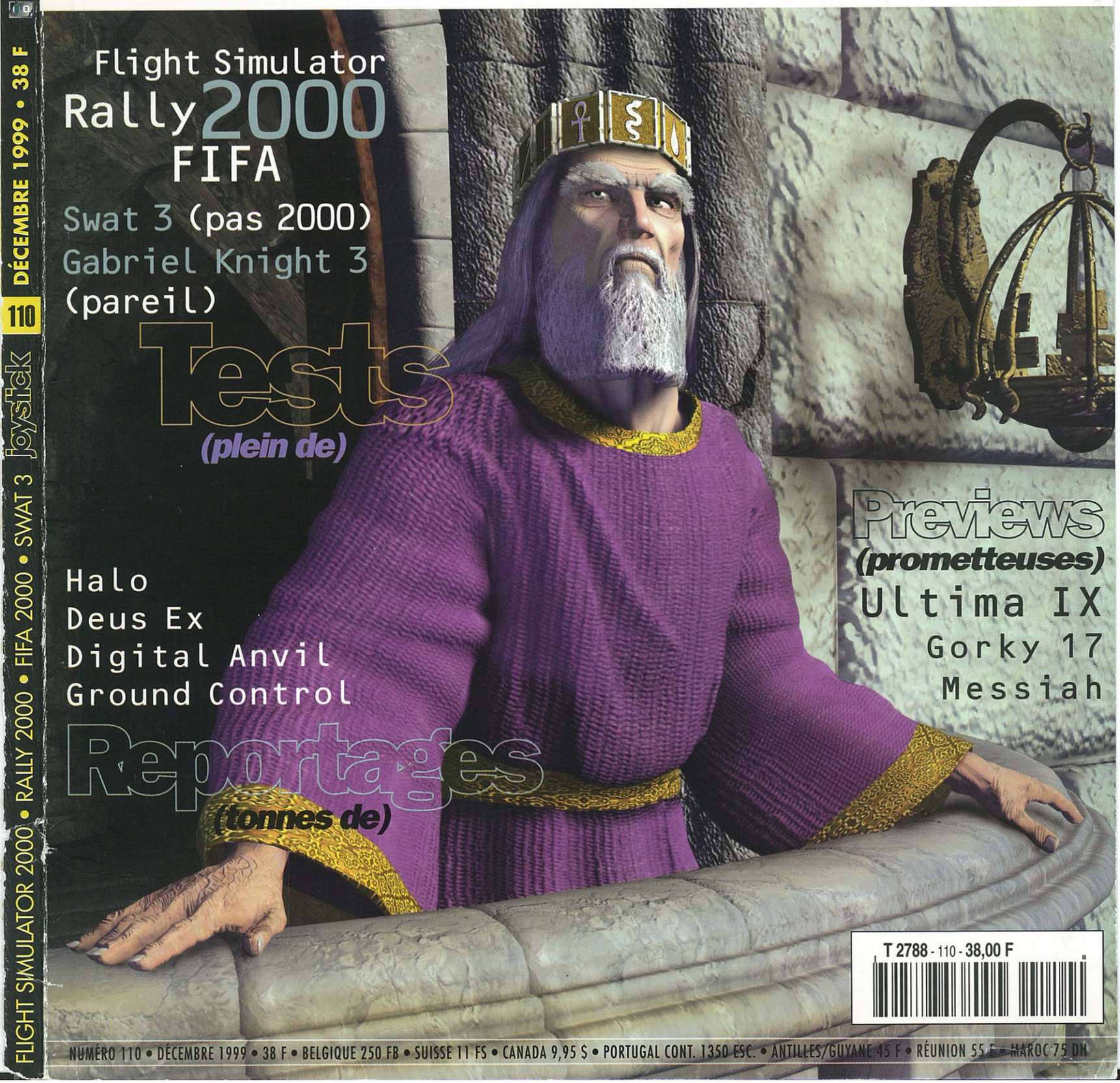
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick Numéro 110 • 38 F

www.joystick.fr

joystick

Numéro 110 Décembre 1999



Flight Simulator
Rally 2000
FIFA
Swat 3 (pas 2000)
Gabriel Knight 3
(pareil)

Tests
(plein de)

Halo
Deus Ex
Digital Anvil
Ground Control

Reportages
(tonnes de)

Previews
(prometteuses)
Ultima IX
Gorky 17
Messiah

T 2788 - 110 - 38,00 F

FLIGHT SIMULATOR 2000 • RALLY 2000 • FIFA 2000 • SWAT 3 joystick 118 DÉCEMBRE 1999 • 38 F

NUMÉRO 110 • DÉCEMBRE 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


Europe 2

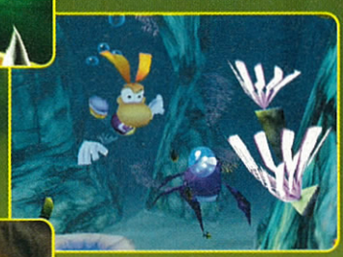
RAYMAN 2®
THE GREAT ESCAPE™

Rayman est de retour
accrochez-vous !

Retrouvez Rayman dans un jeu d'action en 3D au rythme infernal, plein d'humour et de magie !



• Des pirates ont envahi la planète de Rayman...



• Une quête mystérieuse dans 20 univers éblouissants



• Des sensations de jeu poignantes



• Des amis précieux et attachants

Maintenant tout dépend de vous !



NINTENDO 64 · WINDOWS CD-ROM PC · Ubi Soft ENTERTAINMENT

→ http://www.rayman2.com

www.ubisoft.fr

NINTENDO®, NINTENDO 64, and ® are trademarks of NINTENDO CO., LTD. • © 1999 - Ubi Soft Entertainment - 28, rue Armand Carrel - 93 108 Montreuil-sous-Bois

FKGB

Sommaire

JOYSTICK 110 • Décembre 1999

LES TESTS DU MOIS

ABOMINATION 150
CLOSE COMBAT 4 126
EDGAR TORRONTERAS' EXTREME BIKER 150
FIFA 2000 94
FIRE TEAM 138
FLIGHT SIMULATOR 2000 118
FLIGHT UNLIMITED 3 104
GABRIEL KNIGHT 3 114
GRAN THEFT AUTO 150
HYPE 128
ISABELLE 130
LINKS 2000 124
NBA BASKETBALL 2000 142
NBA LIVE 2000 146
NHL CHAMPIONSHIP 2000 142
NOCTURNE 88
RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2000 72
RAYMAN 2 110
SPEED DEMONS 148
SUPER-HORNET 150
SWAT 3 82
THEME PARK WORLD 100
TONIC TROUBLE 144
LA ROUE DU TEMPS 134

LES PREVIEWS DU MOIS

GORKY 17 210
MESSIAH 212
SOLDIER OF FORTUNE 208
ULTIMA 9 204
URBAN CHAOS 214

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, Ackboo
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevol), Ackboo (Olivier Peron), 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 : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda)
A COLLABORÉ À CE NUMÉRO : Gabriel Lopez

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
assisté de Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
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
Chef de pub : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33
Assistantes de publicité : Cécile-Marie Rey
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 01 55 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 : Ultima IX © Origin System Inc.
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 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

Tous droits de reproduction réservés.

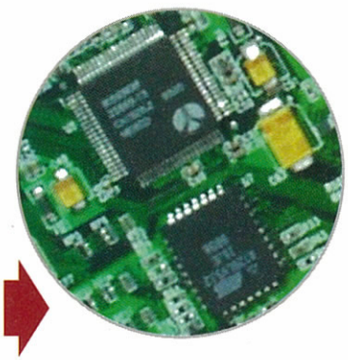
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559.
Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTROLE 1998



72 Tests

De la course avec Rally Championship Edition 2000, des avions avec FS 2000, de l'aventure avec Nocturne, de la plate-forme avec Rayman 2, de la simulation de commandos avec Swat 3 et plein d'autres choses encore, voilà les derniers tests de Joy du millénaire.



152 Matos

Les cartes 3D se suivent et se ressemblent. La Savage 2000 est, avec la GeForce256, la première représentante de la nouvelle génération de cartes intégrant en beauté la compression de textures. Comme tous les mois, les pages de la rubrique ardouère, pour suivre l'actualité du matos.



182 Reportages

Chris Roberts, le papa de Wing Co., a finalement arrêté de faire du cinéma pour se consacrer aux jeux vidéo. Du coup, de Freelancer à Starlancer, Digital Anvil nous prépare une belle moisson de softs spatiaux.



204 Previews

Cela fait plus de cinq ans que les fans d'Ultima attendent la dernière matérialisation de leur série fétiche. Après les déclarations flippantes de Lord British (alias Richard Garriot), on craignait le pire. Rassurez-vous en allant jeter un œil à la preview.



216 Loisirs

La rubrique Loisirs est une rubrique iconoclaste. Pour preuve, la découverte d'un grand de la musique avec Glen Gould. Enigme Mania qui utilise le moteur d'Unreal ou Lapin Malin, le rongeur qui éduque les gnards pendant que vous jouez tranquille. Tout un programme.

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

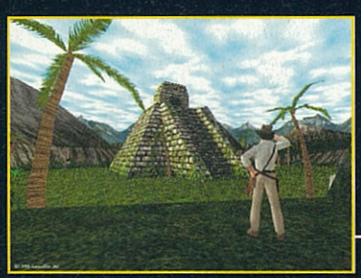
ET AUSSI...

SOMMAIRE CD-ROM 8
ABONNEMENT 9, 209, 215
PATCHES 14
COURRIER 16
NEWS 20
NIOUZE BALDUR'S 2 36
NIOUZE LONGUEST JOURNEY 42
NIOUZE ONI 44
NIOUZE CRIMSON SKIES 48
NIOUZE MOTOCROSS MADNESS 2 50
NIOUZE REPUBLIC 52
QUOI DE 9 ? 56
REPORTAGE GROUND CONTROL 58
REPORTAGE DEUS EX MACHINA 64
TOP DE LA RÉDAC' 70
MINITEL 132, 167, 168, 213
TESTS BREFS 150
MATOS NEWS 152
MATOS COPPERMINE 156
MATOS ELSA ERAZOR X 158
MATOS DIAMOND STEALTH III 159
MATOS DIAMOND VIPER, SAVAGE 2000 160
MATOS HOMEC@M, VIDEOLOGIC 162
TOP HARD 164
C'EST LE DELCO ! 166
RÉSEAU NETNEWS 168
RÉSEAU COUNTER STRIKE 172
RÉSEAU PAS NET 174
RÉSEAU HALF-LIFE 176
RÉSEAU MANKIND 178
RÉSEAU G-SECTOR 179
RÉSEAU UNREAL TOURNAMENT 180
REPORTAGE DIGITAL ANVIL 184
REPORTAGE HALO 182
BETA VERSION OPPOSING FORCE 196
BETA VERSION CRÉATURES 3 200
LOISIRS 216
P.A. 218

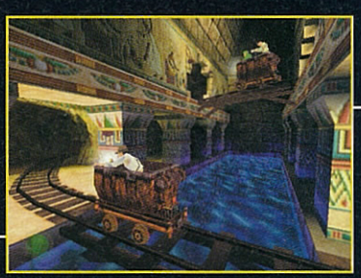
- Ne m'appelez plus Junior !



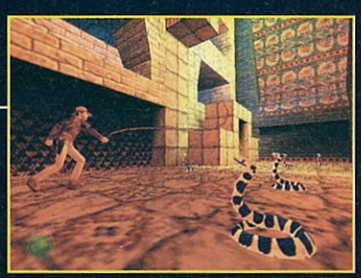
INDIANA JONES™ et la MACHINE INFERNALE™



Voyagez dans le monde entier sur 17 niveaux



Un scénario truffé d'énigmes



Combattez vos ennemis avec plus de 22 armes

1947. Des savants soviétiques ont été aperçus sur les ruines de la Tour de Babel. Un célèbre aventurier entre en scène. Son nom ? Dr Henry "INDIANA" JONES...

QUAND L'ACTION RENCONTRE L'AVENTURE DE PLEIN FOUET !



Disponible sur PC CD-Rom

www.ubisoft.fr/indy
www.lucasarts.com
Produit et distribué par Ubi Soft

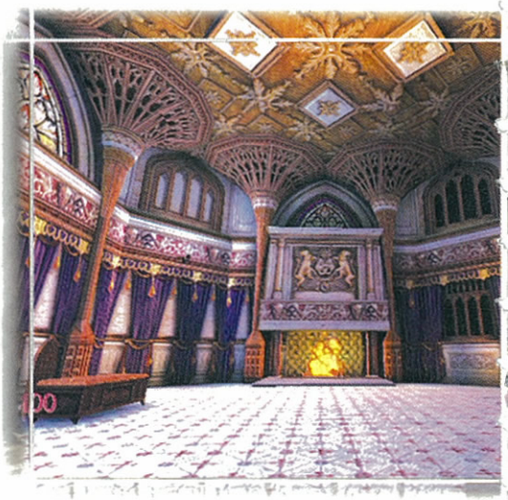
© Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

LA ROUE DU TEMPS™

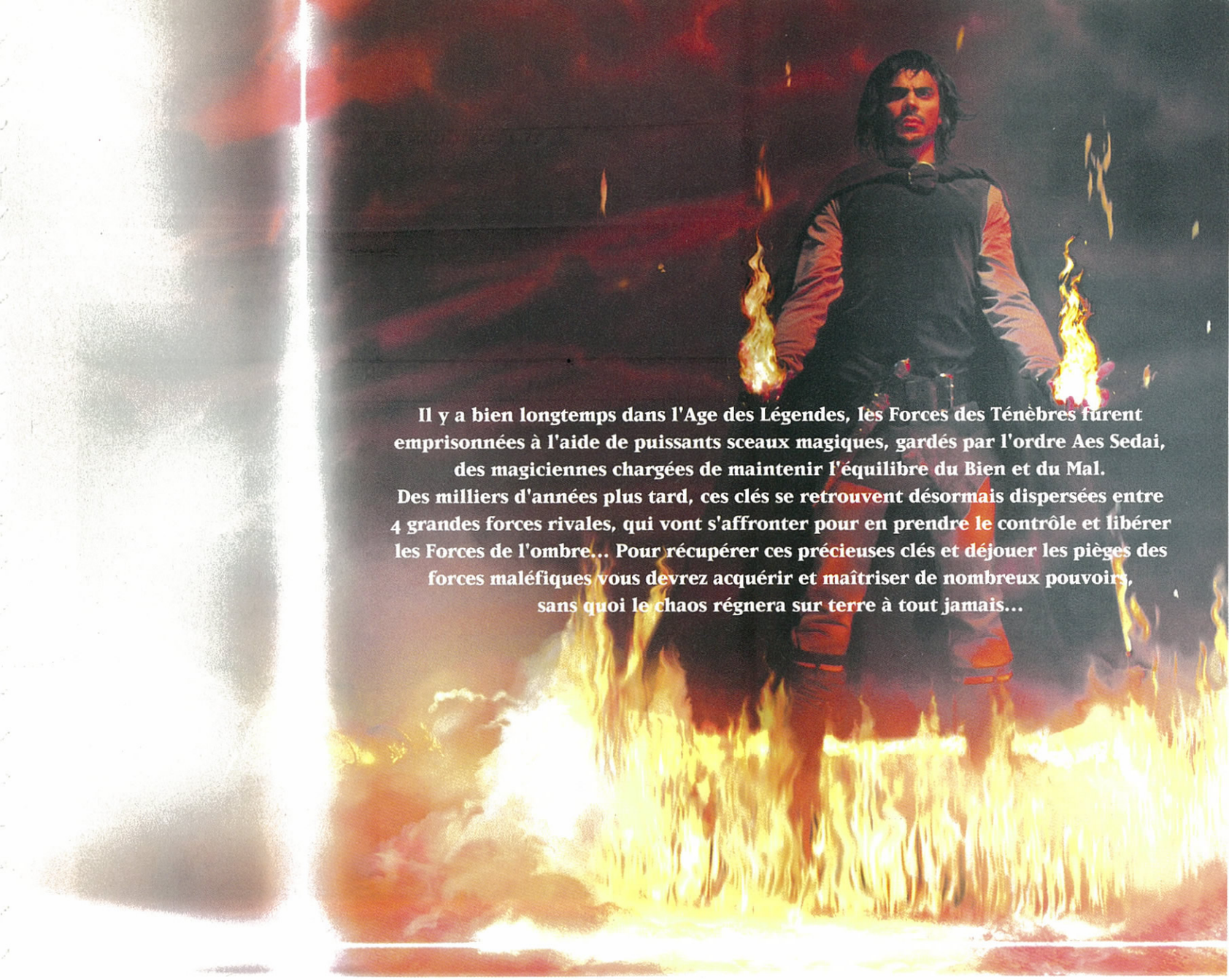
Action, aventure et sortilèges... les routes de la gloire vous attendent!

Dans le monde fantastique de la Roue du Temps™ imaginé par Robert Jordan (10 millions de livres vendus à travers le monde) , vous devrez tout aussi bien maîtriser l'épée que la magie, éviter les pièges posés par vos ennemis et organiser votre citadelle.





WWW.WHEELOFTIME.COM



Il y a bien longtemps dans l'Age des Légendes, les Forces des Ténèbres furent emprisonnées à l'aide de puissants sceaux magiques, gardés par l'ordre Aes Sedai, des magiciennes chargées de maintenir l'équilibre du Bien et du Mal.
Des milliers d'années plus tard, ces clés se retrouvent désormais dispersées entre 4 grandes forces rivales, qui vont s'affronter pour en prendre le contrôle et libérer les Forces de l'ombre... Pour récupérer ces précieuses clés et déjouer les pièges des forces maléfiques vous devrez acquérir et maîtriser de nombreux pouvoirs, sans quoi le chaos régnera sur terre à tout jamais...





- **Un jeu d'action/aventure scénarisé d'une extraordinaire richesse graphique.**
- Des décors modélisés en 3D par de véritables architectes pour donner vie à l'univers du jeu.
- **Plus de 40 sorts offensifs et défensifs à maîtriser, qui vous aideront dans votre quête du pouvoir.**
- Construisez vos propres citadelles et protégez-les contre les assauts ennemis!
- **En mode multijoueurs affrontez d'autres magiciens, envahissez leurs citadelles et forgez des alliances!**

LEGEND™
ENTERTAINMENT COMPANY

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

* 2,23 F/min

© 1999 GT Interactive. Tous droits réservés. Tous les logos et toutes les marques cités sont la propriété de leurs sociétés respectives.

DÉTAIL DU CD-ROM

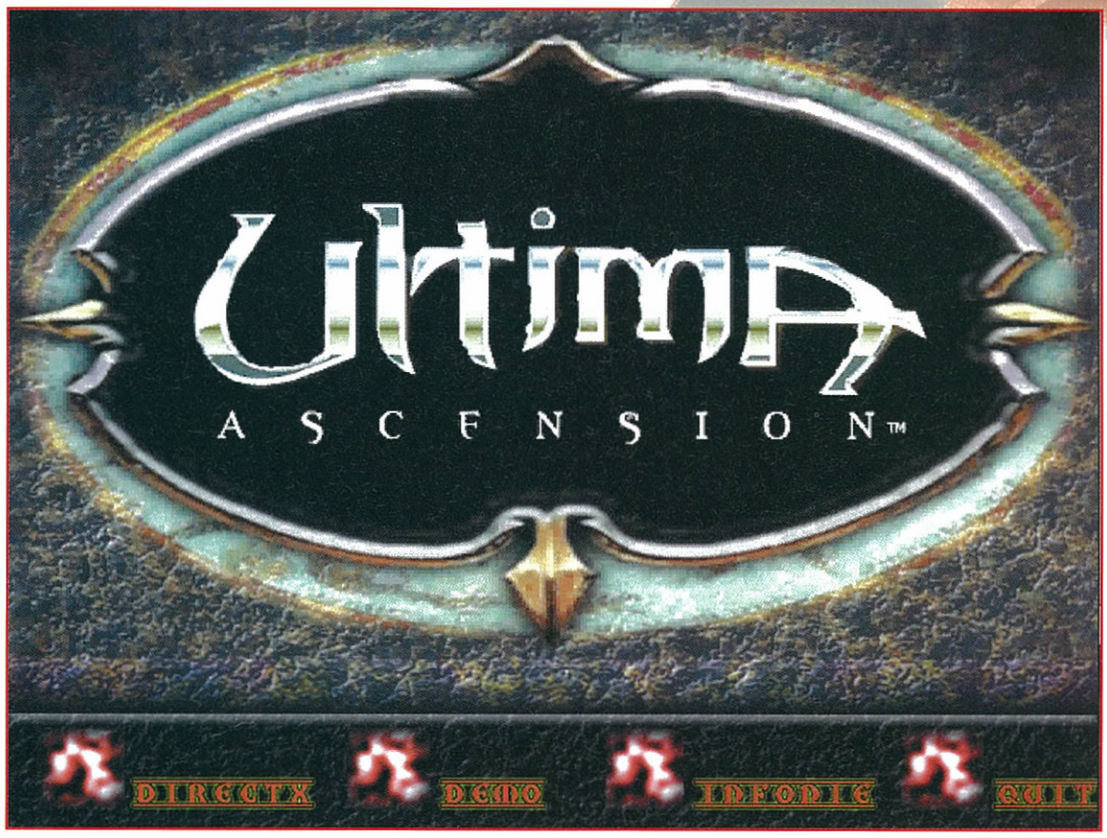
sommaire

Vous êtes nombreux à vous plaindre de l'absence d'un deuxième CD dans Joystick. Je vous comprend, mais il y a une raison à cela. Un magazine a besoin de deux choses pour vivre : vous, les lecteurs, et la publicité (les ventes ne couvrent pas les frais d'un mag en couleur avec plein de pages). Pour avoir de la pub, deux solutions : être très gentil avec certains annonceurs ou bien vendre beaucoup. On s'en doute, la première solution ne cadre pas avec notre déontologie. Certes, vous avez beau être de plus en plus nombreux à nous lire, encore faut-il être en mesure de le prouver. Il n'y a pas de compteur dans les kiosques. Il n'existe donc qu'un organisme officiel et indépendant faisant foi en la matière : l'OJD (Office de Justification de la Diffusion), équivalent de l'audimat pour la télé. Tous les ans, des tas de gens très sérieux vérifient donc plein de trucs, du nombre de tonnes de papier acheté aux litres d'encre et autres frais d'impression, et compare ça aux chiffres qu'on avance. Ah ben oui, nous on sait combien on vend. Pour faire partie de l'OJD, il y a des règles auxquelles on ne peut déroger, l'une d'elles étant l'interdiction de fournir 2 CD par numéro. Pourquoi ? Pour éviter l'escalade, qui se terminerait par 10 pin's, 3 cassettes vidéo et une machine à laver dans chaque magazine. On imagine le bordel, dans les maisons de la presse... Bref, si nous passons à 2 CD, nous serons dans l'impossibilité de justifier nos ventes, et de gros annonceurs ne jurant que par l'OJD stopperont leurs campagnes publicitaires. À moyen terme, les pertes nous obligeront à augmenter le prix du mag ou à devenir très complaisants. Ne comptez pas sur nous pour jouer ce jeu-là. D'autres ont d'ailleurs essayé et y ont laissé leur crédibilité. Vous me direz, comment ils font, les « autres », pour se passer de l'OJD ? C'est simple, ils vendent moins de magazines, donc n'ont rien à perdre. Mieux encore, ne plus être à l'OJD leur permet d'annoncer n'importe quels chiffres de ventes invérifiables.

Sur ce, je vous souhaite un excellent Noël et une très bonne fin du monde, surtout aux sapins, aux dindes et aux marrons.

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)



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.

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 F et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

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.

- 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.
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\.

DIRECTX 7.02

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 7.02.

cd-rom n°110



LA DÉMO EXCLUSIVE

ULTIMA IX ASCENSION

Genre : Jeu de rôles
Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98, Direct 3D, Glide

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ULTIMA9 et cliquez sur INSTALL.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.
Attention, cette démo fonctionne beaucoup mieux sur 3dfx en mode Glide qu'en Direct3D. Il se présente même de gros bugs d'affichage sur certaines cartes 3D comme l'ATI 128. Enfin, vous risquez d'obtenir de nombreux messages d'erreur pendant le jeu. Nous ne sommes en aucun cas responsables de cet état de fait, Origin ayant décidé de diffuser une démo un peu instable, réalisée d'après l'alpha du jeu. Enfin, c'est tout de même très jouable et cela vous donnera un excellent aperçu de ce que sera l'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année.

MODE D'EMPLOI :

Après l'installation, un message d'erreur peut apparaître, vous demandant le CD du jeu. Ignorez-le et refermez la fenêtre. Placez-vous alors dans le menu Démarrer et cliquez sur Origin Systems, puis sur Ultima 9 Ascension. Lisez les livres pour connaître toutes les touches.

LES TOUCHES ESSENTIELLES :

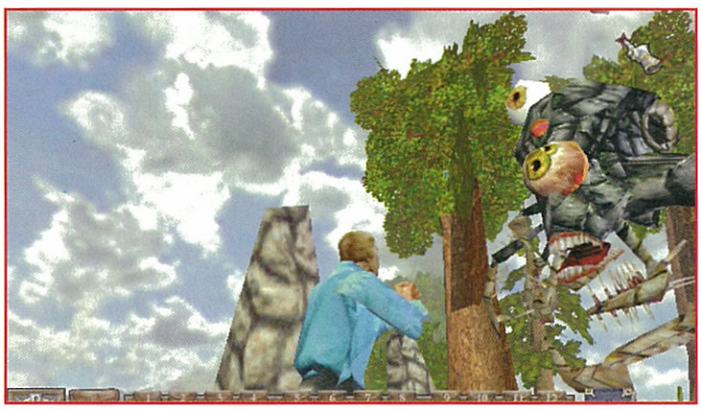
Q	Pour changer le mode de la souris (mode vue, mode action)
TAB	Pour activer le mode combat
De F1 à F12	Pour sélectionner les objets de l'inventaire présent dans les slots de 1 à 12
Espace	Pour sauter
S	Ouvre le livre des sorts
B	Pour le sac
K	Pour passer en vue subjective
M	Pour zoomer sur un objet

LES BUGS

Il peut arriver que le jeu plante après une sauvegarde. En le relançant, vous retomberez alors sur un message d'erreur. Dans ce cas, effacez le fichier Start dans le dossier Savegame. Vous recommencerez le jeu dans la maison. Le temps de récupérer la ceinture et le livre au sous-sol, et vous pourrez recharger votre dernière sauvegarde. L'idéal, dès que vous avez la ceinture et le bouquin permettant d'accéder au menu de sauvegarde, est de sortir du jeu proprement dit et de copier le fichier Start dans un coin. En cas de crash, vous écraserez le Start corrompu avec celui-ci.
Si le curseur ou le perso se bloque, appuyez sur la touche T puis sur la touche Q, jusqu'à ce que le perso se décoince.
De façon générale, pas la peine de faire de kakou avec l'interface : évitez de cliquer là ou c'est pas prévu (genre sur une page de bouquin). Pour fermer lesdits bouquins, utilisez la touche Escape plutôt que le clic.
Indépendamment de ces petits problèmes, la démo permet de jouer plusieurs heures. Ça s'annonce bien.

CONFIG MINI :

PII 400, 64 Mo RAM, carte 3D







38 % de réduction

11 numéros
259F
au lieu de ~~418 F~~
soit 4 numéros gratuits !

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

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer sous enveloppe affranchie à Joystick, BP 2, 59718 Lille Cedex 9 ST 320

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
❑ Carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋
Expire le : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋ Signature (parents pour les mineurs) :

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌋ Ville : _____
Date de naissance : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋ 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





ARMORED FIST 3

Genre : Simulation / action
Editeur : Novalogic
Système : Win 95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ARMOREDFIST3 et cliquez sur AF3DEMO2.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Novalogic. Appuyez sur ! pendant le jeu, pour connaître toutes les touches. Q et D permettent de faire pivoter la tourelle, Z et S lèvent et descendent le canon et la mitrailleuse.

CONFIG MINI :

PII 350, 64 Mo RAM



ROGUE SPEAR

Genre : Simulation antiterroriste
Editeur : Red Storm Entertainment
Système : Win95/98, Carte 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ROGUESPEAR et lancez ROGUESPEAR.EXE.

REMARQUE :

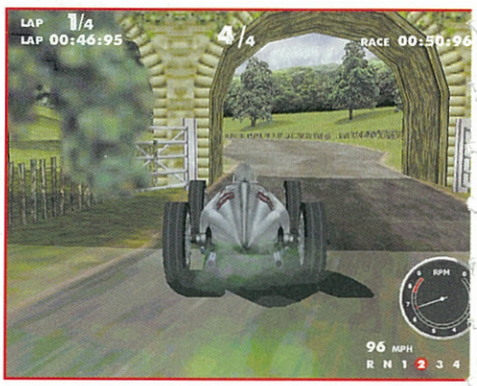
Nécessite l'installation de DirectX 7.0 .

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Red Storm. Pour configurer vos touches, allez dans le menu Action.

CONFIG MINI :

PII 350, 64 Mo RAM



SPIRIT OF SPEED 1937

Genre : Simulation de vieux tacots
Editeur : Microprose
Système : Win95/98, Carte 3D



INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SPIRITOFSPEED et lancez SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Microprose. Pour configurer vos touches, allez dans le menu des options.

CONFIG MINI :

P II 350, 64 Mo RAM



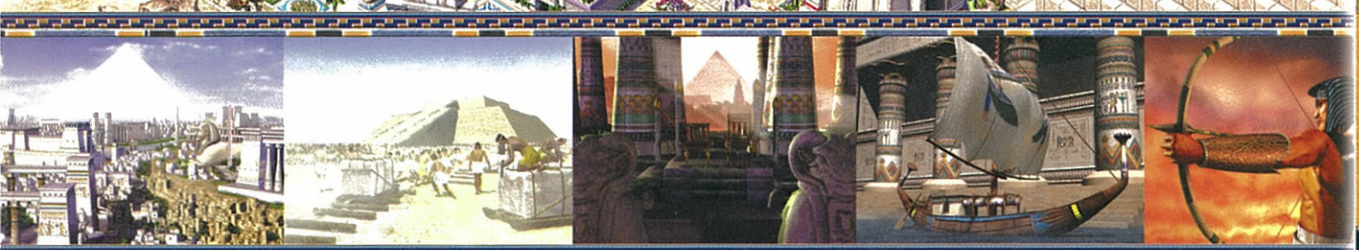
BONUS INFONIE

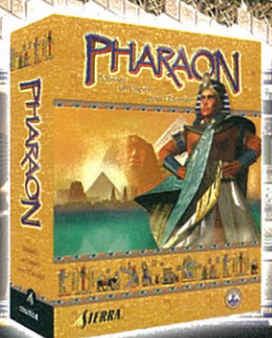
INFONIE VOUS OFFRE SON KIT DE CONNEXION FORFAIT TOP 20.

Pour 99 F par mois, vous pourrez vous connecter à Infonie grâce à 20 heures de communications gratuites. À l'instar des téléphones portables, Infonie vous offre donc un forfait regroupant l'abonnement + 20 heures de communications gratuites. C'est pas géant, ça ?

PHARAON™

Bâtissez un empire pour l'éternité





Une dimension stratégique accrue :

- 30 missions à travers 3 campagnes distinctes
- Plus de 100 personnages différents et autant de bâtiments à découvrir
- Modèle de gestion sophistiqué des paramètres sociaux, économiques, politiques, religieux et culturels de la cité
- Dirigez vos troupes militaires sur terre et votre flotte navale sur le Nil
- Editeur de cartes inclus

De nombreuses innovations :

- Le 1er city-builder dans l'Egypte ancienne
- Construisez pierre par pierre les plus célèbres monuments d'époque
- Gérez les crues du Nil tout au long de l'année
- Progressez dans la dynastie de père en fils
- Accomplissez vos missions dans le temps imparti

Par les créateurs de Caesar III

POUR TOUS PUBLICS

SIERRA™

www.sierra.fr/pharaon



LES DÉMOS





AGE OF EMPIRES II

Genre : Stratégie
Editeur : Microsoft
Système: Windows 95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ AGEOFEMPIRE2 et lancez AOE2DEMO.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

MODE D'EMPLOI :

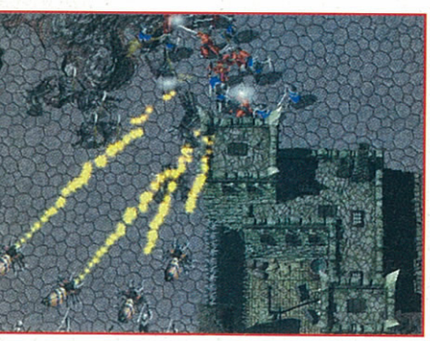
Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Microsoft Games.

CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM

TA KINGDOMS

Genre : Stratégie
Editeur : GT Interactive
Système : Win95/98



INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TAK et lancez TAK.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur TA Kingdoms Demo.

CONFIG MINI :

PII 350, 64 Mo RAM

SEGA RALLY 2

Genre : Rallye/Arcade
Editeur : Sega
Système : Win95/98, Direct 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SRALLY et lancez SRALLY2.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

MODE D'EMPLOI :

À partir du menu Démarrer, cliquez sur Sega Rally 2 Demo.

CONFIG MINI :

PII 266, 64 Mo RAM







COUNTER STRIKE BÊTA 4

Genre : Action
Editeur : Mindvision
Système : Win95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ COUNTER4 et cliquez sur COUNTER4.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX 7.0.

MODE D'EMPLOI :

Après installation dans le répertoire d'Half-Life, lancez le jeu puis cliquez sur « partie personnalisée », sur « appliquer » et n'oubliez pas, après coup, de re-configurer vos touches. Attention, il faut avoir installé Half-Life et l'avoir patché en version 1.13 pour pouvoir jouer en réseau. Le patch 1.13 se trouve dans le CD n°108.

CONFIG MINI :

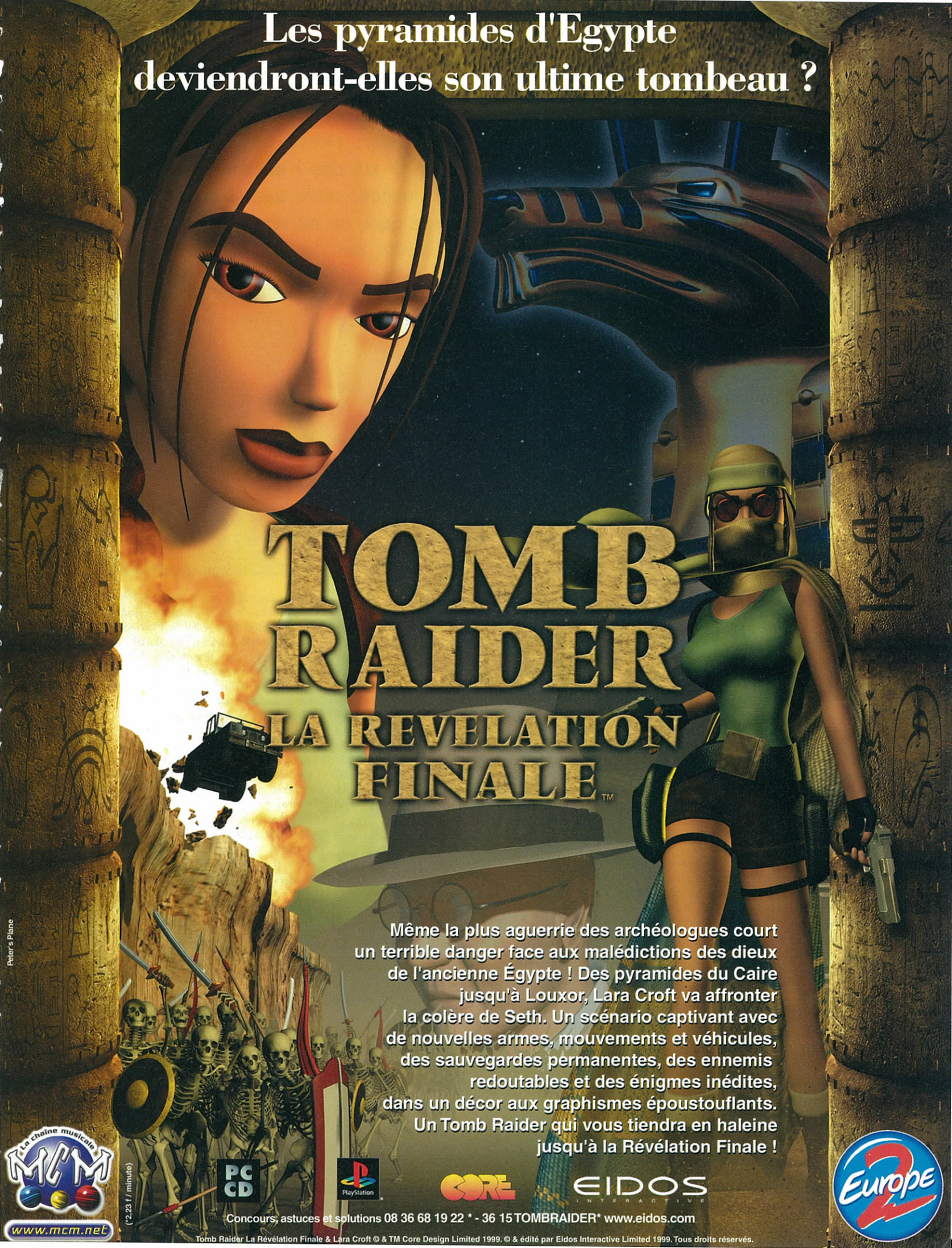
PII 300, 64 Mo RAM

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.

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 (« déziper ») 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 WinZip7.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ 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.


Les pyramides d'Egypte
deviendront-elles son ultime tombeau ?
TOMB RAIDER
LA REVELATION FINALE™
Même la plus aguerrie des archéologues court un terrible danger face aux malédictions des dieux de l'ancienne Égypte ! Des pyramides du Caire jusqu'à Louxor, Lara Croft va affronter la colère de Seth. Un scénario captivant avec de nouvelles armes, mouvements et véhicules, des sauvegardes permanentes, des ennemis redoutables et des énigmes inédites, dans un décor aux graphismes époustouflants. Un Tomb Raider qui vous tiendra en haleine jusqu'à la Révélation Finale !
PC CD
PlayStation
CORE
EIDOS INTERACTIVE
Concours, astuces et solutions 08 36 68 19 22 * - 36 15 TOMBRAIDER* www.eidos.com
(*2,23 f / minute)
La chaîne musicale MCM
www.mcm.net
Europe 2
Tomb Raider La Révélation Finale & Lara Croft © & TM Core Design Limited 1999. © & édité par Eidos Interactive Limited 1999. Tous droits réservés.
Peter's Plane

PATCHES

Bob Arctor

Les patches tombent et ne se ressemblent pas. Bizarrement, ces derniers temps, on a surtout assisté à des corrections de tir sur des « anciens » jeux : Might & Magic 3, Midtown Madness mais aussi l'antique Grand Prix Legends. Comme quoi, on ne vous abandonne pas... Enfin, pas cette fois.

Midtown Madness multiplayer.



Midtown Madness, mon jeu de caisses préféré, était un peu trop rempli de bugs à mon goût, me gâchant le plaisir de conduire et m'empêchant de faire mon chauffard en zone urbaine. Le pire venait avec le réseau : certains crétins (peut-être les mêmes qui ont foutu en l'air Interstate '76 sur les serveurs d'Activision il y a deux ans) ont réussi à truander, lors de parties à plusieurs. Ils étaient parvenus à augmenter les dégâts causés par une collision avec leurs propres véhicules. Pour prévenir le désastre, le patch multiplayer code les performances des bagnoles et vérifie périodiquement s'il n'y a pas de changement. Après application du patch, les véhicules qui n'auront pas été débloqués ne pourront plus être sélectionnés lors d'une rencontre à plusieurs. Le patch fixe aussi un bug qui survenait lorsque l'on utilisait les vues de côté.
www.microsoft.com/games/

Grand Prix Legends patch 1.2.0.0

Horreur, le patch 1.1.0.3 pour Grand Prix Legends introduisait un bug qui faisait tourner le jeu un peu plus lentement qu'à la normale, notamment lors d'un jeu en réseau. Coup de bol, le dernier patch nettoie tout cela et bien d'autres choses encore, notamment les erreurs de caméras (elles fixaient la vue sur un mauvais



pilote). Il est devenu impossible de rejoindre la partie en cours dix jours après le début de la course. Il faudra désormais rejoindre le jeu au pire deux minutes après le coup d'envoi si vous êtes assez emmanchés pour avoir manqué celui-ci. Upload au : ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/gpl12_us.exe

Kingpin patch 1.21

Le patch v1.21 pour Kingpin est un beau cadeau : non seulement il enlève quelques erreurs idiotes en ce qui concerne le spawning, mais en plus, aux dires des programmeurs, il consommerait 20 % de bande passante en moins. Ce qui signifie que vous pourrez coller 20 balles (à 1 % la balle) dans la tronche des bœufs d'en face. ftp://ftp.iol.it/3dfiles/patches/kingpin_v121_patch.exe



Heroes III patch 1.2

Heroes of Might and Magic III, ce jeu qui passionne les foules les plus bigarrées, n'était pas non plus exempt de bugs. La liste des corrections effectuées par le patch 1.2 n'en finit plus. C'est bien simple, le tout ne tiendrait pas dans un annuaire de la ville de Mexico. Bon OK, je pipote un peu, mais jugez plutôt : les créatures ne peuvent plus s'empiler indéfiniment en un gros tas compact, et le curseur ne bugge plus après un Alt+Tab ou après l'utilisation du graal. Le gremlin rush, qui consiste à prendre un héros chaque semaine pour abuser de l'armée qui a été mise à disposition, ne marche plus que pour les deux premiers héros embauchés chaque semaine. Pour le jeu réseau, le bug qui permettait à un joueur de contrôler un héros adverse a été impitoyablement annihilé, et les délires du style duplication d'artefact ou clonage de héros ne sont plus qu'un simple souvenir. Bon dieu, jamais je n'ai autant marqué le mot « héros » en aussi peu de lignes. Tout ceci et bien d'autre choses au http://www.3do.com/products/pc/heroes3/



ANNONCE AUX JOUEURS FAINÉANTS

Quoi de mieux que de retrouver les patches, ceux-ci et bien d'autres, plus près de chez vous ? En effet, Joystick a mis à la disposition de tous un FTP qui s'élargit de jour en jour (en gros, il y a une bonne chance pour qu'un patch de jeu connu soit sur le serveur dans la journée suivant sa parution). Pour y aller, rien de plus simple : ouvrez un client FTP (ou si vous n'en avez pas un browser) et tapez ftp.joystick.fr.



BULLFROG PRODUCTIONS LTD

ELECTRONIC ARTS™

Amusez-vous en créant, gérant, et testant votre parc d'attractions.

www.themeparkworld.com

PC CD

(c)1999 Electronic Arts. Bullfrog, le logo Bullfrog, Theme Park World et le logo Theme Park World sont des marques commerciales et/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(TM).

