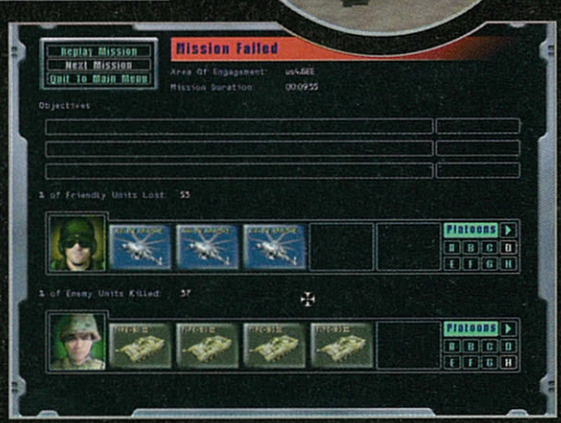









▲ *Carte en 3D. Très pratique pour étudier le relief. Michelin devrait commencer à y songer.*



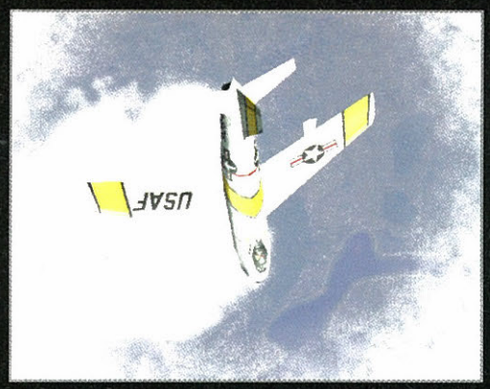

Toujours dans la très sainte quête d'un nouveau genre de wargames plus simple, plus convivial, plus ergonomique et surtout instantanément jouissif, voici une tentative audacieuse de Red Storm, avec Force 21. Ça ressemble à un wargame, c'est documenté comme un wargame, les briefings sont complets, dignes d'un wargame et, quand le jeu commence, ça s'avère être de la stratégie temps réel. Pas mal d'ailleurs. Leur moteur a l'air de tenir la route, bien qu'on eût apprécié de pouvoir dézoomer plus loin (c'est d'ailleurs un défaut inhérent à la majorité des jeux de cette génération).

Un peu comme dans Myth, il n'y a ni ressource à gérer ou exploiter, ni moyen de gagner des unités en cours de partie : on dispose des troupes de départ dans une situation donnée et, avec ça, on se débrouille. Le terrain des opérations sera la frontière sino-russe, avec ces coquins de Chinois qui passent à l'offensive. On jouera donc, au choix, ces derniers ou l'alliance ONU/Russie. Ma principale interrogation concerne le paradoxe qui se posera aux joueurs entre le sérieux des situations et la fantaisie, la trivialité de la stratégie temps réel.

monsieur pomme de terre

# Preview

SIMULATION DE VOL
MILITAIRE
PC CD-ROM
ÉDITEUR EMPIRE
DÉVELOPPEUR
ROWAN SOFTWARE GB
SORTIE PRÉVUE
SEPTEMBRE 99



# Mig Alley

Des reflets de l'intérieur du cockpit sur la verrière. À l'instar des produits de Novalogic. ▼



Un virage en plein dans le cirage du voile noir. ▶





▲ Notre copain l'avion, bien brillant pour attirer les missiles.

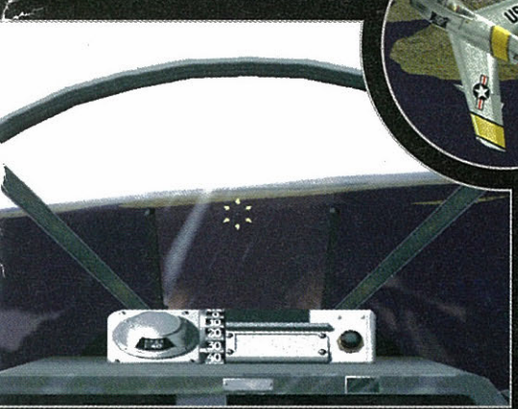


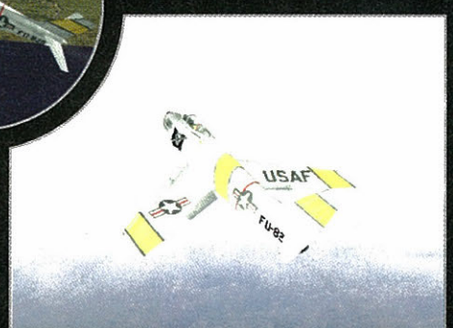


▲ L'étendue de sable derrière l'avion est en fait votre base aérienne.









▲ Des nuages monocouche, de faible épaisseur.

La guerre de Corée a toujours été une bonne excuse pour créer des simulations de vol « reviva ». Preuve en est l'excellent Chuck Yeager Air Combat sur Mac et ST, qui était l'un des premiers à nous proposer une flopée d'appareils dans les deux camps. Depuis, nous avons eu droit à une bonne fournée de simulations empruntant ce thème, toutes plus décevantes les unes que les autres. En gros, j'ai l'impression que les programmeurs de ces jeux se servent de l'excuse « vintage » pour nous rebalancer des moteurs vieux d'il y a trente ans, en se disant que cela ajoutera à l'aspect historique du jeu. En bref, on nous prend pour des tanches.

C'est maintenant au tour d'Empire de s'y coller. Le menu du jour : une campagne aérienne retrace l'ensemble de la guerre, des quicks et des instant missions pour tromper l'ennui. Côté moteur graphique, rien de nouveau n'a été annoncé, ni d'ailleurs vu en faisant tourner le jeu. La guerre se déroulera à la manière d'une campagne de F-22 TAW ; et comme dans ce dernier, le joueur pourra choisir de partir en mission ou non. Bien entendu, pour tromper l'ennui, je vous conseille d'y aller : c'est très important de tromper l'ennui, je le répète. En ce qui concerne les avions, rien de bien original non plus : F-86, P-51, Mig 15. Seul un Shooting Star vient ici pour apporter un peu d'originalité à l'affaire. Rowan Software, développeur anglais, s'est spécialisé dans les jeux où les Français sont absents, à l'instar de Flying Corps où ils avaient « omis » notre participation dans la Guerre de 14-18. Depuis, ils n'ont a priori rien sorti. Voici donc le jeu rêvé pour voir de quoi ils sont capables maintenant. Rendez-vous pour le test donc.