Courrier

J'ai envoyé un bon quart de votre courrier à la poubelle : vous avez été une bonne centaine à m'envoyer vos temps à Rally 2000. Vous auriez pu tout aussi bien les envoyer au clown McDonald(ronald@mcdonalds.com). Quoi qu'il en soit, si vous espérez autre chose qu'un coupon de réduc sur les cheeses, c'est chez Ubi Soft et nulle part ailleurs qu'il faut poster vos résultats, et exclusivement par courrier papier : Ubi Soft France, Concours Rally 2000 Joystick, 28 rue Armand Carrel, BP40, 93104 Montreuil-sous-Bois Cedex. Pour information, sachez que les meilleurs flirtent en ce moment avec les 2 mn 59. Aucun des scores que vous m'avez envoyés n'étaient donc dans les temps. Déprimant, hein ?
Joystick, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.
(merci professeur Normal)

Pom2ter@Joystick.fr

Amputez-moi ça de 600 Mo !

Mais comment font les programmeurs de chez Nintendo pour faire des jeux qui tiennent sur 25 mégas, alors que leurs homologues sur PC se répandent sur des centaines de mégas ? Les programmeurs PC utilisent-ils des « mégas creux « qui prennent beaucoup de place, ralentissent les jeux, et demandent des machines d'astrophysiciens ? Il y a quand même quelques personnes très douées en programmation sur PC. Tenez, ceux qui ont fait Speed Busters par exemple.
Sinon, avez-vous entendu parler d'un patch permettant de faire tourner l'excellent Outcast sur nos cartes 3dfx ? J'ai entendu une petite rumeur à ce sujet.

David A.

PS : Je pleure car je viens d'apprendre que Mario 64 faisait 6 mégas !

Les jeux PC prennent autant de place parce qu'ils le peuvent. Programmer un jeu sur N64, c'est un peu comme écrire un roman sur deux copies doubles. Faut écrire tout petit. Et si Nintendo a choisi d'écarter le support CD au profit de cartouches ROM plus onéreuses et à la capacité de stockage trente fois inférieure, c'était pour éviter le piratage et des épisodes douloureux comme Sony les a connus avec Bleem, et non pour imposer la concision aux développeurs. Dans ces conditions, pas question de mettre de la vidéo, ni de véritables musiques. Qui plus est, les jeux N64 sont faits pour tourner sur une machine unique, standardisée d'un bout à l'autre, tandis que les jeux PC doivent tourner sur une infinité de configurations différentes (ce qu'ils ne font que rarement, soit dit en passant). Gérer tous ces problèmes de compatibilité prend aussi beaucoup de place. Bien sûr que Mario 64 ne fait que 6 Mo : il ne s'agit que d'un moteur 3D. Même sur PC, les moteurs 3D ne font au plus qu'une poignée de Mo. Pour répondre à votre seconde question, Outcast utilise un moteur Voxel, et sortir un patch 3dfx équivaudrait à le reprogrammer d'un bout à l'autre. Je pense que les développeurs ont mieux à faire, comme prendre des cours de samba ou se mettre sur un nouveau jeu.

Derrière la porte de Baldur's

J'ai entendu dire que Black Isle préparait un jeu qui s'intitule Icewind Dale. S'agira-t-il d'un add-on pour Baldur's Gate ?

Flatman

Icewind Dale, de Black Isle et Bioware, utilisera une version améliorée du moteur de Baldur's Gate. Il ne s'agira donc pas d'un add-on mais d'un nouveau jeu de rôle, toujours officiel Advanced Dongeon & Dragon. Les mêmes développeurs préparent simultanément deux autres produits : Neverwinter Knights, dont nous vous parlons régulièrement, qui sera dédié au multijoueur (en gros, un maître de jeu écrira une aventure, puis il la fera jouer online à ses amis), et Baldur's Gate 2 : Shadows of Amn, dont on parle dans les news. Toutes les infos sur leur site officiel : www.interplay.com/bgate/

Apprenti créateur d'univers

J'essaie depuis quelque temps, à l'aide de l'éditeur de niveaux WorldCraft fourni avec Half-Life, de créer vaillamment mes propres niveaux, mais je ne m'en sors pas. En plus, je n'arrive pas à tester mes cartes, car elles n'apparaissent pas dans le menu multijoueur, bien que je les ai fourrées dans le dossier valve/maps.

Brigitte Bardot

Pour votre problème précis, lancez Half-Life, puis la console (touche « _ »). Tapez-y la commande « map X », où X est le nom de votre map. Vous êtes très nombreux à m'envoyer des messages de détresse car vous ne comprenez rien à Worldcraft. C'était aussi mon cas jusqu'à ce qu'on m'indique une excellente adresse : http://www.halflife.gamedesign.net/. Vous y trouverez tous les outils nécessaires et surtout un didacticiel extrêmement bien fichu. Attention, c'est en anglais.

La foire

J'ai vu sur half-life.net une conversion de GoldenEye pour Half-Life. Sera-t-elle sur un futur CD de Joy ?

Fred

Oui et mille fois oui. Le mod GoldenEye est paraît-il excellent. Malheureusement, et ça s'est joué à un ou deux jours près, la bêta est sortie trop tard pour que nous puissions la mettre ce mois-ci dans le CD. Vous pouvez la télécharger à l'adresse suivante : www.halflife.net/goldeneye/ ou attendre le mois prochain.

Pourquoi Blizzard n'a pas voulu éditer un troisième opus de Warcraft dans le même genre ?

Talbi O, Maroc

Avec le filon qu'ils tiennent et le talent qu'ils ont, pensez-vous vraiment qu'ils vont se gêner ? Warcraft III est en cours de développement. Il s'agira d'un jeu de stratégie temps réel entièrement en 3D, doublé d'un important aspect jeu de rôle. Tous les détails sur leur site... et dans de très nombreux Joystick à venir.

J'aimerais savoir s'il existe un programme permettant de mettre sur mon site un ou plusieurs moteurs de recherche.

Choum

Il s'agit d'un simple tag à ajouter à votre page. Tout est expliqué sur la homepage des moteurs de recherche.

Envisageant d'acheter très prochainement un volant à retour de force, j'aimerais connaître votre avis : quel est le meilleur volant sur le marché ?

LR

Joystick, ce type de périphérique est, mis à rude épreuve, et forts de cette expérience extrême, nous pouvons dire que c'est le volant Force Feedback de Microsoft qui s'est le mieux comporté. Son prix avoisine les 1 300 F, tandis que les modèles d'entrée de gamme, toutes marques confondues, sont à peine inférieurs à 1 000 F.

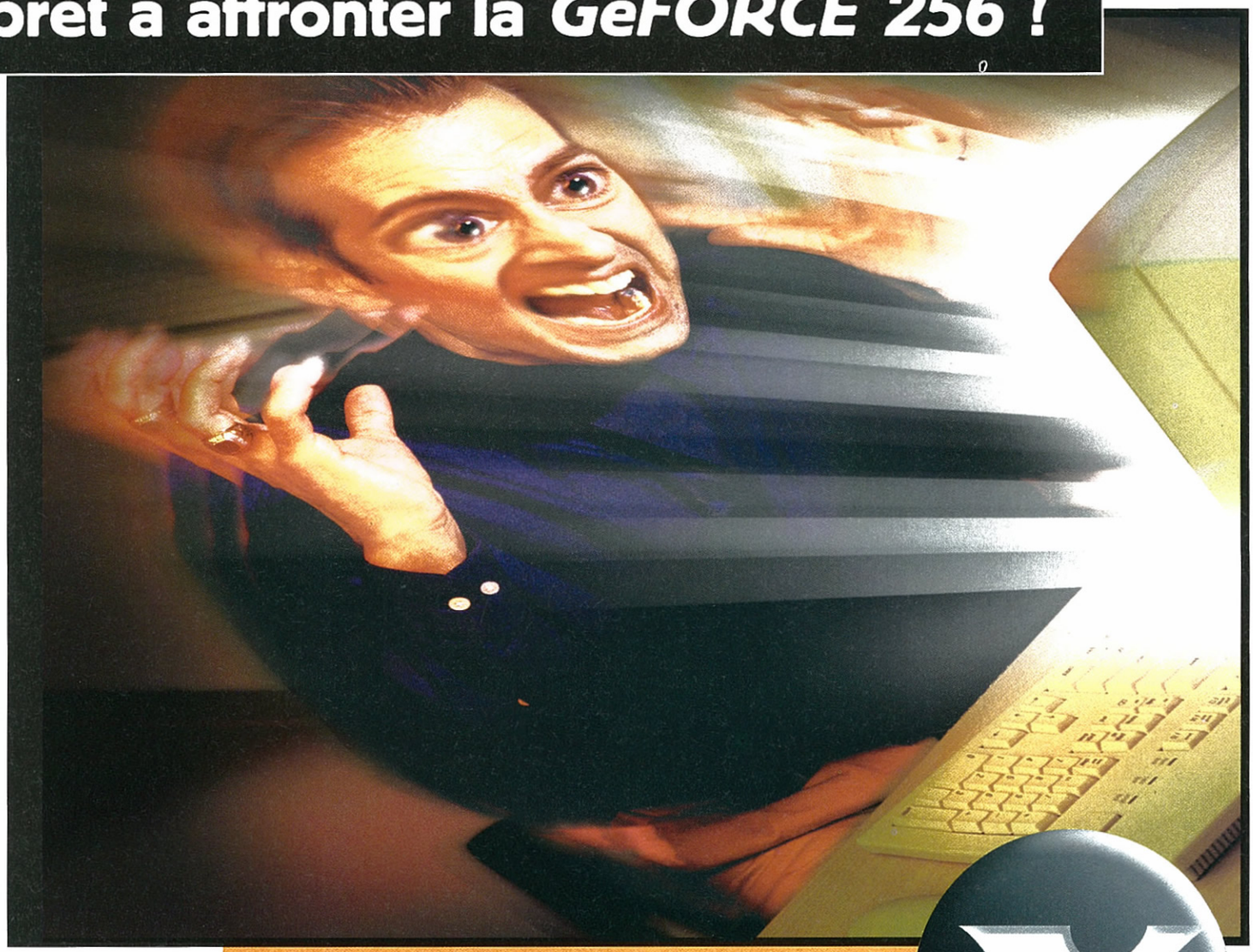
Est-ce que le prix de la SD-RAM va baisser avant d'atteindre les 20 000 000 000 pétragolmons par Mo ?

Zizi Stoukette CM2

On les appelle les Sept Dramouraïs. Ce sont les principaux fabricants de RAM. Après s'être livré une guerre fratricide, avec pour conséquence les prix ridiculement bas que ceux qui ne sont pas partis en vacances ont pu observer cet été, ils viennent de faire la paix lors d'un concile, genre OPEP. On ne devrait donc plus assister à de nouvelles fluctuations spectaculaires des prix de la SD-RAM. Les prix se sont maintenant stabilisés... après avoir doublé, évidemment. Pour comparer les prix des revendeurs, consultez l'adresse suivante : www.justeprix.com (Je me suis permis de changer votre pseudo ridicule par quelque chose de plus digne)

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD manquant, livret manquant, etc. : **Service abonnement, BP2 - 59718 Lille Cedex 9. Tél. : 01.55.63.41.15**
- Tips, soluces, astuces, etc. : **crack@joystick.fr.** Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : **Jeux Crack**
- CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : **01.41.34.87.75**
- Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : **www.joystick.fr. Cliquez sur « contacts ».**

Avec ELSA... êtes-vous réellement prêt à affronter la GeFORCE 256 ?



ERAZOR™ X

200 FTTC remboursés
du 15/11/99 au 31/01/2000
Voir conditions sur boîtes Elsa.



nVIDIA™ GeFORCE256™

Avec le nouveau processeur super-puissant NVIDIA GeFORCE 256, la carte graphique ELSA ERAZOR X repousse les limites actuelles des jeux sur PC !

La carte ERAZOR X a été entièrement conçue pour offrir un affichage hyper-réaliste des scènes de jeux en 3D.

Véritable concentré de technologies, la carte ELSA ERAZOR X offre des performances extraordinaires : mémoire ultra-rapide de 32 Mo et RAMDAC cadencé à 350 Mhz, résolutions de 1920x1400 pixels en 16 millions de couleurs, technologie Microsoft DirectX 7 intégrée, 40 000 polygones par scène, nouveaux modules de transformation et d'éclairage ...

Fini les personnages non identifiables, les textures grossières, les nuages approximatifs ou le faux brouillard....La 3D prend enfin de nouvelles couleurs.

Et, combinée avec les lunettes ELSA 3D REVELATOR™, la carte ERAZOR X vous fera vivre la 3D comme aucune autre carte au monde !

ELSA

Disponible chez votre revendeur habituel

Découvrez toutes les solutions ELSA sur le site www.elsa.com/france

© ELSA Novembro 1999. Photos et textes non contractuels. ELSA est une marque déposée de ELSA AG. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. ELSA rappelle que les revendeurs restent libres des prix pratiqués. TVA 20,6%.

www.goa.com



les hits : Darkstone, Midtown Madness, Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Age of Empires...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...

le service de jeux en réseau français et gratuit*.



GOA est une marque déposée - RC Paris B 414 948 869 - * hors coûts de communication locale 2p/mn

news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Ah, dernier édito de l'année. Du coup, je ne résiste pas au plaisir de vous présenter l'une de mes théories à la con. La 132e, si j'ai bonne mémoire. Appelons-la « Théorie de la récupération ». On a souvent coutume de dire, que « les jeux d'avant, c'était quand même autre chose ». OK, c'est vraiment une réflexion de vieux con, mais imaginons que ça soit vrai. Imaginons qu'en effet, les jeux d'avant étaient mieux - entendez par là plus créatifs, plus inventifs. Quelle est l'explication ? Une restriction des possibilités ? Un assèchement des idées ? Balayons ces arguments. Du coup, autre explication : toute forme de mouvement est, à ses débuts, confidentielle. Ça grouille dans son petit coin, chacun y allant de sa petite invention. Bref, c'est le bordel, mais c'est créatif. Au bout d'un moment, des gars débarquent en disant : « C'est sympa votre truc, on va vous aider à gagner plein de fric avec ça ». On va appeler ce moment « M », parce qu'on va y revenir après. Bref, sous la pression des financiers, gens du marketing, directeurs artistiques de mes deux, le joyeux bordel se transforme en industrie. Certes, les créateurs des débuts râlent, mais personne ne les écoute. « Vous les artistes, vous n'avez pas le sens des réalités », leur lance-t-on à la figure, et comme l'industrie en question rapporte des thunes, on fait de plus en plus confiance aux financiers, marketeurs et directeurs artistiques de mes deux. C'est comme ça que Nolan Busnell, inventeur de Pong et fondateur d'Atari, s'est fait vider de sa propre boîte. C'est pour ça qu'après avoir sorti un ou deux jeux, tous les créateurs se cassent pour fonder une autre boîte afin d'échapper aux pressions commerciales. Et là, on pourrait se dire que c'est sûrement triste, mais que c'est dans l'ordre des choses, que la création c'est bien rigolo mais qu'il est indispensable de faire des concessions pour gagner du fric. C'est là que je sors ma théorie : « Le mouvement du début étant confidentiel, les empêcheurs de créer en rond n'en avaient pas connaissance. Au moment M, le fait même que ces gens s'intéressent à un truc qui leur échappait avant, prouve que le mouvement était émergent, qu'il commençait à toucher de plus en plus de monde. Avec ou sans eux, la chose aurait rapporté du fric en raison de son impact croissant. En déboulant avec leurs gros sabots, les costards-cravates ne font rien du tout, à part ralentir le processus de création, la qualité du « produit », et par là même sa rentabilité. Oui je sais, c'est audacieux mais pensez-y. Ça peut s'appliquer à plein de domaines mêlant créativité et fric (musique, cinéma, etc.).

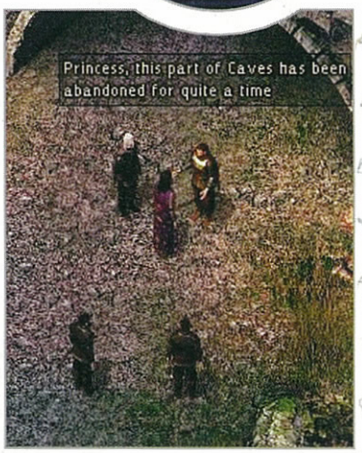
Cyrille Baron

Albinosky

Grande nouvelle, le cycle d'Elric le nécromancien d'après Michael Moorkock va enfin être adapté sérieusement en jeu de rôles sur PC. La dernière tentative de ce genre revient, si mes souvenirs sont bons, à un jeu sur C64 nommé Necromancer. Elric le nécromancien, l'un des premiers anti-héros de l'heroïc-fantasy, met en scène un prince albinos cruel issu d'une civilisation vraiment pas sympa du tout, dans des scénarios où se rencontrent démonologie, meurtres de sang froid, et style écrit parfois lourdingue. Tiens, le jeu est d'origine russe, ce qui signifie qu'on ne le verra pas se pointer avant longtemps.







CAVEDOG EN CONCERT

Rarement on avait vu une musique originale de jeu aussi plébiscitée. La B.O. de Total Annihilation, un modèle d'orchestration, et de facture excellente, est en effet comparable aux meilleurs morceaux d'un John William ou d'un Basil Poledouris. Cela n'a pas échappé au Regina Symphony Orchestra, qui interprétera une trentaine de minutes de la musique de Jeremy Soule, auteur de la B.O. de TA et d'Amen the Awakening. Preuve de la pérennité de cette musique, l'orchestre classique interprétera aussi des morceaux de John Williams ou de Danny Elfman (le musicos attitré de Tim Burton).

Foie gras avarié

De gros problèmes de compatibilité sont apparus sur les PC associant un processeur Athlon à une carte vidéo GEForce256. C'est DirectX en particulier qui s'évertue à planter sur cette configuration, l'une des plus puissantes du marché. Nvidia (fabricant de la carte) et AMD (fabricant du processeur) planchent sur ce problème qui, pour une fois, ne va empoisonner que la vie des riches.

C'est IBM qui a la plus grosse

Pas plus tard qu'avant-hier, je pars m'acheter un gros disque dur pour y mettre mes images de c... euh, ma collection de photos astronomiques. Et vlan, à peine rentré chez moi, j'apprends qu'IBM nous a pondu un disque dur de 73 Go. Je vous jure, c'est pas de chance ça, quel poissard je suis. Mais direct en rentrant hein. Paf, je rentre, paf j'apprends que le disque dur de 73 Go vient de sortir. Comme ça, direct. J'étais dégoûté. Du coup, je n'ai même pas déballé mon nouvel achat, je me suis mis au lit direct et j'ai dormi 30 heures. Ah moi je suis comme ça, quand je suis dégoûté, je le suis pas à moitié. Un jour, je vous raconterai ma dépression nerveuse, celle de quand j'ai appris que Nvidia allait sortir la GeForce juste après avoir acheté une TNT2. J'étais pas beau à voir. Quatre mois sous Prozac et Lysanxia que j'ai fait. Une épave.



De la nuisance des ondes des portables

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. Un samedi soir, à Hambourg, un Allemand s'est fait battre à mort, à l'aide de bouteilles de bière vides, par un de ses compatriotes, parce que son téléphone portable sonnait. Le coupable a déclaré à la police que « la sonnerie était trop forte, et la mélodie, horrible. Et bien qu'il ait demandé au possesseur de couper son mobile, celui-ci a refusé obstinément ». C'est alors qu'il lui a fracassé la boîte crânienne à l'aide d'une bouteille vide, avant de se rendre à la police. Confirmation donc du truc dont on parle ailleurs dans les niouzes, là : le téléphone portable peut créer des dommages cérébraux irréversibles.

May the Force be with the Site

Nous sommes toujours en train de bosser sur une nouvelle version du site. En attendant, nous vous avons tout de même préparé quelques surprises sur la version actuelle. Tout d'abord le script Joy_net, dont Fraggle n'est pas peu fier. Intégré dans votre Home Page, il vous permettra de récupérer différents éléments de notre site: les en-têtes de nos dix dernières news et softs à télécharger, les états de nos serveurs, vos stats perso, les réservations de serveurs efffectuées par votre clan, etc... Bref, y a bon. Au chapitre des nouveautés, de nouvelles machines, et donc de nouveaux serveurs, ont normalement été mis en place au moment où vous lisez ces lignes. Cela va, entre autres, nous permettre d'organiser un petit concours multijoueur avant Noël. Et comme Matrox est de la partie, les gagnants repartiront avec des cartes 3D G400. Il y en a 4 à gagner (dont 2 Max 32 Mb). Reportez-vous au site, tout y est expliqué. Les inscriptions commencent le mardi 30 novembre.
Petit papa Noël, quand tu railguneras du ciel...

Des miyons et des miyons de hits

Tiens, je suis sûr qu'avec vos amis et vos voisins, vous vous la jouez gros nerdz de l'Internet qui connaît tout de la haute technologie multimédia. Un jour, lors d'un dîner mondain, un petit malin va vous demander : « Dis-moi, toi qui es très cyber, c'est quoi la page Web la plus visitée en France ? » Et là, vous sécherez comme une grosse truffe, tout le monde se moquera de vous, et après, les enfants vous jetteront des pierres dans la rue. Sauf si vous lisez ce qui suit : les sites portails Voilà, Yahoo France, Multimania et Caramail sont les quatre seuls sites en France à dépasser les 50 millions de hits par mois. Au niveau européen, ce sont Altavista, moteur de recherche, et Amazon.com, librairie online, qui viennent en tête des statistiques de fréquentation. Voilà, vous pourrez recaser tout ça lors de vos discussions avec des gens facilement impressionnables.

Concours Joystick « Developers @ Milia2000 »

Vous avez développé un jeu, un site Web, un moteur online, une technologie révolutionnaire, un story-board de jeu ultra-novateur, une séquence graphique à tomber par terre, un shareware ou un freeware qui va changer le cours de l'histoire, vous êtes un particulier ou une société qui débute... Bref, vous avez un projet dans le domaine du jeu vidéo et vous aimeriez bien vous faire connaître. Le Milia et Joystick vous invitent à envoyer vos créations à la rédaction, qui élira le projet le plus prometteur. Son auteur gagnera un voyage tous frais payés au Milia pour exposer son chef-d'œuvre et prendre ainsi contact avec les plus grands de ce monde. Et voilà, que le meilleur gagne !

PARTICIPEZ AU CONCOURS, ET PARTEZ À CANNES EXPOSER VOTRE PROJET AU MILIA.
En effet, le Milia offrira au gagnant du concours sélectionné par Joystick :
* *Un desk comptoir gratuit dans le « Village Développeurs »,*
* *Une accréditation gratuite pour l'entrée au Milia 2000,*
* *Le transport A/R à Cannes depuis la France,*
* *L'hébergement pour 3 nuits en hôtel 2 étoiles (15, 16 et 17 février 2000).*

Soutenant plus que jamais l'innovation et la création de contenus, le Milia 2000 met en place une opération d'envergure auprès des développeurs, baptisée « Developers@Milia 2000 », qui rassemblera les créatifs de tous horizons (web designers, graphistes, programmeurs, développeurs jeu...), et constituera un formidable terrain favorable aux échanges et au business, avec les professionnels et éditeurs présents au Milia.

L'opération « Developers@Milia 2000 » s'articule autour de 4 axes majeurs :
* *Le Village Développeurs*
* *Les conférences développeurs*
* *Le Club Développeurs*
* *Un package spécial avec nuits d'hôtel incluses*

BULLETIN D'INSCRIPTION

Pour participer au concours, retournez le coupon ci-joint rempli et signé avant le 15 janvier 2000, à l'adresse suivante : Joystick, Concours Milia, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 LEVALLOIS-PERRET Cedex], accompagné de votre projet sous la forme la plus appropriée (CD, disquette, document électronique, papier...).

Nom du projet .....
Type du projet .....
.....
Prénom .....
Nom .....
Société .....
Activité .....
Adresse (société par défaut) .....
Ville .....
Code Postal .....
Pays .....
Email .....
Phone .....
Fax .....

Je souhaite participer au concours Joystick « Developers @ Milia2000 » avec le projet en référence. Je déclare avoir pris connaissance du règlement du concours, disponible sur le site de Joystick [www.joystick.fr] ou sur simple demande, et en accepte tous les termes et conditions.

Date *Signature*

news

JUSTE POUR RIRE

Texte : Microsoft pèse 474,7 milliards de dollars, tandis qu'Intel n'en pèse « que » 246,1. Pour paraître plus représentatif, Microsoft a un fond de 3 085,55 milliard de francs, et Intel en a un de 1 599,65 milliards de francs. En additionnant les deux, ça ne fait que 4 685,2 milliard de francs... Un peu plus de la moitié du PIB de la France.

Eugénisme de luxe

Y'a de quoi se la prendre et se la mordre. Le photographe de mode Ron Harris a fait appel à des « mannequins » pour lancer une vaste opération de repeuplement de la planète. Je mets mannequins entre guillemets, parce qu'en rentrant dans les détails, il y a de quoi se marrer et de quoi se prendre les côtes pendant de nombreuses heures. À la base, 8 mannequins devaient vendre leurs ovules 15 000 dollars pièce sur le Net, mais 5 d'entre elles se sont désistées. En effet, ces dernières étaient trop reconnaissables sur le site légèrement cochon dont le petit Ron est aussi le propriétaire.



Des PC pour les pauvres

Le gouvernement britannique compte permettre à 100 000 familles défavorisées du royaume d'avoir un ordinateur à la maison, par le biais d'un système de location de PC à prix spécial (moins de 50 F par mois). La raison invoquée dégouline d'humanisme gluant : il faut éviter que les classes les plus pauvres ne restent à l'écart de la révolution des nouvelles technologies. Oui, comme ça, les smicards anglais qui triment pour s'acheter de la viande en fin de mois pourront surveiller le cours de leurs actions en Bourse via Internet, ou encore commander via une agence de voyages online leur billet pour une croisière sur le Nil. Ensuite, ils claqueront toutes leurs thunes dans des sites de fesse, et lorsqu'ils recevront leur première facture téléphonique, l'équivalent de trois fois leur salaire, bah ils tueront toute leur famille avec un fusil de chasse avant de retourner l'arme contre eux. Une initiative originale et maligne pour lutter contre le développement de la pauvreté.

Mako avions

Tiens, ils ont oublié d'être cons, chez Alsyd. Au lieu de nous balancer de sempiternels add-on pour Flight Simulator en rachetant des freewares provenant du Net, ils ont décidé de nous offrir ce que la plupart des amateurs attendaient depuis quelques années, à savoir un soft pour designer nos propres avions dans la simulation signée Microsoft. Bien sûr me direz-vous, cela existait déjà. En effet, Flight Shop, de BAO, remplissait à la perfection ce rôle. Seulement, on ne le trouvait qu'à prix d'or dans des boutiques spécialisées, ou uniquement par correspondance. Aircraft Factory 99, développé par Abacus (un gage de qualité), est en fait un établi 3D où l'on pourra fabriquer à main levée des fuselages, dessiner des profils d'ailes, et introduire quelques caractéristiques aérodynamiques. Le grand avantage de ce software sur Flight Shop est sa capacité à générer des avions nantis de beaucoup plus de détails par parties, ou encore de parties par structures. Les avions ainsi créés sont utilisables sous FS98, Combat Flight Simulator et FS2000 (après conversion).

RealLoosers

Dans la série « Je suis une grosse entreprise, alors je me crois au-dessus des lois et pourtant je viens de me prendre une grosse trempe dans la gueule » (oui, le titre est un peu long), voici RealNetworks, la société derrière toute la flopée des Realplayer, Realaudio et autre RealVideo. De petits ingénieurs farceurs ont implanté, dans les programmes RealPlayer 7 et RealJukeBox, une fonction qui identifie de manière unique chaque utilisateur dudit logiciel et rapatrie sur les serveurs de RealNetworks, via Internet, ses goûts en matière de musique, les morceaux qu'il a téléchargés, etc. Tout ceci fait de belles bases de données qui, plus tard, auraient pu être vendues à bon prix. Heureusement, la manœuvre a été découverte, et RealNetworks s'est empressé de proposer une mise à jour afin de bloquer cette fonction dans les softs concernés. Ils sont aussi devenus tout rouges et ont balbutié : « Euh, on recommencera plus ».

Culturez-vous online

Ça ne vous est jamais arrivé, pendant une discussion idiote sur IRC ou au cours d'un surf sur un site de pingouins, de vouloir connaître l'évolution épistémologique de la cytogénétique du 23 février 1986 au 12 mars 1995 ? Non ? Rassurez-vous, moi non plus, mais bon, sait-on jamais, peut-être un jour, ça pourrait vous arriver. Et ce jour-là, vous vous féliciterez d'avoir bookmarké le site de l'Encyclopaedia Britanica en ligne, où vous pourrez retrouver gratuitement l'intégralité des articles de ce monument du savoir humain, qui coûte quand même dans les 7 000 balles en version papier. L'adresse, c'est www.britannica.com.



LA PHRASE À LA CON DU MOIS

« Chérie FM et Rires & Chansons, moi je n'écoute plus que ça. »
Ackboo le 09/10/99 à 18h32

VENDS PETITE DAGUE+1

25 000 F, c'est le prix atteint par le personnage d'Everquest mis en ventes sur Ebay. Le vendeur était un étudiant de 23 ans, qui a passé 1 900 heures à monter son personnage. Mieux encore, c'est maintenant les biens virtuels qui font l'objet de vente aux enchères. Ainsi , pour 7 000 F on achète une cape d'accélération (un objet magique d'Everquest). Prochaine étape : les cartes de tresor bidons. Si ça vous intéresse, j'ai des JPG d'emprunts russes.

La carte la plus puissante pour vos jeux n'est pas une carte graphique



DES EFFETS STUPEFIANTS

Sur Mac comme sur PC, la carte BP vous permet d'obtenir les jeux les plus impressionnants pour seulement **10 Points + 30 F**



MOTO RACER VERSION PC

Avec votre carte BP, tout est simple : quand vous faites le plein, vous cumulez des points* à échanger contre les CD-ROM de votre choix ou les cadeaux de la collection BP compatibles avec vos envies.

*10 litres de carburant = 1 point (dont GPL), 1 litre de lubrifiant = 2 points. Règlement disponible dans les stations-service participant à l'opération.



FUTURE COP LAPD VERSION PC/MAC



LITTLE BIG ADVENTURE VERSION PC



DUNGEON KEEPER VERSION PC



SIM CITY VERSION PC/MAC

SAISISSANT. La carte BP est gratuite.

Pour l'obtenir, programmez vite votre passage dans l'une de nos stations-service participant à l'opération.

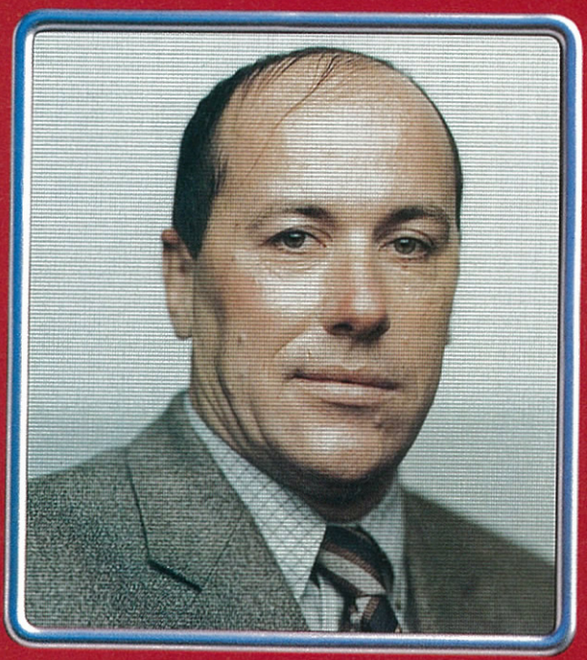
BP

Cirment - BP France Siret 542 034 327

T'AS PAS IDÉE CO *ILS SONT*



KEVIN
mange des chips



JEAN PIERRE
lave sa voiture le samedi

Microsoft SideWinder® Compatible

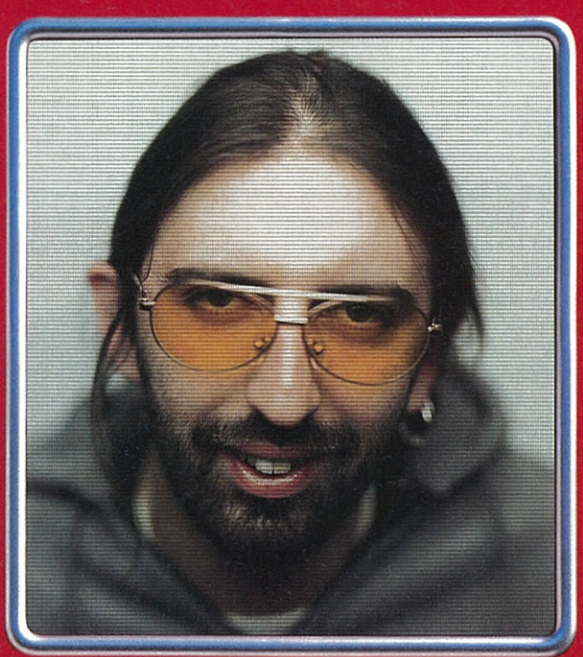




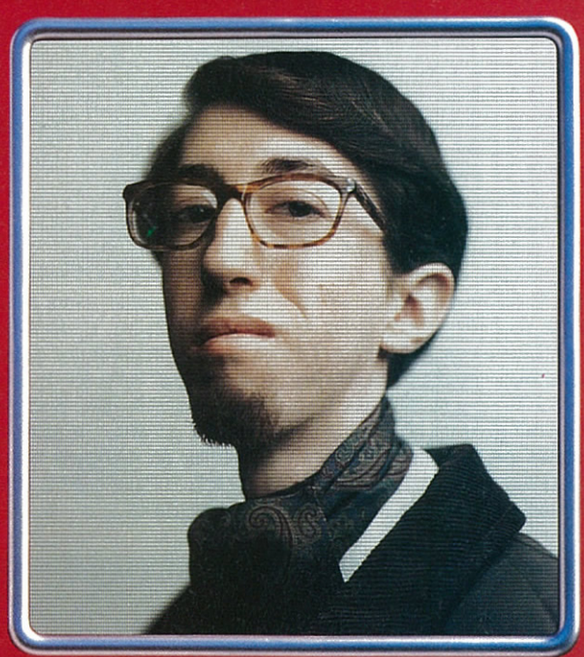




MMENT TROP PUISSANTS.



MARC
oisif



STANISLAS
1er de la classe



Jusqu'où irez-vous ?®

Microsoft®

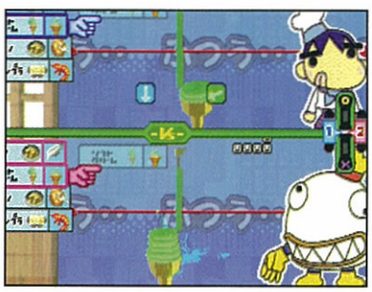
www.microsoft.com/france/sidewinder

RCS Microsoft B 327 733 384 RC Corbeil

news

Tampopo





Non content d'être le leader incontesté de la console de jeu vidéo, Sony Computer Entertainment, qui pourrait avoir une tête grosse comme ça, continue pourtant de sortir des titres débiles et décalés qui ne plairont pas forcément au grand public. Le dernier en date : « Ore no Ryôri », qui signifie en japonais « Ma cuisine ». Fastoche, le jap. Dans ce titre qui se joue exclusivement avec la manette analogique, on incarne un grand chef qui va devoir réaliser un grand nombre de plats différents, puis affronter d'autres cuistots venus le défier avec leurs spécialités. Et quand on fera des « combos de plats », on enverra des calamités à l'adversaire qui lui feront perdre du temps (cafards, clients partis sans payer, vaisselle). L'intérêt du jeu, c'est d'être d'une part débile, et d'autre part de proposer une interaction totale avec les éléments du jeu, puisqu'il faut taper sur la manette « tchac tchac » pour couper les oignons, pencher le stick avec précaution pour pencher le verre de bière que l'on va verser, histoire que la mousse ne déborde pas. Bref, c'est débile, ça demande beaucoup d'adresse, mais c'est génial ! Ah oui, au fait, Tampopo est le titre d'un film jap de Juzo Itami (1986) qu'on vous conseille.

Enfin une politique de prix raisonnable

Zéro franc, c'est le prix de l'add-on Chimera pour Myth II développé maison chez Bungie, et téléchargeable, gratuitement donc, à cette adresse : http://chimera.bungie.com/. C'est fou comme c'est pas cher un add-on gratuit. Il sera également intégré au pack Total Codex qui regroupera Myth, Myth II, et tous les add-on existants.





Fabuleusement gay

Aux ...États-Unis, AOL s'est attiré les foudres de la communauté homosexuelle, en effaçant le profil, accessible à tous, d'un de ses utilisateurs gay se décrivant comme un « cul soumis ». Les homos américains reprochent à la firme de censurer ce genre de choses, tout en ne sanctionnant pas les utilisateurs qui affichent ouvertement et un peu partout leur homophobie et parfois de façon très très agressive. S'en sont suivies diverses manifestations anti-AOL, dont un autodafé de disquettes AOL sur les marches de la mairie de San Francisco.



Telex

Grand moment de réflexion sur le devenir des PC : Compaq en détiendrait 16,1% du marché européen, devant Dell à 9,7%, et Siemens à 7,2%. Ça n'intéresse personne, sauf les utilisateurs de Compaq qui doivent se sentir moins seuls.

Microsoft ate Thomas Jackson's rocket



Dans l'affaire qui oppose le département de la Justice américain et Microsoft, le juge vient de rendre un premier document, appelé « Findings of Fact », où il émet ses opinions sur l'affaire en cours. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Thomas Jackson, le juge en question, n'a pas été doux avec Billou : il considère que Microsoft est bien en position de monopole, et surtout que la firme a profité de cette position pour torpiller les innovations de la concurrence. Attention, pour l'instant, Microsoft n'a été reconnu coupable de rien. Le jugement final, qui décidera ou non de la culpabilité de Microsoft et de la sentence à appliquer, est attendu pour le début 2000. Comment ils vont flipper comme des gros chiens du Bronx l'année prochaine, du côté de Redmond.

Y m'a culé



Apple est tout grognon de voir le design de ses I-Mac pompé sans vergogne par les fabricants de PC. Du coup, la firme de Cuppertino fait des procès à tire-larigot et en gagne pas mal. Daewoo, notamment, vient de se faire enguirlander pour avoir un chouïa plagié le iMac, lors du design de son E-Power Personnal Computer. « Et le prochain qui nous copie nos formes coquines et nos couleurs chatoyantes, on lui explose la gueule », aurait déclaré un haut-responsable d'Apple.



Office à louer

Microsoft compte bientôt mettre en ligne un émulateur de Microsoft Office sur ses pages Web. Celui-ci, qui simulera un bureau de Windows, fonctionnera par abonnements ou par taux horaire et permettra, à ceux qui n'ont aucun désir d'acheter un soft qui ne leur servira que ponctuellement, de l'utiliser tout de même. Corel avait déjà tenté une opération identique avec le très mort Word Perfect.

Packaaarg

La société Packard Bell vient d'en annoncer une bien bonne, pour peu qu'on ait un sens très développé de l'humour capitaliste. La société, détenue conjointement par le Japonais NEC et le Français Bull, vient d'annoncer qu'elle comptait se retirer du marché grand public américain d'ici mars 2000. Ceci implique la fermeture de la plupart des unités de production américaines, et le licenciement de près de 80 % du personnel. Y a vraiment pas de quoi en rire.



news

APPRENTI CHIMISTE

Un adolescent hongrois de 18 ans est mort après que la bombe qu'il était en train de fabriquer lui a pété en pleine gueule. Trois choses rigolotes à signaler à propos de tout ça. La première est qu'il habitait Hodmezoevasarhely, et que rien qu'en écrivant le nom de sa ville, je viens de gagner 10 F. La seconde, c'est qu'il avait trouvé les instructions de fabrication de la bombe sur Internet. Et la troisième, c'est qu'il s'est fait péter la gueule.

L'HUMOUR DE FUNBOY

Ce salopard de Funboy est un virus, qui s'amuse à ajouter des octets, des tas d'octets, sur les fichiers qui ne lui reviennent pas. Pour finir, ça reboote la machine, question de rouvrir les fichiers, et d'ajouter encore une couche, au cas où il en aurait oublié au passage. Ce sont les fabricants de disques durs qui vont être contents.

M'a culé (épisode quinzième)

Le monde du Macintosh est en deuil. Enfin, pas les graphistes bien sûr, qui seront toujours scotchés sur leurs jouets translucides à 3 plaques, mais les joueurs qui, eux, viennent de se manger une belle déception, à savoir l'annulation pure et simple de Half-Life sur Mac. L'affaire est d'autant plus étrange que le code du jeu solo était prêt à 99 %. La boîte qui s'occupait du portage a sorti l'excuse suivante : « La version Macintosh n'était pas capable de se relier aux PC en réseau, et nous ne voulions pas amputer le jeu de l'une des choses qui le rendent intéressant. » L'annonce est d'autant plus mal tombée qu'au même moment, des programmeurs sur cette même plate-forme râlaient de ne pas obtenir d'appui de la part d'Apple pour développer des jeux (nombre de leurs appels à l'aide étaient restés lettre morte). Plus que jamais, l'avenir du jeu est bien sombre sur la machine en couleur.

JE PEUX PAS te parler, je suis SUR MON PORTABLE

Le bruit courait depuis quelque temps déjà : des chercheurs de l'Université de Lund semblent en mesure d'apporter la preuve que les micro-ondes émises par les téléphones portables affaiblissent la barrière de sang qui protège le cerveau de l'environnement extérieur. Des toxines peuvent ainsi pénétrer beaucoup plus facilement, augmentant les risques de se choper la maladie d'Alzheimer ou de Parkinson. Jusqu'à présent, je pensais que les gens achetaient massivement des portables parce qu'ils étaient cons. Mais non, j'avais tout faux, c'est en fait parce qu'ils achètent des portables qu'ils deviennent cons.

Course de voitures pour gosse de riches

Vous vous êtes déjà baladé à Neuilly ? Moi, j'y passe souvent, ça me permet d'observer les riches dans leur milieu naturel. Et j'ai remarqué que la jeunesse dorée des beaux quartiers de la banlieue ouest adorait la nouvelle Beetle de Volkswagen. Elle est puissante, elle a une jolie forme, et à 130 plaques la bagnole, elle permet à son propriétaire de faire des bras d'honneur aux Peugeot 205 lors des dépassements. Vous pourrez vous aussi, pauvre smicard, revivre ces sensations réservées à la grande bourgeoisie grâce à Beetle Crazy Up, un jeu de courses de chez Infogrames qui vous permettra de piloter les voitures les plus célèbres de chez Volkswagen. 45 voitures, 25 pistes, un moteur 3D avec plein d'effets dedans, et une jouabilité qu'on nous promet exemplaire. Tout cela est prévu pour février 2000.