Bob Arctor



# L'aire l'utilit

Vous le savez sans doute, la musique, c'est aussi un peu notre passion, chez nous, à Joystick. Alors comme les vacances sont généralement le moment privilégié pour composer le tube de l'été (de l'année prochaine), nous avons décidé de vous parler de ce qui existait sur nos chers PC afin de parvenir à vos fins. Que vous soyez un débutant ou un musicien plus confirmé, voici donc un rapide tour d'horizon, bien évidemment non exhaustif, des softs que nous aimons utiliser et qui vous apporteront entière satisfaction.

FISHBONE

## Cubase VST

**Éditeur : Steinberg**

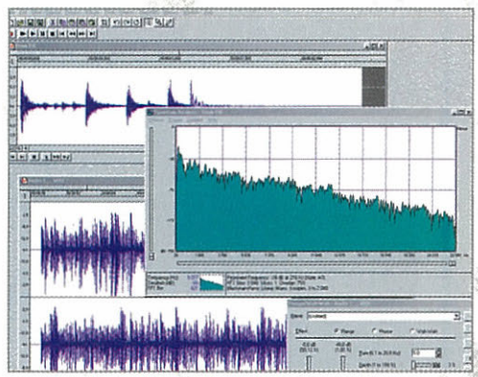
Star incontestée des séquenceurs audio et MIDI, Cubase Virtual Studio Technology offre à l'utilisateur toute la puissance nécessaire pour travailler comme un pro à domicile. Proposant jusqu'à 64 pistes audio et une console de mixage totalement automatisée, la grande puissance de ce soft réside dans ses nombreux plug-in (compatibles DirectX ou dédiés à VST ; fournis, gratuits ou payants) émulant de nombreux effets en temps réel (filtres, reverb, chorus, compresseurs, bass booster...la liste est sans fin). Très ergonomique, aussi simple à utiliser qu'un traitement de texte, Cubase VST vous permet ainsi de concilier vos synthés (édition et traitement des informations MIDI complets, affichage de la partition, etc.) et vos samples (VST fonctionne en simultané avec l'éditeur d'échantillon de votre choix) sans prise de tête. Notez cependant que pour pleinement en profiter, vous devrez posséder à la fois une machine puissante (certains plug-in sont très gourmands en temps machine !) et une carte audio correcte. Une bonne Sound Blaster peut faire l'affaire, mais si votre budget le permet, choisissez plutôt une carte réellement dédiée au Direct to Disk. L'ISIS de Guillemot est à ce sujet d'un excellent rapport qualité/prix. Notez enfin qu'il existe plusieurs déclinaisons de Cubase VST, alors n'hésitez pas à aller faire un tour chez www.steinberg.net pour en savoir plus.



## Soundforge 4.5

**Éditeur : Sonic Foundry**

Cet éditeur d'échantillons est sûrement le plus complet et le plus puissant que vous puissiez trouver à l'heure actuelle (avec Wavelab de Steinberg, ne faisons pas de jaloux). Cette usine à gaz vous permet de triturer vos samples en profondeur, grâce aux nombreux outils et autres effets d'excellente qualité fournis avec le soft. Compatible DirectX, il est également possible d'installer une multitude de plug-in supplémentaires (Denoiser, CD Architect, etc.). De plus, Soundforge gère la vidéo, ce qui vous permet de synchroniser facilement le son et l'image de votre dernier film de vacances. Cela marche aussi avec l'anniversaire de grand-mère, hein, c'est juste un exemple. Enfin, la dernière version (la 4.5c) vous permet d'ouvrir, jouer et sauvegarder les fichiers MP3 aussi simplement que les fichiers WAV. Vous trouverez une démo du soft sur www.sonicfoundry.com.

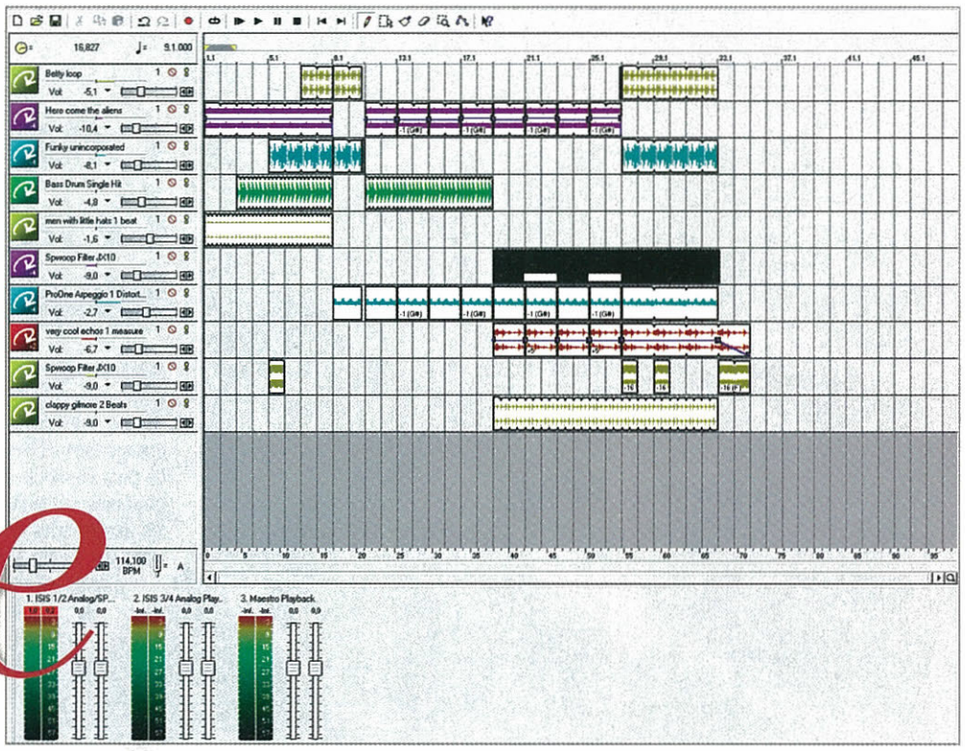


## Rebirth 338 V2.0

**Éditeur : Propellerhead**

Les fans de techno, transe et autres ziks d'jeunes trouveront avec Rebirth de quoi assouvir leurs instincts les plus hypnotiques. Ce soft émule à merveille trois machines analogiques phares de la scène branchouille, que sont la TB-303 (au nombre de deux, pour les sons de basse et les riffs), la TR-808 et la TR-909 (pour les rythmes). Rajoutez à cela des effets de distortion, delay, compression et PCF (contrôle des filtres), et vous obtiendrez le son qui tue en 16 bits, 44,1 KHz, même sur une carte audio bas de gamme. La partie la plus fastidieuse du travail consiste à créer ses séquences, à la main et au pas à pas, car le reste est d'une simplicité et d'une efficacité à la portée de tous. Il suffit de tourner les potards dans tous les sens pour entendre, en temps réel, le son se modifier et sonner comme à la radio. Ensuite, il suffit de sauvegarder votre œuvre en WAV ou en AIFF pour l'utiliser comme bon vous semble. De nombreux plug-in modifiant les skins et les sons de batteries sont également disponibles. Enfin, sachez que Rebirth 338 V2.0 est prévu pour fonctionner en parallèle avec Cubase VST, l'émulateur se transformant alors en une sorte de module de ce dernier. Un incontournable du genre. www.propellerheads.se pour voir de quoi il en retourne.

# de *aire*



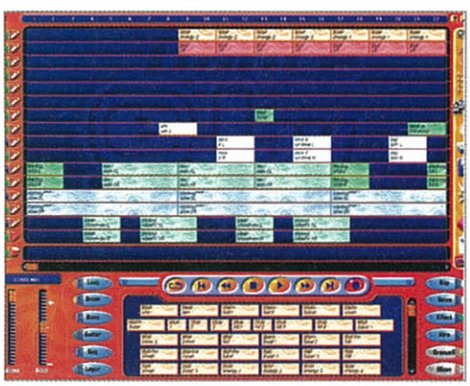


centaines de samples de qualité professionnelle. Rythmique, basse, nappes, vocaux, riffs, effets spéciaux, il vous suffit de faire votre choix et de mélanger les boucles comme bon vous semble pour obtenir un mélange original. Certes, cela n'est pas très glorieux de ramener la création musicale à de simples « copier-coller », mais le débutant pourra facilement se faire plaisir et frimer en société comme pas deux avec des ziks qui sonnent pro. Sachez que la série des E-Jay couvre également d'autres styles musicaux, comme le hip hop, la jungle, le hardcore, l'ambiant ou encore les danses latines. Et quand en plus on sait que le soft ne coûte que dans les 200 balles, il n'y a plus aucune raison de ne pas se laisser tenter. www.ejay.net, c'est le site où vous trouverez la démo du soft.

## Dance E-Jay 2

**Éditeur : PXD Musicsoft**

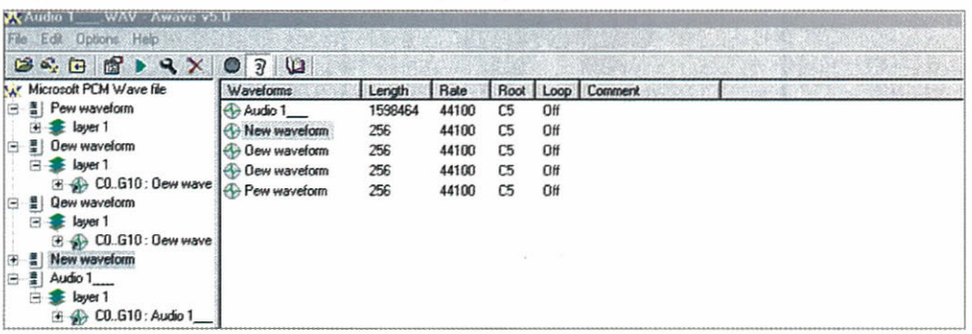
Vous êtes nul en solfège, vous n'avez pas d'instrument, vous n'avez pas le temps de prendre le temps d'apprendre, mais vous voulez quand même devenir riche et célèbre grâce à la musique. Bon, autant vous dire tout de suite que ce n'est pas gagné. Mais il existe toutefois une solution pour tenter l'arnaque du siècle, et c'est Dance E-Jay 2 qui vous la fournira. Ce programme est une sorte de mini-séquenceur audio, fourni avec des



## AWave

**Éditeur : Marcus Jönsson**

Ce shareware est un petit utilitaire extrêmement précieux pour ceux qui souhaitent jongler avec les dizaines de formats d'échantillons existants. Par exemple, il est ainsi possible de récupérer des échantillons dédiés à des sampleurs spécifiques (Akai, Ensoniq, Kurzweil, Roland, etc.) et de les convertir dans le format que vous désirez (en WAV, AIFF, etc.) afin de les intégrer dans votre séquenceur favori. Le shareware intègre également d'autres fonctions bien pratiques pour les bordéliques en puissance, comme les catalogages de vos banques ou le paramétrage de la lecture en boucle. Awave se trouve facilement sur tous les sites de téléchargement de sharewares.