Victoire GLORIEUSE des forces BOLCHEVIQUES

Qui a dit que communisme et haute-technologie ne faisaient pas bon ménage ? Hmm ? L'armée chinoise vient de réaliser sa première grande simulation stratégique sur ordinateur, à l'aide d'un wargame spécialement programmé pour l'occasion. L'exercice, qui mobilisait toutes les régions militaires de Chine, s'est apparemment bien passé. Les forces progressistes et révolutionnaires ont sûrement dû écraser la menace impérialiste de ces chiens galeux d'Occidentaux grâce au courage de leurs cyber-soldats ou un truc de ce genre.



Telex

Prévision 2003 : dans son 13e bulletin prévisionnel sur l'industrie de la communication, le groupe Veronis, Suhler & Associates prévoit que les Américains dépenseront, en 2003, plus d'argent dans les médias qu'en nourriture. Ils n'y perdent rien, vu ce qu'ils bouffent.

Le poids de la Chine Tome suivant

Comme on n'est pas à un paradoxe près avec le gouvernement chinois, autant continuer avec les nouvelles contradictoires. Pendant que ses dirigeants continuent de poursuivre les ressortissants qui s'amusent à faire des sites dissidents à l'étranger, les hautes autorités viennent de décide de baisser les tarifs des télécommunications de 61 %, afin que tout le peuple puisse accéder au Net. On a beau dire ce qu'on veut à propos des Chinois, force est de constater que ça aurait arraché les couilles de France Telecom de faire de la même chose.

LE WEB COURT

Incessamment sous peu, si ce n'est pas déjà fait à l'heure où ces quelques lignes paraissent sous vos yeux ébahis, cher lecteur que j'aime, les studios Dreamworks (de Spielberg), la maison de production Imagine Entertainment, et la société de Financement Vulcan Ventures se sont associés pour fonder la première boîte qui permettra aux cinéastes en herbe de faire leurs premiers courts métrages sur le Net, et de les voir diffusés via le site www.pop.com . Faudra quand même attendre le printemps 2000 pour voir les premières réalisations éditées sur ledit site.

POP.COM



kevin

vitesse moyenne:
275 km/h.

son secret :
SideWinder
Force
Feedback Wheel



Ses prochains scores avec :

Microsoft SIDEWINDER® Compatible







Microsoft®

RCS Microsoft. B 327 733 184 RC Corbeil - Tous les produits et autres marques sont déposés par leurs propriétaires respectifs.

news

Excès de vitesse

Interstate'82 est sorti aux États-Unis. Marrant ça, on n'a même pas eu le temps de voir passer la preview. Marrant ou inquiétant ? Si par hasard vous le voyez en rayon, ne vous précipitez pas dessus mais suivez plutôt un vieil adage tchèque : « Jeu sorti discrètement, dans le cul trop souvent. » Dieu que ces Tchèques peuvent être vulgaires mais clairvoyants. Le pire est sans doute à envisager, mais le meilleur aussi... Peut-être la sortie en France sera-t-elle pour plus tard, le temps qu'Activision nous concocte des doublages à la hauteur d'un grand jeu ? Réponse le mois prochain, dans Joy évidemment.





Les milliards de dollars du mois

Selon une étude du cabinet IDC, Internet pèsera, en 2001, plus de 1 000 milliards de dollars dans l'économie mondiale. En 2003, ce chiffre devrait s'élever à 3 000 milliards de dollars, soit la moitié du PIB de la France. C'est que, mine de rien, ça bouffe du pognon d'installer des routeurs, des serveurs, et de payer des gens pour faire tourner le tout.

Kasparov joue et gagne

Le gagnant de la partie d'échecs qui opposait Kasparov au reste du monde sur le MSN Gaming Zone est évidemment le champion russe, qui a laminé les quelque millions d'anonymes épaulés par cinq grands maîtres internationaux en fin de partie, réussissant à placer un de ses pions en position pour faire une dame. Certaines voix se sont élevées contre ce résultat, arguant notamment d'une irrégularité du système de vote des coups lors de la partie. Mais ces perturbateurs ont été abattus par la mafia russe, avec le soutien de Microsoft.





L'espion qui m'espi

« Nous avons beaucoup ri », a confié un membre de la NSA, (National Security Agency américaine). Origine de cette bidonnade plutôt rare dans le milieu des services secrets : les internautes du monde entier se sont mobilisés le mois dernier pour insérer dans leurs mails des mots-clés aux sonorités subversives, tels que « terroriste », « Maison Blanche » ou « plutonium ». Le but de la manœuvre était de faire péter les plombs à d'hypothétiques ordinateurs de la NSA qui surveillaient en vrac le contenu des e-mails, des télé-messages et des fax. Ils ont donc beaucoup ri, mais depuis, nous avons appris que ce vaste programme de surveillance existe bel et bien, sous le nom de code Echelon. Des dizaines d'antennes de surveillance nous espionnent effectivement, non seulement sur le territoire américain, mais aussi à l'étranger, à partir de bases militaires telles que celle de Menwith Hill en Angleterre, et surveillent même nos communications téléphoniques grâce à des programmes de reconnaissance vocale. Créé en 1947 pour surveiller les activités soviétiques, le programme Echelon a perduré jusqu'à aujourd'hui. Ils ont donc beaucoup ri. Suite à ce soulèvement populaire, le Congrès américain a demandé qu'une enquête de fond soit menée. Le pire, c'est que ça aussi, ça doit les faire glousser.

Le HTML nouveau est arrivé

HTML version 5 s'appellera en définitive XHTML. C'est ce qu'a décidé le World Wide Web Consortium (W3C de son petit nom). Cette organisation s'occupe de standardiser Internet pour éviter que chaque société fasse sa petite cuisine dans son coin. En gros, c'est plein de messieurs sérieux qui se réunissent dans un restaurant, qui boivent des coups ensemble en se donnant de grandes claques sur les cuisses, et qui, sur le coup de 5h du mat', complètement bourrés, rédigent sur le coin d'une nappe les spécifications de l'Internet du futur, avant de sombrer dans un coma éthylique. Le XHTML mise sur la souplesse et la flexibilité, puisqu'un même code source de page Web devrait pouvoir être lu sur des supports aussi différents qu'un écran d'ordinateur classique, un écran de téléphone portable, et ce sans aucune modification de la part du programmeur Web. Il permettra aussi des mises en forme beaucoup plus complexes que ce que n'autorise le HTML actuel. Ce langage devrait se généraliser sur le Net d'ici quelques années.

W3C WORLD WIDE WEB consortium



Hihihi c'est froid !

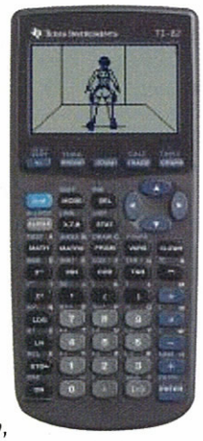
Quelle secrétaire digne de ce nom ne s'est jamais photocopié le cul ? Bonne nouvelle pour toutes ces coquines, puisque Xerox prévoit d'ajouter les odeurs aux photocopies. Le système utilisera des encres parfumées, qu'un mécanisme permettra de poser à des endroits précis sur le document dupliqué.

Fouille au corps chez Sega

Les autorités anti-trust japonaises se sont payé une petite « perquisition part » dans une trentaine de locaux de Sega et de sa filiale Segamuse. La firme serait soupçonnée d'avoir fait pression sur certaines boutiques pour qu'elles ne bradent pas la Dreamcast au-dessous du prix recommandé. Sega n'avait pourtant pas besoin de ça, avec la concurrence imminente de la PlayStation 2 et des bilans écono-miques qui lui promettent une réussite éclatante de la Dreamcast.

Sega Dreamcast

Un jour Lara...



Faut pas s'en faire. Pour commencer, la version testable de Tomb Raider IV, qui sortira bel et bien pour Noël, n'est pas testée dans le Joystick n°110. On se demande si ça cache quelque chose. Par contre, bonne nouvelle : d'un « Pas question ! », Core Design a assoupli son discours à propos d'un éventuel passage de Lara en Game Boy Color System, pour ne lâcher qu'un « pas de commentaire ». En attendant que tout cela se décoince un grand coup, on peut avoir une chance de jouer à Tomb Raider sur une calculette portable. La TI-82. C'est pas bézef, mais c'est mieux que rien. Ça fera planter quelques exams, mais ça assouvira les pulsions de quelques uns.

Future clientèle

Selon une enquête réalisée pour le site Kazibao (www.kazibao.net), plus de la moitié des internautes adolescents se connectent quotidiennement, dont près de 60 % plus d'une heure en ligne. Bien que Kazibao soit politiquement correct, puisqu'il s'agit d'un service en ligne exclusivement destiné aux enfants, cet état de grâce ne devrait durer que le temps que les parents reçoivent la note de téléphone.



Oh l'aut' hé, même pas peur!



MICROÏDS

news

Au goulag JEUNE piratin !

En Sibérie, on se fait chier. Mais grave. Alors, on compte les arbres. Et puis, quand on a fini de compter tous les arbres de la forêt, bah, on achète un PC et on pirate des réseaux de cartes bancaires. C'est en tout cas ce qu'Evgueni Monastirev a choisi de faire, et il vient de se manger 2 ans de goulag pour avoir détourné plus de 5 000 dollars grâce à des faux numéros de cartes de crédit. Optimiste, il déclare qu'il va écrire une thèse sur la sécurité informatique lors de sa détention. Ou alors, il fabriquera des pièces géantes de Tetris en bois, comme le font les Russes pour se distraire en Sibérie.

LES MOTS QUI BLESSENT

Cela fait bien longtemps que nous n'avons plus assez de doigts pour jouer. C'est en partant de ce constat que la société Mindmaker a développé un programme permettant d'associer une touche ou une série de touches à une injonction vocale. Il suffira par exemple de gueuler « Grenade ! » pour se retrouver une grenade à la main, ou « Chier ! Chier ! Chier ! » pour redémarrer une partie. Une version d'évaluation est téléchargeable à cette adresse : www.gamecommander.com/

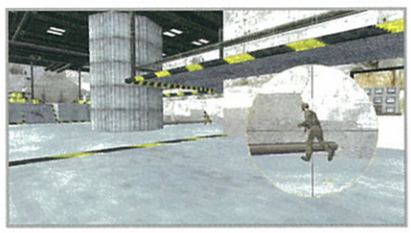
SI PROCHE, SI LOIN

Cela ne va pas faire des heureux, mais notre métier de gens de la presse nous contraint à vous faire part de toutes les nouvelles, même les plus tristes. Bien sûr, cela ne s'accompagne pas d'une certaine gaité de cœur et nous n'oublions pas qu'en cette période de fêtes, l'hiver et le froid commencent à sévir. Nous pensons plus particulièrement à ceux d'entre vous qui sont seuls, déprimés, voire même au bord du suicide. Mais bon, vous êtes des hommes, alors ne réagissez pas comme des tantes, bon Dieu ! Allez les enfants, debout ! Bon, je sais pas comment vous dire ça, mais nous venons de recevoir un communiqué de presse nous annonçant que... non c'est trop dur. Ah, et puis non finalement c'est plutôt simple. OK, voilà : Diablo II est retardé de quelques mois et ne sortira qu'au cour du premier trimestre 2000.

Delta Force 2







Il faut toujours lutter contre certains souvenirs. Pour meilleure preuve de cet adage, le développeur Novalogic et son éditeur en France, Ubi Soft, vont sortir le deuxième volet de cette charmante unité qu'est la Delta Force. Comme d'habitude, ce sera jouable en voxel, et, petite nouveauté, il y aura le système Voice Over the Net, qui pourra être activé, de manière à faire entendre ses propres éructations à l'autre bout de la planète. Il y aura une foule de décors différents, des ennemis à la pelleteuse, et des armes très bien étudiées pour ce qu'on a à faire avec. Pour revenir au problème du souvenir douloureux, la Delta Force s'était illustrée en se gauffrant à bord de deux hélicoptères, durant l'opération Aigle du désert, qui consistait, au départ, à libérer des otages en Iran, en 1979. Évidemment, les secours qui sont venus chercher les éventuels rescapés se sont fait tirer dessus par des Iraniens, qui, attirés par la fumée des deux premiers crashes, étaient arrivés à l'heure, eux.

Les marins sont des gens prudents

Le port de Marseille sera fermé à tous les bateaux lors du passage à l'an 2000. Les responsables nous pipotent qu'il n'y a aucun danger, que tout est prévu et archi-prévu sur chaque ordinateur de chaque bateau et chaque installation, mais que, bon, par sécurité, un sous-marin se tiendra prêt à torpiller le moindre navire qui pointera le bout de sa coque à l'entrée du port lors de la nuit du 31 décembre 99. Parce que ces gros bateaux, ça transporte plein de trucs dangereux, et quitte à ce que leurs ordinateurs ordonnent la mise à feu du réservoir à pétrole dans un moment de folie électronique, autant que ce soit en pleine mer.

MICROSOFT BRIDE LE PORTABLE

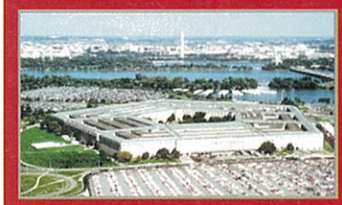
Les derniers déboires du géant américain n'ont pas l'air de le ralentir une seconde dans son expansion mondiale. Le dernier truc en date : il vient de s'associer avec NTT DoCoMo pour étendre ses services au téléphone portable. Il s'agirait de commercialiser de nouveaux services aux possesseurs de téléphones mobiles, sur l'archipel.

Le JEU du terroriste



D'après les témoignages croisés du transfuge du KGB Vasili Mitrokhin et du général russe Alexandre Lebed, l'Union Soviétique aurait fabriqué 132 armes nucléaires assez petites pour tenir dans un attaché-case. Lors de l'inventaire qui a suivi l'éclatement de l'URSS, seules 48 d'entre elles ont été retrouvées. Plus drôle encore, Stanislav Lunev, expert militaire russe exilé aux États-Unis, assure que nombre de ces engins nucléaires manquants ont été enterrés sous des objectifs tactiques civils (aéroports, centres de télécommunications, barrages, etc.) aux États-Unis, ainsi que dans d'autres pays de l'OTAN. Et maintenant, jouons ensemble ! Dans cette photo de la planète Terre, 84 engins nucléaires de la taille d'un sac à dos sont dissimulés... Sauras-tu les retrouver ?

LE PENTAGONE VOULAIT JOUER AU HACKER



Le Pentagone a déclaré avoir étudié en détail les possibilités de faire une guerre informatique aux Serbes lors de la crise au Kosovo. Toutefois, aucune attaque n'a été lancée contre les ordinateurs ennemis, par crainte d'être accusé de crimes de guerre, les cibles de ces attaques pouvant parfois être non-militaires. Ils ont aussi admis que le réseau informatique serbe était tellement vieux et délabré qu'il était paradoxalement mieux protégé contre les tentatives d'intrusion qu'un réseau moderne. Et puis bon, au fond, pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? Une bonne grosse bombe à effet de souffle sur un centre informatique, et hop, on n'en parle plus.



Les AMÉRICAINS, ces éternels enfants débiles

On savait que la société américaine n'était pas la plus finaude de la planète ; on vient maintenant d'en avoir une sorte de confirmation officielle grâce à Eidos. L'éditeur a, en effet, décidé de réduire la difficulté de son Tomb Raider 4. Les petits obèses américains de 12 ans, qui constituent en général le public des Tomb Raider, sont incapables, d'après certaines recherches, de se concentrer sur la résolution d'un problème pendant plus de 10 minutes. Alors, le Tomb Raider 4 américain proposera des énigmes ou de puzzles qui pourront se résoudre en beaucoup moins de 10 minutes pour éviter que les petits débiles aient le cerveau qui fonde. Plus tard, ces petits débiles seront chefs d'État ou haut-gradés militaires, à la tête du pays le plus puissant du monde. Voilà qui éclaircit certains problèmes de géopolitique actuels.



Oh l'aut' hé, même pas maaal !









- 10 circuits complètement dingues
- Des bolides délirants
- Un kit de construction pour créer votre propre engin
- 3 vues possibles pour des sensations de vitesse extrêmes
- Un mode 2 joueurs avec écran partagé
- Jusqu'à 6 fous du volant en réseau !
- Gestion de tous les périphériques à retour de force

SPEED DEMONS

Vous êtes fébrile ? C'est normal ! Vous allez devoir prendre tous les risques pour vaincre les concurrents de la plus folle et de la plus rapide des courses... Circuits diaboliques, loopings, tonneaux, collisions, vous ne jouez plus, vous êtes un Speed Demons. Alors, même pas peur ?

PC CD ROM

HOT LINE
08 36 68 88 81 (2,23F/min)
36 15 MICROÏDS (2,23 F/min)

EMG Electro Mechanic Games

MICROÏDS
www.microids.com

À CE PRIX LÀ, VOUS

PC joystick 500

Tous les PC ne se valent pas pour faire tourner les derniers jeux du marché et s'adonner au jeu en réseau. Conçu avec l'aide de la rédaction de Joystick, le magazine leader du jeu sur micro, le PC Joystick offre le meilleur rapport performance/prix du marché. Les capacités 3D et la taille du disque dur, deux éléments qui font la différence, ont bénéficié d'un soin particulier. Particulièrement à l'aise dans les activités ludiques, il sait se montrer versatile et s'adapter à tous les usages traditionnels d'un PC : éducation, culture, bureautique, Internet...



Photo non contractuelle

Configuration PC joystick 500

- Processeur Intel® Pentium® III à 500 MHz
- Mémoire 64 Mo SDRAM PC100
- Disque dur 8,4 Go Seagate 5400 tpm
- Carte Diamond S570 Savage4 Pro + 32 M
- Lecteur DVD Panasonic 6X/32X IDE
- Carte son intégrée SOLO1 ESS PCI
- Modem 56 K
- Enceintes Altec Lansing ACS22
- Joystick
- Ecran 17 pouces
- MS Windows 98 CD 2nd edition
- Antivirus
- Sun Star Office
- 5 jeux Electronic Arts
- Soft de décompression DVD (pour lire les DVD vidéo)
- Garantie 1 an par enlèvement à domicile
- Code 79724 (UC+Ecran 17 pouces)
- Accès gratuit* à Internet avec Mageos.com



intel inside

pentium® III PROCESSOR

* Intel®, le logo Intel Inside et Pentium® sont des marques déposées et MMX™, Celeron™ et Xeon™ sont des marques commerciales d'Intel Corporation.

AVEZ TOUT COMPRIS



NEED FOR SPEED III

Le concept de Need for Speed ? Conduire des bolides de rêve à toute vitesse sur des paisibles routes de tourisme. Avec ses 8 circuits, ses 11 véhicules et ses différents modes de jeux (dont le "hot poursuit" qui vous met aux commandes d'une voiture de police lancée aux trousses de chauffards), Need for Speed III ravit l'œil grâce à son graphisme enchanteur.



Need for Speed 3© 1998 Electronic Arts. Tous droits réservés.

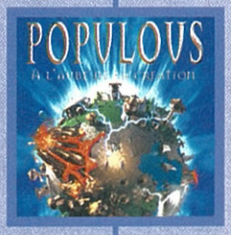


FIFA 99

Best-seller incontestable des simulations de football, la série des FIFA a acquis au fil des ans une patine mythique. Cette édition 99 brille par ses animations réalistes et sa maniabilité remarquable. Amortis, feintes, tacles, 360°, toutes les figures sont à la portée du joueur. Avec, comme toujours, toutes les équipes de la FIFA et les "vrais" joueurs, licence officielle oblige.

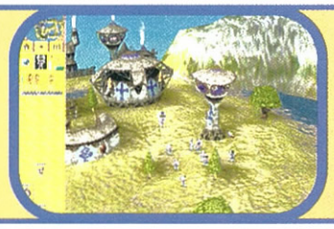


FIFA 99© 1998 Electronic Arts. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle de la FIFA© 1997 FIFA™ . Fabriqué sous licence par Electronic Arts.

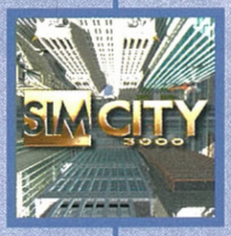


POPULOUS À L'AUBE DE LA CRÉATION

Inventés par Populous premier du nom, les "God games" proposent au joueur de prendre la place d'un Dieu et d'interagir sur un monde entier. En guerre contre un autre Dieu, le joueur doit créer et développer une population de fidèles.
Au registre des nouveautés de cette troisiéme édition de Populous III, un superbe graphisme 3D, un rythme effréné et des possibilités de jeu en réseau.



Populous© 1998 Bulfrog Productions Ltd. Tous droits réservés.



SIM CITY 3000

Sim City compte parmi ces rares jeux qui ont inventé un genre. Cette nouvelle édition 3000, la dernière en date, reprend le principe immuable : vous permettre de bâtir et de faire évoluer de la manière la plus harmonieuse possible la cité de vos rêves.
Riche de 350 bâtiments, Sim City 3000 s'avère incroyablement complet.



Sim City 3000© 1998 Electronic Arts.



WORLD WAR II FIGHTERS

Signé par Jane's, développeur bien connu des amateurs de simulation, WW II Fighters vous propose de prendre les commandes d'appareils de la Seconde Guerre mondiale. Visualisation ultra-réaliste du cockpit, intelligence artificielle des ennemis et réalisme du comportement des différents avions sont les grands atouts de ce jeu. Un musée virtuel ravira les passionnés de P-51, Thunderbold et autres Messerschmitt.



WWII Fighters© 1998 Electronic Arts. Jane's est une marque déposée de Jane's Information Group Ltd.
Ouvrage de référence de Jane's Library© 1998 Jane's Information Group Ltd.

Réalisation : TRANSPARENS

Prix et informations données sous réserve d'erreurs typographiques et susceptibles de modifications sans préavis.

7990 FTTC

Prix emporté valable jusqu'au 31.12.99
dans tous les magasins hors Dom Tom
*Hors coût de communications locales

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Liste des magasins :

Internet : www.conforama.fr
Minitel : 36 15 CONFO (1,29 F la min.)
Serveur vocal : 08 36 68 05 15 (2 ,23 F la min.)



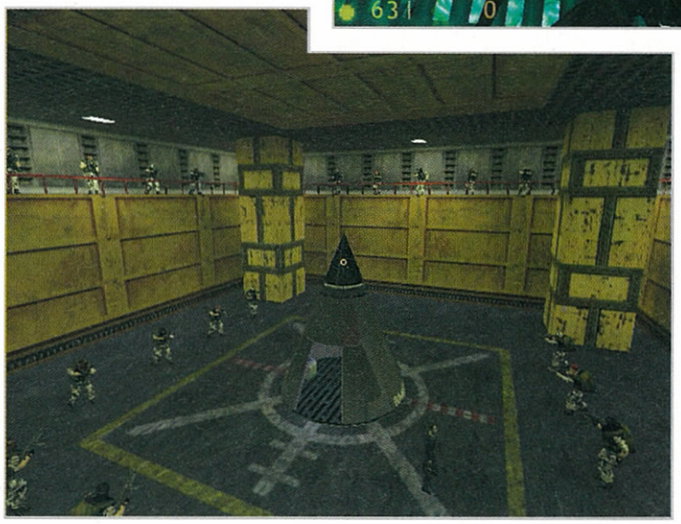




The Xeno PROJECT II



Les screenshots de cette news ne vous disent pas grand-chose ? Vous n'avez jamais pu approcher l'homme à la mallette d'aussi près, tout en étant armé jusqu'aux dents ? Vous aimez Half-Life au point de vouloir une suite à la fin en queue de poisson de la version commerciale ?. Eh bien, tous ces désirs sont désormais comblés : The Xeno Project II, œuvre d'auteurs totalement indépendants, se déroule quelques minutes après l'épilogue de Half-Life : on se retrouve dans un vaisseau spatial humain, et on se fait jeter en prison sans trop savoir pourquoi. L'aventure commence donc ici, en s'échappant des geôles qui contiennent aussi une poignée d'extraterrestres qui passaient par là. Contrairement à bon nombre de scénarios solo, Xeno Project est bourré de bonnes idées, de petites énigmes et de rebondissements bien scriptés qui en surprendront plus d'un. Seules les cinématiques et cut scenes réalisées avec le moteur du jeu laissent un peu à désirer. Dieu que je suis abjecte de dire ça, alors que cet « add-on » solo est totalement gratuit et tient dans un mouchoir de poche avec ses quelque cinq mégas. Au programme de la séance, on trouvera aussi de nouveaux sons et voix, des images débiles accrochées au mur (la grosse Xena, pour ne rien vous cacher), mais surtout 14 niveaux assez impressionnants, véritable démonstration de force de la maîtrise des développeurs. L'installation, elle aussi, est simplissime, l'archive étant auto-extractible. Pour lancer, on cliquera tout simplement sur le raccourci. The Xeno Project II se trouve au http://www.planet-quake.com/lm/txp2_descrip.html






GRAPHIQUES
DVD
SON
HAUT-PARLEURS
GRAVEURS
Home cinema
Internet
Digital music
Games
Live the
experience
* Vivez l'Expérience
Sound Blaster Live! Platinum
Prenez les commandes d'un studio professionnel pour votre PC, avec le DSP EMU 10K1, le full duplex matériel, les effets temps réel, un sampler 32Mo, 1024 voix de polyphonie, les connecteurs audio numériques et analogiques sur rack dédié et une suite logicielle signée Steinberg (Cubasis VST, Recycle, Wave Lab). Sound Blaster Live! Platinum : la solution audio numérique professionnelle pour que jaillisse la musique
CREATIVE
www.creative.com





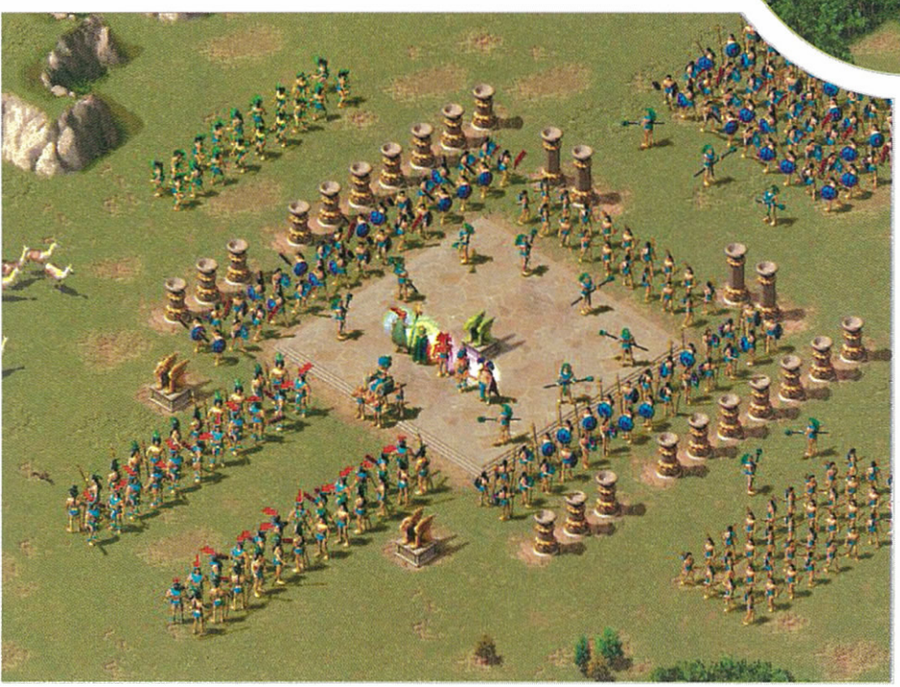
Theocracy

ÉDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : PHILOS LABORATORIES
SORTIE THÉORIQUE : FÉVRIER 2000

L'Amérique, ce n'est pas que celle du Nord. À l'époque où le Mc Donald n'existait pas encore, et que les États-Unis étaient peuplés d'indiens fabuleux chassant le bison sur des vertes plaines infinies, des empires se déchiraient un peu plus vers le sud du continent. Au début de l'année prochaine, Ubi Soft va sortir « Theocracy », un jeu de stratégie temps réel développé par « Philos Laboratories », studio Hongrois. Le but du jeu sera de faire survivre des Aztèques pendant un siècle, pris au milieu des guerres tribales des peuplades d'Amérique Centrale, pendant le XIV[e] siècle. On devra donc fonder un véritable empire, et faire en sorte de préparer un joli comité d'accueil, prêt à combattre, lorsque les Espagnols décideront d'envahir, au XV[e] siècle. Pour ce faire, il faudra jongler entre l'art d'ouvrir des routes commerciales, celui de voler des ressources et des savoir-faire, ou encore de traverser un territoire ennemi sans que cela ne se voie trop. Évidemment, on aura droit au sacrifice humain, et il y aura même des volontaires ! Ça s'annonce aussi épique que palpitant, surtout lorsqu'on sait qu'il y aura des unités spécial commando, qui se nommeront les « vampires », des escouades de jaguars dressés, ou encore des prêtres lançant des boules de feu sur les armées adverses. Ce n'est pas parce que les Espagnols sont armés de mousquets, que les Aztèques vont se priver pour leur tirer dessus.



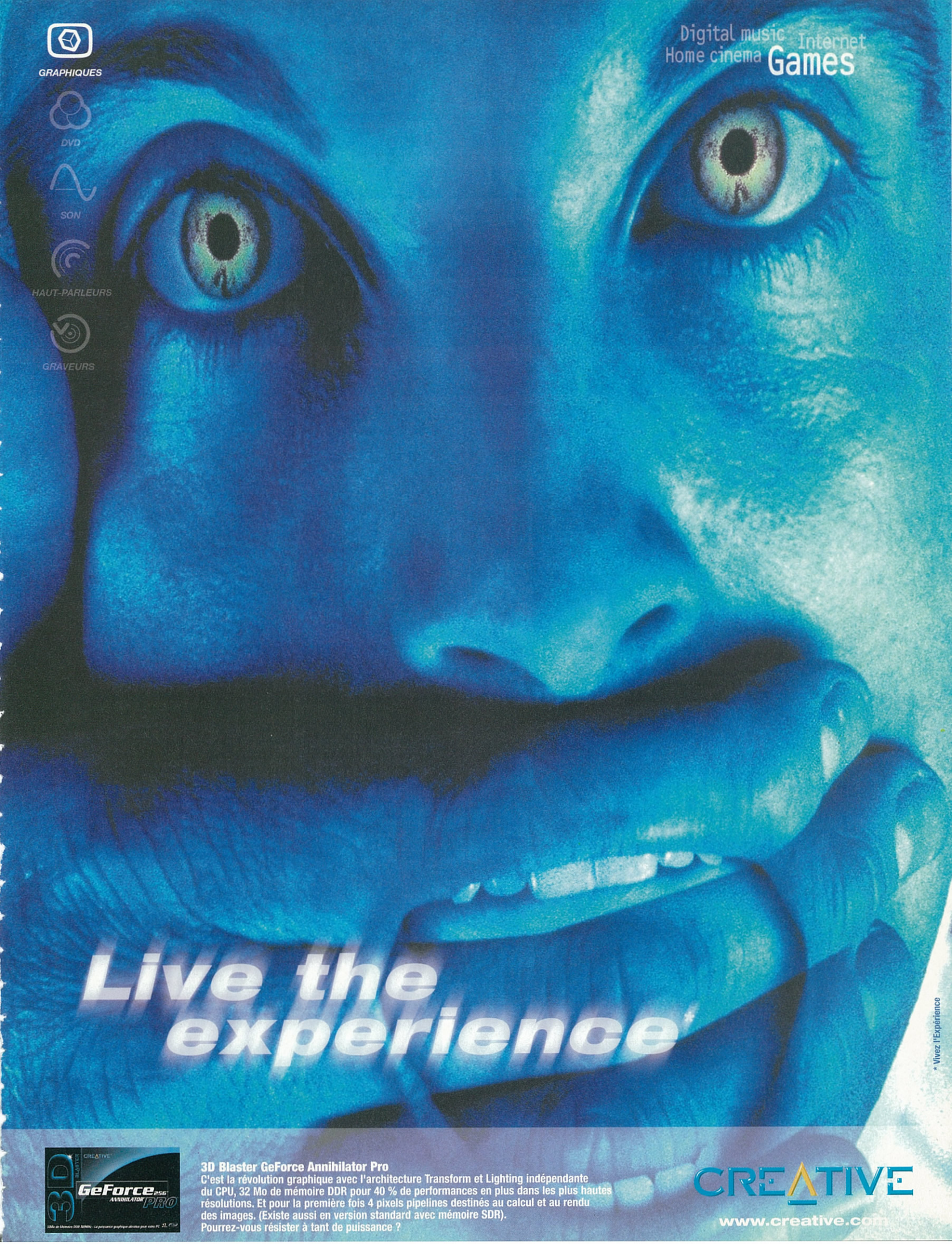






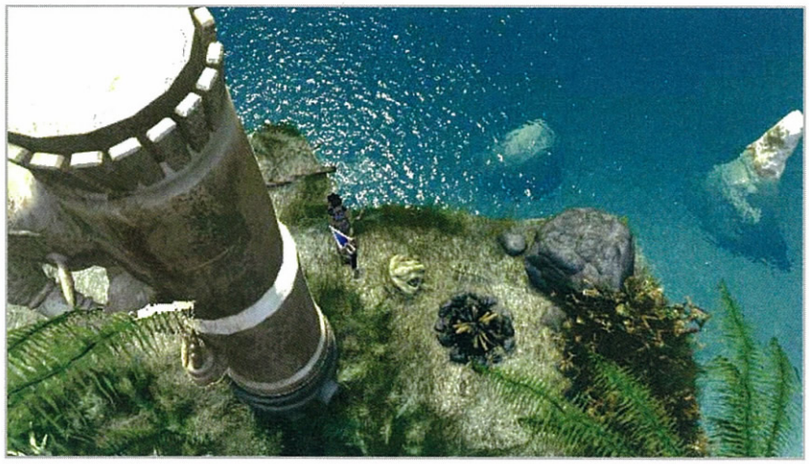






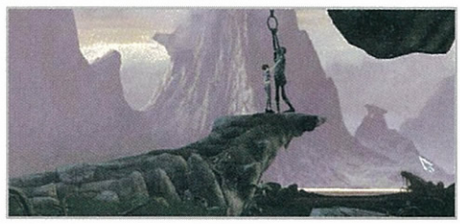
3D Blaster GeForce Annihilator Pro
C'est la révolution graphique avec l'architecture Transform et Lighting indépendante du CPU, 32 Mo de mémoire DDR pour 40 % de performances en plus dans les plus hautes résolutions. Et pour la première fois 4 pixels pipelines destinés au calcul et au rendu des images. (Existe aussi en version standard avec mémoire SDR).
Pourrez-vous résister à tant de puissance ?

CREATIVE
www.creative.com



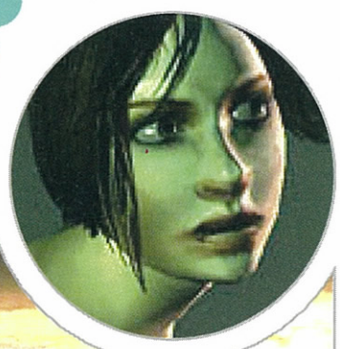


GENRE :
AVENTURE
ÉDITEUR :
UBI SOFT
DÉVELOPPEUR :
FUNCOM
SORTIE
THÉORIQUE :
DÉCEMBRE 1999



The Longuest JOURNEY



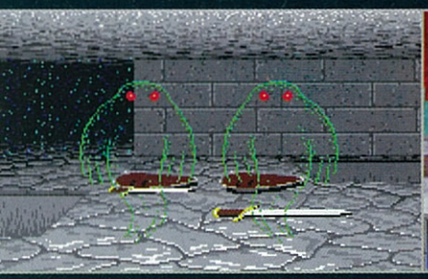


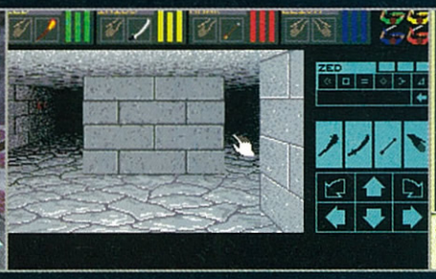
Non, il n'y a pas d'erreur de typographie, le jeu sort bien ce mois-ci. En fait, vous avez déjà eu droit au test il y a deux mois (81 % en intérêt), mais la version qu'on nous avait envoyée était pour les previews. Bref, on s'était planté, tout contents de voir débouler un jeu d'aventure sympa, ce qui était plutôt rare ces derniers temps. Alors, on récapitule : entre les deux versions reçues, les petits bugs graphiques et les problèmes dans les dialogues ont été corrigés. Ben oui, les éditeurs ne font pas des bêtas simplement pour rire. Pour le reste, l'ensemble est tout aussi réussi qu'auparavant, avec des décors magnifiques et des personnages très « humains ». Les vidéos sont toujours aussi magiques. Si vous avez raté cet épisode, rappelons que l'aventure procède du bon vieux principe consistant à trouver un objet, l'utiliser au bon endroit, et discuter avec les gens. Un jeu d'aventure, quoi. L'héroïne est toujours aussi craquante, et question ambiance, il n'y a rien à redire. Vous l'aurez compris, on aime toujours autant la poésie qui se dégage de cette histoire. Surtout maintenant qu'on sait qu'elle a été débuggée.












À la fin de chaque année, la presse a tendance à faire un bilan, à se pencher sur les mois écoulés. Bah, ici, c'est pas trop notre truc, la nostalgie. D'un autre côté, on ne prépare pas un tel changement de calendrier tous les ans, et puis les habitudes non plus, c'est pas notre truc, euh, d'habitude. Du coup, j'ai exceptionnellement eu envie de vous causer des jeux qui nous ont marqués. Certes, on aurait pu se réunir pour parler de tout ça mais je connais ce genre de discussions. C'est, à ma connaissance, le seul cas où les jeux vidéo rendent violents. Alors, on s'est demandé quels étaient les deux ou trois jeux qui nous avaient bouffé le plus de temps. En cumulant les heures, ça ferait combien ? Brrr…

Moulinex

Dungeon Master : Fishbone, Iansolo, Moulinex
Fallout : Bob Arctor, Fishbone, Lord Casque Noir

Civilization : Kika, pomme de terre
Elite : Lord Casque Noir, Moulinex
Flight Simulator : Lord Casque Noir, Moulinex
Half-Life : Pete Boule, Wanda
Heroes : Kika, Iansolo
Ultima Underworld : Ackboo, Fishbone
Ultima 7 : Bob Arctor, Kika
Spaceward Ho ! : Ivan le Fou, pomme de terre

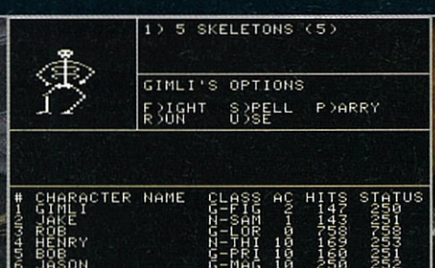
2000 ans à jouer

Petit commentaire

Amusant, ce ne sont pas forcément les jeux en réseau qui viennent en tête de ce hit parade du temps passé (et du temps qui passe). Le résultat est celui du plaisir brut mais, revers de la médaille, les grands jeux « courts », par exemple, Myst ou Wing Commander, ne figurent pas dans cette liste. Toutefois, il est amusant de noter qu'un Half-Life, véritable vitrine technologique en son temps, se fait coiffer par un Fallout, déjà dépassé lors de sa sortie. Il aurait été instructif de tirer une règle de tout ça, mais franchement, je ne trouve pas, excepté leur durée de vie, de qualités communes à tous ces monuments.

JARDINS SECRETS

Battlezone : Iansolo
Colonization : Ackboo
Command & Conquer : Wanda
Daggerfall : Moulinex
Master of Magic : pomme de terre
Ultima 3 : Ivan le Fou
Total Annihilation : Ivan le Fou
Tomb Raider : Pete Boule
Wizardry : Bob Arctor





news

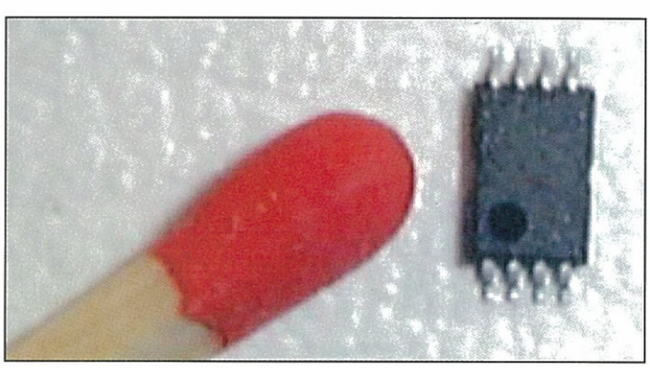


Le MP3 à Fleury-Mérogis

Le petit Laurent D., informaticien, avait décidé de vendre des intégrales d'artistes morts (comme Brel, Brassens, et Marley) au format MP3 pour 50 F seulement. Le truc pas con, c'est que comme ils sont morts, on est sûr qu'une intégrale le restera. Seulement voilà, il a eu la très mauvaise idée de les distribuer à partir d'un site Web lui appartenant. Du coup, il a été jugé et condamné à verser 25 000 F de dommages et intérêts. La SDRM et la SCPP se sont pour l'occasion constitués partie civile. Mais outre l'amende, le petit Laurent D. devra effectuer 200 heures de travaux d'intérêt général. Peut-être ce jugement inaugurera-t-il le début de nombreuses condamnations de gens assez idiots pour faire ça.

Small is beautiful

Voilà une bien belle performance qui repousse encore un peu plus loin les frontières de l'inutilité. Un jeune homme oisif a programmé un serveur Web sur un des plus petits micro-contrôleurs du monde. Résultat, il a obtenu le plus petit serveur Web du monde, de la taille d'une tête d'allumette. La chose est capable de répondre au ping, elle incorpore une pile TCP/IP et se connecte à Internet grâce à une liaison standard. Quant au serveur en lui-même, il comprend 2 pages Web très légères, surtout du texte. Oui, pour la taille, il ne fallait pas s'attendre à des gifs animés et du Flash 4 de partout.

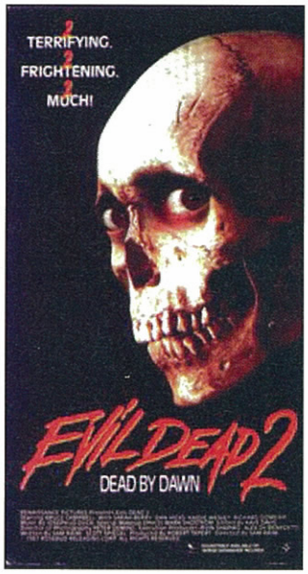


Le PC Joystick nouveau est arrivé !