## Acid™ PRO

**Éditeur : Sonic Foundry**

Acid est un séquenceur audio dédié au traitement des échantillons et des boucles en temps réel. Basé sur le même principe que la série des E-Jay, à savoir le copier-coller, ce logiciel est toutefois beaucoup plus puissant. Il permet ainsi de modifier « à la volée » le tempo du morceau, sans occasionner de pertes des synchronisations ou autres réactions désobligeantes pour l'oreille. L'autre fonctionnalité qui tue concerne le changement de pitch en live, le soft s'occupant automatiquement de time-stretcher (d'étirer ou de raccourcir, si vous préférez) l'échantillon. Le nombre de piste audio est uniquement limité par votre Ram, à l'inverse des fonctions « do/undo », illimitées. Une fois de plus, le programme étant compatible DirectX, vous aurez tout le loisir d'installer de nouveaux effets pour embellir votre création. De même, vous pourrez dorénavant enregistrer directement vos productions en MP3, le format audio incontournable du moment. Enfin, sachez que de nombreuses librairies de boucles couvrant de nombreux styles sont disponibles...contre espèces sonnantes et trébuchantes. www.sonicfoundry.com pour la démo et plus d'infos.

# Loisirs

Kika




## Cheval, l'encyclopédie

**EDITEUR EMME, LPC, AFASEC**

**SUR PC & MAC CD-ROM**

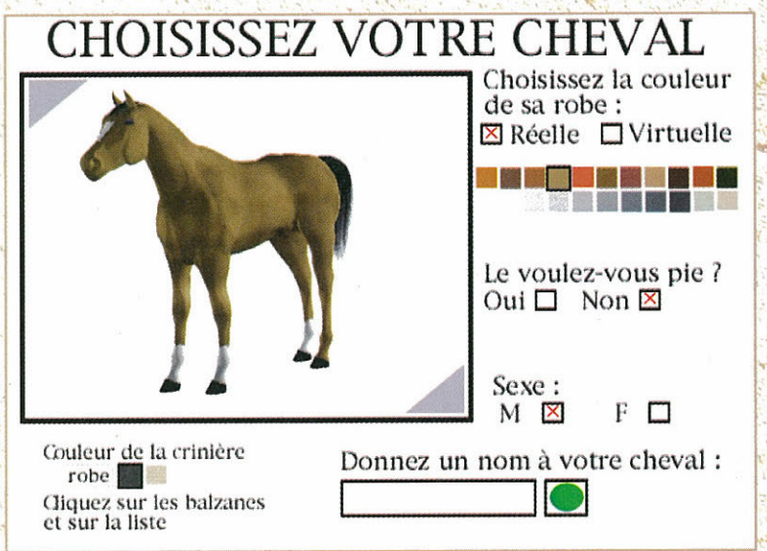
Connaître le cheval sur le bout des doigts est un rêve difficile à réaliser si votre seul lien avec cet animal consiste à lui monter dessus une fois par semaine. Comment comprendre les secrets de son comportement ? Comment deviner ses envies et combler ses besoins ? Le plus souvent, le seul moyen consiste à se plonger dans des tonnes de bouquins difficiles à assimiler, aucun ne permettant de vivre les expériences qu'ils décrivent. Grâce à cette encyclopédie, un nouveau moyen s'offre à vous. Composée de plus de 200 vidéos et de 1 000 photos, elle vous invite à apprendre et sentir par vous-même la nature de l'animal. Développée en association avec l'AFASEC, un organisme spécialiste de l'enseignement de l'hypologie, elle inclut aussi bien des planches morphologiques que des descriptions précises des maladies pouvant atteindre cet animal. Mais ce n'est ni un document d'école vétérinaire ni un livret technique sur les méthodes de dressage du cheval. Par une approche généraliste, cette encyclopédie offre une introduction à la compréhension du cheval en général, tout en permettant d'accéder à des connaissances plus pointues sur ces sujets. Enfants et adultes s'y retrouveront. Facile à manipuler, grâce à une recherche effectuée par thèmes, ou par mots-clés, sa convivialité vous donnera un accès rapide à toutes les questions que vous pouvez bien vous poser sur votre compagnon de balade ou de compétition. Un quizz permet de tester les connaissances fraîchement acquises, un moyen de créer de meilleurs liens avec votre animal préféré, et de parfaire votre éducation de cavalier.



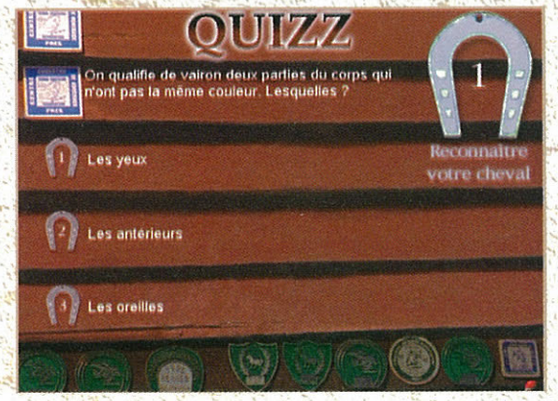





*Les planches anatomiques, très précises, vous détaillent l'utilisation et les problèmes potentiels de chaque organe.*



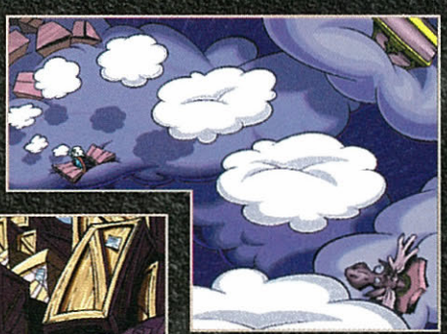
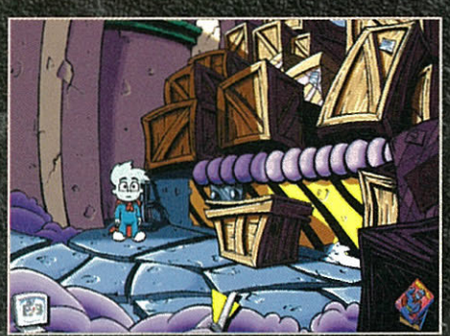

*Pour vous accompagner tout au long de votre recherche, créez l'animal de vos rêves.*



# Sam Pyjam : Héros météo

**EDITEUR GT INTERACTIVE**
**SUR PC & MAC CD-ROM**

Le petit Sam revient dans notre univers pour faire découvrir à nos jeunes enfants (6-9 ans) les mystères de la météorologie (NDRC : Quid d'un logiciel présenté par Cécile Siméone, pour expliquer la météo aux Papas ?). Présenté sous forme d'aventures et de jeux pédagogiques, ce produit se révèle très vite aussi intéressant que drôle. Les nombreuses animations bouffonnes permettront aux enfants d'interagir en permanence avec le décor. Les bruitages et les remarques de Sam les empêcheront de rester collés trop longtemps sur une énigme. L'aventure est menée tambour battant : un bon moyen de focaliser l'intérêt des gamins agités.


# Teletubbies

**EDITEUR HACHETTE MULTIMÉDIA**
**SUR PC CD-ROM**

La série anglaise présentée par la BBC pour les tout petits (2/4 ans) a su très bien s'adapter au PC et prévoit toutes les bêtises auxquelles nos chérubins peuvent se livrer. Aussi, après avoir prévenu d'éloigner le clavier de leurs menottes, Teletubbies livre la souris à leurs exactions de manière très intelligente. Tous les mouvements subis par la souris sont recréés aussitôt sur l'écran par des étoiles filantes. Le jeune apprenti fait donc très vite l'association entre les deux. Les activités sont pétillantes et ne connaissent aucun temps mort. Couleurs, sons, images, l'ensemble participe à éveiller les jeunes esprits tout en les amusant.

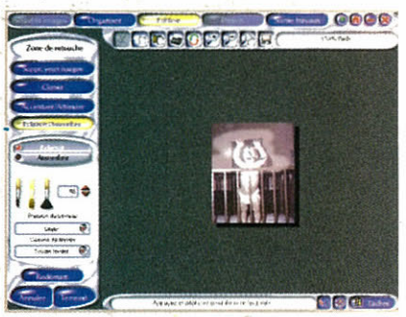





# Photo Artist

**EDITEUR SIERRA**
**SUR PC**

Malgré son look assez ringard, Photo Artist se révèle être un produit simple d'accès et surtout suffisamment intéressant pour contenter aussi bien Monsieur-tout-le-monde que l'amateur éclairé qui cherche à archiver et corriger ses photos sans problème. Sa première utilisation est celle d'album photographique, avec conservation de fichiers sous de nombreux formats images, pouvant passer aussi bien sur disquettes que s'envoyer par e-mail.
Sa seconde utilisation est celle de retouche d'image. Certes, il est loin d'être aussi complet qu'un logiciel professionnel, mais ses options lui permettent de travailler sur des images scannées et des photos, avec un résultat final de bonne qualité. Pour ceux qui veulent créer leur propre support d'écriture, il permet même de fabriquer des tableaux ou des documents dans lesquels les photos s'emboîteront à merveille. Bien que toutes les fantaisies ne soient pas permises, la simplicité de ce produit le rend vite indispensable à qui veut soigner sa photothèque.

astuces codes inédits solutions complètes 3615 cheat
2,23 F/MN

# petites annonces

## VENTES PC

Dép. 01. Vds carte mère TX Pro + CPU K6 3D 300MHz Px : 550F. Carte vidéo ATI Xpert Work AGP 200F. Boîtier AT 120F son comp SB 30F envoi possible + 50F (sauf boît). Tél. : 04 74 22 56 11 ou pascalsa@yahoo.com

Dép. 03. Vds K6 233 + 64Mo DRAM + DD 2,1Go + 3Dfx 4Mo + PCI 64 + CD-Rom 36X + utilitaires + écran 15'' : 4000F à déb. Tél. : 04 70 43 88 13 week-end. Demander Philippe.

Dép. 05. Vends AI X-Pert@Play 98 : 300F + 3Dfx Voodoo : 200F + 3Dfx Voodoo2 12Mo : 600F. Tél. : 04 92 43 82 34 ou adresse : Olivier Chavillon, St-Etienne, 05380 Châteauroux-les-Alpes.

Dép. 26. Vds ATI Rage Magnum 32Mo RAM 800F, urgent. Tél. : 04 75 01 69 66, barbule@club-internet.fr

Dép. 33. Pentium II 233 + CD Creative 36X + 3Dfx + enceinte + souris + pad + clavier + disque dur 3,5Go + 32Mo de RAM + écran : 6000F. Tél. : 05 57 51 28 35 ap. 19h.

Dép. 33. Vends carte ATI All-In-Wonder Pro 4Mo AGP2X extensible 8Mo 500F. Tél. : 05 56 80 38 19 heures repas. Demander Christophe.

Dép. 35. Vds K6 2 400 128Mo 100MHz DD 6,4Go carte son A3d compatible Sound Blaster Riva TnT 16Mo CD 32X souris clavier Microsoft. Tél. : 02 99 05 29 94 le w-e et le soir ap. 17h. Echange ATI Rage Pro 8Mo ou vends.

Dép. 40. Vds portable Acer P133MMX, 16Mo, DD 1,3Go Win95 CD 5000F + carte 3D Trident AGP 4Mo 200F ou 5100F ensemble + carte son 16 bits sans pilote. Demander Laurent au 05 58 71 79 70 ap. 19h.

Dép. 57. Vds P120 + 80Mo RAM EDO + DD 1Go + CD Sony 8X + hp + clavier + souris + Master CD Packard Bell sans écran 2000F avec 2500F. Tél. : 03 26 59 41 10 ap. 6h. Demander Benjamin.

Dép. 54. Vends Compaq Presario 4526 : P1MMX 233MHz, écran 17'', 32Mo SDRAM, lecteur CD-ROM 24X, 2 ports parallèles, DD 4Go, modem 33600, Voodoo2 12Mo, le tout 5000F, e-mail : tcheuleuleu@infonie.fr ou tél. : 06 83 37 62 76.