Le PC Joystick nouveau est arrivé ! Comme ce n'est pas notre genre de faire dans la demi-mesure, on a bossé dur pour vous pondre une bécane qui offre le meilleur rapport qualité/prix possible. La base du bébé est une Pentium III à 500 MHz, épaulée par 64 Mo de RAM et un disque dur de 8,4 Go Seagate. Côté vidéo, c'est une Diamond S570 (32 Mo de RAM) qui se charge de la 2D/3D. Le processeur qui l'équipe est un Savage 4 Pro Plus. Cette bestiole offre des performances qui se situent entre celles du TNT2 M64 et du TNT2 classique. Bref, une bonne petite carte sans histoire. Le PC Joystick de cette année dispose aussi d'un lecteur de DVD Panasonic 6X/32X IDE, d'un modem 56 K, d'enceintes Altec Lansing ACS22, d'un joystick, et surtout d'un écran 17 pouces qui assure bien. Côté logiciels, c'est Noël : Windows 98 Seconde Edition, Sun Star Office pour bosser, un antivirus, un soft de lecture DVD et cinq jeux Electronic Arts qui vont bien (Need For Speed III, FIFA 99, Populous 3, Sim City 3000 et World War II Fighters). Le tout pour 7 990 F avec accès gratos à Internet, une hot line et un service après vente d'un an. La bête est disponible dans tous les Conforama de l'Hexagone à partir du mois prochain, notre CD-Rom ne tournera plus que sur ce type de PC. Naaannn, je plaisante.

Mort diabolique II



THQ annonce l'adaptation d'Evil Dead II, Ashes to Ashes (Ash est le nom du héros) en jeu. L'histoire se passera quelques années après l'intrigue du film « L'Armée des ténèbres » et verra notre souffre-douleur favori retourner à sa stupide cabane. C'est un con, car il a un gros menton. Bruce Campbell, l'acteur de la série, prêtera sa voix exceptionnelle à son personnage virtuel.

Techmoulougie

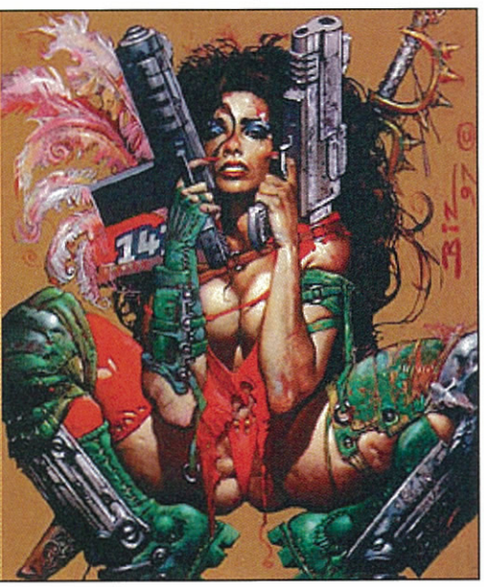
IBM vient de mettre au point un transistor mou, fonctionnant à température ambiante. L'idée est d'ensuite couler le circuit imprimé dans une matrice en plastique flexible. Les applications sont innombrables : écrans plats pliables, ordinateurs intégrés à des vêtements, euh, préservatifs intelligents.

Glotz ! prentrr glabu

Provenant directement des idées les plus délirantes de la science-fiction, ViA, le traducteur universel, vient de faire son apparition dans le monde réel. Celui-ci est en effet capable de traduire le chinois mandarin, l'anglais, le français, l'allemand, l'espagnol, l'italien et le portugais. Un microphone analyse les phrases et les mots, et un haut-parleur les restitue. ViA a été créé en partie par l'US Navy, qui lui réserve certainement une utilisation bizarre lors de campagnes de pacification chez les sauvages.

Heavy Metal : F.A.K.K.2

Il y a au moins trois bonnes nouvelles qui ont une furieuse tendance à m'exciter un grand coup. Premièrement, Heavy Metal : F.A.K.K.2 est en cours de production aux États-Unis et au Canada. C'est naturellement tiré du film éponyme lui-même tiré du magazine du même non. Naaaannn, pas Eponyme Magazine, Métal Hurlant. C'est Simon Bisley qui s'est collé aux dessins préparatoires (et aussi à ceux du Comics), et ça devrait arracher pas mal d'asphalte, de clous, et de chair humaine. Deuxièmement, il y a un jeu vidéo qui est en train de se faire, et qui reprendra l'intrigue globale du dessin d'animation, et du coup, c'est l'héroïne, F.A.K.K.2, qui évoluera sur l'écran, avec tout ce qui faut là où il faut. Troisièmement, Heavy Metal est reconnu par mon correcteur, et donc, ça me fait du boulot de correction en moins. En attendant, on peut toujours aller voir des images du film au www.heavy-metal.net.



La scène est morte !!! (encore)

Nouveau coup de filet de la BSA, qui a porté plainte contre 25 personnes accusées d'avoir distribué des versions pirates de programmes tels que Norton Antivirus 4.0, 3D Studio Max ou Word Perfect 8.0. Ces gens se sont tout bonnement fait épingler alors qu'ils étaient en train de se vanter sur le channel irc warez4cable, ce qui est, vous l'avouerez, un nom ridicule et vraiment pas anonyme. Pourquoi ne pas s'appeler dans ce cas, « venez-m-arrêter » ou « iLLeGaL ». Bon dieu, mais y a-t-il quelqu'un pour leurs expliquer que les flics sont munis d'appareils permettant de lire couramment l'alterned caps sans avoir mal au crâne, et qu'ils connaissent la signification cachée du mot warez ?



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.

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

Oni





« *Une présentation de jeu dans une péniche rouge* », *qu'ils avaient dit. Ah ça, je l'ai cherchée leur péniche... Heureusement, quand je suis arrivé avec une demi-heure de retard et 3 km de quai parisien dans les godasses, rien n'était prêt, à part les toasts. Bonch, aloch meuchons-nouch au bouloch... pardonch, chest les toasts... gloups... voilà, ça va mieux. Ce sont donc les coyotes de Bungie (souvenez-vous, Marathon, Myth...) qui passaient en visite à Paris pour présenter leurs deux prochains produits : Halo et Oni. Du premier, je ne vous dirai pas un mot (tiens, si, un : « Wow ! »), puisque la Wanda, notre pauvre keumette à roulettes à nous, s'est du coup précipitée à Chicago pour en savoir plus (voir son reportage).*

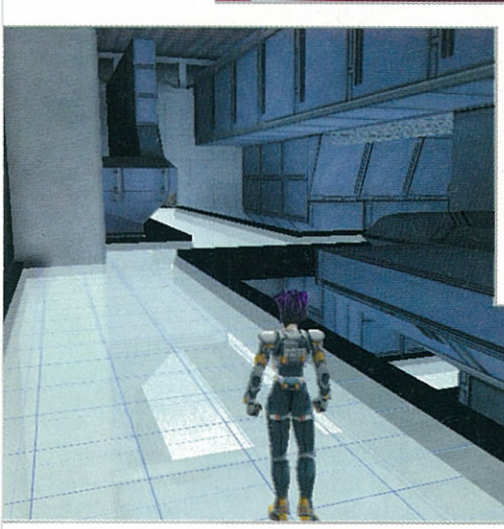


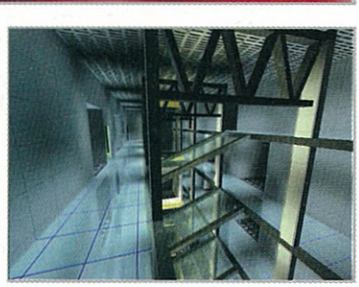




Concentrons-nous donc sur Oni. Un autre Coca, s'il vous plaît. Comme chez Bungie, ils ne font rien comme les autres (rappelez-vous, ils développent des jeux sur Macintosh), ils ont décidé de nous créer un jeu de baston sur PC. Oui, monsieur. Je vous en avais déjà parlé dans le numéro de cet été, mais depuis, Oni a encore progressé. Il s'agit donc d'un jeu d'action à la troisième personne, qui permet de passer en une seconde du combat à mains nues à la fusillade la plus john wooienne. L'héroïne, une fliquette d'élite du futur nommée Konoko, pourra sauter au milieu des vilains de tout poil, les latter pour les désarmer, et récupérer un pistolet mitrailleur pour les achever d'une rafale.

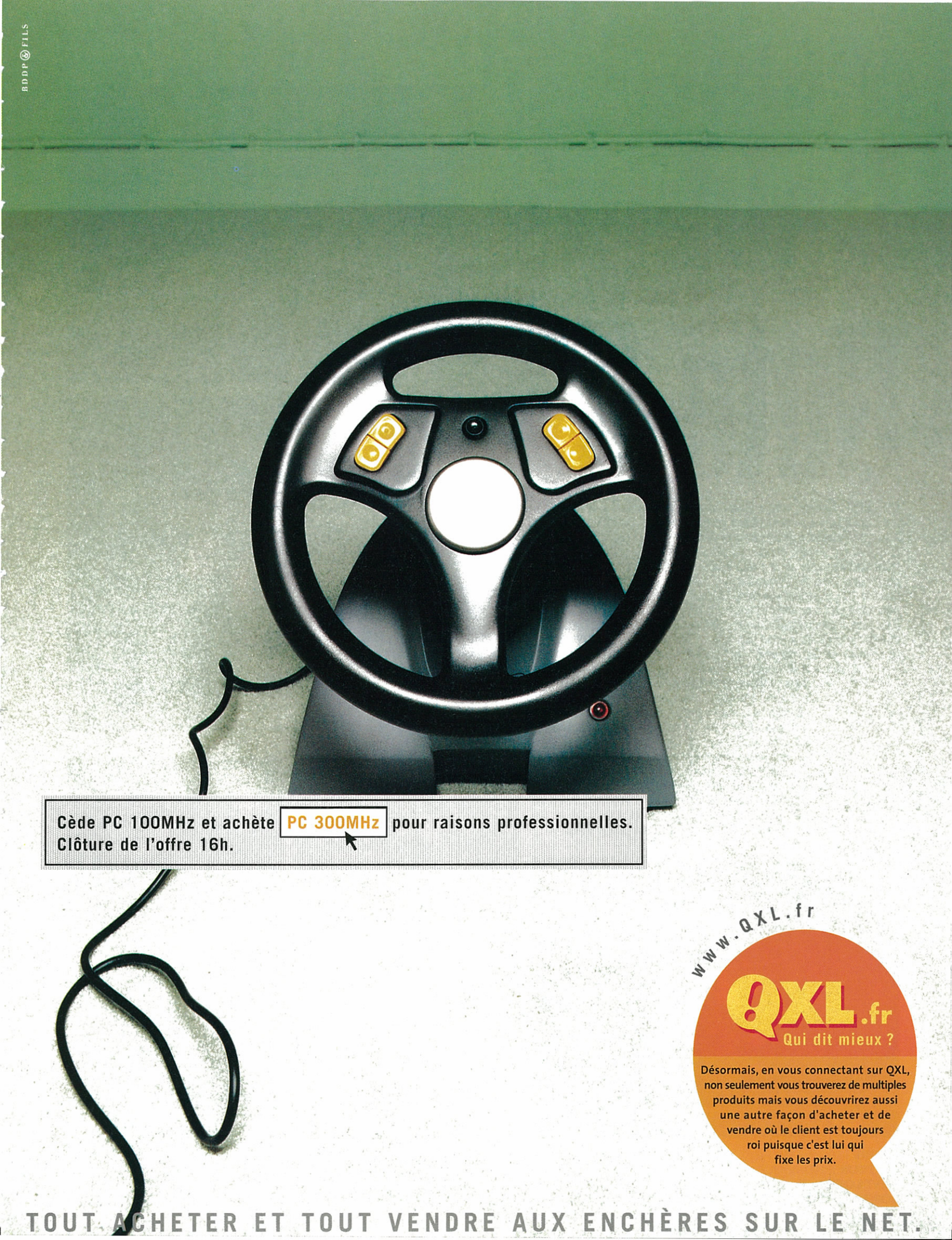
L'ambiance rappelle les anims japonaises (notamment Ghost in the Shell) et Bungie a mis l'accent sur la fluidité et la richesse des combinaisons de mouvements (le procédé d'interpolation permet de fondre une suite de mouvements dans une autre et de l'interrompre à n'importe quel moment). Les décors sont magnifiques, et bien entendu, le moteur gère tout plein d'effets de lumière en temps réel, de transparence, et des milliers de polygones. On devrait voir arriver une jolie preview dans pas longtemps bientôt.





GENRE : ACTION/BASTON/AVENTURE EN JAPONVISION
ÉDITEUR : TAKE TWO
DÉVELOPPEUR : BUNGIE
SORTIE THÉORIQUE : PRINTEMPS 2000

BDDP & FILS



www.QXL.fr

QXL.fr
Qui dit mieux ?

Désormais, en vous connectant sur QXL, non seulement vous trouverez de multiples produits mais vous découvrirez aussi une autre façon d'acheter et de vendre où le client est toujours roi puisque c'est lui qui fixe les prix.

TOUT ACHETER ET TOUT VENDRE AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

Baldur's Gate II



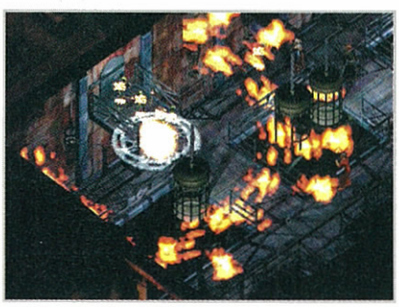




Le moteur utilisera l'accélération 3D et affichera du 800x600

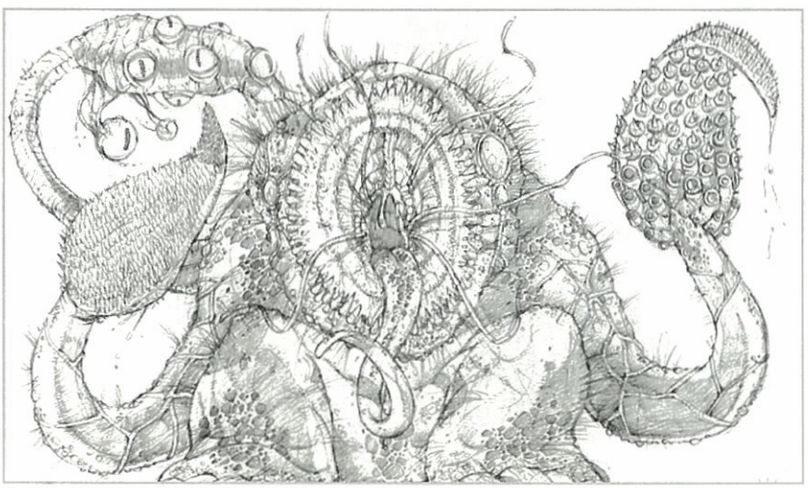
La nouvelle vient de tomber directement de Bioware : il y aura un Baldur's Gate II qui devrait surpasser en de nombreux points le jeu original. À dire vrai, en lisant les spécifications du jeu, on pourrait croire que Black Isle a écouté chaque réclamation et suggestion de milliers de fans de leurs produits. Mais voyez plutôt. L'action se déroulera au sud de la Côte des Épées, dans le royaume d'Amn. Les nombreux effets 3D présents dans le jeu exigeront une carte OpenGL, le jeu utilisant l'accélération principalement pour rendre l'ensemble plus fluide. Une carte de 4 Mo de RAM sera d'ailleurs requise puisque Baldur II se jouera en 800x600. Les niveaux d'expérience que l'on pourra atteindre iront du 17e niveau (magicien) au 24e (druide). On trouvera de nouvelles races jouables, telles que le demi-orc ou l'elfe noir, aux côtés d'une vingtaine de nouvelles professions et de spécialisations magiques dont l'assassin. Il sera toujours possible de jouer en mode multijoueur, mais pendant que l'un se tapera un dialogue lourdingue, les autres joueurs pourront très bien continuer à agir de façon indépendante. Mais le plus excitant est sans doute la durée de vie annoncée, assez exceptionnelle puisqu'elle devrait compter une centaine d'heures au moins. Le jeu sortira si tout va bien à l'automne 2000, ce qui nous laisse le temps de finir Tales of the Sword Coast afin d'affûter nos petites épées.











GENRE : JEU DE ROLE
EDITEUR : BIOWARE
DÉVELOPPEUR : BLASK ISLE
SORTIE THÉORIQUE : AUTOMNE 2000

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS DÉBARQUENT CHEZ MICROMANIA !

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

fun radio — En partenariat avec FUN RADIO

Tendez l'oreille sur l'émission **fun attitude** du lundi au vendredi à 12 h 30 et **GAGNEZ 10 JEUX** d'un seul coup et d'un seul !!

La Mégacarte

Gratuite avec le premier 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.



www.micromania.fr

Retrouvez les nouveautés les dates de sortie, le top des ventes, les tips et astuces et pleins d'autres surprises sur le site www.micromania.fr

Participez à la "Chasse au trésor" sur www.micromania.fr
10 CADEAUX** à gagner chaque mois

Micromania et Liberty Surf vous offrent votre kit d'accès gratuit* à Internet, à retirer dans l'un de nos magasins.

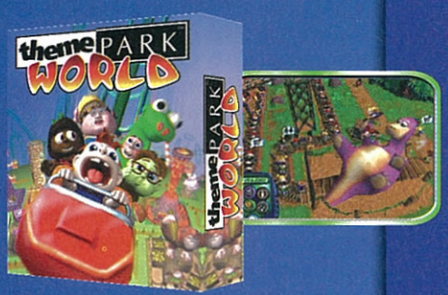
*Hors coût des communications téléphoniques au tarif local.
**1 cadeau par gagnant. Règlement du jeu disponible sur www.micromania.fr/tresor

GAME ONE

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE, diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

Nouveauté — THEME PARK WORLD

Jeu de gestion où vous devez prendre en main la destinée d'un parc d'attractions jusque dans les moindres détails.



Nouveauté — AGE OF EMPIRES II



Traversez treize civilisations et quatre âges, tous situés à la période des rois, la lutte sera longue et ardue avant de triompher de vos adversaires.

LE SATELLITE

LES MICROMANIA

NOUVEAU

75 MICROMANIA MONTPARNASSE Gare
Gare Paris Montparnasse - Niveau B/55,41
Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. : 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. : 01 61 04 19 00

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. : 01 41 63 14 15

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Ccial Auchan Val de Fontenay
94120 Fontenay Sous Bois

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. : 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour 'Le Merlan" - 13014 Marseille

45 MICROMANIA ST JEAN de la RUELLE
C. Ccial Auchan "Les Trois Fontaines"
45146 St Jean de la Ruelle -Tél. : 02 38 22 12 38

59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. : 03 20 27 97 62

PARIS

75 MICROMANIA FORUM des HALLES
1, rue des Pirouettes - 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-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées - 75008 Paris
Tél. : 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPERA
Passage des Princes - 5, bd des Italiens
75002 Paris - Tél. : 01 40 15 93 10

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

75 MICROMANIA EOLE
Gare St-Lazare - 75008 PARIS - Tél. : 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. : 01 64 87 90 94

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

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes
Tél.: 01 30 07 51 87

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- 92800 Puteaux
Tél. : 01 46 98 08 02

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 - 93117 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades Niveau Bas
93160 Noisy-le-Grand - Tél. : 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Ivry GC - 94200 Ivry-sur-Seine
Tél. : 01 45 15 12 06

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

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

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial "Bercy 2" - 94200 Charenton-le-Pont
Tél. : 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les Trois Fontaines - Niveau Bas
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 62 01 47

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

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Grand Vitrolles - 13127 Vitrolles
Tél. : 04 42 77 49 50

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

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

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

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. : 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes
Tél. : 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans
Tél. : 02 38 42 14 54

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

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy
Tél. : 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMECOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt
Tél. : 03 87 51 39 11

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 Villeneuve-d'Ascq
Tél. : 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITE-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 ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67000 Illkirch
Tél. : 03 90 40 28 20

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

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon
68110 Mulhouse Illzach
Tél. : 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand Ouest
69132 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
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 Rouen
Tél. : 02 32 18 55 44

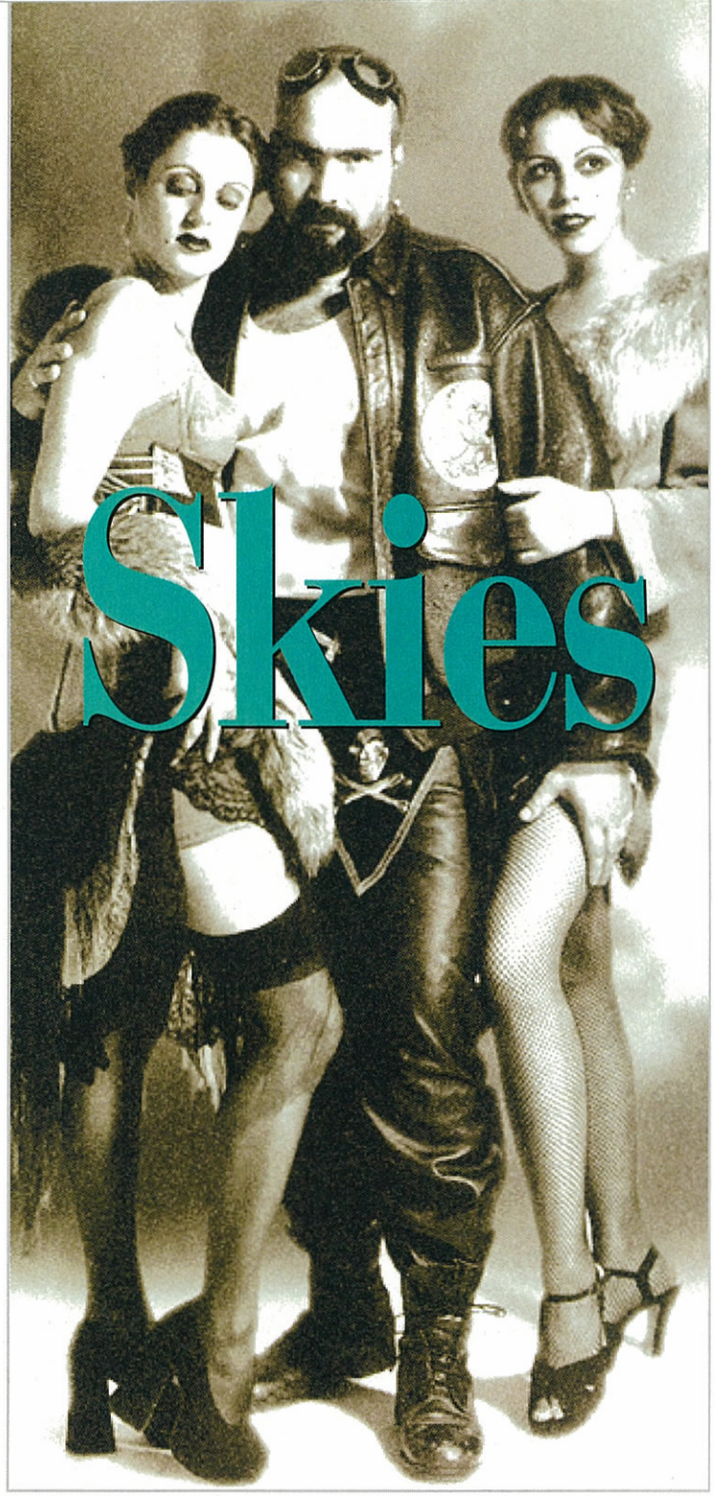
83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. : 04 94 41 93 04

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

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Ccial Auchan Pontet - 84130 Le Pontet
Tél. : 04 90 31 17 66

news

Crimson Skies



On savait Microsoft capable de développer de très bons jeux. Voilà en plus qu'ils nous concoctent maintenant des jeux originaux. Crimson Skies, leur dernier rejeton réalisé en collaboration avec FASA, est bien parti pour être à la simulation de vol ce qu'Interstate'76 est à la simulation automobile. Dire qu'il va falloir patienter jusqu'à la rentrée 2000 !

Crimson Skies sera un simulateur de vol mais pas dans le sens où on le conçoit d'habitude. Plutôt que mettre l'accent sur la véracité historique, sur le réalisme des modèles de vol et autres paramètres rébarbatifs (pour les non-spécialistes), Crimson Skies a été conçu dans un seul objectif : fournir aux joueurs la simulation d'engins volants la plus fun possible. Des avions plus rapides, des moteurs plus gros, des femmes plus pulpeuses ! Monsieur Plus a traîné dans les labos Microsoft en filant de grands coups dans le dos des développeurs, limite en les poussant dans le mélange pour que ça ait encore plus de goût. Todd Stevens, chef de produit Crosoft, est venu de Seattle nous montrer une pré-version de Crimson Machin. On a même pu prendre le manche à balai pour essayer la bête. En six mots : ça sent le jeu de passionnés. On a vraiment l'impression qu'ils ont essayé de créer le jeu de n'avions auquel ils rêvaient de jouer secrètement. Ça tombe bien : après s'être éclaté avec Interstate'76, on osait à peine fantasmer sur son équivalent dans les airs.

Un univers délirant

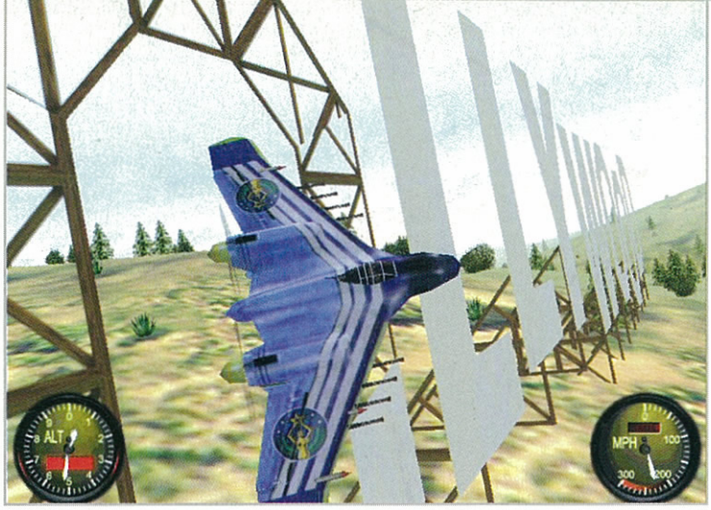
Si vous voulez me faire plaisir, messieurs les game designers, pondez-moi des univers anachroniques. Avec Crimson Skies, c'est cool, je suis comblé. Comme Space 1889, Crimson prend place dans un monde alternatif, un monde semblable au nôtre, mais où l'Histoire aurait suivi un chemin différent et par là même surprenant. Figurez-vous que la Guerre de Sécession américaine n'a pas permis la création d'une union d'états. On est en 1937 et l'Amérique du Nord est encore en proie à la guerre civile, à la prohibition et à la Grande Dépression. Les réseaux routiers et autoroutiers sont devenus inutilisables car ils traversent des régions en guerre perpétuelle. Du coup, les transports et le commerce se font par la voie des airs. Des zeppelins géants fendent les cieux de leur splendeur saucissonnesque, emmenant dans leurs flancs passagers et marchandises. Or, là où il y a de l'argent, les bandits ne sont jamais très loin. Effectivement, des escadrons de pirates des airs font régner la terreur entre les nuages. Dans Crimson Skies, l'attaque de la diligence se fait à 800 mètres d'altitude. Pour se protéger contre ces affreux - et pour se mettre sur la gueule également - les différentes nations en présence créent des milices aériennes. Il y a les Bombardiers de Broadway basés à Manhattan, les Chevaliers d'Hollywood spécialisés dans la chasse aux pirates, les fameux Texas Rangers des Airs et - mmh, comme Billou sait nous faire les yeux doux - l'unité des Derviches Aériens de la Légion Étrangère Française.

Cette vision d'une Amérique balkanisée propulse le joueur dans un monde à la fois délicieusement rétro et complètement fantastique. Il incarne une sorte de Robin des Bois des airs, défenseur de la classe ouvrière et grand séducteur de donzelles devant l'éternel. Une sorte d'Errol Flynn en bombers. Ne soyez pas surpris par la qualité du background : Crimson Skies est l'adaptation du jeu de plateau éponyme conçu par FASA. FASA, vous savez, ceux qui ont créé l'univers de Battletech (Mechwarrior et consorts) ou celui de Renegade et Mega Traveller. En s'appuyant sur un game design existant, Microsoft a fait un bon calcul. FASA est plutôt réputé pour la qualité de ses univers et, depuis quelques années, ils sont poussés au cul par une communauté de joueurs exigeants et de bon goût. Mais, pour être tout à fait honnête, cet univers ne nous est pas complètement étranger. En 1995, nous testions Air

Les zeppelins seront omniprésents dans Crimson Skies. Vous les détruirez mais ils pourront aussi vous servir de bases d'appui volantes. ▼



GENRE : SIMULATEUR DE VOL ANACHRONIQUE
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : MICROSOFT/FASA
SORTIE THÉORIQUE : SEPTEMBRE 2000



▲ Crimson Skies proposera une belle brochette de curiosités volantes, du taxi autogire à cette drôle d'aile Delta.

Power, un simulateur développé par Rowan Software, qui plantait un concept relativement similaire. Bah, FASA a copié, mais si c'est pour la bonne cause, on va pas leur en vouloir.

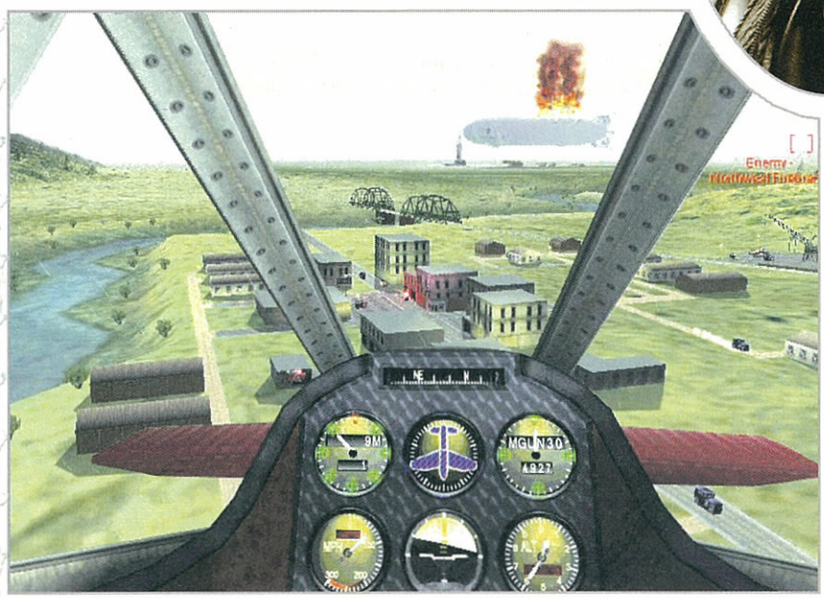
La simulation

Le premier objectif des développeurs de Crimson Skies est que le joueur ressente une incroyable impression de vitesse. Pour ce faire, les combats se déroulent à très basse altitude. Comme les décors sont très riches en détails, le paysage à l'écran défile à fond les manettes et l'action est vraiment menée tambour battant. Le moteur 3D (une version améliorée du moteur de Mechwarrior 3 de Zipper) a été conçu dans cette optique pour nous offrir une animation fluide de chez super fluide. Les différentes zones de la carte sont divisées en « clutter templates », ce qui permettra de garder un bon frame rate dans un monde pourtant ultra détaillé. Les performances de la 3D auront bien évidemment une répercussion positive sur les sensations de vol. Les coucous réagiront au quart de tour, ce qui devrait faciliter la prise en main pour les néophytes du combat aérien. Les modèles de vol ne seront pas erratiques pour autant, ce qui fait qu'avec un peu d'entraînement, on pourra devenir un as du manche. De plus, il sera possible de prédire les manœuvres de l'I.A. en fonction de leurs mouvements apparents. Toujours pour nous simplifier la vie et aller droit à l'essentiel (le plaisir de jeu), les avions seront assez dur à crasher grâce à un système d'auto-stabilisation et des algorithmes d'interaction avec le décor. Mais toute cette cuisine restera bien sûr invisible pour le joueur. La vitesse des avions sera volontairement réduite pour nous permettre de « dog fighter » dans un mouchoir de poche. Je sais, ça paraît incohérent par rapport à l'impression de vitesse intense énoncée ci-dessus, mais l'utilisation d'une tripotée d'effets visuels et sonores donneront l'impression au joueur d'être assis dans un monstre ultra puissant et ultra maniable. La gestion du son en 3D sera suffisamment poussée pour que l'on puisse quasiment voler les yeux fermés. En fonction des bruitages, on devrait être capable de déterminer l'origine du tir, le type de projectiles et les dommages. En cours de mission, le justicier des airs pourra aussi compter sur les conseils parlés d'un assistant, dispensés via la radio interne. Les systèmes d'avionique seront volontairement en avance sur leur temps. Attention, n'allez pas croire que l'on utilisera des HUD futuristes, mais il y aura des outils efficaces pour traquer et localiser les avions ennemis. J'ai par exemple pu voir, lors de mon baptême de l'air sur Crimson, un système de réticule avec vue zoomée du meilleur effet. Côté armement, on sera limité à du matos d'hommes. Point de missiles guidés pour les tapettes. Ici, ce sera mitrailleuses, bombes et roquettes à l'ancienne. À moins d'être capable de rater un éléphant dans un couloir, il faudrait d'ailleurs être vraiment nul pour ne pas localiser les appareils adverses, vu que les coucous de Crimson - à l'image des chasseurs de la Première Guerre mondiale - seront richement peinturlurés, avec des couleurs vives et des logos ad hoc. Et comment que je me vois déjà en train de customiser la déco de mon zinc !



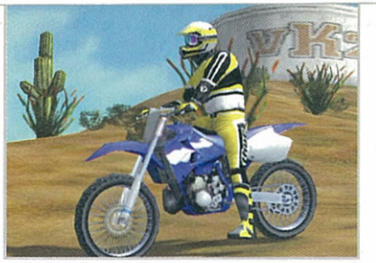
▲ Les designers n'en ont manifestement rien à foutre des réalités physiques et de la portance d'un coucou pareil. N'empêche que graphiquement, ça jette.





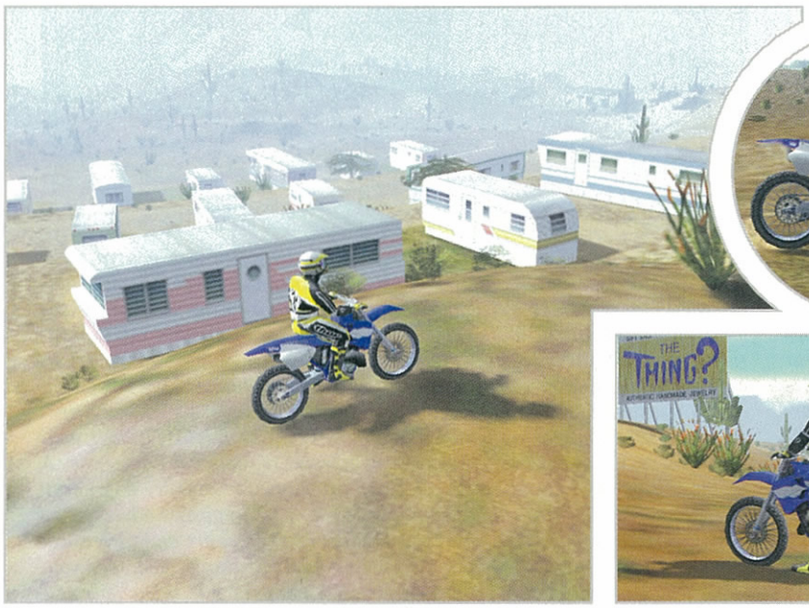
Et sur Internet en plus, coco

La campagne solo de Crimson Skies démarre sur l'île d'Hawaï. Lors des 24 missions qui suivront, on ira traîner ses hélices un peu partout dans l'Amérique déjantée de ces années parallèles. On partira à la recherche du trésor de Drake l'explorateur. On affrontera Howard Hugues (le célèbre milliardaire parano, concepteur du plus gros avion de tous les temps) et sa flotte de bombardiers géants. On combattra entre les gratte-ciel de Manhattan. L'inventivité des scénaristes de Crimson Skies laisse présager du meilleur et c'est pourquoi ce jeu nous a rappelé l'excellent Interstate'76 d'Activision. Les missions proposeront des objectifs primaires et secondaires. Il y aura aussi un poil de gestion puisque nos exploits nous rapporteront du pognon. Ces liquidités pourront ensuite être réinvesties pour customiser les avions, notamment le moteur et les armes. Mais, avant toute chose, Crimson Skies a été conçu pour être un jeu massivement multijoueur dans un univers persistant. FASA commence à bénéficier d'une certaine expérience en la matière avec Battletech Online (en collaboration avec Kesmai). Les joueurs qui auront apprécié le jeu solo pourront prolonger leur épopée en s'affrontant sur Internet dans un monde sans cesse enrichi de nouveaux épisodes. Microsoft et FASA ont une idée bien précise de ce qu'ils peuvent faire pour rendre la chose encore plus vivante. Ainsi, il est question d'un système de radio sur le Net diffusant des bulletins d'informations en relation avec le jeu. Et pis aussi des petits films en noir et blanc. Tout ceci gardant bien évidemment la saveur rétro et romantique des années 30 américaines. L'idée, c'est que pour chaque heure passée à jouer à Crimson, le joueur recevra cinq heures de feedback de la communauté sous formes de bulletins d'infos, spots, etc. Enfin, pour vous porter le coup d'estocade, sachez que le multi ne sera pas forcément une boucherie de combats fratricides. On pourra jouer en mode coopératif. Au lieu de servir de chair à canon, les nouveaux venus seront ainsi accueillis dans une équipe soudée autour d'un objectif commun, probablement un scénario truculent où il sera question d'aller en Teutonie taxer le caleçon d'Hitler. Sur ce, je vais me pieuter. Réveillez-moi dans huit mois, quand Crimson Skies sera en vente libre sur Terre.



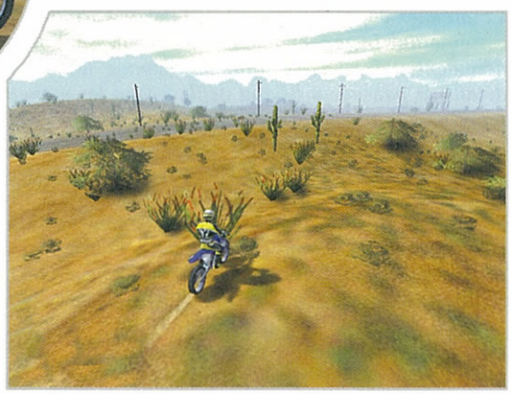
Motocross Madness 2







GENRE : SIMULATION DE MOTOCROSS
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : RAINBOW STUDIOS
SORTIE THÉORIQUE : JUIN 2000



À Joystick, Motocross Madness 2 a deux fans inconditionnels : Ackboo et votre serviteur, Iansolo. Il faut dire que Motocross Madness bénéficiait d'une réalisation de grande classe. Les superbes paysages en extérieur, avec leurs couleurs vives et leur ciel de cinéma, nous offraient bien plus qu'une simulation pour motards boueux. C'était un jeu reposant d'un point de vue graphique, ce qui n'est pas négligeable au milieu de la jungle des shoots ultra glauques. Côté maniabilité, Motocross Madness offrait aussi un modèle physique suffisamment convaincant pour en faire la référence actuelle des jeux de motocross sur PC.

La troidé sort le grand jeu

Les décors du premier MM ne comportaient pas d'objets 3D : c'est le premier point sur lequel ils se sont défoulés pour le second volet. Cinquante mille objets viendront peupler les niveaux, ce qui représente six fois plus de détails que par le passé. Cela va du cactus nain au sapin, en passant par des trucs en mouvement comme des voitures ou des avions. Il y aura aussi des bestioles vivantes comme des poulets, des vaches ou des flamands roses. Hmmm, si en plus ils nous envoient des petits animaux à martyriser, on va pas s'ennuyer. Les éléments du décor auront une certaine capacité de flexion, ce qui permettra de passer dans les branches d'un arbre sans se faire systématiquement scotcher comme une mouche sur un pare-brise. La modélisation des pilotes et de leurs motos sera aussi plus fouillée : 1 200 polygones par modèle, figurez-vous. Les motards bénéficieront d'animations plus variées : ils se lèveront sur leur moto, poseront le pied à l'arrêt... Le moteur 3D pourra gérer la compression de textures, mais pas encore le bump mapping. Qu'est-ce que vous croyez ? Faut encore garder de la marge pour Motocross Madness 3 !



Alors là, si c'est pas détaillé comme décor...

De boue les braves !

Ahem, désolé pour l'intertitre pourri... Motocross Madness 2 reprendra les fameuses épreuves du premier : Course checkpoint, Supercross, etc. En revanche, un nouveau type de compétition fera son apparition : l'Enduro. Il s'agira d'aller d'un point A à un point B, l'itinéraire étant laissé à la discrétion des pilotes. Les décors devraient être particulièrement pittoresques : mine, trailer park et même la réplique de l'hôtel enneigé du film Shining. On était surpris (en fait ravis) de ne pas voir un seul sticker publicitaire dans MM. Fini la tranquillité ici. Victime de son succès, MM reviendra tout bardé de sponsors : de la pub dans les jeux, OK, si ça vous chante les gars, mais alors les jeux devraient être gratuits. C'est quand même aberrant de se taper de la pub dans un jeu. Mais bon, autant prêcher dans le désert. Lors du test, j'avais reproché à Motocross Madness de ne pas proposer de mode carrière. Nos désirs vont être exaucés dans ce supercross nouvelle génération. Désormais, les pilotes gagneront de l'argent en remportant les courses. Du coup, on pourra s'acheter de nouvelles motos en cours de championnat, voire se payer les frais d'hôpital. Ce petit tour d'horizon ne serait pas complet sans la mention du mode multijoueur. Il sera possible de mettre une plaque sur sa moto avec un numéro entre 1 et 1 000. Les numéros 1 à 100 seront réservés aux meilleurs joueurs sur le Net. Enfin, un système de protection contre les hackers verra le jour. Les petits rigolos pourront se connecter avec leurs sauvegardes ultra bidouillées. Sauf que le serveur s'en apercevra et leur collera d'emblée un maillot noir et blanc. Ainsi désignés à la vindicte populaire, ils seront la cible des quolibets des autres participants. Si ça se trouve, les flamands roses et les poulets leur jetteront même des cailloux !