Dép. 54. Vds carte 3D S3 Virge GX2 TV 4Mo AGP 200F et ATI Xpert Work 8Mo PCI : 400F. Tél. : 06 62 01 41 75.

Dép. 57. Vds SW Freestyle Pro +jeu quasi neuf + boîte et tout et tout 450F à débattre. Contacter Didier ap. 18h. Tél. : 03 87 02 48 24 ou oswald.didier@lemez.fr

Dép. 59. Vds PC 233MMX 32RAM TXPRO II, ATI Xpert-Play PCI 4Mo, CD 32X, DD 5,1Go, Sound Blaster AWE 32, écran 14 pouces 3200F à débattre.

Dép. 59. Vends graveur CDD3610 2X2X6X Philips sous garantie avec logiciel Direct CD et Easy CD Creator 1500F. Tél. : 03 27 66 58 91 ap. 19h.

Dép. 60. Vds pièces détachées : CM Asus TXP4 + proc Intel 200MMX + 64Mo SDRAM + boîtier gd tour 5 empl. + clavier + souris + Millennium2 8Mo + SB32 le tout 2000F. Tél. : 06 13 24 75 26.

Dép. 60. Vds graveur Hewlett Packard 8100i CD-RW 4X2X24X à 3 mois 1700F Tél. (ap 5h) 03 44 26 39 39.

Dép. 60. Vds P75 (clock120) VXPRO+ (75-83) 16Mo SDRAM HDD 1,2Go S3V2/DX son PCI 36X : 2000F + 3Dfx : 2300F + écran 14'' 2600F Vds UC 486DX2-66 8Mo HDD 640Mo 2X creat SBPro : 250F. Tél. : 03 44 60 63 21.

Dép. 63. Vds PMMX 166, 32Mo, DD 2,5Go, 15''Nec, CD 12X, ATI 2Mo, carte son + HP + Win95, Works4, souris + clavier : 2900F. Demander Nicolas au 04 73 80 32 68 ap. 18h.

Dép. 64. Vds PC AMD 350 64 SDRAM DD 4,3Go ATI 8Mo + 3Dfx 4Mo carte son SB 64 PCI HP 60W écran 14'' CD 32X + graveur 2X2X6X + scanner Primax + imprimante HP 690C + cartouche photo clavier + souris PS2 Tour ATX Px : 9900F. Tél. : 06 86 75 30 51.

Dép. 67. Vds P166, 64Mo RAM, DD 2Go, Cd 8X, Millennium 4Mo, 3Dfx2 12Mo, écran 17'', carte son Ensoniq, enceintes + basses, souris, clavier, Office95, Win95 : 3700F. Tél. : 03 88 50 18 13 ap. 18h ou julcarbo@club-internet.fr

Dép. 69. Vds Pentium 166 (Cyrix), 32Mo RAM DIMM, DD 1,2Go, carte ATI Mach 64 1Mo, carte compatible SB, CD-ROM 32X, écran 14'', joypad, souris, clavier, Win95, Works4 et jeux : 3500F à débattre. Tél. : 04 74 60 14 25.

Dép. 72. Vds carte de décompression Realmagic Hollywood Mpeg2 600F et carte TV Maxi Vidéo PCI2 400F (port compris). Demander Geoffrey au 02 43 85 43 35.

Dép. 74. Vds ou échange carte 3D ATI Rage Pro 4Mo 350F ou contre jeu Fighter Squadron si possible. Contacter Michaël au 04 50 38 30 49 le soir de préférence.

Dép. 75. Vends VGA ATI Rage 128 32Mo (pas sortie télé) et aussi HDD UDMA 6 à 10Go. Prix entre 700f et 1000F. Tél. : 06 10 98 50 83. M. Tu Thomas 19, Av. de Choisy, 75013 Paris cedex.

Dép. 75. Vds volant Microsoft Force Feedback + jeu 1000F et manette Freestyle Microsoft 350F. Demander Lucas entre 16h et 19h. E-mail : lucasbra@club-internet.fr

Dép. 77. Vds graveur SCSI Nomaï CDR/CDRW 2X2X6X + carte SCSI Tekram DC390 1000F. Ach. 3Dfx 2 Diamond 8Mo faire offre. Guillaume Tél. : 01 60 06 68 60.

Dép. 78. Vds carte 3Df Blaster Banshee 16Mo garantie 9 mois avec 1 jeu Prix : 750F Sans jeu : 700F. Tél. : 01 30 71 67 72.

Dép. 78. Vds moniteur Targa 14'', res. Max=1020x768, excellent état, prix : 450F. Contacter Olivier au 01 34 84 96 85 ou lechuck@club-internet.fr

Dép. 82. Vds PC 200+, 32Mo RAM, DD 2,5Go, Matrox Millenium 2, c. s. SB Pro, CD-ROM 24X, 3Dfx : 2500F. Thierry, Tél. : 05 63 93 37 43.

Dép. 83. Vds c.m. Red Line 17 03 98 300F Chip Aldin 5 ; 5,5x100 mai proc AMD k6-2 380 800F boîtier AT 100F carte son Audio Excel ISA + carte réseau Ethernet ISA 100F. Tél. : 04 94 92 16 69 le soir à midi ou laisser messages sur rép.

Dép. 91. Vends Ati Xpert Works 98 8Mo AGP + drivers prix : 200F. Tél. : 06 60 47 46 04.

Dép. 91. Vds Diamond Monster 3Dfx2 8Mo dans la boîte : 550F Vds Matrox Millennium 2Mo dans la boîte 150F. Tél. : 01 69 84 84 01.

Dép. 91. Vds P. AMD K6 2 300MHz, carte vidéo ATI Xpert Play 4Mo + 3Dfx 32Mo SDRAM DD 850Mo SB16 lecteur CD 24X. Demander Vincent Tél. : 01 60 10 59 22 PC pour 3800F à débattre.