3D PROPHET

Featuring GeFORCE 256™



32MB

AGP 4X/2X

SORTIE TV

nVIDIA™

DVD-VIDEO PLAYER

3D Prophet est une carte révolutionnaire conçue par Guillemot autour du GeForce 256™, le premier GPU au monde créé par NVIDIA. L'avènement de **3D Prophet** annonce le début d'une nouvelle ère dans le domaine des accélérateurs graphiques 3D : ses disciples contrôlent les forces et surmontent les pires obstacles dans les jeux 3D les plus diaboliques.

Entrez dans l'univers de **3D Prophet** et recevez lumière, révélation, inspiration et vérité.

3D Prophet a le pouvoir de convertir votre âme de joueur : **vous serez obsédé par la 3D.**

www.guillemot.com

SON POUVOIR EST ENTRE VOS MAINS

Guillemot

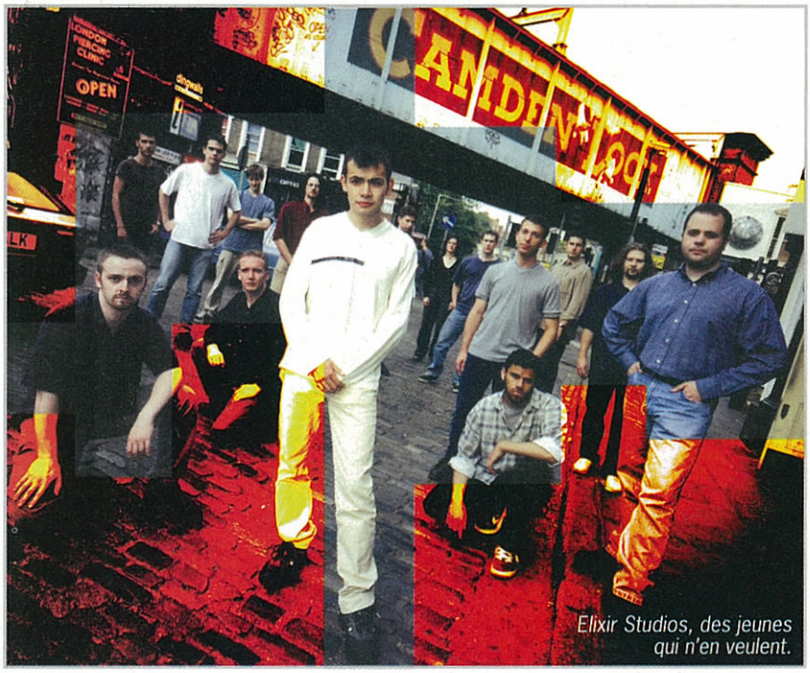
GUILLEMOT FRANCE S.A. BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex - Tél. 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17

3D Prophet est une marque de Guillemot Corporation. Tous droits réservés. Le nom NVIDIA, le logo NVIDIA et GeForce 256 sont des marques de NVIDIA Corporation. Toutes les autres marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de modifications sans préavis et selon les pays. Toute connotation religieuse serait entièrement involontaire et Guillemot en décline toute responsabilité.





REPUBLIC : The Revolution

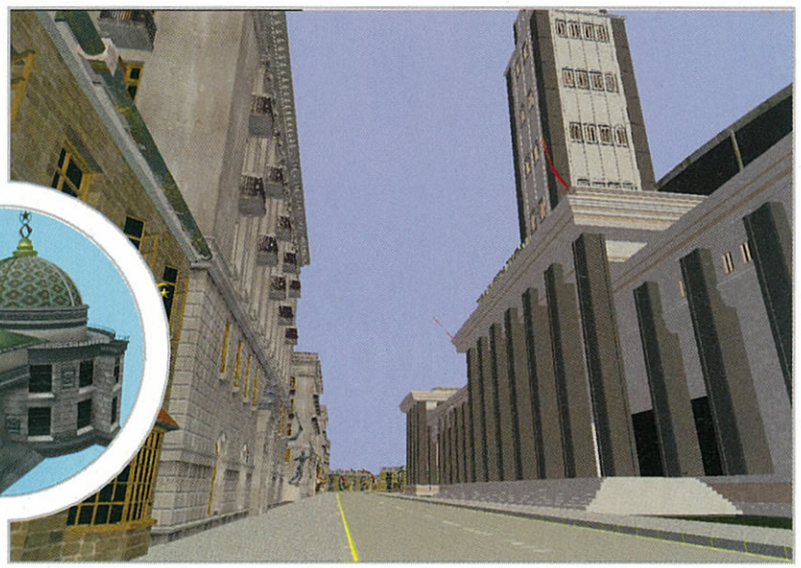


Elixir Studios, des jeunes qui n'en veulent.

Elixir Studios, vous n'en avez jamais entendu parler, et c'est bien normal. Ce studio de développement londonien n'a été créé qu'en 1998, et Republic : The Revolution sera leur premier jeu. Demis Hassabis, il y a de grandes chances que vous n'en ayez pas entendu parler non plus. Et c'est bien normal. Ce jeune garçon (de 20 ans, oui madame) est à la fois à l'origine d'Elixir et le co-créateur du célèbre Theme Park de Bullfrog. En un mot comme en cent, il s'agit du fils caché de Peter Molineux. Il a d'ailleurs participé en son temps à la création de LionHead Studios, avant de voler de ses propres ailes. « Et c'est bien normal », me direz-vous. Ce jeune génie a ainsi pour ambition de créer un jeu unique en son genre, à la limite de l'inclassable. Je vais donc essayer de vous expliquer ce qui vous attendra à la fin de l'année prochaine (pour les prévisions les plus optimistes). Le jeu prend place dans la république de Novistrana, et en tant que chef d'une faction locale, vous devrez vous arranger pour renverser le président en place.

GENRE : STRATÉGIE ÉDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : ELIXIR STUDIOS
SORTIE THÉORIQUE : UN JOUR VERS FIN 2000, ENFIN NORMALEMENT

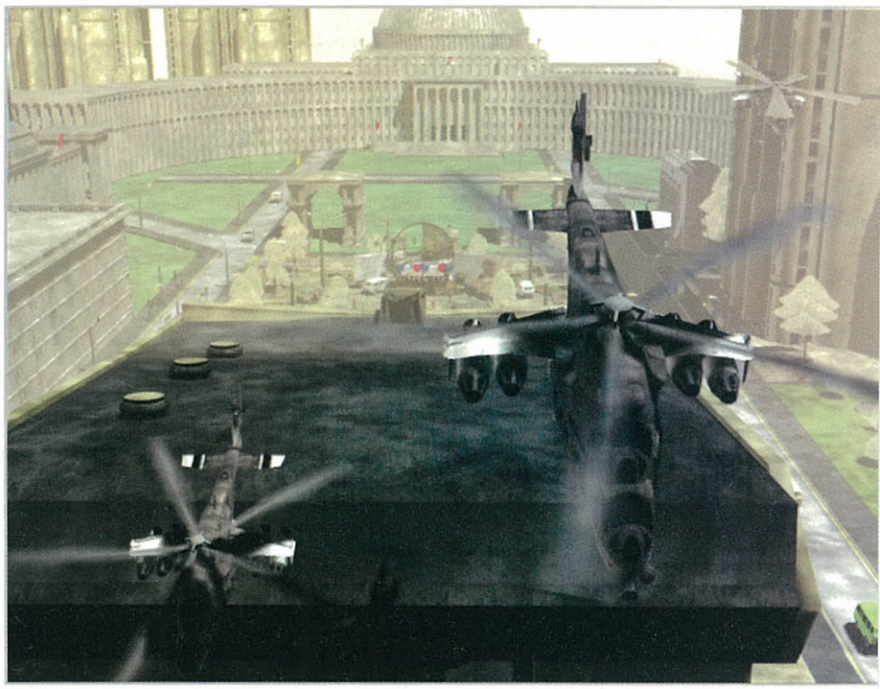




« Jusque-là, rien d'extraordinaire me direz-vous », et c'est bien normal. Là où le concept commence à devenir intéressant, c'est que pour parvenir à vos fins, plusieurs méthodes seront à votre disposition. Ainsi, vous pourrez être aussi bien politicien, homme d'affaires, criminel, chef religieux que Général. Tous les moyens seront bons et réalisables pour être calife à la place du calife, comme la corruption, l'intimidation, l'organisation de meetings géants, le racket, ou encore l'assassinat de personnages. Ce ne sont que des exemples à titre indicatif et en rien exhaustifs. L'interface promet d'être intuitive, car de l'aveu même de Demis, il devrait être possible de jouer tout de suite sans avoir à se coltiner la doc. Ceci dit, ça fait bien longtemps que, personnellement, je n'en ai ouverte aucune, et c'est bien normal.

Un projet de fou

Sur le plan technique, le projet d'Elixir est tout aussi ambitieux. La ville de Novistrana sera modélisée sur 2 000 km², et on pourra, à partir d'une image satellite, zoomer jusqu'au plus petit détail d'un bâtiment (fleurs sur le balcon, bas-relief sur les murs, escaliers de secours, gaines d'aération : les détails sont tout bonnement hallucinants). Mais le plus impressionnant, c'est que ces bâtiments seront extrêmement nombreux et a priori variés. En fait, Demis affirme que son moteur est capable d'afficher un nombre illimité de polygones, ce qui lui permet de se vautrer dans la débauche de détails visuels qu'autorise son joujou technique. On attend de le voir avec impatience, et c'est bien normal. Sur le plan des effets spéciaux, on pourra gérer les sources lumineuses, les ombres, et divers modèles physiques. Par exemple, un morceau de voiture projeté contre une vitre à cause d'une explosion sera capable de la briser. La gestion de la population constitue également un très gros morceau de la bête, puisque chaque citoyen possèdera un emploi du temps réaliste, comme aller au boulot, chercher les gosses à la sortie de l'école, se déplacer pour aller voter, etc. De plus, chacun possèdera un visage et un caractère propre, à savoir des émotions, des aptitudes, des comportements ou des croyances distincts. Quand en plus vous savez que l'objectif est de simuler la vie d'un million de ces personnes, vous comprendrez à quel point Republic flirte en permanence avec la démesure. Bon, le soft ne devant pas voir le jour avant très longtemps, nous ne vous montrons ici que des photos « proto », alors ne vous fixez pas trop dessus. Le résultat final sera certainement bien plus alléchant. Bon courage monsieur Demis, vous en aurez besoin, mais sachez que l'on croit bien fort à votre projet de fou. Et c'est bien normal.



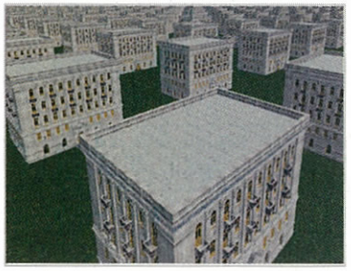


▲ Oui, on peut le dire, les bâtiments seront très détaillés.



Un meeting du Maire, gardes du corps à l'appui. ▼





ACCESOIRES PC

CARTE SON MAXI SOUND FORTISSIMO



399F

Carte sonore numérique, 4 enceintes

2 CD-ROM d'installation :
- 1 CD-ROM avec l'interface logicielle & les pilotes
- 1 CD-ROM avec le logiciel Acid DJTM
- Manuel d'installation multilingue illustré de photos pour chaque étape
- Documentation en ligne sur le produit

CARTE VIDEO 3D PROPHET



2190F

Carte 3D Prophet

Première carte accélératrice basée sur le processeur graphique nVidia GeForce 256 :
- 15 millions de triangles et 480 millions de pixels par seconde !
- Compatible AGP 4X, Open GL et Direct X7
- Dynamise l'affichage 2D
- Optimisation software et sortie TV ! (idéale pour le DVD)



INTELLIMOUSE : Une révolution technologique

- Technologie de repérage qui donne une precision inégalée grâce au remplacement de la boule par une caméra optique et un processeur de signal digital



SIDEWINDER DUAL STRIKE :

- Optimisation maximale pour tous les QUAKE-LIKE
- 8 boutons entièrement programmables

CADEAUX

150 Bananes EA SPORTS
500 Stylos collectors EA SPORTS
offerts* pour l'achat du hit :
FIFA 2000
* dans la limite des stocks disponibles



L'AFFAIRE DU MOIS

OPERATION DUO'S XXL MICROSOFT

Du 1er octobre 1999 au 31 janvier 2000

Les DUO'S XXL : 2 produits achetés = 3 logiciels OFFERTS*

Et toujours...

Les DUO'S : 1 produit acheté = 1 logiciel OFFERT*

*Participation aux frais : 35 francs pour 1 logiciel offert, 70 francs pour 3 logiciels offerts. Détails de l'offre en magasin.

Microsoft



Bon de commande

COMMANDER PAR TELEPHONE : **01 46 735 720**
PAR FAX : **01 46 735 721**
PAR MINITEL : **36-15 SCOREGAMES** (2,23F/Mn)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Ville : .....

Code Postal : ..... Téléphone : ..... Code Client : .....

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port metropole **24H** (1 à 6 jeux/films **49F**) Console/Lecteur **70F**		
Frais de port metropole **48H** (1 à 6 jeux/films **29F**) Console/Lecteur **60F**		
Frais de port DOM-TOM/CEE **24H** (1 à 6 jeux/films **95F**) Console/Lecteur **320F**		
Total à payer		

« 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. »

JOYSTICK DECEMBRE 1999

● Je règle par mandat & par chèque
j'envoie mon règlement à l'ordre de
Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée - 92245 MALAKOFF cedex

● Je règle par CB
remplir l'encadré ci- dessous
et signer

MODE DE REGLEMENT

- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par CB n°:

Expire le ...../.....

Signature :

Liste des 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 30 700 600

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
(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

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

NOUVEAU !

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

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux

NOUVEAU !

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

● jeux en réseau sur PC

→ ouvert le dimanche

@cces Internet

RCS PARIS B 393 235 081 - SCORES NON CONTRACTUELS - PHOTOS NON REVENDIQUÉES - SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LA BOUDE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT PARIS UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATÉE SUR UN PRODUIT HIGH-SIMILAIRE ET DE MEME DESIGNATION CELLAN QUE VOUS AVEZ ACHETÉE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES

Liste des 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 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
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
  C. Ccial St-Clair
  14200 HEROUVILLE St-Claire
  Tél : 02 31 951 952
  NOUVEAU !
- **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
- **FLERS (59)**
  C. Ccial Carrefour Douai-Flers
  RN 43
  59128 FLERS en Escrebieux
  NOUVEAU !
- **COMPIEGNE (60)**
  37, 39 cours Guynemer
  60200 COMPIÈGNE
  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

jeux en reseau sur PC

ouvert le dimanche

@@@ Internet

RCS PARIS B 398 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE - *SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT AYANT SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE NOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PRODUIT DE MOINS DE 2 SEMAINES DE DATE D'EDITION. DE UN RETOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES



DÈS VOTRE PREMIER ACHAT



Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponnez votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

HOT LINE

commandez vos achats

Par Téléphone :
01 46 735 720

Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES

un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?

Par Téléphone :
01 46 735 735

Trucs & Astuces : **08 36 685 686**

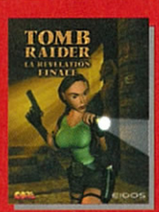


..LES SERVICES SCORE-GAMES...

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

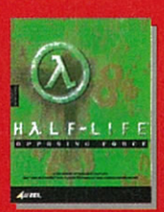
Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.



Tomb Raider IV : La Révélation Finale
Action-Aventure



Age of Empires II
Gestion-Stratégie



Half-Life Opposing Force
Action-Stratégie



Flight Simulator 2000
Simulation



Indiana Jones
Action-Aventure



Rally Championship 2000
Course



Ultima Ascension
Jeu de Rôle



Quake III
Quake-like

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, echangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

...LE CHOIX...LA GARANTIE...

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes...
La qualité d'un jeu, les prochaines sorties ...etc

...L' ACCUEIL...LE CONSEIL..

CADEAUX



150 Bananes EA SPORTS
500 Stylos collectors EA SPORTS
offerts* pour l'achat du hit :
FIFA 2000
* dans la limite des stocks disponibles



L'AFFAIRE DU MOIS

OPERATION DUO'S XXL MICROSOFT

Du 1er octobre 1999 au 31 janvier 2000

Les DUO'S XXL : 2 produits achetés = 3 logiciels OFFERTS*

Et toujours...

Les DUO'S : 1 produit acheté = 1 logiciel OFFERT*

Microsoft



DÉMOS NOUVEAUTÉS

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

...LES NOUVEAUTES...LES NOUVE

Bon de Réduction

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors consoles offre non cumulable

15F

Valable jusqu' au 31/12/99 JOYSTICK Decembre 1999

COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE 92245 MALAKOFF cedex

Bon de Réduction

SCOREGAMES MULTIMEDIA

V4 Force Feedback Racing Wheel

Un volant à retour de force avec réglage de la hauteur, voilà la nouveauté qu'apporte le V4 Force Feedback Racing Wheel. Il peut être soit posé sur une table, soit coincé entre les cuisses. Dans ce cas, la position de conduite est plutôt du style camion. Personnellement, je n'aime pas, mais lorsque l'on n'a pas de place, c'est assez pratique. Il dispose en outre de huit boutons et d'une croix de direction placés sur les branches du volant, et le passage des vitesses est du type F1. Le pédalier n'est pas des plus réussis, et je ne m'engagerai pas quant à sa durée de vie. Le V4 est un peu décevant en mode retour de force, avec un moteur pas à pas trop présent et presque trop puissant. En d'autres termes, on sent un crantage lorsque l'on tourne le volant, et c'est assez désagréable lorsque l'on a besoin de précision comme dans un jeu de F1, par exemple. Notez que c'est moins gênant sur les jeux de rallye, d'autant que les effets sont puissants, ce qui ajoute au réalisme, en fait. Cela dit, il reste moins cher que la plupart des produits concurrents...

Constructeur : Interact
Distributeur : S.V.G. Distribution
Téléphone : 01 44 61 27 00
Prix : 949 F TTC ▼



Quoi

MP3-CyberMan

Constructeur : Trust
Distributeur : Trust France
Téléphone : 01 48 17 49 00
Prix : N.C. ▶

Les baladeurs de MP3 fleurissent comme des petits pains. Pourquoi les petits fleurissent, je ne sais pas, mais pourquoi un baladeur MP3, ça, c'est facile à comprendre. D'autant que celui-ci dispose de fonctionnalités très intéressantes : une mémoire de 32 Mo extensible par carte Smartmedia, un micro permettant de l'utiliser comme dictaphone avec 2 heures d'enregistrement au total, un égaliseur incorporé avec 5 modes, et un écran LCD fournissant tous les renseignements possibles. De plus, il est réellement minuscule. Le transfert des fichiers (audio ou non) s'effectue via le port parallèle.



Hercule USB Sound System

Le nouveau kit d'enceintes de Trust se nomme l'Hercule USB Sound System. Comme vous l'aurez compris, il se connecte sur le port USB ou bien sur la carte son. Il dispose d'un processeur pour accentuer les effets 3D, et d'une prise casque et micro en façade, ce qui s'avère fort pratique. De plus, et bien que je ne puisse vous fournir le prix à l'heure où je boucle ces lignes, sachez d'ores et déjà que c'est le kit caisson + satellites le moins cher du marché. Hélas, c'est aussi le moins bon. Le son sature très rapidement, et la reproduction des différentes bandes passantes n'est pas fidèle. On était en droit d'attendre bien plus de présence dans le son, avec des satellites de cette taille, proprement énormes.



◀ Constructeur : Trust
Distributeur : Trust France
Téléphone : 01 48 17 49 00
Prix : N.C.

Vibration Feedback Rally Master

Spécialisé dans le pas cher du tout, Trust propose un tas d'accessoires de qualité honnête à des prix défiant toute concurrence. Certes, il ne faut pas s'attendre au top du top, mais franchement, c'est vraiment pas mal compte tenu du prix. Ainsi, le volant Vibration Feedback Rally Master offre la fonction retour de force pour moins de 500 F ! C'est carrément deux fois moins cher que le concurrent le mieux placé. Le design reprend celui du premier Thrustmaster, avec un pédalier assez sommaire ne permettant pas une grande précision. Le système d'attache est lui aussi de première génération, c'est-à-dire assez peu pratique. Concernant le retour de force, il est très correct. Notez que le passage des vitesses s'effectue avec la manette sur le côté, et non à l'arrière du volant à la manière des F1. Mais bon, pour ce prix-là, on s'en passera allègrement. Seule donnée inconnue : sa fiabilité.



◀ Constructeur : Trust
Distributeur : Trust France
Téléphone : 01 48 17 49 00
Prix : 490 F TTC

Cause tics nerveux, vends manette vibrante.

Désormais, tous les jeux vidéo (jeux, consoles, manettes...) sont aux enchères sur QXL.fr pour les particuliers comme pour les professionnels. Pour les particuliers c'est une manière ludique de vendre et d'acheter en fixant vous-mêmes des prix. Pour les professionnels, QXL.fr c'est un nouveau canal de distribution innovant et efficace.

www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?

TOUS LES JEUX VIDÉO AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

de neuf ?

Par Lord Casque Noir

Ami Mouse Wireless Scroll

Voilà une nouvelle souris sans fil, toujours chez Trust, avec une molette de défilement et 4 boutons. Dotée d'une résolution de 800 dpi, elle s'avère ultra précise, et ce malgré la connexion sur le port USB. Elle fonctionne jusqu'à cinq mètres du socle relié au PC et dans n'importe quelle position (entendez par là que vous n'êtes pas obligé de pointer l'avant de la souris vers le capteur). Du coup, ça fonctionne aussi avec un obstacle devant. C'est beau la technique. Sa forme conviendra aussi bien aux droitiers qu'aux gauchers.



◀ **Constructeur : Trust**
Distributeur : Trust France
Téléphone : 01 48 17 49 00
Prix : N.C.

Cromo

Alors là, c'est la grande classe. Une souris chromée présentée dans une boîte luxueuse, voilà un chouette cadeau de Noël pour sa copine Internaute. Elle possède trois boutons (la souris, pas la copine), dont un programmable. Hélas, triple fois hélas, elle ne possède pas la molette de défilement devenue quasi indispensable pour surfer ou pour jouer avec un confort optimum. Mais bon, c'est joli comme tout et la prise en main est excellente.

Distributeur : Liny France S.A.
Téléphone : 03 88 20 04 66
▼ Prix : 390 F TTC



Ami Mouse Scroll Pro



Toujours plus loin dans l'innovation, c'est plus ça que je dis ! Ainsi, l'Ami Mouse Scroll Pro ne dispose pas d'une molette de défilement mais de deux. Particulièrement bien adaptée pour les graphistes, elle permet de déplacer une fenêtre dans les sens horizontal et vertical. Les molettes ne faisant pas office de boutons comme sur les souris Microsoft, ce troisième bouton a été déporté sur le côté de la souris et s'actionne avec le pouce. Pour le coup, c'est pas très cool pour les gauchers.

◀ **Constructeur : Trust**
Distributeur : Trust France
Téléphone : 01 48 17 49 00
Prix : N.C.

Labtec ATX-5820

Concurrent direct d'Altec Lansing, l'un des plus grands fabricants d'enceintes multimédia, Labtec propose habituellement des kits de très haute qualité. Je dis habituellement parce que celui-ci nous a pas mal déçus. C'est d'autant plus dommage que son look est réellement superbe et ses fonctionnalités étendues. Le caisson ressemble presque à une œuvre d'art, et le processeur 3D offre des tas de modes pour profiter à fond des jeux et des films grâce au Virtual Dolby Surround. Malheureusement, la saturation intervient rapidement et les médiums sont plutôt absents. Bon, je suis un peu dur il est vrai, mais pour ce prix, il y a de quoi. Reste que les fans de design apprécieront, à condition de ne pas pousser le son à fond !



◀ **Constructeur : Labtec**
Distributeur : Grande surface
Site internet : www.labtec.com
Prix : 1 490 F TTC

MorayPad

Voici un joypad digital tout ce qu'il y a de plus classique. Une croix de direction, huit boutons programmables (dont deux placés à l'arrière comme sur la manette de la PlayStation) et une ergonomie sans faille. Pratique, simple et efficace, voilà qui pourrait résumer le MorayPad. Les boutons sont argentés, ce qui est du plus bel effet. Enfin, il se connecte soit en USB, soit sur le port jeu de votre carte son.



Constructeur : Interact
Distributeur : S.V.G. Distribution
Téléphone : 01 44 61 27 00
Prix : 199 F TTC ▶

Reportage

PAR ACKBOO

Plus que jamais, les jeux de stratégie en temps réel ont le vent en poupe. Alors que Tiberian Sun et Age of Empires 2 se disputent la place de numéro un des ventes un peu partout dans le monde, une jeune équipe suédoise s'apprête à rentrer dans l'arène. Et ô surprise, loin de n'être qu'une pâle copie des best-sellers du genre, Ground Control affiche son originalité et s'annonce comme un des gros titres à surveiller pour l'année 2000.







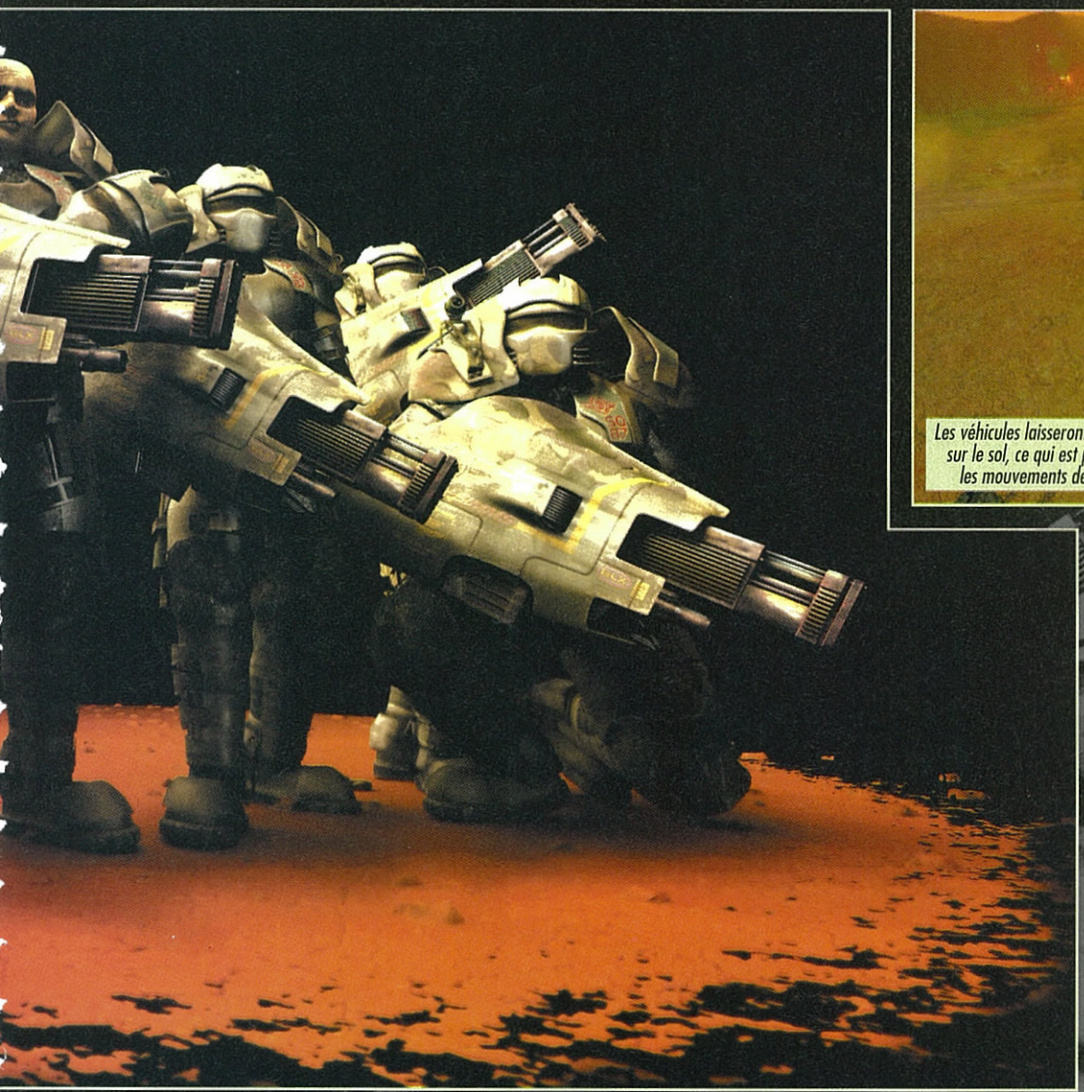
Une petite charge d'infanterie, façon « Starship Trooper ».



Les petits gars de l'infanterie seront souvent les premiers à dérouiller. C'est normal, ils sont payés pour ça.

Ground Control

GENRE : STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
ÉDITEUR : SIERRA
DÉVELOPPEUR : MASSIVE ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE : MARS 2000





Les véhicules laisseront des traces de chenilles sur le sol, ce qui est pratique pour repérer les mouvements de troupes ennemies.



La végétation sera fort bien rendue. Elle permettra même à des unités malignes de se cacher dessous pour vous laminer la gueule en fourbes.



Regardez-moi ce ciel, ce radar, ce navion, ce gros gun. Et c'est encore plus beau quand ça bouge.



Un escadron de tanks sous le feu de l'artillerie ennemie, prétexte à un beau spectacle pyrotechnique.

Aperçus lors du dernier ECTS, les petits gars de Massive Entertainment avaient éveillé notre curiosité en présentant sur le stand Sierra un des jeux les plus intéressants du salon. Coincé entre les poids lourds que sont Opposing Force et Team Fortress 2, l'écran sur lequel tournait Ground Control ne manquait pourtant pas d'attirer l'œil. Graphisme superbe, mouvements de caméra fluides et aériens, 3D ultra-détaillée, le jeu nous avait beaucoup impressionnés. C'est donc en sautillant de joie et en effectuant çà et là quelques triples boucles piquées sur le verglas, que j'ai rendu visite à ces sympathiques Suédois, dans leurs locaux, suédois aussi, pour examiner plus en détail leur jeu de stratégie en temps réel. Au milieu de meubles Ikea et de gens parlant cette langue étrange composée de « greuhteufneuh » et de « grotofno », j'ai donc eu l'occasion de découvrir la bête quelques heures.

DIANTRE, C'EST BEAU !

Dès les premiers clics de souris, la bonne impression de l'ECTS s'est confirmée. C'est beau, vraiment très beau, et ça bouge bien. L'environnement est un régal pour les yeux : les reliefs, tout en rondeurs, peuvent laisser la place à de vastes plaines arides magnifiquement texturées, avec un terrain à l'aspect rugueux et irrégulier, craquelé par le soleil. La végétation est aussi de la partie, sous forme d'arbres et de broussailles, qu'on pourra utiliser à son avantage en camouflant ses troupes sous la canopée des forêts. Oui, vraiment, c'est beau, et ça ne s'arrête pas à l'environnement : les unités sont rendues avec force détails et réalisme. Que ce soit pour admirer le lent mouvement du canon d'artillerie qui se met en position de tir, les traces laissées par les tanks sur le sol, ou encore la poussière soulevée par les fantassins lors de leurs déplacements, on trouve toujours plein de raisons de zoomer sur ces petites unités rigolotes. Enfin, pas si rigolotes que ça, vu la tonne d'armements que chacune emporte. Lors des combats, le moteur graphique balance la sauce habituelle : explosions, gerbes de flammes, traînées des missiles, le tout avec du dynamic lighting et de l'ultra transparency z-buffered alpha blended particles texturing, ou un truc dans le genre. Bref, retenez l'idée générale : ça va déchirer au niveau graphique.

RIEN À BATTRE DU MINERAI !

« Mais à quoi sert le plus beau des graphismes si c'est pour nous servir un énième C&C-like sans originalité ? », se demandera le lecteur perspicace. Cette question, les pingouins

Ground Control



Les structure ennemies, dans le plus pur style roman. Non, en fait, c'est plutôt du style Bouygues.



Les textures sont, au choix, hallucinantes ou belles à pleurer. Là, elles sont belles à pleurer.

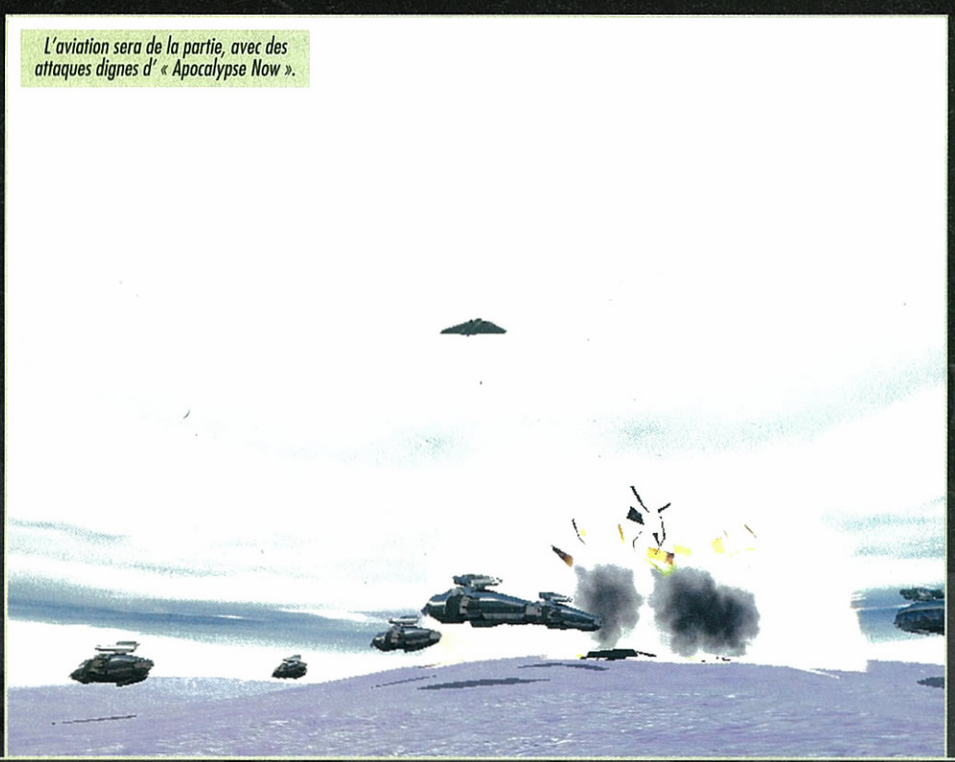
de chez Massive se la sont sûrement posée, et ils n'ont pas fait l'erreur de nous pondre une jolie coquille vide. Certes, leur jeu laboure consciencieusement le même champ conceptuel que les Warzone 2100, Tiberian Sun et compagnie. Mais, et c'est là l'originalité, les développeurs ont choisi de supprimer complètement la partie gestion/production pour se focaliser sur le côté tactique des combats, et donner ainsi à leur jeu un rythme qui manque souvent à ses illustres prédécesseurs. Pas de moissonneuse d'épice ou de collecteur de minerai sur le champ de bataille de Ground Control : on n'y trouvera que de bons gros véhicules couillus avec plein de guns et de missiles. Loin d'être une lacune, l'absence de ressources à gérer et d'unités à produire devient même un des principaux attraits du jeu. L'intérêt de la chose, pour la partie solo, c'est qu'elle conduira le joueur à prendre tout particulièrement soin de ses troupes, puisqu'elles seront irremplaçables. Celles-ci pourront servir pendant plusieurs missions, gagnant à chaque victoire de l'expérience, et chaque escadron portera un nom personnalisable, afin qu'on s'y attache sentimentalement. C'est mignon, hein. Les missions solo, dont le prétexte est une obscure guerre entre deux factions pour le contrôle d'une planète, garderont toutefois un aspect classique : destruction de poste radar, d'usine, et bien d'autres trucs qui appartiennent aux méchants ; on restera dans un registre connu. Et puisqu'on ne construit pas de base dans Ground Control, ce sera l'occasion pour le moteur graphique de nous afficher de magnifiques structures ennemies, avec tourelles de défense, mur d'enceinte, caserne, et autres éléments à bombarder gaiement.

FINESSE TACTIQUE

Le mode solo s'annonce plutôt sympa, mais c'est surtout grâce à son mode multijoueur que Ground Control devrait nous scotcher à l'écran. Chaque participant se verra allouer le même nombre d'unités au départ. On se retrouvera alors devant un jeu qui ressemble plus à une partie d'échecs qu'à un classique concours de production d'unités, comme c'est l'usage dans les autres jeux de stratégie en temps réel. Plus question de faire son paquet de tanks et de le balancer à l'aveuglette sur l'adversaire. Il faudra savoir utiliser chaque véhicule et chaque groupe d'hommes de la manière







L'aviation sera de la partie, avec des attaques dignes d' « Apocalypse Now ».

MASSIVE ENTERTAINMENT

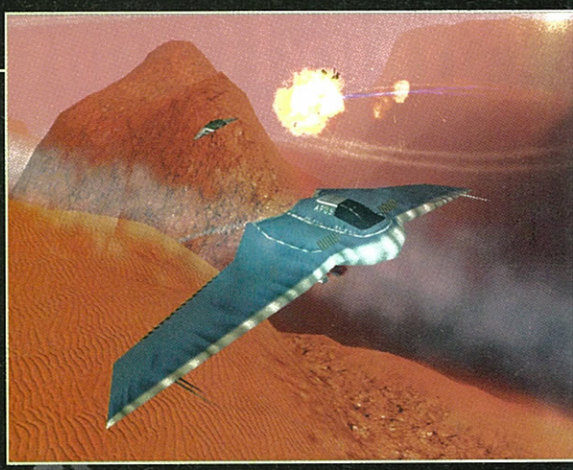
En 1996, Martin Walfisz rencontre Christian Pérez. Le premier est ingénieur software, le second étudie à la Stockholm School of Economics, et tous deux souhaitent fonder une compagnie de jeux vidéo de dimension internationale. Début 97, ils créent Massive Entertainment, obtiennent des fonds, et commencent à développer Ground Control. Le petit studio de développement débute alors sa croissance et recrute parmi les jeunes étudiants en informatique de la toute proche Université de Ronneby. Ils profitent des salons comme l'E3 ou des conférences de développeurs pour montrer leur jeu, et signent finalement avec l'éditeur Sierra en avril 99. Aujourd'hui, Martin Walfisz se trouve à la tête d'une société de 30 personnes, et il a l'air d'aller plutôt bien, merci pour lui. Massive a récemment ouvert une filiale chargée de développer des petits jeux sur téléphones cellulaires dont raffolent les cadres oisifs. Dernier projet en date : le port de Tetris sur les portables d'une grosse compagnie de télécom américaine.



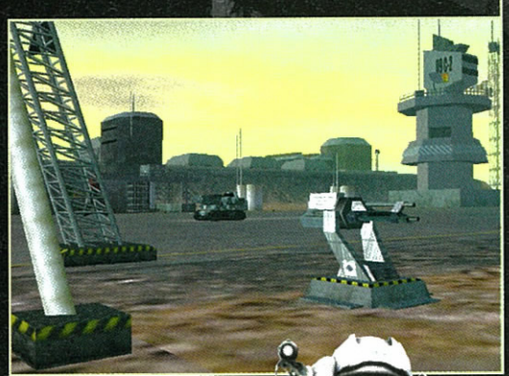
la plus efficace possible. On pourra par exemple les placer en hauteur, pour améliorer leur précision au tir et leur champ de vision, ou bien, plus vicieux, tenter d'attaquer l'ennemi sur ses flancs ou à revers, là ou les armures sont moins résistantes. OK, je sais, on vous a déjà servi cette bouillie plein de fois, en vous disant « hey les jeunes, vous allez voir, ça va être super au niveau des combats », et vous vous êtes finalement retrouvé devant un gros RTS de bourrins ou la seule tactique payante était de mettre le plus d'unités possibles sur le champ de bataille. Mais là, promis, juré, rrrrrshpouf, craché, ça ne se passera pas comme ça.

DES MODS BIEN SYMPAS

Les efforts de Massive pour redonner aux parties multijoueur un vrai aspect tactique ne s'arrêtent pas là. Outre le traditionnel deathmatch de brute, de nombreux autres types de jeu seront possibles. Nous aurons notamment droit au très intéressant mod Flagzone, qui demande aux joueurs, non plus de s'entretuer sans raison, mais de contrôler différents points stratégiques de la carte. Cette variante, qui rappelle un peu l'ancêtre Z des Bitmap Brothers (mais en beaucoup mieux hein, pas de panique), s'avère passionnante : bluff, embuscade, partie de cache-cache entre unités adverses, ou encore bombardement aveugle des zones sensibles, le jeu offrira une étendue de stratégies efficaces impressionnante. D'autre mods sont prévus, par exemple le Scorezone, où tous les joueurs s'affrontent pour le contrôle du centre de la carte. Nous devrions même voir apparaître après la sortie du jeu des campagnes de missions en coopératif, créées par Massive ou par d'autres, grâce à un puissant langage de script.