Dép. 92. Vends carte graphiqque SB Velocity 4400 16Mo AGP 2X (boîte) environ 650FF. Vends carte Matrox Millennium 4Mo AGP prix env. 200F. Contacter Stéphane au 01 46 05 77 56 dans l'ap.-midi (faire offre).

Dép. 92. Vds PC Céléron 333A + 64Mo + DD 4,3Go + 17'' + i740 AGP 8Mo + SB 64 PCI + 3''1/2 + CM ABIT BH6 + CD 36X + HP + moy tour AX + clavier + souris. Etat neuf + jeux : 5300F. Tél. : 01 47 99 56 93. Laisser n° de tel. si absent.

Dép. 92. Vds PC complet Céléron 400, disque dur 6,4Go, CD 40X, Sound Blaster 64PCI, Riva TnT 16Mo, 64Mo SDRAM PC100, écran 15'', le tout garanti, 5000F prix ferme. Tél. : 01 46 12 09 79, cmazen@hotmail.com

Dép. 92. Vds boîtier mini tour + lecteur disk + carte mère + P200MMX : 750F, SDRAM 32Mo : 200F, carte vidéo 1Mo + SB16 : 100F, CD-ROM 16X : 200F, clavier + souris : 100F e-mail : nhorky@club-internet.fr

Dép. 92. Vends PC Hewlett Packard, P100, écran Samsung 15'' Syncmaster 15gle , 40Mo RAM, DD 4Go, lecteur CD 4X, Win95 sur CD, Works, clavier, souris, prix : 2500F. Tél. : 01 46 45 48 17.

Dép. 92. Vds K6 200 + cm 600F, 64Mo EDO 350F, 3Dfx2 12Mo 500F, ATI Rage Pro 4Mo 300F, 2,1Go 500F, SB 16 100F, écran 14'' 300F ou 2500F le tout. Vincent : 01 46 60 13 79, vin ICQ 9020717, vspiral@club-internet.fr

Dép. 92. Vds 3Dfx2 Voodoo 2 12Mo neuve (1 mois) : 700F. Tél. : 01 47 02 60 18. Demander Michel.

Dép. 92. Vds moniteur Sony 15'' SFII pitch 0,25 : 1200F, 4 barrettes mémoires de 8Mo : 50F l'unité (EDO) Joystick logitech Wingman Warrior : 200F volant Race Leader 3D Guillemot : 200F. Tél. travail : 01 41 04 86 25 ou philippe.caspar@wanadoo.fr

Dép. 93. UC P166MMX, 32 SDRAM, ATI Rage 2Mo, SB Live Value, DD 3,2Go, graveur Sony Caddy SCSI CD Sony 12X SCSI, carte SCSI, carte réseau SN 3200, Win98, jeux : 5000F ou 5400 avec HP PC Works Fourpoint Creative. Tél. : 06 61 77 08 21.

Dép. 93. Vds carte son AWE64 + HP : 250F ; K6-200MMX : 250F, CM MSI 430TX : 200F ; 32Mo SDRAM : 250F ; carte graphique 3Dfx Banshee : 450F ; moyen tour 250Watt AT Macase : 200F. Tél. : 01 48 34 88 73 demander Igor de 20h à 21h.

Dép. 93. Vds Pentium 200, 80Mo EDO, DD 2,1Go, carte son SB AWE 32, carte vidéo S3 Trio, 3Dfx CD 8X, écran 14'', souris, clavier tbe. Prix : 2500F. Tél. : 01 49 37 01 15. Demander Thierry.

Dép. 94. Vends graveur CD-R4XWrite jamais servi, graveur SCSI CD-R24X 700F. Tél. : 01 45 69 48 27/06 86 95 05 46 (Julien).

Dép. 94. Vds PC neuf Daewoo PII 350MHz cache 512K 64Mo SDRAM DD 4,3Go écran 17'' Valiance ATI Xpert 8Mo cs 16 bits 3D + HP DvD 4X graveur 2X modem 56K V90 imprimante Olivetti JP192 + logiciels prix : 8500F. Tél. : Jeff 01 49 12 24 43.

Dép. 94. PII 350 64Mo SDRAM DD 6,4Go écran 17'' carte graphique ATI Xpert Sound Blaster PCI 64 3Dfx Voodoo2 + scanner scanjets + imprimante Epson Stylus Color 440 + HP + carte réseau + jeux, le tout sous garantie : 10 000F. Tél. : 01 45 16 07 23 (19h).

Dép. 94. Vds Firegli000pro AGP OpenGL-Pro 8Mo : 1000F (port + contre remboursement) carte idéale pour les 3DSMax et co... Contacter Paul : 01 46 68 39 63 ou khempp@club-internet.fr à bientôt !!!

Dép. 95. Vds 4865X, 8Mo, SB16, DD 600Mo, écran 14'', CD 8X + souris, clavier, enceintes : 800F. Tél. : 06 14 93 34 07.

Dép. 95. Vds carte mère Asus P2L97 + pentium II 233 overclocké à 300MHz. Prix : 1200F Gilles. Tél. : 01 34 68 85 73.

Dép. 95. Vds P200MMX 64Mo RAM DD 2,1Go carte vidéo Matrox Mystique 4Mo + Voodoo2 8Mo carte son SB16 lecteur CD-ROM 32X carte mère Asus parfait état. 2500F. Tél. : 01 39 32 13 30 ap. 20h30.

## ACHATS PC

Dép. 25. Recherche processeur Intel P233 MMX ou 266 faire offre au 03 81 88 53 04, heures repas (Thierry).

Dép. 31. Recherche anciens Joystick à partir du n° 64. Contactez-moi vite. Recherche aussi toutes sortes d'images. Contacter Mr. Maume Christophe, 31 rue Claude Forbin. Appt n° 101, 31400 Toulouse.

Dép. 62. Urgent !! Achète 2X32Mo RAM EDO à prix correct. Tél. : 03 21 02 86 87 à partir de 18h30 merci d'avance.