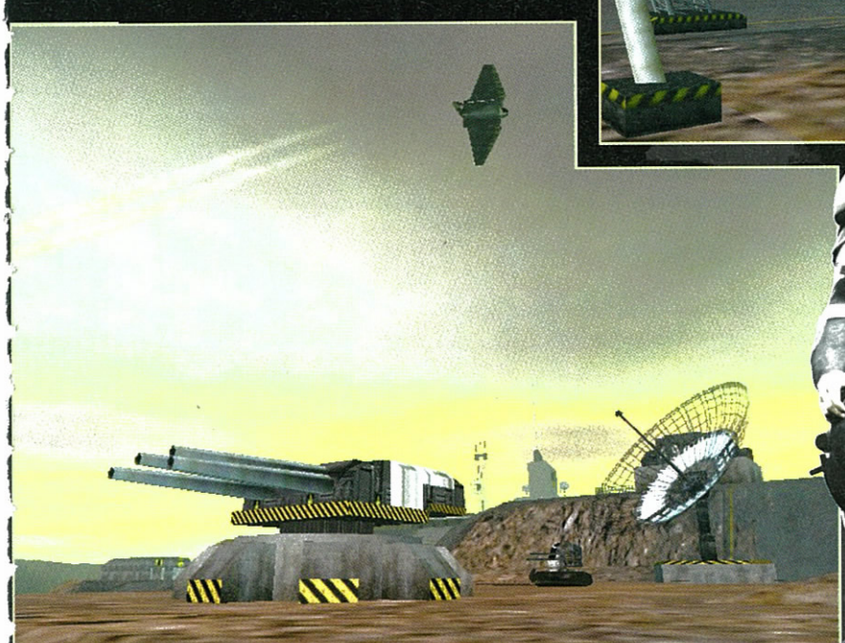




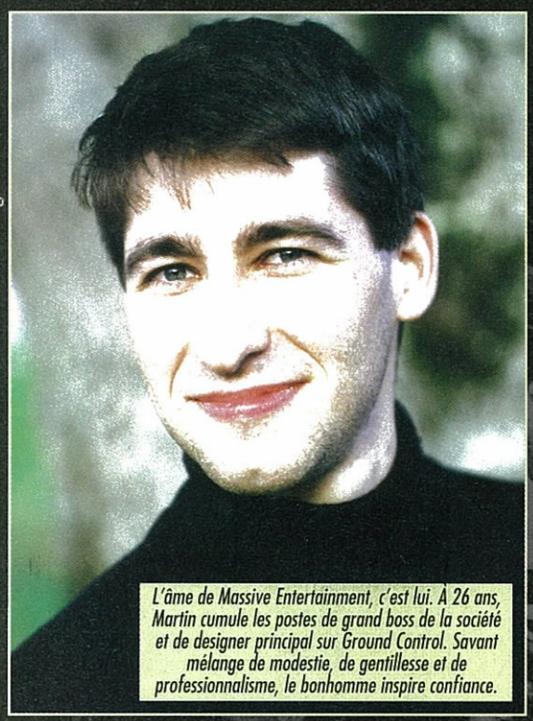


L'ÉTOFFE D'UN GRAND JEU

Allez, je vais tenter une petite analogie : Ground Control sera à Total Annihilation ce qu'une partie de Counter-Strike est à un deathmach de Quake 3. Certains diront que ces deux jeux ne peuvent pas être comparés. Pourtant, je ne peux pas m'empêcher de penser que les parties multijoueur de Total Annihilation auraient dû ressembler à celles de Ground Control. Plus tactique, plus stressant, plus fin, le bébé des développeurs suédois devrait ravir tous ceux qui en ont marre de se prendre des tôlées express par des rushers sans vergogne qui ne comptent que sur leurs réflexes et leur rapidité d'exécution (NDRC : La fin de la suprématie du Ivan le Fou ?). Avec son graphisme en béton, sa profondeur de jeu inhabituelle et ses modes réseau originaux, Ground Control a clairement l'étoffe d'un grand jeu. Il reste encore quelques mois aux designers pour régler tous ces petits détails (caractéristiques des unités, interface utilisateur...) qui décideront du sort du produit. Mais d'ores et déjà, c'est un titre à suivre pour tous les fans de RTS qui cherchent un peu plus de finesse et de stratégie dans ce genre de jeu. Après la déception causée par le mode multijoueur de Homeworld, le salut pourrait bien venir de Suède.



Quelques questions à Martin Walfisz



L'âme de Massive Entertainment, c'est lui. À 26 ans, Martin cumule les postes de grand boss de la société et de designer principal sur Ground Control. Savant mélange de modestie, de gentillesse et de professionnalisme, le bonhomme inspire confiance.





Joystick : Pouvez-vous nous dire ce qui vous a amené à faire des jeux vidéo ?
Martin Walfisz : J'ai toujours été un joueur. J'ai démarré sur un Commodore 64 lorsque j'avais 11 ans. Je n'ai jamais vraiment programmé dessus, mais j'ai appris un peu de Basic. En 1989, mon père a reçu un PC pour son travail, et j'ai commencé à l'utiliser beaucoup plus que lui. J'ai appris à programmer dessus, tout en continuant à jouer beaucoup. J'ai toujours pensé que je travaillerais dans ce domaine-là. Après avoir étudié à l'Université pendant quatre ans, j'ai soudainement réalisé que j'étais un ingénieur software, que j'avais les compétences nécessaires pour créer un jeu vidéo, et que le concept de jeu auquel je pensais pouvait marcher.

Cela a été dur de créer votre propre studio de développement ?
Oh oui ! Ce n'est vraiment pas facile du tout. Ma chance a été de ne pas savoir avant à quel point ça serait difficile. Mais bon, si c'était à refaire, je le referais sans hésiter. Alors, je ne dirai pas que c'est trop difficile de créer sa propre compagnie, mais que ça demande quand même de nombreux efforts. Durant les six premiers mois, nous avons dû recruter des gens, et faire qu'ils travaillent bien ensemble. Nous avons aussi expérimenté les technologies : ce fut un boulot assez dur.

Parlons de Ground Control. Quels sont, d'après vous, les deux ou trois principaux attraits du jeu ?
La première chose qui me paraît importante dans le jeu est qu'il s'agit d'un champ de bataille virtuel, qui prend place dans un environnement crédible. Les joueurs pourront aisément se dire : « Ça pourrait vraiment être comme ça dans le futur ». Nous avons aussi un système de contrôle très facile à utiliser, avec une interface utilisateur que nous avons voulu aussi simple que possible. Il y a toutes ces stratégies et ces tactiques possibles pour gagner, qui donnent une grande profondeur au jeu. Et puis, il y a le côté multiplayer du jeu, qui devrait être vraiment différent de ce que vous avez pu voir auparavant.

Quels ont été vos inspirations pour ce jeu ? Êtes-vous parti de zéro ou avez-vous repris quelques aspects des jeux existants ?
Je pense qu'on ne peut pas partir de zéro, il faut toujours chercher son inspiration dans d'autres jeux. Si on ne regarde pas les anciens jeux, on ne peut pas arriver à faire quelques chose de vraiment bien. Je me suis inspiré des jeux de stratégie en temps réel classiques : Warcraft 2, Command & Conquer. En fait, l'idée initiale était de pouvoir être plus proche des grenadiers de Command & Conquer : les voir sortir leur grenade, puis suivre celle-ci dans les airs avant qu'elle ne retombe sur un bâtiment. Mais je voulais aussi un jeu sans gestion des ressources, sans récolte à faire. Je ne voulais plus m'occuper de la production d'unités ou de bâtiments, mais plutôt me concentrer sur l'aspect tactique des combats. Et je suis heureux de voir que la direction que nous avons prise semble être la bonne.

Votre jeu sera-t-il ouvert, comme c'est en vogue actuellement, pour que les internautes, en particulier, puissent s'échanger des maps, créer de nouvelles unités ou de nouveaux modes de jeu ?
Nous allons certainement mettre l'éditeur de cartes sur le CD, ou, si nous ne le faisons pas, nous le distribuerons via Internet quelques semaines après la commercialisation du jeu. Nous avons inclus dans le jeu de nombreuses fonctionnalités pour le développer et l'étendre. Pour moi, ce serait très gratifiant que les gens pensent que le jeu est assez plaisant à jouer pour prendre le temps de l'améliorer. En ce qui concerne les unités, il sera possible d'en créer de nouvelles, même si ça n'est pas très facile. L'important serait de garder un certain équilibre entre les unités dans le jeu.

Après Ground Control, prévus pour le début de l'année prochaine, quels sont vos projets pour le futur ?
Je ne peux pas vraiment vous parler de tout ça. Nous avons déjà deux autres projets en phase de pré-production.

Il y a une suite à Ground Control parmi ces projets ?
Oui, vraiment, nous y pensons, mais nous n'avons encore rien décidé. Nous avons encore des tonnes d'idées que nous ne pourrons pas implémenter dans Ground Control, faute de temps. Donc si nous faisons une suite, nous aurons déjà plein de choses à mettre dedans.

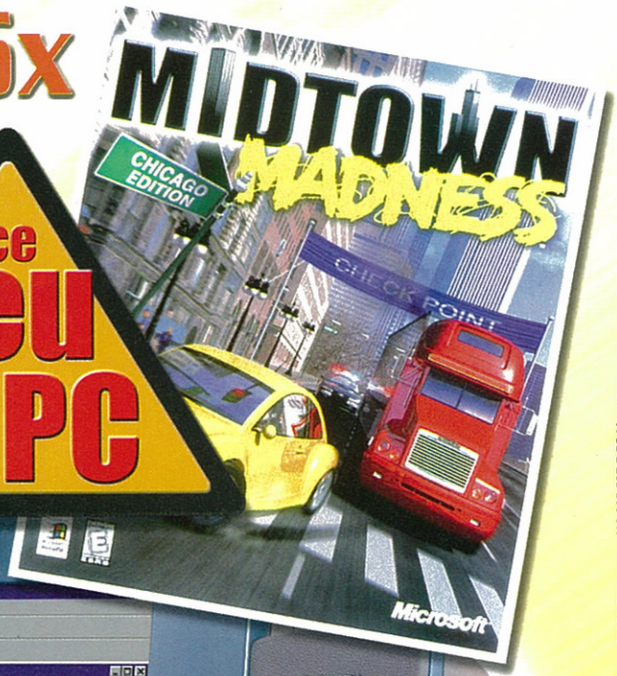


Petit combat de nuit, à la lueur des explosions.

Du 15 novembre 1999 au 1er janvier 2000

Pour l'achat d'un moniteur 17"* Philips 107 Sx Aqua ou Silver recevez** →

ce Jeu sur CD ROM PC





nouveau GARANTIE 3 ANS SUR SITE

Modalités de l'offre disponibles en magasin.
* diagonale du tube en pouces (41 cm vis.)
** pour 15F seulement

©1999 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft est une marque déposée de Microsoft Corporation. Les marques commerciales, les brevets de conception et les copyrights sont utilisés avec l'accord de leur propriétaire.

Philips France – SAS au capital de 111 000 000 € – 2, rue Benoît Malon – 92150 Suresnes – 402 805 527 RCS Nanterre

ALASKA

MONITEURS PHILIPS
CONCUS POUR VOTRE ENVIRONNEMENT
www.pcstuff.philips.com
Service Consommateurs : 01 64 80 54 54

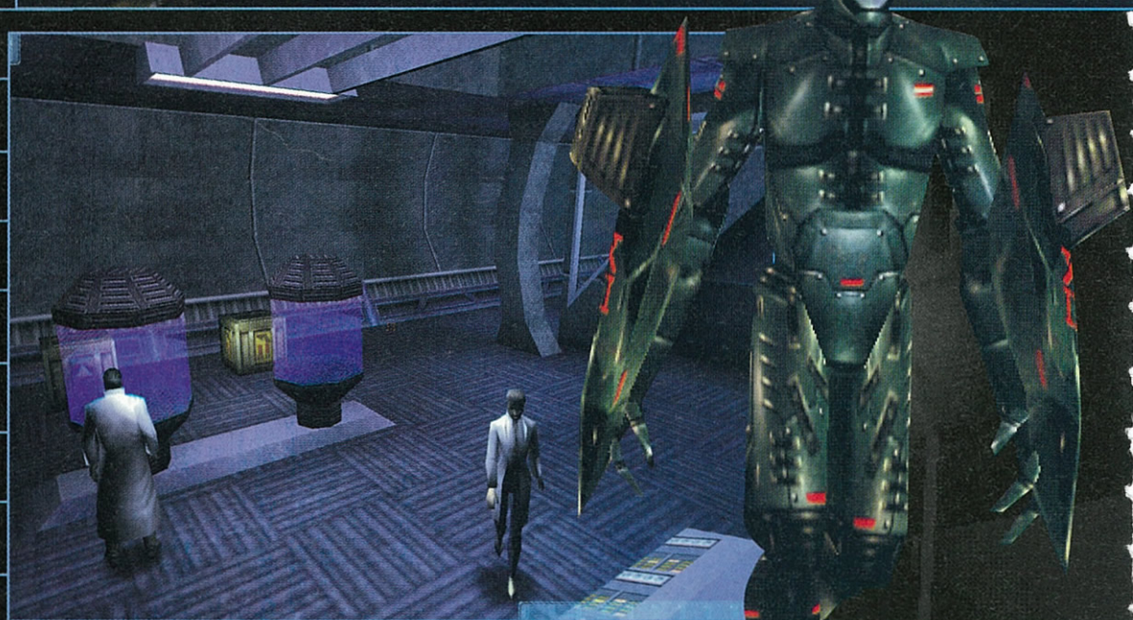
PHILIPS
Faisons toujours mieux.

Reportage

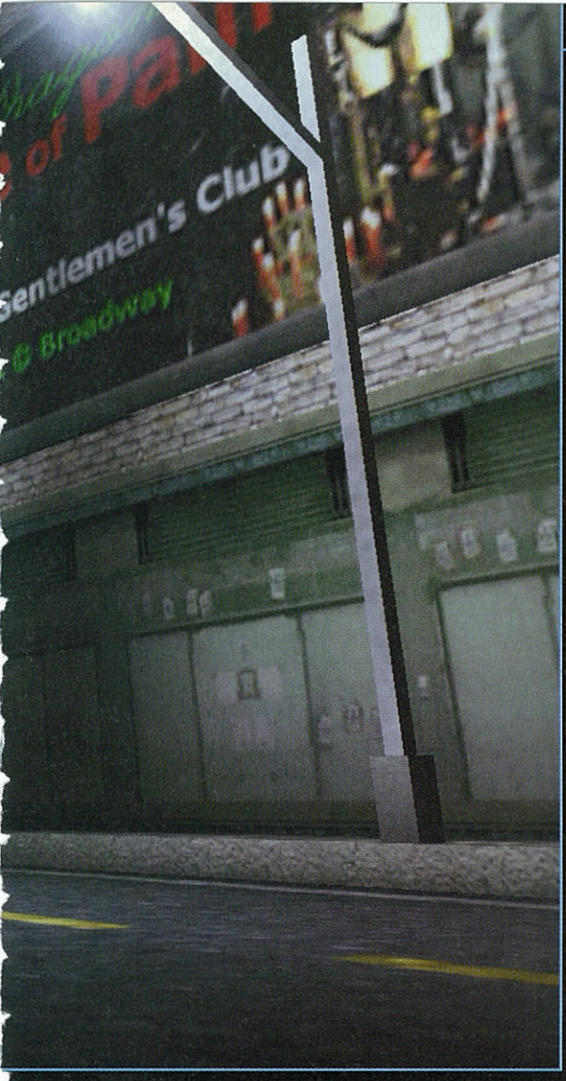
PAR WANDA



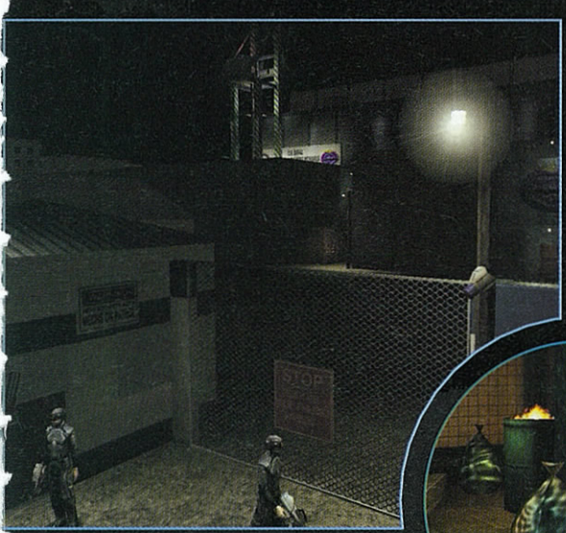
Depuis mon passage sur le stand Ion Storm de l'E3, en mai dernier, je voulais absolument rendre visite à l'équipe de Deus Ex. Après avoir tanné Eidos pendant des mois, après avoir loupé leur voyage de presse officiel pour cause de bouclage du Joy de novembre, après avoir bombardé de mails sans réponse le marketing d'Ion Storm, il n'y avait plus qu'une solution : s'adresser directement à Dieu. Un petit coup de fil à Warren Spector, et hop ! une heure plus tard, je me pointais chez eux. Faut dire que j'étais déjà à Austin. Ça aide.



Deus Ex



Aujourd'hui, tout le monde ne jure plus que par Quake III, Unreal, Half-Life, et compagnie, moi la première. L'attrait d'un bon jeu d'action en vue subjective n'est plus à prouver. Sauf que maintenant, le côté un peu bourrin, on commence à s'en lasser. Enfin, vous peut-être pas, mais moi si. D'ailleurs, les développeurs, ils l'ont bien senti que je commençais à me lasser, car ils cherchent de plus en plus à étoffer leurs jeux : et vazy que je te colle un peu d'I.A. et de tactique en solo, et puis des modes coopératifs chiadés et des scénarios en multi. Mais ça, vous me direz, on l'a déjà avec Unreal et Unreal Tournament, et surtout avec Half-Life et ses mods. Alors, qu'est-ce qu'ils vont pouvoir rajouter pour me plaire, mes amis développeurs ? La possibilité d'atteindre un objectif autrement qu'en tuant tout le monde ? Une histoire qui s'adapte en fonction de mes actions ? Une vraie personnalité pour mon héros ? Des NPC avec qui discuter, négocier, ou même se latter ? Un environnement dans lequel je me sente libre de m'exprimer en fonction de mon humeur, qu'elle soit bourrine, prudente, fourbe, tactique, ou que sais-je encore ? Une intrigue qui me prenne aux tripes et m'enchaîne à ma bécane pour de longues nuits sans sommeil ? Ben voilà. Je ne sais pas dans quelle mesure le jeu parfait existera un jour - celui qui permettra à tous les types de joueurs d'y trouver leur compte - mais en attendant, l'ambition de Deus Ex, c'est de réussir tout ça en même temps.

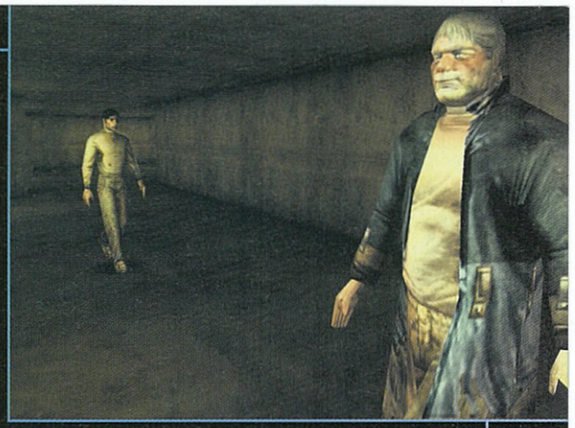






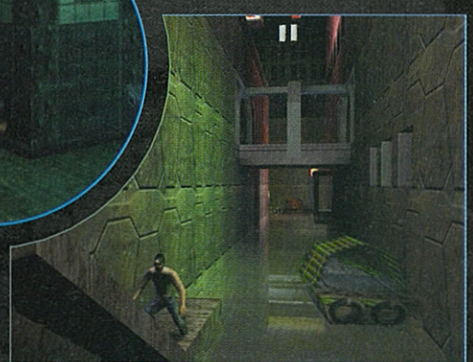
L'HISTOIRE DANS FIN

Le plus drôle de cette histoire, c'est que beaucoup de joueurs vont sans doute considérer Deus Ex comme un héritier super évolué de Doom et de Quake. Id Software, ainsi que tous les développeurs qui leur ont emboîté le pas dans la voie de l'action, ont clairement amené beaucoup de monde au jeu vidéo, par la simplicité et l'aspect « récompense immédiate » de leurs jeux. Le côté « je vise, je tire, je gagne » est terriblement efficace. Pour progresser, il n'y a pas grand-chose à maîtriser : il faut juste apprendre à faire ça plus vite, et en bougeant. Mais tout ce potentiel existait déjà avant Wolfenstein 3D. Celui qui a créé le jeu d'action en vue subjective ne s'appelle pas John Carmack, mais Warren Spector (voir encadré). Deus Ex ne s'inscrit pas dans la lignée de Doom, mais bel et bien dans celle d'Ultima Underworld et de System Shock. Tandis que Doom et ses successeurs exploraient la voie de l'action pure, Ultima Underworld creusait davantage celle du jeu de rôle (Ultima oblige) et System Shock celui de l'aventure et de l'immersion. System Shock est sorti en 1994, au moment de la grande mode de la réalité virtuelle ; il était d'ailleurs un des premiers à supporter les casques virtuels et le son 3D. Les créateurs d'Half-Life n'ont fait que s'inspirer de cette profondeur pour étoffer l'action de leur Quake-like. Et aujourd'hui, en offrant de vraies possibilités d'action à son Deus Ex, Warren Spector poursuit sa propre voie : offrir à tous les joueurs les moyens de s'exprimer, de jouer le rôle de leur choix. Jouer un rôle. Jeu de rôle. La boucle est bouclée.









GENRE : AVENTURE/ACTION/ROLE
ÉDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : ION STORM, AUSTIN ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : MARS 2000
WEB : WWW.IONSTORM.COM

AVENTURE/ ROLE/ACTION

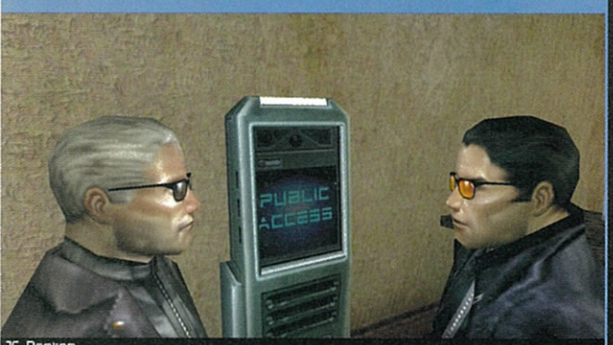
Du coup, décrire précisément Deus Ex s'avère une tâche un tantinet difficile. Comme Warren Spector le dit lui-même : « J'ai donné des cauchemars au marketing d'Ion Storm. » Et quand on insiste auprès de l'équipe pour lui faire cracher des précisions, elle répond par le jeu des mélanges : « Deus Ex est un mix entre Ultima Underworld, System

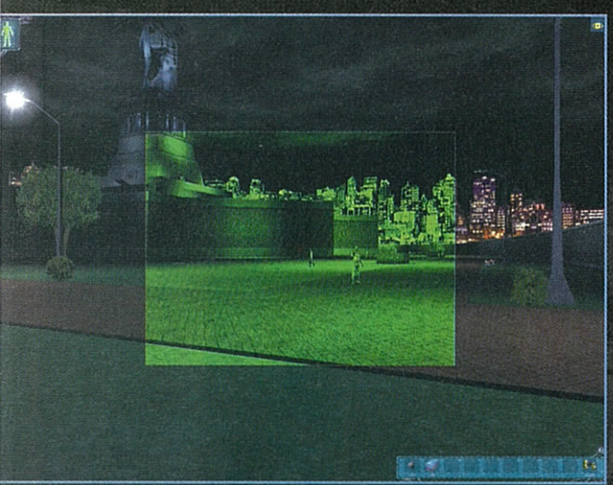
Deus Ex



La richesse du jeu se trouve également dans la diversité d'apparence de ses NPC : 15 ou 16 modèles très différents servent de base à plus d'une centaine de NPC, au look totalement unique.

À droite, c'est vous : JC Denton, un mec dont le look me fait vaguement penser à Neo, le super héros de Matrix. Allez, flippez pas, rien ne dit que vous êtes l'élu.





L'augmentation des yeux vous permettra, au choix, de voir la nuit ou de zoomer sur des détails. Exemple : la petite crotte au centre de l'écran principal est en fait un pigeon, celui que vous voyez dans la petite fenêtre de gauche. (Coût de l'opération : 20 fps en moins.)

Shock, Half-Life, Blade Runner, Thief... » Moi, plus prosaïquement, j'ai traduit ça par Aventure/Action/Rôle. Sauf que je ne suis pas bien certaine d'avoir mis ces 3 mots dans le bon ordre. Ni de ne rien avoir oublié. Mais bon, à qui la faute ? Pas à Warren Spector en tout cas, puisque fin 1997, quand il va voir les éditeurs avec un projet de petit jeu d'action, tout le monde s'offusque. « Quoi ? Mais de toi, on attend un grand jeu de rôle épique. Tu ne veux pas plutôt nous proposer un truc comme ça ? - Ben si, je veux bien moi, mais ça va vous coûter deux fois plus cher et tripler vos risques. - D'accord, ça marche. » Et voilà comment débute l'aventure Deus Ex, au printemps 1998. Et voilà comment aujourd'hui, je ne sais pas par quel bout l'attaquer pour vous en parler. Si encore c'était un petit jeu de merde... Mais non : Deus Ex pue le chef-d'œuvre à plein nez. Avant même de poser mes pattes avides sur le clavier et la souris de son designer principal, Harvey Smith (qui me faisait la démo du jeu), et de goûter le bonheur d'évoluer dans son univers, j'étais sous le charme de son ambiance néo-futuriste. Allez zou ! Assez tergiversé, je me lance. Aventure/Rôle/Action, que j'ai dit. Eh ben, on va vous faire ça dans l'ordre.



UN VRAI JEU D'AVENTURE

Deus Ex possède toutes les caractéristiques de l'aventure qui se respecte, avec le double effet Kiss Cool d'une histoire qui se déroule dans un futur proche. Traduction : les environnements nous seront suffisamment familiers pour qu'on entre de plain pied dans l'intrigue, et on aura accès à tout un tas de gadgets bien tripants, comme la bioénergie, pour ouvrir nos sens à des perceptions nouvelles. Wahou ! On est donc balancé 50 ans dans le futur, dans un monde pré-apocalyptique où règnent allègrement racisme, insécurité, tensions sociales et hautes technologies. En tant qu'agent antiterroriste au service de l'UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition), il vous faudra déjouer les plans maléfiques d'un tas d'individus peu recommandables, traîner dans des quartiers louches à des heures indues, communiquer avec votre hiérarchie et vos informateurs, pister, traquer, espionner, recouper les faits, résoudre des énigmes, vous débarrasser de témoins gênants, récupérer de la thune par tous les moyens possibles... Même si le jeu se déroule sans coupures explicites, du début aux 3 fins possibles, le scénario s'articulera quand même sur une base de missions et de sous-missions à accomplir, lesquelles vous mèneront de New York à Paris, en passant par Hong-Kong et l'Area 51. Au cours de votre périple, vous découvrirez petit à petit l'existence d'une vaste conspiration visant à asservir le monde. C'est quand même la moindre des choses que de gros méchants cherchent à profiter de cette période trouble pour tirer un peu plus la couverture à eux, non ? Mais du coup, comme complot va de pair avec faux-semblants, il vous faudra constamment tout remettre en question : les apparences, les faits, la confiance que vous placez en ceux avec qui vous traitez, et même en vos supérieurs.

LINÉARITÉ BIEN CAMOUFLÉE

L'intrigue de Deus Ex n'est sans doute pas aussi compliquée que celle du Blade Runner de Westwood : hormis l'embranchement final menant aux 3 fins distinctes, les grandes étapes de son scénario ne changeront pas d'une partie sur l'autre. Mais sa richesse promet une immersion comparable sur le plan qualitatif, autant dans l'ambiance que dans les réactions du monde face à vos attitudes et à vos choix : les personnages que vous aurez tués disparaîtront à jamais, emportant avec eux leurs éventuels secrets. Ceux avec qui vous aurez interagi se souviendront de vous, en bien comme en mal, et ceux avec qui ils sont en contact vous connaîtront déjà. Et ainsi de suite. À vous de choisir votre solution pour résoudre les difficultés qui se présentent, votre attitude face aux personnes que vous rencontrerez, et votre chemin pour atteindre l'objectif que le scénario vous aura fixé. À vous de récupérer de l'argent pour mener



WARREN SPECTOR

Warren Spector a fait ses débuts dans le jeu vidéo à Austin en 1987, chez Origin, sur Ultima VI et Wing Commander 1, ce qui aurait pu être pire, n'est-ce pas Moulinex ? Il a ensuite dirigé Ultima VII, part 2 : Serpent Isle, et Wings of Glory. Puis il a fait les 2 Ultima Underworld et System Shock 1, avec Doug Church, toujours à Austin, mais pour le compte de LookingGlass Technologies. Il a traversé ensuite une période un peu obscure - dont je vous parlerai sans doute un jour, car ce mec-là a vraiment beaucoup de choses à nous apprendre - pour finalement se laisser convaincre par John Romero de venir développer son projet actuel au sein de la jeune équipe d'Ion Storm. Par la profondeur de sa pensée, par la constance de sa démarche conceptuelle, comme par son incroyable modestie, il s'est imposé comme un grand, un très grand monsieur de cette industrie. Si vous avez le moyen de vous connecter au Net, je vous conseille d'aller sur www.joystick.fr pour écouter l'interview que j'ai faite à l'occasion de ma visite là-bas.



Harvey Smith, alias Witchboy pour les intimes, vient aussi de chez Origin. Si Warren Spector pond les concepts, sa tâche à lui est d'en faire un jeu. Tout simplement.

à bien vos négociations, que ce soit en monnayant vos services pour des jobs annexes, en vendant des armes, en volant des NPC, ou même en cambriolant des distributeurs. À vous de le dépenser en armes, en infos, en pots-de-vin et en ressources diverses. Et surtout, à vous le bonheur de plonger dans cet univers cohérent pendant des heures : environ 50 heures selon les estimations des développeurs. C'est d'ailleurs sur le plan quantitatif que s'arrête la comparaison avec Blade Runner. Car, entre nous, même si les gars de Westwood ont réalisé un travail colossal sur leur jeu, combien parmi vous y ont joué plus de deux fois ?

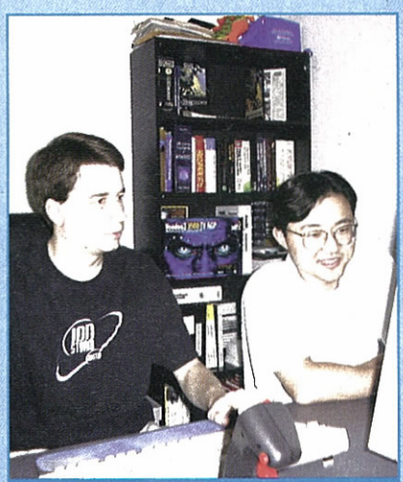
UN VRAI JEU DE ROLE

Oui, je triche. Normalement, j'aurais d'abord dû vous parler de la partie Action. Mais bon, c'est MON texte, après tout. Alors voilà : en début de partie, vous aurez à attribuer un petit nombre de points entre différentes compétences. Si petit que je le soupçonne d'être là uniquement pour attirer notre attention sur le potentiel du jeu, ce qui a d'ailleurs très bien marché avec moi, puisque j'ai commencé à lire très attentivement la description de chaque compétence... Jusqu'à ce que Harvey Smith m'interrompe en lançant la partie. J'ai quand même eu le temps de repérer une douzaine de compétences diverses, dont informatique (pour avoir accès aux réseaux et verrouiller/déverrouiller plein de trucs à distance), démolition, crochetage de portes, médecine, natation, maîtrise des armes, etc. Au cours du jeu, vous récupérerez de nouveaux points de compétences en réussissant vos objectifs, principaux comme secondaires. En attribuant ces points aux compétences de votre choix, vous aurez ainsi la possibilité de passer de « Untrained » (état initial) à « Trained » pour un tiers d'entre elles, à « Advanced » pour un autre tiers, et à « Master » pour le dernier tiers. (La répartition finale entre les différents états ne sera peut-être pas exactement celle-ci, mais l'idée restera la même : vous ne pourrez pas être « Master » en tout. Il vous faudra faire des choix.) Parallèlement, en pillant des laboratoires de nanotechnologie ou au hasard de vos rencontres (avec un gentil docteur, par exemple), vous récupérerez aussi des « Augmentations » bio-énergétiques, qui amélioreront vos yeux, vos jambes, votre tête... Mais là encore, il vous faudra à chaque fois choisir entre deux améliorations possibles, qui influeront sur la manière dont vous jouerez la suite.



Il y aura un certain nombre de personnages récurrents dans le jeu, comme votre frère Paul Denton, le seul autre nano-agent de l'UNATCO.

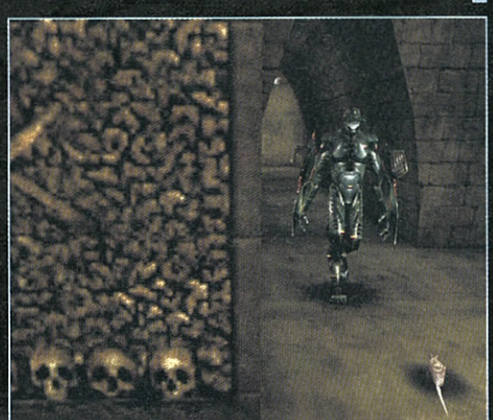
ARTS ET TECHNIQUE



Chris Norden (à gauche) montre à Jay Lee (artiste principal), visiblement comblé, les zoulis effets de laser qu'il a réussi à obtenir. C'est-y pas mignon ?

Une des clés de Deus Ex réside dans la redoutable qualité de son équipe. Chris Norden, le programmeur principal, s'est notamment illustré dans la série de Longbow. (Eh oui, encore un dissident d'Origin. Austin en regorge.) Pour Deus Ex, sur la base du moteur d'Unreal - ce qui veut dire que Deus Ex sera Direct3D, Glide, OpenGL et PowerVR - il a réussi à ménager aux artistes la possibilité de créer des décors en extérieur de grande qualité, à grand renfort de bidouillages, incluant la réduction dynamique des polygones sur les objets et les personnages. Pour l'animation des persos, originellement gérés sous forme de cylindres, il a développé un système permettant d'estimer (en fonction du point d'impact, de la direction dans laquelle regarde le personnage touché, et de la provenance du tir) quelle zone du corps a été touchée, ce qui permet de lancer l'animation adéquate. Évidemment, du coup, les artistes ont eu du boulot : pas moins de 35 animations différentes pour chacun des 15 ou 16 persos du jeu. Mais bon, le résultat en jette. Le seul regret qu'on peut avoir sur ce jeu, c'est l'absence probable d'un mode multijoueur à sa sortie : le jeu solo a accaparé tout leur temps - ce qui peut aisément se comprendre, vu le boulot réalisé - et Warren Spector n'est pas du style à laisser partir un truc bâclé. Patch ? Add-on ? Il faut attendre encore un peu pour savoir ce qu'il en sera finalement.



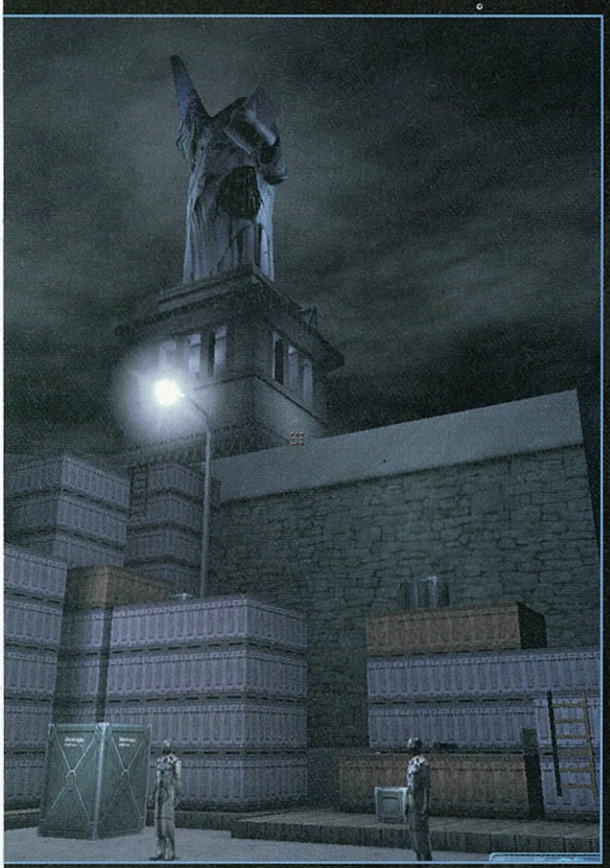


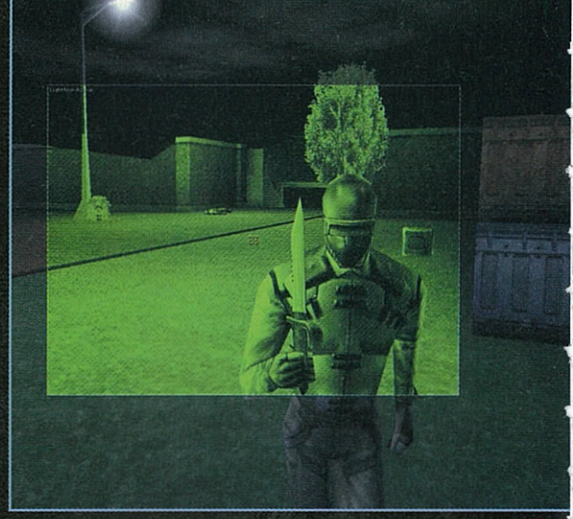
Deus Ex



UN JEU D'ACTION

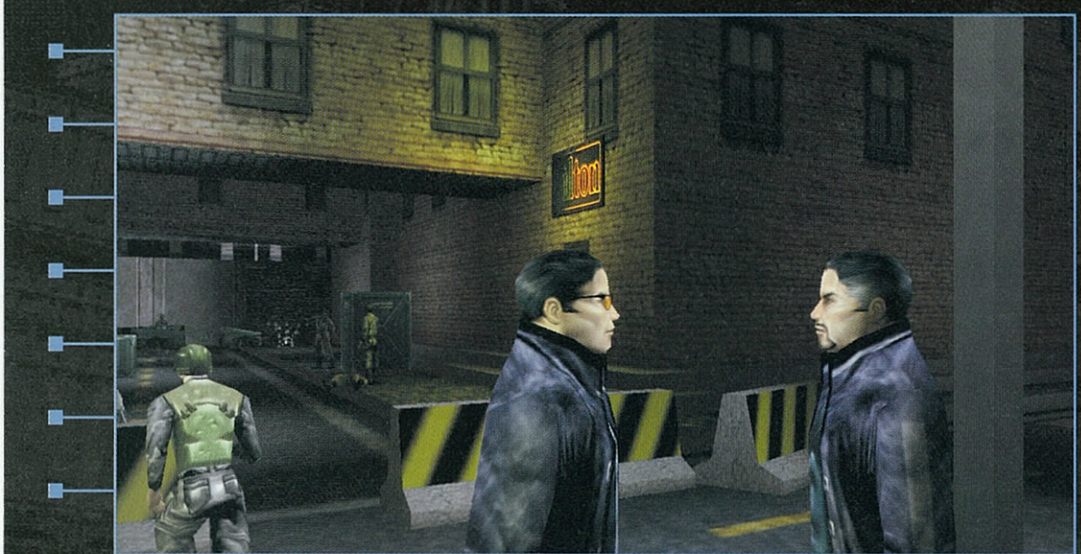
Vue subjective, moteur d'Unreal, système d'animation des persos retravaillé pour qu'ils encaissent les impacts de manière réaliste, 4 compétences pour la maîtrise des différents types d'armes, des augmentations dédiées... Oui, tous les ingrédients d'un bon, d'un très bon jeu d'action sont réunis. Par exemple, vous dégotterez l'augmentation des jambes dans une des premières missions du jeu. Si vous pouvez alors choisir « se déplacer silencieusement » pour vous la jouer embusqué, vous pourrez aussi préférer « courir plus vite/sauter plus haut ». Pareil pour les compétences : si vous pouvez finir le jeu avec une fenêtre qui tremble à chaque fois que vous essaierez de sniper (l'effet est assez génial, soit dit en passant), vous pourrez aussi développer vos compétences en armes, ce qui aura le double avantage de vous rendre plus précis et d'augmenter les dégâts causés par vos balles. De même, si vous pouvez détourner l'attention d'un NPC en balançant une bouteille dans un coin, vous pourrez aussi vous en servir comme d'un projectile. Si le fait de boire de l'alcool altère votre précision de tir, en boire un peu vous remettra de la vie (les lieux communs ont la vie dure : dans la vraie vie, je vous déconseille cette méthode !).

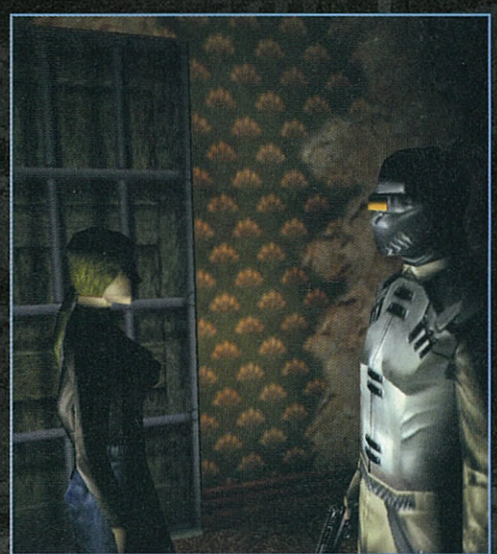




Si le fait de vous améliorer en informatique vous ouvre des menus plus étendus sur les consoles que vous rencontrerez, rien ne vous obligera à désactiver les caméras de surveillance avant d'entrer dans un bâtiment. Si le fait d'être médecin vous permet de soigner avec plus d'efficacité une zone particulière de votre corps, vous pourrez carburer au kit de secours de base. Bref, si vous voulez courir et tirer sur tout ce qui bouge, vous pourrez le faire. Évidemment, vous passerez à côté de plein de choses. Mais ceux qui choisiront une autre voie passeront également à côté de certaines choses que vous vivrez. C'est un peu comme dans la vraie vie, quoi. Choisir un truc, c'est renoncer au reste. Sauf que dans la vraie vie, on ne peut ni rejouer la partie, ni sauvegarder en cours de route. Comme quoi, avec le temps, les développeurs s'améliorent.







L'ARCADE 100% ADRÉNALINE !



- 21 véhicules : de la Subaru Impreza 555 à la Renault Maxi Mégane
- Une fluidité et une jouabilité impressionnantes, dans des décors réalistes et variés
- 6 modes de jeu, avec écran splité et multijoueur (4 pilotes en réseau)
- Les sensations du jeu d'arcade enfin sur PC !





SEGA RALLY 2

SEGA RALLY™

CHAMPIONSHIP

SEGA PC™

empire SPORT

Retrouvez ce jeu dans tous les magasins FNAC

www.ubisoft.fr

Ubi Soft ENTERTAINMENT

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999. Published by Empire Interactive. Empire Interactive is a trademark of Entertainment International (UK) Ltd.

Le top de la rédac

RESEAU

COUNTERSTRIKE HALF-LIFE
INDÉPENDANTS

BATTLEZONE
ACTIVISION

ASHERON'S CALL
TURBINE

TRIBES
DYNAMIX

ULTIMA ONLINE
ORIGIN

EVERQUEST
989 STUDIOS



STRATÉGIE

AGE OF EMPIRES 2
MICROSOFT

HOMEWORLD
RELIC

HEROES 3
NEW WORLD

WARZONE 2100
PUMPKIN STUDIOS

CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION

TOTAL A./ CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG



SIMULATION

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS

ROGUE SPEAR
RED STORM

FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT

GP 500
MICROPROSE

FLY !
TERMINAL REALITY

MECHWARRIOR 3
ZIPPER

X-WING ALLIANCE
TOTALLY GAMES

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS



JEUX DE RÔLE

MIGHT & MAGIC 7
NEW WORLD

BALDUR'S GATE
BIOWARE/BLACK ISLE

FALLOUT 2
INTERPLAY

DAGGERFALL
BETHESDA



AVENTURE

OMIKRON : THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS

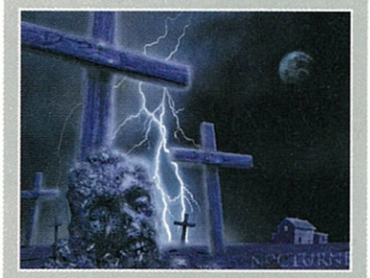
NOCTURNE
TERMINAL REALITY/GOD

GABRIEL KNIGHT 3
SIERRA

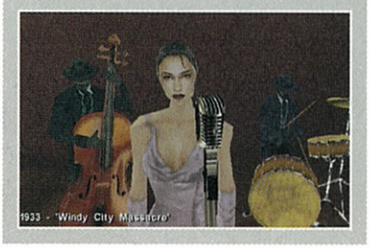
THE LONGUEST JOURNEY
FUNCOM

GRIM FANDANGO
LUCAS ARTS

RIVEN
CYAN







ARCADE/ACTION

FIFA 2000
EA SPORTS

BUST A MOVE 4
TAITO

MIDTOWN MADNESS
ANGEL

ARCADE/ACTION (SUITE)

HALF-LIFE
VALVE

QUAKE 2 & MODS
ID SOFTWARE

MOTOCROSS MADNESS
MICROSOFT

DRAKAN
SURREAL



LE TOP PREVIOU

ULTIMA 9
JEU DE RÔLE
ORIGIN

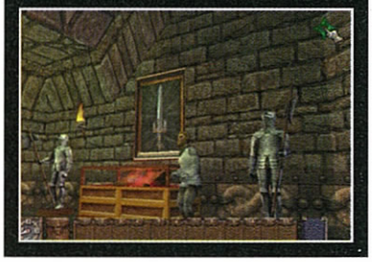
DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD

HALF-LIFE OPPOSING FORCES
SHOOT
GEARBOX

PLANETSCAPE TORMENT
JEU DE RÔLE
BLACK ISLE

BATTLEZONE 2
ACTION/STRATÉGIE
PANDEMIC STUDIOS

FLANKER 2 SU-27
SIMULATION
MINDSCAPE



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, Permedia 2, S3 Virge)

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

Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)

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

Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)

Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)

Fonctionne directement sous Windows 95

Fonctionne sous Windows NT 4.0

Fonctionne sous DOS

Fonctionne en mode DOS avec Windows 95

Utilise le MMX

Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft

40 Bevark

50 Moyen

60 Pas mal

70 Bien

80 Très bien

90 Exceptionnel











STOP
SURARMEMENT
NOW!
ACHETER DU MATOS RAS-LE-BOL D'

Rally Championship Edition 2000

MEGASTAR joystick

Simulation de rallye de l'an 2000 pour joueurs confirmés - PC CD-Rom



joystick 109 À VOIR SUR LE CD-ROM N°



Ah ah ! il est bien vert, le Casque. Le fourbe avait échangé le test de Toca 2 contre celui de Rally 2000 (enfin « Rally 99 », avant qu'il ne prenne huit mois de retard dans les jantes...). Eh bien maintenant, il s'en mord les gants de course, parce que cette simulation de rallye enterre définitivement la (peu nombreuse) concurrence à dix pieds sous terre. Ça lui apprendra à retirer le bon pain de la bouche de l'honnête pigiste.





Et merde, j'ai comme l'impression que je viens de griller connement le suspense... Pffff... Pourtant c'est bien marqué dans le Manuel Officiel du Testeur : « Reglou numérou oune : Tou ne dira qu'à la fine si le joueu il est boueno ou pas boueno... » Là, je vous cite l'édition slave du manuel, c'est pour ça que je prends un accent. OK, ça ne ressemble pas trop à du slave, mais c'est tout ce que j'ai en stock comme accent foireux pour l'instant. Il me restait bien un peu de portugais en réserve, mais il a déjà servi il y a deux mois. Et faut pas abuser des bonnes choses, c'est pas bon pour le cholestérol. Remarquez, j'avais aussi un peu de suédois, mais c'est trop balèze à simuler, désolé. Au fait, je ne sais pas si vous avez remarqué, mais c'est incroyable cette sale manie que certains ont de commencer leurs tests en parlant de trucs débiles. Pourtant, on fait gaffe, hein, faut pas croire. Tenez, moi par exemple, je me dis souvent : « Bon allez Fish, on va faire ça dans les règles du lard. Tu introduis ton sujet, tu cherches un angle, tu développes de façon structurée, et puis enfin, tu balances une p'tite conclusion, un poil polémique si possible, comme à la télé quoi ». C'est quand même pas compliqué, tain', on apprend ça au collège. Et bah non, le premier paragraphe, il parle toujours d'autre chose. Normalement, c'est à ce moment précis que Moulinex rajoute un NDRC en espérant que le test commence bientôt. Et évidemment, il ne commence pas avant le second paragraphe, le méchant test. Alors du coup, il s'énerve, et pour se calmer, il joue du biniou électrique. Bon, le biniou, a priori on n'a rien contre à la rédac'. Ça serait même plutôt le contraire. Nan, le vrai problème, c'est qu'il nous oblige à manger des crêpes aux huîtres pendant qu'il s'accompagne en chantant « J'entends le loup, le renard, et le hamster ». Oui, ce n'est pas un hamster, mais faut pas contrarier un breton qui renoue avec ses racines. Normalement, on devrait trouver ici un second NDRC, enfin je pense. Allez, j'arrête là, parce que le second paragraphe arrive à grands pas et que le boulot, c'est le boulot. Au fait, je vous ai déjà parlé de... non rien. (NDRC : vous avez vu, j'ai pas cédé à la provocation. Ah ben si, kaor'ch ki dhu !).



Un jeu qu'il est boueno, donc

Ça y est. J'ai enfilé mon bleu de travail et mes chaussures de sécurité, je vais pouvoir commencer à bosser. Alors voilà, Rally 2000 est la dernière production de Magnetic Fields, petit studio de développement anglais, géniteur d'une longue série de simulations...de rallye. Le premier d'entre eux fut Rally Championship, suivi d'International Rally Championship (et je ne parle pas de l'add-on X-Miles. Ah ben tiens, si finalement). Comme les joueurs ont largement plébiscité leurs jeux, ces sympathiques non-mangeurs de cuisses batraciennes se sont lancés dans une troisième mouture de la seule et unique chose qu'ils savent faire : des simulations... de rallye. C'est dingue cette impression que l'on a de se répéter, parfois. Ce jeu de... rallye revient aux sources puisqu'il traite à nouveau du

Test

Rally Championship Edition 2000



Nom de Dieu, je n'ai jamais vu un flanc de montagne aussi beau (à gauche). ▲



« Beau à pleurer » est encore une expression un peu faible pour désigner le graphisme du soft. ▼



REMARQUE :
On aurait apprécié des bruits de moteur plus « agressifs ». Certains font trop penser à des bruits de mob'. Par contre, bon point pour la gestion de la 3D, pour ceux qui sont équipés du matos adéquat (bruit du moteur à l'avant, échappement à l'arrière, etc.)



▲ *Les routes anglaises sont piégeuses, c'est un fait prouvé. D'ailleurs, voici la preuve.*

Chaque voiture est composée de 14 points vitaux.



On apprécie la perspective comme il se doit. Et en plus, ça ne clippe pratiquement pas. ▶

championnat anglais, à l'instar du premier, et au contraire du second. Ah ah, vous en avez bavé pour la lire cette phrase, hein ? C'est normal, c'était fait pour. Bref, c'est de la route défoncée, terreuse, enneigée, glissante et bitumée que vous allez rencontrer le long des 36 étapes qui composent le Mobil 1 BRC (British Rally Championship). Grâce à la licence officielle, vous aurez la joie de retrouver les vrais tracés et les vraies voitures engagées dans l'épreuve. Je sais, ce n'est pas la première fois qu'on nous fait le coup de la « vérité vraie », mais rarement ce terme a été plus adapté pour un jeu de ce type. En effet, les tracés et les engins ont été recréés avec une précision de maniaque. Il faut dire que toutes les étapes ont fait l'objet d'une modélisation à l'aide de vidéos embarquées dans des voitures, et que, du coup, les designers ont eu tout le loisir de peaufiner le graphisme au pixel près. Autant vous le dire tout de suite : le résultat est d'autant plus exaltant que les étapes durent rarement moins de dix minutes. Certaines dépassent même les vingt-deux minutes, ce qui vous laisse imaginer la longueur de celles-ci. Mises bout à bout, cela représente plus de 640 km de pistes à dévaler à tombeau ouvert.

640 km de bonheur, oui madame

Ce qui est bien avec Rally 2000, c'est que l'on peut y jouer de différentes façons. La première, classique et un rien entendue, consiste à rouler le plus vite possible pour se hisser en tête du classement. Ça, on connaissait déjà. La seconde, certes moins glorieuse mais tout aussi plaisante, est de faire du tourisme. Oui, vous avez bien lu. Faire du tourisme. Et pourquoi donc, vous demandez-vous dans un râle exutoire et interrogatif ? Eh bien parce que Rally 2000 est plus que magnifique, et que rouler pépère permet de mieux admirer le paysage. Pour la peine, on se mettrait même à voter écolo aux prochaines municipales. Nan je déconne. Quoique, vous faites comme vous voulez, hein, vous êtes libre de voter pour qui vous voulez. C'est comme le Big Deal de Lagaf, vous êtes tout à fait libre de regarder cette émission de merde. Les Droits de l'Homme de regarder des émissions de merde, ça se discute pas. Je disais donc que pour un peu, après avoir vu le graphisme du soft, on se laisserait pousser la barbe pour y planter des marguerites. Les textures sont hallucinantes de beauté et de bon goût. C'est une sorte de mélange entre le photo-réalisme et le dessiné, le tout rehaussé d'une palette mitonnée aux petits oignons. Les types de piste (gravillons, bitume, terre, etc.) s'enchaînent de façon totalement invisible, sans qu'un seul raccord de texture ne vienne ternir le tableau. Les rares objets présents sur le bord de la route (la majorité des épreuves se déroulent en pleine campagne), comme les maisons, les cabines téléphoniques, les rondins de bois, les ponts où encore les murets, sont également représentés de manière incroyable. Mais ce qui frappe le plus, c'est le réalisme de la nature. Les p'tits gars de Magnetic Fields ont réussi à modéliser les étapes, dont je vous rappelle que certaines durent plus de vingt minutes, avec un succès tel que jamais l'impression de répétition dans le décor ne s'installe. Il existe plus d'arbres différents que de boutons sur le visage de Sébastien Gambier, l'ennemi d'enfance de Gana, car il n'arrêtait pas de lui casser la gueule à la récré. Bon, le jour où Gana a fait du judo, les choses sont rentrées dans l'ordre, mais notre CD-master a semble-t-il été très marqué par cette épreuve. Maintenant, si vous trouvez des trucs bizarres sur le CD, vous comprendrez pourquoi, c'est sa névrose qui ressort. Bref, arbres, rochers, herbes et pissenlits défilent sans que l'on ait l'impression

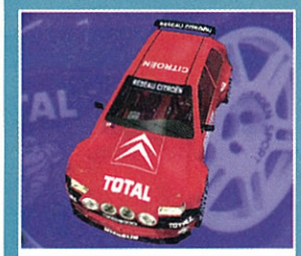


Les voitures, donc

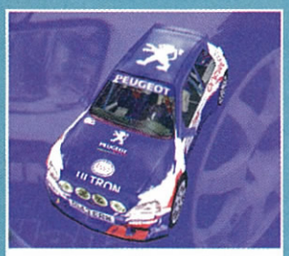
Les 23 voitures de Rally 2000 Championship sont divisées en plusieurs catégories, en fonction de leur puissance. Les moins performantes sont les A5, et les plus puissantes les A8. Ces dernières ne seront disponibles que lorsque vous aurez terminé les courses du mode Arcade. Votre œil exercé remarquera que nous n'en présentons ici que 22. Cela signifierait-il que la dernière est cachée à l'insu de votre plein gré ? Mmmmhh ? Dites voir donc ?


Ford Puma (A5)

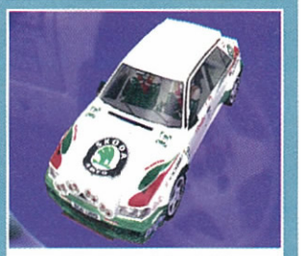

Nissan micra maxi (A5)

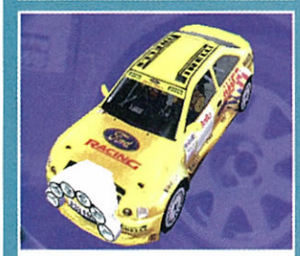

Citroën Saxo (A6)


Honda Civic (A6)


Peugeot 106 maxi (A6)


Proton Compact (A6)

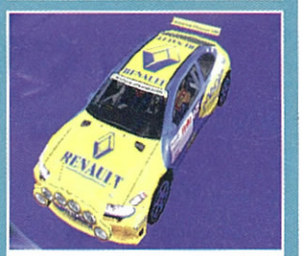

Skoda Felicia (A6)


Ford Escort maxi (A7)


Ford Escort RS 2000 (A7)


Hyundai coupé evo II (A7)


Nissan Almera (A7)


Renault Megane (A7)


Seat Ibiza Cupra Sport (A7)

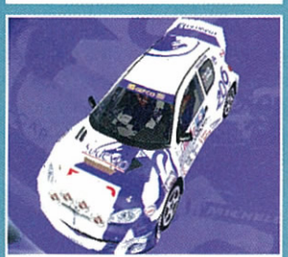

Skoda Octavia (A7)


Vauxhall Astra (A7)


Volkswagen golf gti mkIV


Mitsubishi lancer evo IV (A8)

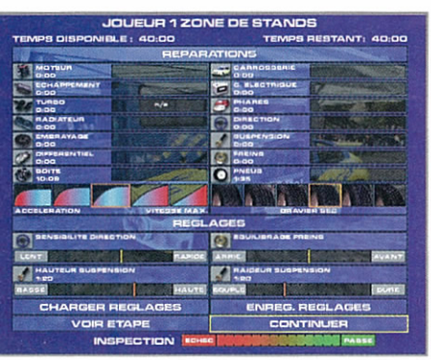

Mitsubishi lancer evo V (A8)


Peugeot 206 wrc (A8)


Proton Wira/persona (A8)


Seat Cordoba wrc (A8)


Subaru Impreza wrc (A8)



▲ *Voici le tableau réunissant les réparations et les réglages à effectuer. Votre voiture est composée de 14 point vitaux, qu'il faudra penser à réparer pour ne pas être disqualifié. Si vous dépassez le temps imparti pour les réparations, vous écoperez de pénalités.*

de voir deux fois la même la chose. Très bon point également pour le bitmap servant d'horizon, parfaitement en phase avec le reste du graphisme. Seul regret : les nuages sont dramatiquement statiques.

Des voitures qui assurent

Mais ne croyez pas que ce souci du détail est réservé à l'environnement, loin de là. Manifestement, les 23 caisses ont été passées dans le même moule à maniaquerie que le reste de la production. Tout d'abord, les textures sont très classes, pas baveuses pour un sou, et bien évidemment conformes aux décos originales. Cela n'empêche pas certaines d'entre elles d'être à vomir, comme le rose bonbon chimique de la Mitsubishi Lancer. Sur le plan des détails, on notera la présence des béquets arrières, des rampes de phares pour les épreuves de nuit, des arceaux de sécurité, de la roue de secours sanglée derrière le siège conducteur, des essuie-glaces fonctionnels, du pot d'échappement par lequel on voit les gaz (ou des flammes) s'échapper... et je ne vous parle pas des pièces qui peuvent être détruites où arrachées. Eh bien justement si, parlons-en. À force de vous prendre des arbres où de faire des tonneaux, votre voiture sera susceptible de perdre pare-chocs, capot, béquet, ou encore vitres. Ainsi, une fois votre engin dénué de ses artifices esthétiques, il sera possible de voir les pièces qui se trouvent derrière, comme le moteur ou le radiateur. Mais avant d'en arriver à ces regrettables extrémités, vous pourrez admirer la tôle se déformer en fonction des chocs reçus. Bien que le jeu soit plutôt « gentil » et qu'il faille vraiment abuser avant de commencer à perdre des boulons, le rendu graphique des bosses est vraiment bien foutu. Ainsi, le capot se plie bien au centre, les ailes et le toit s'enfoncent, les plaques d'immatriculation pendouillent mollement d'un côté... rien que du bon quoi. Seul le rétroviseur fait pitié dans tout ce descriptif, puisque les latéraux ne fonctionnent pas, et que le central consiste en une petite fenêtre qui s'affiche en incrustation. Si cela est normal pour tout ce qui concerne les vues externes, ça fait un peu tache pour la vue interne. Et c'est bien con, parce que justement, les vues internes comptent parmi les plus belles réalisées à ce jour (avec GP 500, dans

Test

Rally Championship Edition 2000



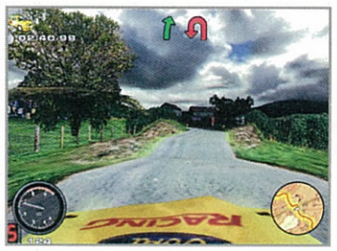
Rally 2000 est tout simplement la meilleure simulation de rallye réalisée à ce jour.

un autre domaine). Les tableaux de bord sont photo-réalistes, les principaux compteurs fonctionnent (enfin sur presque toutes les voitures... Le syndrome de la bêta a une nouvelle fois frappé), et enfin les mains du pilote tournent le volant et passent les rapports. Plusieurs vues internes sont disponibles, allant de la vue pilote, avec l'angle axé sur la gauche, à celle du passager arrière, centrale. Les phares peuvent s'éteindre et s'allumer à loisir (miracle de la technologie moderne), ce qui pourra s'avérer utile même en pleine journée, lorsque vous passerez dans des sous-bois obscurs.

Une réalisation qui assure aussi, mais un peu moins

Le problème, avec la réalisation de Rally 2000, c'est qu'elle est à la fois excellente et nettement perfectible. On va commencer par les méchancetés, si vous le voulez bien. Je sens que vous le voulez. Tout d'abord, les collisions sont à se cogner la tête contre les murs, tellement elles s'avèrent frustrantes. En fait, il existe plusieurs types d'objets 3D avec lesquels vous serez susceptible de prendre contact : des plots, des barrières, des murets, des arbres, des grosses pierres, ou encore des bottes de foin. Ce n'est pas exhaustif, c'est juste pour vous planter le décor. Si certains objets sont mobiles en cas de collision, comme les plots, d'autres resteront imperturbables même si vous leur foncez dedans à 200 km/h (comme des barrières de bois ou ces saloperies de bottes de foin). Mais là où le cauchemar devient total, c'est que ce genre de choc vous arrête net. Genre 200 km/h - 0 km/h en zéro secondes, mieux qu'une Mercedes sous le pont de l'Alma. Aucune synergie, aucun transfert de masse, aucune inertie, que dalle, nibe. Mais ce n'est pas tout, le pire reste à venir, z'allez voir. Imaginez que vous touchiez une barrière de l'arrière, suite à un dérapage dans un virage, par exemple. Eh bien vous n'échapperez pas à la sanction immédiate : scotché sur place, boîte de vitesse au point mort, comme la première mouche venue contre un papier gluant. Ce qui est d'autant plus incompréhensible, comme je vous le disais un peu plus tôt, c'est que certains objets sont mobiles et n'engendrent donc pas ces réactions insupportables. Même certains arbres peuvent être abattus si vous les percutez à grande vitesse ! Vraiment je ne comprends pas. Lorsque nous leur avions posé la question sur les raisons de ce comportement de merde, les développeurs nous avaient répondu que c'était lié à leur moteur, et qu'ils ne pouvaient plus y faire grand-chose. Mouais, c'est bien dommage, parce que franchement, le reste de la réalisation est impeccable. En fait, on ne pige pas comment un défaut pareil a pu traverser sans encombre les longs mois de game testing. Alors certes, cela vous oblige à faire super gaffe à votre conduite, mais quand même. Ce problème de collision se retrouve dans le mode Arcade (on va en parler un peu plus loin), lorsque vous devez dépasser des voitures adverses. OK, un contact entre voitures ne vous stoppe par sur place, mais on n'en est pas loin.





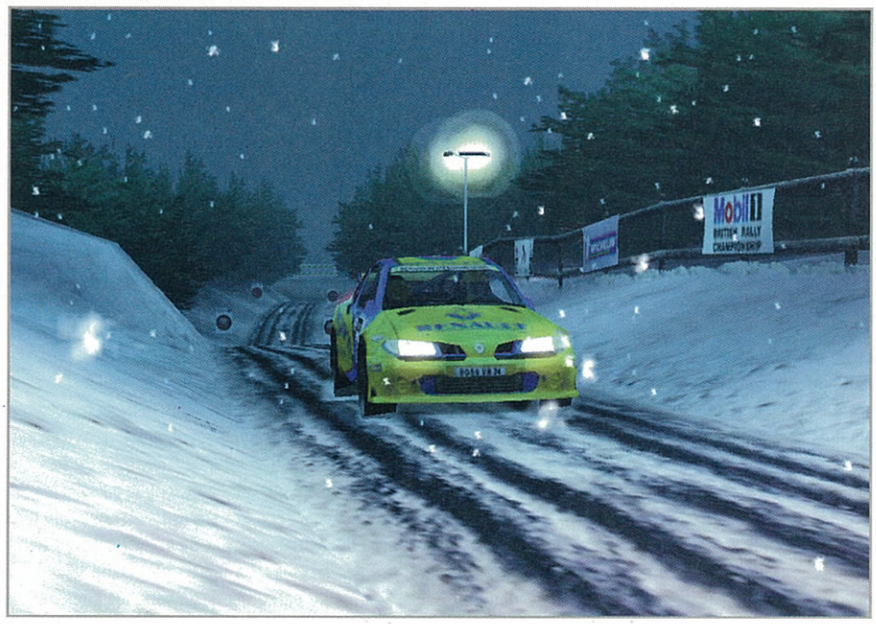
▲ *La vue capot est personnellement celle que je préfère. En plus d'être très jouable, elle offre une excellente impression de vitesse. Bon, là, l'est un peu cabossé, le capot.*



▲ *Il vous faudra maîtriser l'art de la glisse si vous espérez effectuer des résultats potables.*

À mort les collisions !

Rassurez-vous, pour tout le reste, le sourire reviendra sur votre visage aussi rapidement qu'un Papon en exil. Enfin, pour être honnête, ce sera vrai dans le cas où vous possédez une très bonne machine, comme d'habitude. Un PII-400 avec une Voodoo 3 est la config' correcte pour pouvoir jouer sereinement en 1024x768 - 16 bits (1600x1200 en 32 bits est le maximum proposé), avec tous les détails à fond. L'animation est dans ce cas rapide, bien qu'un poil saccadé quand on y regarde de plus près. Attention, « un poil saccadé » ne veut pas dire injouable, très loin de là. De plus, l'impression de vitesse est tout simplement saisissante, pour peu que l'on utilise la vue « capot » ou « plein écran » dans des routes à peine plus larges que la caisse. Attaquons-nous maintenant aux effets spéciaux, pour le moins nombreux. On commencera par la météo, très, très, très, bien reproduite. Très. Les flocons de neige ou les gouttes de pluie viennent s'écraser contre le pare-brise, glissant ensuite d'un coin à l'autre de la vitre en fonction de votre vitesse ou de la force centrifuge. Ainsi, si vous prenez un virage à droite, vous verrez les gouttes partir vers la gauche. Super classieux. Lors des étapes de nuit, l'éclairage des phares est de la même façon très convaincant. Il est par contre dommage que ce dernier soit « unilatéral », dans le sens où même si votre phare gauche est cassé, vous continuerez à éclairer le côté gauche de la



N'ayons pas peur des mots, le choix de la palette de couleur tient du génie. ▲



Internautes !

Tous les jeux 24h/24h !



Offrez-vous plus de 1000 jeux - consoles - périphériques

- paiement sécurisé -

www.
Rue du
Commerce
fr

design > vu intégral

Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

Par **Carte bancaire sur le site** (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par **Téléphone au 0 825 019 029** (0,99F/min)
Par **Fax au 01 46 94 07 22** ou Par **Chèque** à l'ordre de RueDuCommerce SA

www.
Rue du
Commerce
fr

Test

Rally Championship Edition 2000



L'éclairage des phares est parfait, si ce n'est qu'il ne tient pas compte d'une lampe éventuellement cassée (la zone éclairée reste la même, mais l'intensité diminue). ▼



640 km de pistes défoncées ou goudronnées à parcourir au total !



TIPS JEU :
On ne le répètera jamais assez, l'anticipation des trajectoires est la règle de base pour un pilotage propre et sans bavures.

piste (certes moins bien, mais quand même). Lors de rétrogradages violents, vous voyez une flamme sortir du pot d'échappement, accompagné d'un bang sonore correspondant à l'explosion de l'essence dans ce dernier. Ah merde, je l'ai déjà dit ça. Bon bah tant pis, j'ai la flemme d'appuyer sur backspace. De la poussière, de l'eau ou de la neige se dégagent des roues en fonction des circonstances, sans altérer pour autant le frame-rate général. Si votre moteur commence à chauffer, vous verrez alors de la fumée s'en échapper et partir vers l'arrière sous l'effet du vent. Mmmh, qu'est-ce que j'ai oublié... mmmhhh... Ah ben oui, chuis con, il y a également un joli lens flare qui vous éblouit très efficacement lorsque vous vous prenez le soleil en pleine face. Pas stressant le truc, à 200 km/h dans des chemins de traverse où l'on ne voit pas à trois mètres ! Vous aurez également droit à des réflexions lumineuses sur la carrosserie ou dans les flaques d'eau, de même que l'affichage de l'ombre sur la piste en fonction de la position du soleil. La brume est également de la partie, tout comme les étincelles lorsque vous vous retrouvez sur le toit, suite à un tonneau. Les traces de pneus provoquées par un freinage appuyé sont le moins convaincant des effets spéciaux. En effet, on voit clairement qu'il s'agit d'une simple traînée noire affichée par-dessus la texture de décor.

Une voiture de rallye, une vraie

Venons-en maintenant à parler de ce qui est le cœur d'une simulation de bagnole, à savoir son modèle physique. Tout d'abord, il va falloir commencer par oublier totalement ce que vous avez pu expérimenter le mois dernier avec la démo du jeu. C'est de l'excrément de belette en comparaison à la version quasi-finale d'aujourd'hui. De même, oubliez un comportement à la Colin McRae, qui, pour le coup, prend un sacré coup « d'arcade » dans la tronche. Ici, les voitures glissent beaucoup moins, et en raison de la largeur très réduite des routes, il faut vraiment s'habituer à une grande précision dans ses trajectoires. Si on ne fait pas gaffe, rien n'est plus facile que de partir en tonneau ou de sortir de la piste, vous faisant perdre alors de précieuses secondes. Le poids de la voiture, et par conséquent son inertie, est particulièrement bien géré, notamment lorsque l'on commence à enchaîner des virages rapides en glisse totale (l'effet est bien rendu avec les volants Feedback. C'est un peu moins vrai au clavier, car ce dernier offre des réactions un peu sèches). Dans ce



▲ *Les roseaux plient, les lampadaires non.*

cas, je ne saurais trop vous conseiller l'utilisation, souvent salvatrice, du frein à main, et ce afin de se remettre dans l'axe sans trop de casse. La voiture réagit évidemment suivant la surface sur laquelle vous roulez (verglas, neige, terre, gravier, etc.), et vous apprendrez vite ce que l'on peut faire ou non en fonction de ces dernières (anticipation des virages, appel/contre-appel, utilisation plus ou moins intensive du frein à main, sur-régime, dosage subtil de la pédale de frein pour provoquer la glisse, etc.). La seule chose que l'on puisse réellement reprocher au modèle physique concerne la puissance du freinage, bien élevée dans certaines conditions. Je citerai pour illustrer mon affaire une arrivée suicidaire dans un virage à 90°, sur de la glace. Ambiance montée d'adrénaline, quoi. Eh bien avant que la voiture ne sorte de la piste pour aller s'écraser contre les sapins, il suffit de piler pour s'arrêter relativement rapidement. Je veux bien admettre que la voiture freine fort sur du bitume, mais j'ai du mal à imaginer le même truc sur du verglas. Dans un autre registre, certaines côtes vous font ralentir à outrance, ce qui paraît tout aussi bizarre pour des bagnoles développant 180 chevaux (pour les A7). Mais que cela ne vous trompe pas : piloter une voiture dans Rallye 2000 est un vrai défi, pour peu que l'on lorgne les premières places du classement. Le problème est qu'il faut à la fois bien écouter les indications du copilote (qui, en plus, se plante de temps à autres dans l'annonce des virages), ne pas se tromper de chemin lors des bifurcations, tout en restant concentré sur un pilotage le plus propre possible. Car plus vous cabosserez votre engin, plus vous aurez besoin de temps pour réparer les dégâts. La voiture est ainsi divisée en 14 points vitaux, tels que le moteur, les circuits électriques ou l'embrayage, pour n'en citer que 3. À la fin de chaque étape (ou toutes les 2 étapes, ça dépend), vous aurez un temps limité pour effectuer des réparations. Et plus vous devrez remettre certains éléments en état, plus vous aurez à faire des choix déchirants. Faut-il réparer le radiateur et l'embrayage, ou bien plutôt le moteur et



▲ *En vue interne centrale, on a l'impression de voir une vidéo embarquée.*

Tous les jeux sans se bouger

*et 30F qui tombent du ciel !**



Offrez-vous plus de 1000 jeux - consoles - périphériques

- paiement sécurisé -

www.Rue du Commerce.fr

*Jusqu'au 15 janvier 2000 pour le premier achat d'un jeu PC/MAC ou d'un jeu PlayStation (hors gamme Platinum). Voir modalités sur le site www.rueducommerce.fr

design > *vu* intégral

Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

Par **Carte bancaire sur le site** (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par **Téléphone au 0 825 019 029** (0,99F/min)
Par **Fax au 01 46 94 07 22** ou Par **Chèque** à l'ordre de RueDuCommerce SA

www.Rue du Commerce.fr

95/96 direct 3D Sidewinder Force Feedback Pro

■ CONFIGURATION JOUABLE PENTIUM II 266 OU AMD K6-2 350 + CARTE VIDÉO 8 MO PCI ACCÉLÉRATRICE 3D
■ RECOMMANDÉES PENTIUM III 500 128 MO RAM + CARTE VIDÉO 16 MO + AGP ACCÉLÉRATRICE 3D
■ EDITEUR ACTUALIZE LTD ■ DÉVELOPPEUR MAGNETIC FIELDS ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	8



▲ *Le mode Arcade ne possède pas d'autre intérêt que de débloquer les voitures de la catégorie A8.*



C'est le moment de dire adieu à votre belle peinture. ▼



TIPS TECHNIQUE :
Si votre processeur a du mal à suivre, pensez à désactiver le mip-mapping.

le différentiel ? Car si jamais un de ces points vitaux venait à lâcher définitivement, vous seriez contraint à l'abandon, soit pendant la course, soit au moment du contrôle technique. À ce sujet, la gestion des dégâts est vraiment excellente. Ainsi, si vous perdez le pare-chocs avant, votre radiateur risque de se retrouver endommagé au prochain choc. Un mauvais refroidissement entraînera logiquement un échauffement du moteur, ce dernier pouvant alors casser si vous ne le ménagez pas un peu. De la même façon, certains rapports de la boîte de vitesse peuvent sauter, voire casser, vous obligeant alors à jongler entre les sous-régimes et les sur-régimes. Je vous laisse imaginer toutes les inter-combinaisons possibles entre les fameux 14 points. En ce qui concerne les réglages de votre voiture, ils sont assez succincts, mais néanmoins suffisants : hauteur de caisse, répartition du freinage avant/arrière, sensibilité de la direction, dureté de la suspension, et enfin étalonnage simplifié de la boîte de vitesse (il suffit de choisir une courbe). Pour résumer, disons que tout ce qui précède fait de Rally 2000 une simulation très (trop ?) dure, qui risque de décourager beaucoup de monde si la difficulté n'est pas correctement étalonnée d'ici la version finale. Vous voilà donc prévenu. Si vous doutez un peu de vos capacités de pilote extrême, je vous conseille d'attendre que nous reparlions du jeu le mois prochain, dans la rubrique réseau.

Des modes de jeu courageux

Au total, le soft propose 4 modes de jeu distincts. Le mode Championnat, le Contre la montre, la Course unique et le mode Arcade. Le Mobil 1 BRC est divisé en 2 catégories, dont la seconde n'est pas accessible en début de partie. Elle est en effet réservée aux voitures de classe A8, les plus puissantes. C'est pourquoi vous commencerez avec des voitures de classe A5, A6 ou A7. Je vous propose d'aller jeter un œil vers l'encadré qui les présente pour avoir plus de détails. Si, si, allez-y , je vous attends là. Bien. On passe rapidement sur les modes Contre la montre et Course unique, que leur seul nom suffit à expliquer. Le mode Arcade mérite quant à lui que l'on s'y attarde quelque peu. Dans ce type de partie, le but du jeu est d'enchaîner les 6 étapes qui composent un rallye, et ce afin de le terminer en tête (alors que vous commencez en dernière position). Tout au long du parcours, vous devrez doubler des concurrents qui

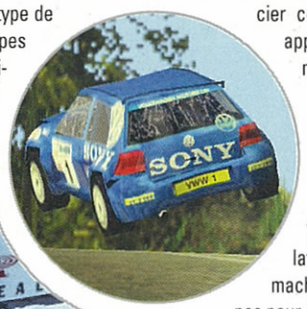


De temps à autre, les spectateurs vous photographient, déclenchant des flashs. ▲



▲ *Admirez le reflet du ciel dans les flaques d'eau sur la route.*

prendront un malin plaisir à vous empêcher de passer. Pourquoi pas après tout, ça se tient pour un mode Arcade. Mais ce qui pèche dans cette histoire, c'est qu'avec la gestion des collisions merdiques, l'I.A. insupportable des autres voitures (genre je pile en pleine ligne droite), et le ralentissement très notable de l'animation, on stresse plus qu'on ne s'amuse. La seule motivation de ce mode est qu'en cas de victoire, vous débloquez des voitures de classe A8. C'est donc un passage tout aussi obligé que peu distrayant. Nan, il n'y a vraiment pas photo, c'est clairement le Championnat qui devra retenir toute votre attention. Certes, vous n'aurez aucun pèlerin à doubler, mais le stress de la position, mise à jour à chaque point de passage, est une motivation largement suffisante pour vous prendre au jeu. Il est par contre très dommage que, contrairement à ce qui était prévu, on ne voie jamais de voiture concurrente partie avant vous, retournée sur le toit au détour d'un fossé. Encore une imperfection de la bêta ? Chais pas, mais si ce n'est pas le cas, on sera un poil déçu pour le coup. Un autre truc que l'on aurait bien aimé retrouver, comme dans Colin McRae, c'est une école de pilotage expliquant comment négocier certains cas... d'école (chicanes, apprentissage des appel/contre-appel, etc.). Sachez pour finir qu'il existe un mode 2 joueurs sur le même écran, qui s'avère aussi louable que peu jouable, principalement en raison du frame-rate qui s'effondre cette fois définitivement. Bon, vous aurez compris que Rally 2000 n'est pas parfait, mais qu'en attendant les prochains concurrents (Colin McRae 2 chez Codemasters, Rally Racing Simulation chez Ubi Soft), il s'agit de la meilleure simulation de rallye réalisée à ce jour. Si vous possédez une machine de combat et que le mot « difficulté » ne vous fait pas peur, foncez tête baissée, vous serez comblé.



Fishbone

- ✚ Un graphisme démentiel.
- ✚ Le modèle physique.
- ✚ Gestion des pannes et des dégâts.
- ➖ PC puissant exigé.
- ➖ Des collisions indigestes.
- ➖ Le mode Arcade.

EN DEUX MOTS

Seul Colin McRae était à ce jour susceptible de détenir la couronne des simulations de rallye. Son règne est aujourd'hui terminé, puisque Rally 2000 s'avère bien plus beau et bien plus réaliste que ce dernier. Plus élitiste également, aussi bien en termes de difficulté qu'en puissance machine demandée.

TECHN.	DESIGN	INTÉRET
89	98	94

Aujourd'hui, des milliers de personnes que vous ne connaissez même pas vont tout faire pour vous "fragger*" !

*Eliminer



DAIKATANA™

Le nouveau piège créé par John Romero, le co-créateur de la série Doom™ et de Quake™



Dans quel clan êtes-vous ?

Sortie en décembre

ION STORM™

www.daikatana.com

www.eidos.com

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22**, 3615 EIDOS**
(**2,23 F/Min)

PC CD

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR

EIDOS INTERACTIVE

Ion Storm, Daikatana, Hiro Myamoto, Superfly Johnson and Mikiko Ehibara sont des marques déposées de Ion Storm, L.P. Tous droits réservés. © 1999 Ion Storm, L.P. Eidos Interactive logo et nom sont des marques déposées de Eidos Interactive. © 1999 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. Toutes les marques déposées sont les propriétés des sociétés respectivement nommées.



Il nous fallait un Swat de cette qualité-là, pour enfin rendre à la série ses lettres de noblesse. Il lui reste bien quelques défauts, mais quel plaisir de retrouver ces policiers d'élite dans des situations aussi réalistes !



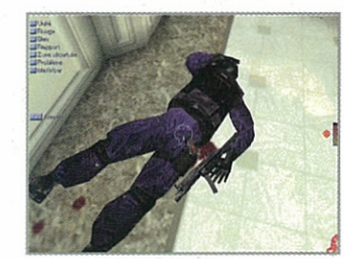


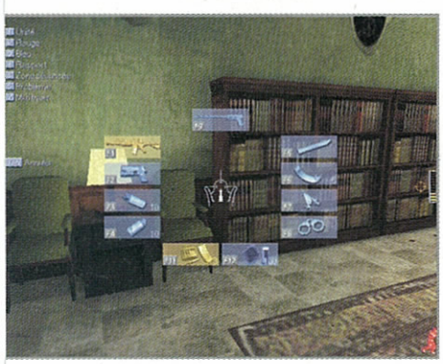
Swat 3

Simulation/Action pour tous joueurs - PC CD-Rom

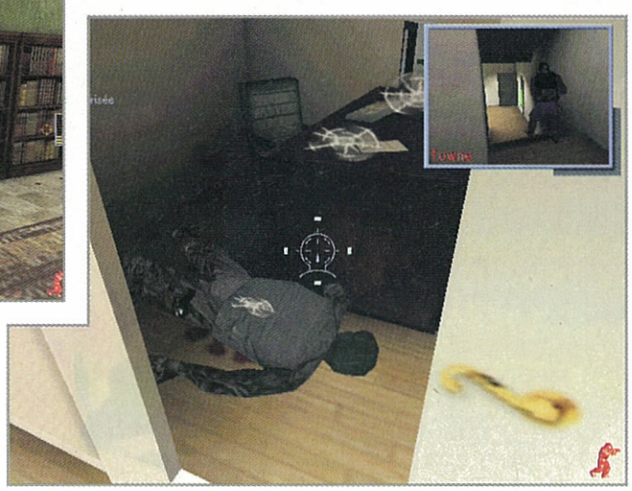
La nuit est tombée depuis un petit moment déjà. Mes yeux papillonnent et mon estomac glougloute de plus en plus fort. Il faudrait que je mange et que je dorme, mais comment les abandonner en pleine intervention ? Ce serait trahir. Moi, Lieutenant Kika Smith, chef de ce commando d'élite, liée à la vie à la mort avec mes soldats, jamais je ne pourrais faire ça. Ce serait indigne de mon unité. Si mon ventre doit glouglouter à couvrir leurs messages, qu'il le fasse, je résisterai, même si je suis obligée de lire sur leurs lèvres pour comprendre ce qu'ils disent. Si mes yeux se ferment, l'absorption de vitamine C et de caféine les rouvriront. On appartient au Swat ou pas.

Ce n'est pas le premier volet des Swat édité par Sierra. Deux précédents sont déjà sortis par le passé, à quelques années d'intervalle. Le premier utilisait la vidéo, et à l'époque, c'était assez révolutionnaire. Mais la technique entraînait pas mal de lourdeurs au niveau de la maniabilité et des chargements. Pourtant, la vue subjective faisait son office : vous étiez immergé dans une équipe de commandos policiers américains. La foule de détails en action reprenait trait pour trait les aptitudes et les fonctions des Swats ; un vrai petit bonheur qui alourdissait considérablement l'interface. Le second a été une grosse déception pour moi : impossible d'y retrouver le principe du flic au cœur de l'action qui faisait le charme du premier. On abandonnait le réalisme des interventions en situation réelle pour suivre la vague des jeux de stratégie temps réel. On devenait le gérant de l'action, avec des commandos clé en main à diriger en vue isométrique. En plus, l'interface était complètement pourrie. Enfin, le troisième semble reprendre les bonnes vieilles habitudes et sortir la série du marasme. On retrouve le principe du premier : intervenir en vue subjective en tant que



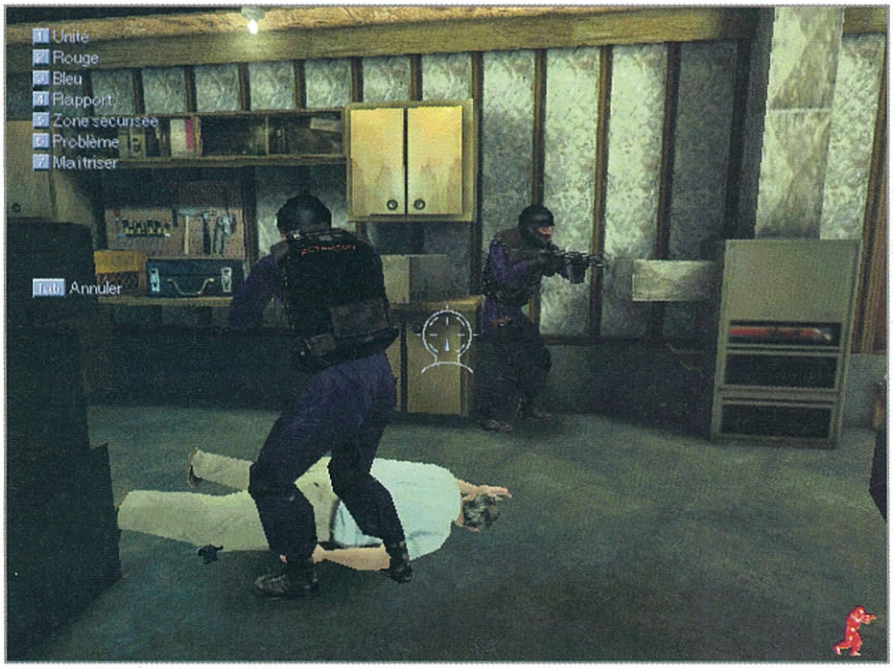


▲ *Impossible de se paumer dans les touches. Elles apparaissent en filigrane à l'écran, et déroulent des menus indiquant la majorité des actions possibles.*





▲ *Utiliser des Swats comme dératiseurs dans les égouts, c'est un peu comme se servir d'un lance-missiles pour écraser une mouche.*





▲ *Le briefing vous permet de vous faire une idée de la situation et des objectifs à remplir.*

Et parmi les otages, c'est la découverte : une femme en nuisette. Pas question de se laisser aller, on lui passe les menottes et on attend que les collègues viennent la récupérer pour continuer à nettoyer le coin. ▼





Ne pas compléter un objectif donné, comme récupérer des otages ou capturer un terroriste en les gardant en vie, vous marque du sceau de l'infamie, sans que cela vous empêche de poursuivre votre carrière.