Dép. 75. Achète graveur 2X2X4X moins 500F et cherche ATI Xpert@play 8Mo 400F. Vds jeux N64. Tél. : 01 45 82 13 69. E-mail : dorhache@yahoo.fr

Dép. 77. Cherche carte 3Dfx Voodoo 1 ou 2 à bon prix et pad ou VMS pour Sega Dreamcast. Demander Mickaël au 01 64 34 72 82.

Dép. 77. Cherche DD IDE pas trop cher (minimum 1,2 Go). Demander Benoit au 01 60 43 07 43 ou 01 60 43 22 43.

Dép. 91. Cherche volant + pédales pour PC (Win95) en bon état si possible retour de force maximum 800F. Tél. : 01 69 28 54 19 ap. 19h. E-mail : igor.martial@wanadoo.fr

Dép. 94. Recherche carte accélératrice Voodoo2 (pas plus de 700F) Tél. : 01 45 98 70 83 (tél. le samedi).

Dép. 99. Achète Riva TnT Ma 2500FB ou 3Dfx2 1500FB et un joypad Microsoft Freestyle Pro 1000FB. Tél. : 0032 65 66 0320 ou écrire à Morreale Ludovico, rue du Parc, 67080 la Bouverie. E-mail : morreale007@yahoo.fr en Belgique, SVP.

## CONTACTS PC

Dép. 33. Echange caméra Web « vidéo Blaster Webcamz » avec logiciels et boîte + facture neuf contre processeur K6 2-350MHz ou carte graphique TnT AGP2 STB 16Mo. Tél. : 05 56 51 99 01. E-mail : sergio0123@infonie.fr

Dép. 50. Cherche joueur(se) motivé pour réseau local sur la région Nord-Cotentin (Quake-like et simulation) P200 recommandé. Tél. : 02 33 21 00 83 (Johann le soir).

Dép. 56. Salut, je recherche un graphiste ou infographiste pour réaliser des décors de jeu dans le même style que ceux du jeu l'Odyssée d'Abe et l'Exode d'Abe, merci. Contacter Gérard au 02 97 93 67 56.

Dép. 56. Groupe de démo recherche son codeur principal. Contacter Gérard au 02 97 93 67 56.

Dép. 71. Oyé ! Oyé ! À tous les internautes, venez nous rejoindre sur #Channel+ (undernet) pour chatter avec Filouze, Filo, Lolorn, Sentenza, Invent et toute la compagnie. Pour toutes infos : kelfathi@ifrance.com

Dép. 80. Recherche les deux premiers CD de démos de Joystick n° 60 et 59. Merci à toutes les bonnes âmes. Demander Yann au 03 22 72 05 86.

## VENTES AUTRES

Dép. 13. Vds N64 + 1 manette + 3 jeux + carte mémoire + pack extension état neuf (- 3 mois). Prix : 1000F. Tél. : 06 81 40 59 68.

Dép. 25. Vds PlayStation T. B. E. encore 6 mois de garantie. 1 manette Dualshock + carte mém + jeu. Appeler Benjamin au 03 81 50 22 58. Prix à débattre.

Dép. 40. Vends N64 + 2 manettes + jeu + kit vibration + carte mémoire : 1000F ferme. Tél. : 05 58 51 05 81 (Mathieu) ap. 17h.

Dép. 68. Vds collection Joystick n° 60 à 104, prix très intéressant. Tél. : 03 89 65 27 13 (Eric).

Dép. 69. Vends magazines « Okapi » du n° 632 au 649. Très bon état. Acheteur de préférence sur le 69. Tél. : 04 74 70 23 93 de 18h à 19h, la semaine. Prix : 400F. Demander Jonathan.

Dép. 78. Vds N64 + 4 pads + kitvibr.+ jeux + 25 mags : 1500F. Tél. : 01 30 45 34 26, demander François.

Dép. 91. Vds N64 + manettes + 6 jeux + Memory Card et vibreur prix : 2300F à débattre. Contacter Charles au 01 69 24 38 45.

Dép. 92. Vends table de mixage BST Active-7 : 9 entrées, dont 2 autostart payés 1800F, vendus 900F, photo sur le site bst.tm.com + platine CD Technics : 400 et Platine CD Sunwood : 250F. Tél. : 01 47 38 65 23 David ap. 18h.

## ACHATS AUTRES

Dép.77. Recherche tout matériel Nec, PC, Engine, Atari, Jaguar, Amstrad, GX4000 (jeux) mais aussi Tuner - TV Amstrad et matériel Amiga. Demander Bruno. Tél. : 01 64 05 34 35 ap. 18h.

## JOBS

Dép. 69. Gagnez argent chez vous. Doc gratuite contre enveloppe timbrée Eusa Po Box 9746 Dépt :18843 Berkeley California 94709-0746-USA.

## YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.** Faites-nous parvenir vos P.A. à notre nouvelle adresse : **Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

**JOYSTICK 106** STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

# www.europe2.fr




Le site plus net que tout!

# Pavillon Noir

## Remplissez vos câles de doublons... ou vous irez nourrir les poissons !

Gentilhomme de fortune, terreur des tropiques, écumez à votre gré mers et côtes des Antilles. Gagnez la renommée et le respect des hommes par le fer et le verbe, l'or et la ruse. Jaugez bien vos besoins et ceux de l'équipage, car faute de radoub, vous courez droit au naufrage.



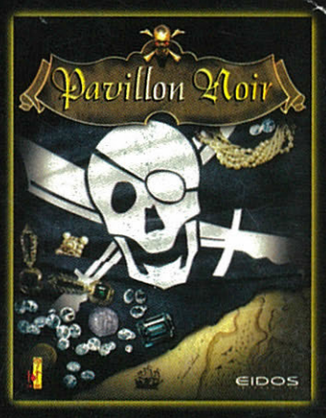




Peter's Plane

BIENTÔT À L'ABORDAGE DE VOTRE PC.

EIDOS INTERACTIVE




Pavillon Noir © développé par Hot House Créations Limited 1999. © et édité par Eidos Interactive Limited 1999. Tous droits réservés.