Swat, au même titre que ses collègues, faire partie intégrante du commando et le diriger comme un véritable chef d'équipe. Le pied, quoi.

Une ossature solide

Swat 3 évolue dans le Los Angeles de 2005. Cinq ans de plus n'amènent aucune évolution. La mégapole du sud-ouest des États-Unis ressemble toujours à ce qu'elle est en cette fin de siècle : une ville tentaculaire et remuante qui a besoin d'un corps policier d'élite. En fait, cette avancée dans le temps donne juste un certain recul par rapport aux Swats actuels et à leurs missions, c'est une sorte de paravent pour signaler qu'aucun des événements qui se déroulent n'est réel. Les créateurs prennent ainsi quelques libertés par rapport à la réalité sociale et politique, sans pour autant se détacher des principes et des méthodes de leur modèle. Les armes délirantes n'existent pas ; seul le casque porté par les Swats marque une fausse évolution (la technologie est déjà connue et est utilisée de manière expérimentale). Plus moderne que le modèle standard, il intègre une caméra.



Deux modes de jeu sont accessibles. Le premier vous autorise à choisir directement parmi les seize missions proposées et l'accès au tutorial, histoire d'améliorer vos réflexes. L'autre vous propose de construire une carrière que les interventions successives enrichiront de médailles (du moins je vous le souhaite). Le dernier mode reste le plus intéressant. En premier lieu, il permet de se familiariser avec les commandes en proposant des niveaux petits et simples au début. L'échec d'une mission ne bloque pas l'accès à la suivante. Si un membre de votre équipe est tué, vous pouvez toujours continuer, mais votre carrière sera entachée à jamais et vous aurez du mal à conserver le respect de vos concitoyens. De la même manière, ne pas compléter un objectif donné, comme récupérer des otages ou capturer un terroriste en les gardant en vie, vous marquera du sceau de l'infamie.

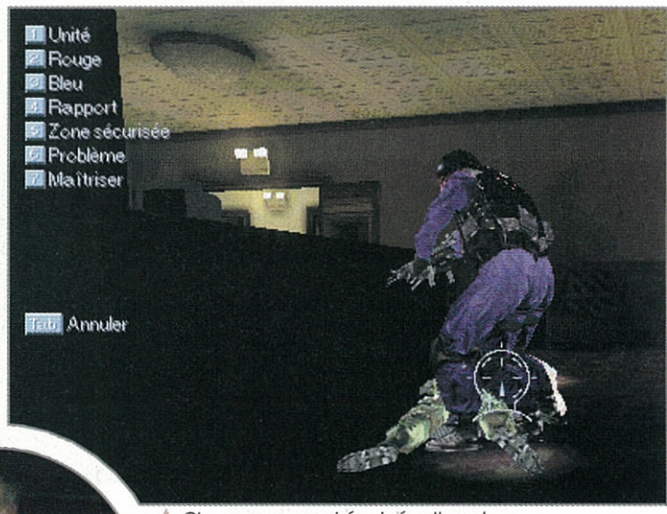


Les missions à accomplir tentent de retracer les interventions réelles effectuées par les Swats de Los Angeles. Pour cela, l'équipe de Sierra les a suivis fidèlement tout au long de leur travail, pour étudier les méthodes utilisées et le type de missions qui leur sont généralement confiées. Ainsi, vous aurez surtout affaire à des fous armés retranchés, à des prises d'otages, et à des protections rapprochées de personnes importantes. Vous libérerez des popes dans leur propre église, comme vous nettoierez un secteur dissimulant une troupe armée prête à lancer un missile sol-air sur un avion présidentiel. Le nombre d'ennemis n'est pas limité : ils peuvent être seuls comme une bonne quarantaine. Les niveaux, eux, étalonnent la difficulté et offrent un panel de toutes les interventions que peuvent conduire les Swats.

Le produit sort sans mode multijoueur, mais suite aux remarques des testeurs et des journalistes, et à la présence de Rogue Spear sur le marché, un add-on multijoueur paraîtra dans un proche avenir (ils sont déjà en train de bosser dessus ; soyez donc sûr qu'on le verra bientôt débarquer. À downloader ou à récupérer sur le CD de Joystick, où il ne manquera pas d'apparaître dès sa sortie). On raconte même entre gens très au courant (peut-être n'est-ce qu'une rumeur, rien n'a été confirmé) qu'un éditeur de niveaux l'accompagnerait.

Le jeu ne possède pas d'écran stratégique accessible en missions. Un briefing vous fournit toutes les explications nécessaires et surtout toutes les informations que vos collègues simples flics ont pu découvrir. Ainsi, outre un plan grossier





▲ *Chaque arme est équipée d'une lampe, même l'automatique, ce qui paraît assez improbable. Enfin, on ne crache pas dessus car les coins sombres sont légion.*



L'élite des flics part en mission avec des armes en faible nombre, mais dont l'efficacité a été prouvée depuis longtemps, toujours dans le but de protéger et de garder en vie le maximum de personne, suspects inclus.

extérieur avec les zones d'entrée acceptables, il propose un historique des négociations, accompagné d'un compte-rendu sur les armes et les suppposés terroristes (voir à quoi ils ressemblent est primordial, si vous ne voulez pas buter malencontreusement un innocent). L'absence de plans est surtout gênante lorsque les niveaux sont très grands, mais le réalisme est à ce prix-là : souvenez-vous, les véritables Swats sont aussi peu renseignés que vous. Après avoir écouté les ordres de vos supérieurs, choisi et équipé vos cinq hommes, il ne vous reste plus qu'à vous jeter à l'eau.

Tactiques et tic-tac

L'interface s'est largement simplifiée par rapport au premier volet. Pour compléter vos objectifs, elle vous donne accès à un petit nombre de touches, ouvrant des menus déroulants de commandements directement implémentés qui vous permettent de réagir au quart de tour. Diriger votre Swat ne ressemble plus au parcours du combattant, une simple touche résume ce que vous attendez de lui : sécuriser la zone, suivre, couvrir... Si un nouvel élément entre en scène, il vous en fait part immédiatement et attend vos ordres. Une porte à droite, un civil à gauche ou un couloir droit devant lui sont signalés en temps réel, pour permettre de décider du type d'intervention en fonction de l'événement. Pour plus de sécurité, un système de caméra visualise en direct ce que voient vos hommes, mais vous devez zapper entre eux pour avoir une vue complète. Car malheureusement, l'interface n'autorise pas deux écrans de caméra, qui auraient pu décrire la vision de vos deux équipes en simultané. Outre ce procédé vous simplifiant la vie, vos soldats possèdent des routines intégrées qui leur permettent de gérer leur progression à travers un milieu hostile. Ils cherchent toujours le meilleur tracé, qui les protègera tout en leur offrant le meilleur angle de vue. Ils se glissent le long des murs, se protègent mutuellement. Suivant leur mode de déplacement (silencieux ou dynamique), ils parleront doucement, essaieront d'ouvrir délicatement une porte, ou hurleront des ordres aux suspects et se mettront à courir à grand bruit pour choper un mec qui s'enfuit. Une certaine autonomie leur est attribuée suivant leur caractère, qui les rendra parfois imprudents ou difficiles à suivre. Votre présence à leurs côtés est indispensable. Vous ne pouvez pas rester à l'arrière et diriger vos troupes de loin sans vous attendre à subir pas mal de casse. Vous devez les suivre et les soutenir, soit en accomplissant vous-même les actions dangereuses, soit en les couvrant. Vos Swats marchent par groupes de deux et s'attendent, mais parfois l'un va plus vite que l'autre. Il faut alors avoir l'œil pour éviter les blessés. Ainsi, le passage du coude d'un couloir est un moment délicat si un tireur embusqué vous attend derrière une plante, prêt à canarder à la moindre tête qui apparaît.

À ce moment-là, le mieux est de prendre les choses en main et de stopper l'avancée de vos hommes, pour leur demander ensuite de visualiser le côté opposé avec un miroir. Il suffit ensuite de pencher la tête et d'envoyer une rafale ou une grenade pour se débarrasser de l'indésirable. Swat3 exige l'utilisation de toutes les commandes mises à disposition ; impossible de foncer seul. Très complet, il vous oblige à visualiser les situations et à construire des tactiques pour y faire face.



▲ *Ça arrive aux meilleurs d'entre nous : un mauvais choix d'armes entraîne des tirs bruyants qui font accourir tous les terroristes de l'étage. La fin des haricots.*



▲ *Vu de près, votre coéquipier ressemble plus à une anchois dans un bocal qu'à un homme costaud viril défendant la veuve et l'orphelin.*



▲ *Un peu de détente dans ces missions astreignantes : le bar du night-club est ouvert, mais il faut vider les vilains garçons qui le squattent pour pouvoir atteindre le bar.*







L'écran de l'équipement vous donne surtout une idée exacte de ce que vous transportez sur vous, l'idéal pour savoir quelles sont les munitions essentielles. ▶

Grâce à l'interface (de prise en main aisée même pour les débutants), vous voilà libre de faire travailler les rouages de votre cerveau sans les encombrer de la gestion de vos hommes.

Des caboches bien remplies

Le comportement de vos gars fait preuve de variété, sans ressembler pour autant à celui des mecs de Rogue Spear. Il n'y a pas d'unité qui tire plus vite que l'autre ou balance des grenades de manière plus précise. Ce qui rentre en compte, c'est plutôt leur comportement psychologique. Ainsi, leur expérience passée influence leur état d'esprit. Si vous ne verrez jamais un Swat paniqué, vous apercevrez en revanche de légères différences d'attitudes selon la personne.

Entre la soixantaine de Swats et les 150 personnages disponibles, la gamme de comportements couvre tout le spectre : on a rarement vu une telle richesse. Les suspects réagissent eux aussi de manière variée. Leur I.A. est construite à partir de quatre caractéristiques : leur capacité à gérer le stress, leur habileté au tir, leur agressivité et leur expérience. L'équipement joue aussi un rôle important. Le terroriste bien armé et bien entraîné ne fuit pas : il se précipite là où il entend du bruit et descend le maximum d'attaquants sans craindre la mort. Par contre, le pauvre type paumé qui s'est amusé à snipper sur l'autoroute durant un passage à vide se rend à la moindre menace, mais essaie tout de même de vous tirer par-derrière comme un sale serpent vicieux, si l'occasion se présente. Certains paniquent, laissent tomber leur arme et fuient. D'autres se planquent sur



votre passage, et font le tour de la baraque pour vous tomber dessus en traître. Il n'y a aucune règle. Seule la détermination dont ils font preuve au moment des négociations et leur équipement vous renseignent sur leurs probables réactions. Votre intervention peut en impressionner certains (voir débarquer chez soi cinq hommes armés et masqués a de quoi refroidir les ardeurs les plus violentes) et faire qu'ils se rendent sans qu'un seul coup de feu n'ait été échangé. La réputation des Swats n'est plus à faire. Tout le monde connaît votre efficacité et votre équipement impressionnant.

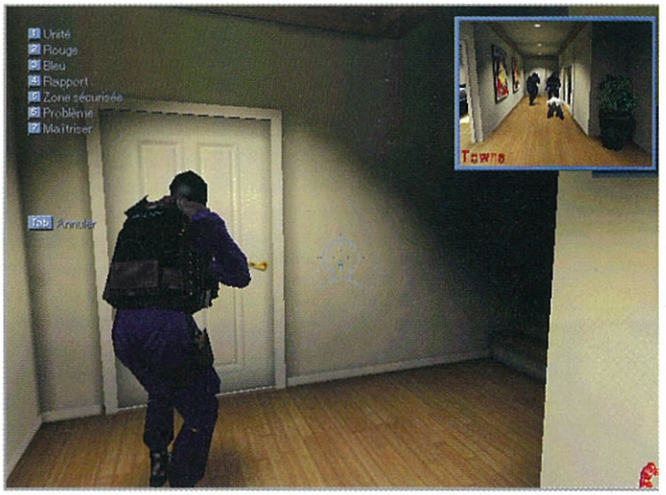
Une grande partie du matériel issu des armureries du LAPD Swat est accessible, mais n'imaginez pas que vous aurez droit à dix mille armes différentes. N'oubliez pas que cette troupe est spécialisée dans les interventions urbaines de prises d'otages ou de forcenés. Ils évoluent toujours entre quatre murs, dans des espaces étroits, d'où la relative pauvreté de leur armement. Seulement trois fusils d'assaut, avec chacun deux types de munitions (dont les spéciales, traversant plusieurs couches de matériaux), sont disponibles, et aucun n'est équipé de lunette de visée (toujours la question du réalisme). Outre l'équipement de protection spécifique, vous transportez avec vous la trousse d'intervention de base : passe-partout, lampe chimique (surtout utile pour signaler les endroits sécurisés), flash, et autres gadgets classiques du genre. Un automatique tient lieu d'arme de service. Pas de quoi fouetter un chat, mais si vous voulez rentrer dans la peau d'un Swat, il faudra s'en contenter. L'élite des flics part en mission avec un nombre d'armes faible, mais l'efficacité de chacune a été prouvée depuis longtemps, toujours dans l'optique de protéger et de conserver en vie le maximum de personnes, suspects inclus. Les Swats sont un corps policier ; rien de commun avec l'armée.

Un Gabriel armé

Le moteur de Swat 3 est basé sur celui de Gabriel Knight. Quand vous regardez les deux, vous avez du mal à faire le rapprochement, mais sachez que l'un est une version ultra améliorée de l'autre. Il gère les reflets et les lumières mais manque







▲ *Le système de caméra est excellent pour suivre ses hommes et les diriger au quart de poil.*



La moindre alarme, et ce sont tous les terroristes du niveau qui vous tombent dessus en groupes compacts.

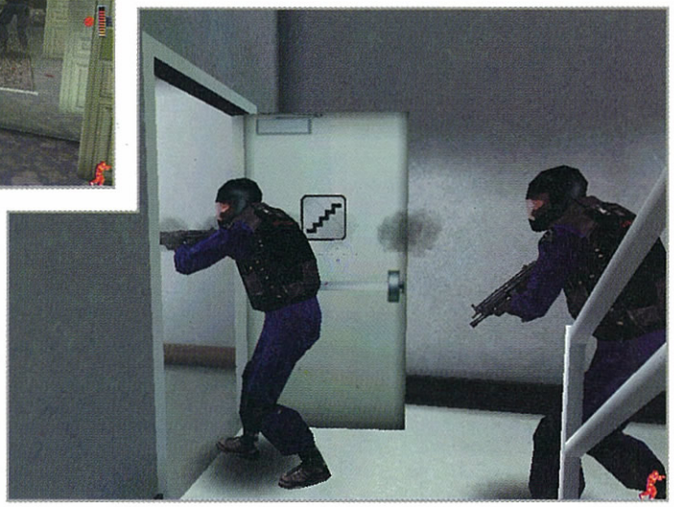
de consistance au niveau des ombres (elles sont pratiquement invisibles). Dommage, leur présence aurait ajouté une dimension encore plus flippante. Le graphisme possède un certain charme, avec des textures riches et un réalisme impressionnant. Tous les décors ont été modélisés à la chaise près par rapport à des endroits existant. D'ailleurs, vous reconnaîtrez sans peine les principaux building de Los Angeles. Les vidéos sont aussi rares que les animations. Les hommes évoluent dans des environnements, certes en 3D, mais complètement fixes et où pas un souffle de vent ne passe. Les vitres sont incassables, ce qui n'empêche pas de tirer au travers, heureusement. Les hommes, eux, déçoivent un peu : leur carrure est monolithique et souffre d'un manque de souplesse. Pourtant, on nous avait promis des modélisations ahurissantes. Le pire est atteint lors du déplacement de vos mecs en mode silencieux : ils marchent tête baissée, à petits pas comme de vieilles mémères, et continuent à bouger lorsqu'ils sont coincés par un obstacle. Rassurez-vous, aucun n'est resté bloqué très longtemps. Impossible également de sauter ou de ramper, mais il faut dire que les niveaux ne s'y prêtent guère. Les blessures non plus ne sont pas aussi marquées que ce qu'on nous avait annoncé : où sont passées les boiteries ? Les taches de sang sur le sol lors des déplacements ? Les blessés restent debout ou s'écroulent sur le sol suivant l'importance des plaies, mais aucun ne se trimbalera en tenant son bras dégoulinant de sang. Enfin, les armes sont géniales. Lors des tirs, de la fumée s'échappe, les douilles sont éjectées et ricochent sur les surfaces avoisinantes. Avec une bonne bécane (genre 300 MHz), les chargements et les sauvegardes (interdites en cours de mission) passent comme une lettre à la Poste. Un vrai régal.

Au final, on apprécie de retrouver ce bon vieux Swat 3 enfin traité comme il le méritait. Sûr que quelques défauts gênent, mais bon, ce n'est pas le manque d'énergie de votre équipe qui va vous dégoûter des niveaux bien goupillés. Cette simulation de missions d'une des troupes d'élite les plus connues multiplie les aspects tactiques en nous immergeant au cœur de l'action. Un mélange imparable pour passionner aussi bien les débutants que les hardcore gamers.

Kika



▲ *Jeu de miroir dans la chambre à coucher : admirez les détails du reflet. Dommage qu'on ne puisse pas le détruire.*



La meilleure façon d'ouvrir une porte : avoir un pote pour vous couvrir, ouvrir la porte, et balancer une grenade aveuglante. Avec ça, vous ne risquez plus rien. ▶

+ L'importante dimension tactique en temps réel.
+ L'autonomie des hommes.
+ Les comportements des suspects.
- Les blessures, pas assez marquées.
- Les miroirs incassables.

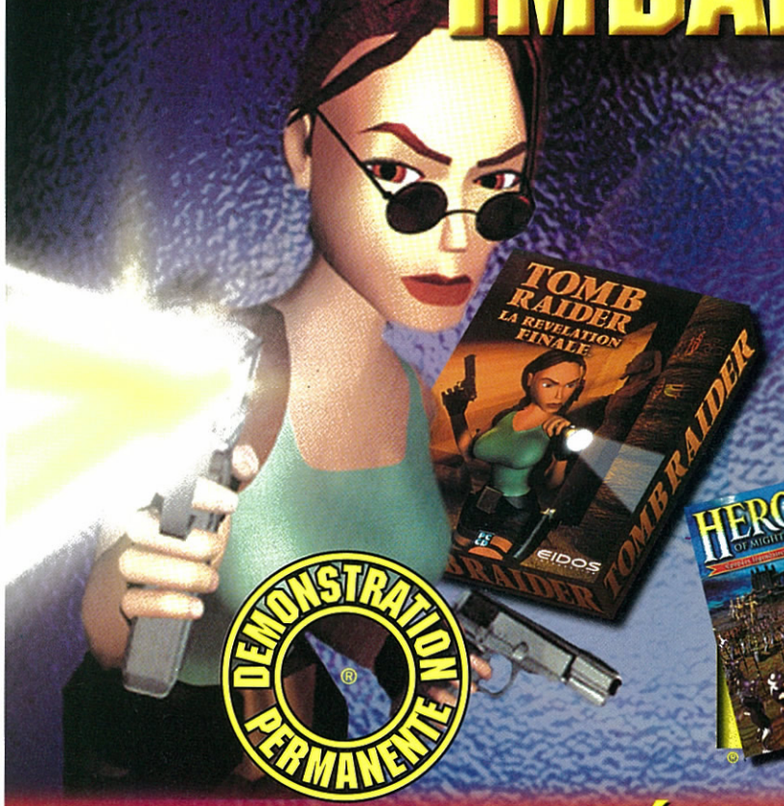
EN DEUX MOTS

Maniabilité exceptionnelle, mission ultra tactiques : avec une plongée au cœur de l'action, Swat 3 nous entraîne dans le monde d'une troupe d'élite reconnue à travers le monde. Essayant de coller à la réalité, il n'a pas pour autant négligé le côté ludique. Du coup, tout le monde s'y retrouve.

TECHN. 85 DESIGN 85 INTERET 90

ECEMBRE - JOURNEES PORTES OUVERTES LE 12 ET LE 19 DECEMBRE - JOURNEES PORTES OUVERTE

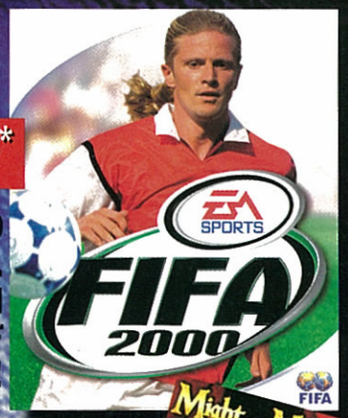
NEUF ET OCCASION !
JEUX VIDÉO - DVD - INFORMATIQUE
IMBATTABLE !

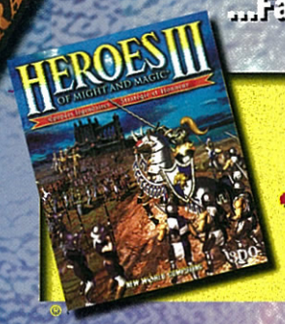


FIFA 2000

229 F TTC*

FIFA 2000 est à 349 F. Addon te reprend FIFA 99 pour 120 F ...Fais tes comptes !

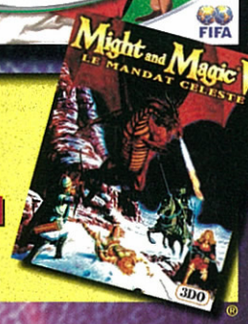




Spécial fêtes

HEROES III + MIGHT & MAGIC VI

389F TTC les 2 série limitée



GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20 - Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks.
* Voir modalités en magasin.

LA SÉLECTION ADDON



MESSIAH



NOMAD SOUL



SYSTEM SHOCK 2



QUAKE III ARENA



SOLEIL DE TIBERIUM



RAINBOW SIX



BATTLE ZONE III



CAESAR III

addon

ADDON
partenaire du groupe NEUROMÉDIA.
Contactez nous au 01 34 25 48 48.

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
34540 Balaruc-le-vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CERGY-PONTOISE
Ctre Cial des 3 Fontaines
7, Grand Place,
95000 Cergy
Tél. : 01 30 31 25 25

GRENOBLE
4, rue St Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 64 64 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN
50, rue du Grand Port
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

ROUEN TOURVILLE
Ctre Cial Carrefour
76410 Tourville la Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16



Que Terminal Reality ait sorti Nocturne aux États-Unis, en plein Halloween, n'a rien d'étonnant. Ce produit, avec sa multitude de créatures monstrueuses, fait naître avec beaucoup de réussite la frayeur dans le cœur du joueur.

joystick 109 À VOIR SUR LE CD-ROM N°

Nocturne

Aventure/Action pour touts joueurs - PC CD-Rom



MEGASTAR joystick

STOP SURARMEMENT NOW! LE BOL D'ACHETER DU MATOS RAS

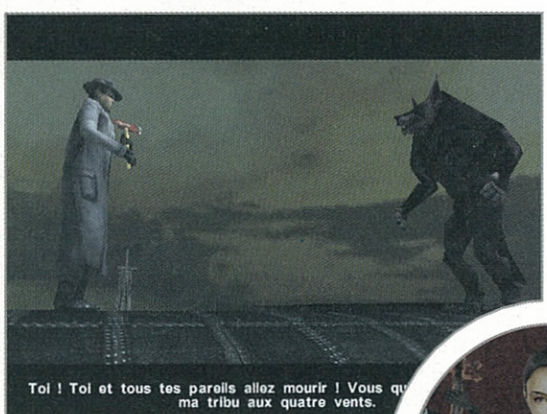




▲ *Le travail sur les reflets est impressionnant. Un miroir cassé vous renvoie votre image, même avec un minuscule morceau de verre.*



Avec son chapeau vissé sur la tête et son long manteau sombre qui flotte au vent, l'Étranger ressemble à s'y méprendre au personnage d'un western à la Clint Eastwood : un justicier redresseur de torts. Il y a un peu de ça dans son rôle. Mais le héros de Nocturne, c'est beaucoup plus que cela. Nul ne connaît son nom, il a surgi des entrailles de la Terre avec la rumeur comme carte de visite : chasseur de monstres... Le Chasseur de Monstres... Animé de la seule idée de les éliminer, il a fini par arriver à Spookhouse, une agence ultra-secrète travaillant dans l'unique but d'éradiquer ces viles créatures de la surface de la Terre. De leur rencontre est né Nocturne : quatre missions où vous devenez le Chasseur et le chassé, où l'Étranger s'empare de votre être pour vous conduire aux confins de la terreur.



▲ *Le duel sur le toit d'un wagon pourrait être directement issu d'un western, si les participants avaient été humains.*

Un temps, des lieux

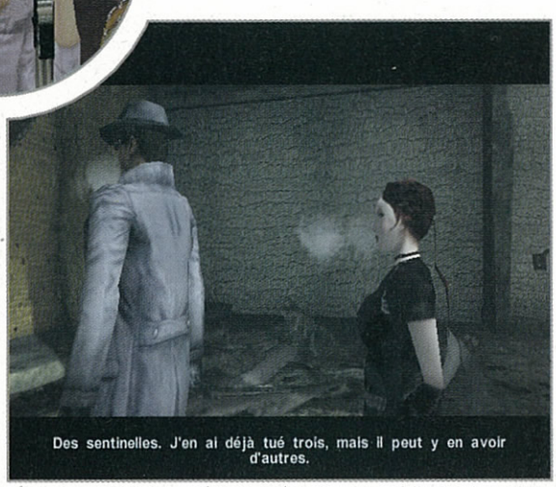
Le scénario prend place dans les années 30-40. On pense immédiatement à Alone in the Dark et on a raison. Al Capone est encore en vie, la science commence à peine à expliquer les mystères du monde. Tout est encore pensable, tout reste possible. Cette période très courte permet aux quatre missions proposées de garder une unité tout en se déroulant dans des lieux complètement opposés. L'Allemagne, avec son château et ses disparitions troublantes, se rapproche de la France et de cette maison assiégée par des apparitions. Chicago, dans laquelle les mafieux morts se promènent dans la rue, ressemble pas mal à cette petite ville du Texas où d'autres morts reviennent à une vie post-mortem.

Créatures et technologies restent similaires. Les quatre chapitres possèdent ainsi des ambiances homogènes toujours tournées vers le fantastique et l'horreur.

L'Allemagne vous propose une petite chasse aux vampires. Petite, oui, car c'est une des missions les plus simples et les plus courtes. Les lieux sont un peu vastes et labyrinthiques, et ne donnent guère l'occasion de faire travailler vos neurones. Votre job consiste surtout à courir et à éliminer tout ce qui se présente. Rien à voir avec la mission française autrement plus difficile. Comme mise en appétit, il n'y a pas mieux.

La deuxième mission, au Texas, est la plus complète. Elle offre un mélange astucieux entre shoot et aventure. Les débuts dans un train proposent un long moment d'angoisse, où sauts et duels s'allient aux scènes cinématiques pour permettre de mieux comprendre le personnage. Les miniquêtes du village ne vous laissent pas souffler.





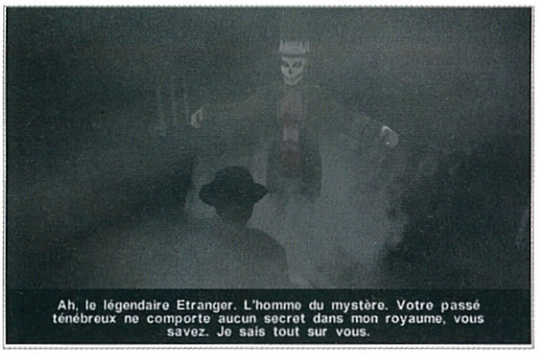
▲ *Les nombreuses scènes cinématiques guident le joueur tout au long de l'aventure.*

Une planche grince alors que vous marchez sur un tapis, et votre taux d'adrénaline monte d'un cran.

Entre trouver et protéger les vivants des morts en mixant exploration et combat, vous avez de quoi vous occuper un bon moment, surtout si vous voulez fignoler en utilisant la hache et la pelle comme armes. Saupoudrez le tout de magie vaudou, et vous obtenez un cocktail explosif. Le passage en sous-sol vous donne des frayeurs dignes du train fou. On obtient au final un chapitre équilibré qui demande autant de réflexion que d'adresse, et ne laisse guère le temps de vaquer à droite et à gauche.

Chicago reste la mission la plus épuisante. Vous vous retrouvez en pleine prohibition, et un cinéaste malade a placé sur sa caméra un filtre horreur digne du « Retour des morts-vivants ». Le résultat est assez original avec ses voitures remplies de mafieux morts, ses ruelles étroites, et son club très jazz. Le tout serait sympathique si les ennemis gardant les rues ne se régénéraient pas automatiquement. Les rares trousses de soin ne suffisent pas à faire face. Vous voilà obligé de sauvegarder toutes les deux secondes pour être certain de passer par le chemin le moins préjudiciable. Les chargements hyperlongs n'arrangent pas les choses. Mieux vaut garder ce morceau pour la fin, histoire de vérifier si vous êtes vraiment le meilleur.

Le dernier chapitre est plutôt axé aventure. Les puzzles, nombreux, s'apparentent à ce qui se fait de plus classique : trouver un objet et le placer à un endroit donné, recréer une figure... Les quelques combats présents n'arrivent pas à soutenir le rythme des précédentes missions. Cette fois-ci, on a largement le temps d'admirer les décors extérieurs et d'apprécier les jolis dessins tracés par le mouvement des nuages sur le sol.



▲ *La magie joue un maigre rôle dans Nocturne, mais quand on l'utilise, ses effets sont admirables.*

Odeur de peur

Les développeurs se sont attachés à exploiter au maximum l'ambiance de frayeur que Resident Evil nous avait déjà fait connaître. Tous les éléments du produit sont travaillés au maximum pour qu'à chaque pas, le joueur sursaute. Les créateurs ont préféré construire des scénarios simples et fonctionnels pour servir au mieux cette atmosphère. Mais « simples » ne veut pas forcément dire « inexistants ». L'Étranger n'est pas un homme seul. La présence d'une organisation et d'agents alliés permet d'avoir une trame riche, même si la

Au royaume de Dante

Les horreurs ambulantes ne manquent pas, et chacune d'entre elles entretient avec amour son habitat naturel (même chez les morts, on aime avoir une décoration de première classe au sang frais), tout en obéissant aux ordres du Big Boss. Car croyez-vous vraiment qu'elles sont uniquement là pour vous servir de cible ? Ces créatures ont une vie personnelle, et comme chez nous, y a un chef qui leur demande des résultats. Leur principal objectif est de protéger les lieux qui leur sont confiés. Si vous y traînez vos pénates, vous vous rendrez vite compte qu'elles sont douées pour leur boulot. Certaines possèdent même un embryon de cervelle qui leur permet de ramasser des objets (jambes ou bras) et de vous les balancer dessus (il vaut mieux être vacciné contre le tétanos). Les gargouilles attendent gentiment que vous leur tourniez le dos pour vous attaquer. Les squelettes vous poursuivent tant que vous restez dans leur champ de vision et les goules préfèrent quelquefois fuir. Les développeurs n'ont pas non plus cherché à produire des ennemis ultra-intelligents, on n'est pas dans un Quake.



Gargouilles

Fidèles à leur légende, les gargouilles font plutôt tapisserie sous leur forme scupturale en bonne pierre solide. Mais elles peuvent s'animer lorsqu'elles hument l'odeur de la vie. Un bon coup de hache en vient vite à bout, si vous savez le placer avant qu'elles ne se retransforment en décoration.



Drones

Dans un passé extrêmement lointain, d'autres espèces que l'homme se partageaient la planète. Les drones en sont un sous-produit. Prédécesseur des insectes, ils naissent larves et se développent en vieillissant en un truc armé jusqu'aux dents promptes à détruire l'individu qui aura mis les pieds sur le territoire de leur reine. Ils sont capables de surgir soudainement. Un temps de réaction minimale est recommandé si on veut faire de vieux os.



Goules

Les sales bêtes nous en font baver. Elles se glissent, courent et sautent comme pas deux. Très agiles à l'extérieur et très gauches dans une pièce, vous devrez produire beaucoup d'efforts pour en venir à bout, car c'est une des rares créatures à demander à être complètement démembré pour s'assurer de samort finale. Le mieux pour les éliminer définitivement consiste à donner une petite mort, histoire qu'ils se tiennet tranquilles, et ensuite de les brûler ou les hacher si vous avez le matos suffisant. Dans le cas contraire, vous n'avez plus qu'à fuir au plus vite de l'endroit qu'elles hantent



Succubes

La succube représente la femme démone par excellence. Belle, très dévêtue, elle essaie de vous hypnotiser pour vous saigner. Si vous essayez de fuir, elle se montre sous son vrai jour : monstre parmi les monstres. Ses ailes lui permettent de vous poursuivre à toute vitesse.



Vampires

Les vieux vampires à l'état naturel sont loin de ressembler au bellâtre de Buffy. Leurs formes brutes ressemblent plus à un Batman vieillissant et bedonnant aux membres déformés, mais dont la force n'a pas disparu. Ces créatures restent très dangereuses en combat rapproché. Si elles vous touchent, vous avez peu de chance de vous en sortir vivant.



Sentinelles

Ces êtres volants obéissent aux ordres d'un maître puissant. Très pratiques pour surveiller son garde-manger, elles cherchent à éliminer tout intrus qui s'introduit sans sésame et ramènent l'agneau égaré à son enclos. Leur puissantes ailes leur permettent de vous soulever dans les airs pendant qu'elles vous becquettent tout cru. Si vous savez éviter leur étreinte, vous réussirez à vous en sortir sans trop de dommages.



Zombis

Nocturne nous offre un éventail complet de zombis. Il y a les simples cadavres humains surgis de la terre sans préparation, et les zombis plus évolués, créés artificiellement, qui manient avec ardeur leur mitraillette et même des animaux zombis. Si un cadavre ambulant n'a qu'un pois chiche dans la tête, quand vous en avez quatre qui vous tombent d'un coup dessus, vous ne pensez plus qu'à fuir en essayant d'éviter ces dentiers sur pattes.



Épouses vampires

Dans le monde de la fiction, les vampires sont essentiellement masculins. Pour ne pas mourir d'ennui aux cours des âges, ils chassent la femelle humaine histoire de s'aliéner un joli jouet doué aussi bien pour le protéger que pour rabattre les proies. Tout du bon chien fidèle, sans tomber dans la zoophilie. Les chères femmes volent, attaquent en piqué pour sucer le sang de l'être vivant qui se présente, et s'évaporent dans les airs pour ressurgir là où on ne les attend pas. Comme diraient certains dont je tairai les noms, ce sont des chiennes vicieuses qu'il faut écraser d'un bon coup de bottes de motard.



Loup-garou

Le loup-garou peut passer pour une bête frustre, mais ça ne l'empêche pas d'avoir le sens de la famille. Après vous avoir pisté pendant un moment, il cherchera à vous pousser dans une direction pour que ses camarades de ripaille vous sautent dessus en force. Essentiellement bête forestière, il apprécie cependant de prendre le train et aime montrer sa haine en serrant fort contre son torse l'origine de son courroux. La seule différence entre les femelles et les mâles provient de la poitrine, qui surgit entre les touffes de poils.



▲ *Méfiez-vous des loups. L'absence de petit pot de beurre ne les empêche pas de vous attaquer en nombre.*



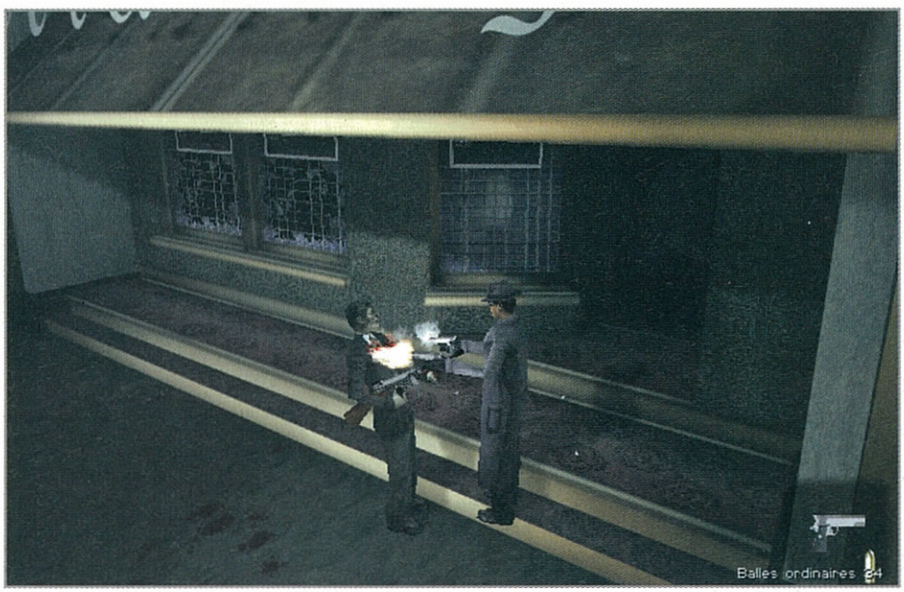
▲ *Ambiance boîte à jazz : des bougies naissent des flammes tremblotantes qui ne cessent de créer des ombres.*



majorité des événements est téléphonée. Que certaines de vos rencontres finissent par se retourner contre vous n'est pas une vraie surprise, mais cela renforce l'ambiance paranoïaque, tout en contribuant à faire évoluer l'aventure.

Le véritable apport est dû aux mille et une surprises que réservent les ennemis. Monté comme un film d'horreur, le jeu voit sa pression augmenter progressivement, jusqu'au paroxysme, déclenchant sursauts et palpitations quand il le désire. Ainsi, dès le début de la première mission, vous voilà plongé dans un état d'attente propice à faire croître la noire fleur de la peur. Un homme sort d'une tombe, une ombre se faufile sans vous attaquer, vous la devinez sans vraiment l'apercevoir, puis une autre apparaît. Des bruits suspects se font entendre. Votre cœur bat plus fort, vous vous attendez à tout moment à voir débouler sur vous une troupe de créatures démoniaques. Puis une plage de repos, et hop, ça reprend en accéléré jusqu'à l'attaque. Question sursauts, vous êtes servi. Si vous n'avez pas votre dose d'adrénaline, c'est que les films d'horreur ne vous font plus aucun effet. Allez alors au chapitre trois et épuisez-vous à la tâche.

Si Terminal Reality est passé maître ès frayeur en tout genre, c'est aussi grâce aux bruitages et au graphisme. La petite musique qui rompt de temps en temps l'épais silence arrive à point nommé pour signaler la présence d'un ennemi dans les parages, ou un passage délicat. Et s'il s'avère qu'il n'y a rien, elle a tout de même produit son effet. La traduction de chaque action par un bruit crée un résultat similaire comme dans un bon film. Une planche qui grince alors que vous marchez sur



▲ *Certains zombis ne cherchent pas bien loin un ennemi à buter. Il suffit de les entraîner vers un de leurs collègues pour qu'ils s'entretuent.*

La panoplie du parfait chasseur de monstres

Les armes ne sont pas nombreuses, mais elles possèdent plusieurs sortes de projectiles qui permettent de les adapter à la créature chassée. Si les armes de mêlée sont rares à l'origine, vous pouvez enrichir votre panoplie en récupérant les outils qui traînent. On n'a pas droit à la ponceuse double-plateau abrasif décalé, mais la hache et la pelle, d'un usage simple, se révèlent très efficaces.



Pistolet

Utilisé à la John Woo, il est votre arme de base, et possède l'option « visée laser ». Trois types de munitions sont disponibles : les classiques, les spécial vampire et les spécial démon.

Fusil de chasse

Equipé d'un faisceau lumineux, il tue d'un seul coup les cibles très proches, mais il ne vaut rien si vous voulez viser de loin.





Arbalète

L'arme idéale pour éliminer les monstres volants et ceux plus sensibles au bois. Deux types de munitions (les classiques pieux de bois et les carreaux bénis) vous permettent d'obtenir un bon tableau de chasse.

Lance-flammes

La meilleure arme pour faire souffrir les ennemis : sa longue flamme met le feu aux créatures, et il ne vous reste plus qu'à reculer pour admirer la combustion qui les mènera lentement à la mort.





Émetteur de rayons

Radical contre les créatures craignant la lumière, il émet un rayon lumineux qui les désagrège en moins de deux. Seul inconvénient : son temps de recharge.

Croix

La croix finissant par une mince lame fait plus de dégâts à un vampire mal luné qu'un tir de fusil de chasse.



95/98 direct 3D

■ JOUABLE SUR P400 128 MO RAM ■ EDITEUR GATHERING OF DEVELOPPER/TAKE2
■ DÉVELOPPEUR TERMINAL REALITY ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Nocturne

Des amis particuliers

L'agence Spookhouse qui vous a engagé comprend un nombre d'agents limité, chacun doté de pouvoirs particuliers. Souvent complémentaires à vos talents de tueur, ils vous aident à remplir vos objectifs. Pour vous offrir le maximum de chance de vous en sortir intact, l'agence possède un labo de biologie. La doctoresse qui s'en occupe est une source de renseignements non négligeable. Outre ses connaissances pratiques (l'expérimentation physique, elle pratique à temps plein), elle met à votre disposition l'armement adapté à votre mission. Jeune mais présente depuis longtemps dans la maison, elle connaît toutes les rumeurs qui circulent sur vos collègues et vous renseigne chaque fois que cela s'avère nécessaire.



Moloch

Comme quelques-uns de ses collègues, Moloch est un monstre. Durant une des missions de l'agence, Moloch a combattu avec les agents de Spookhouse. Ce n'est pourtant pas vraiment un allié, mais un ennemi commun le rapproche des humains.



Vincenzo «Icepick» Gasparro

Appartenant à l'origine à la famille mafieuse Ghiberti de Chicago, Icepick a été trahi et livré au professeur Loathring comme sujet d'expérience pour l'armée de morts-vivants de Capone. Déjà de très grande stature, Gasparro s'est vu transformé en horrible monstre à la Frankenstein par les drogues du bon professeur. Sa force et sa puissance ont décuplé en conséquence, et son caractère est devenu encore plus mauvais qu'autrefois. Très bon allié quand il s'agit de tuer, il est difficile à retenir. Heureusement, il obéit comme un toutou à la doctoresse de Spookhouse.



Scat Dazzle

À l'origine, Scat est un innocent musicien de jazz (d'où le nom). Oui mais voilà, tout petit, il a été offert au Baron Samedi, un démon vaudou particulièrement puissant. Essayant de fuir sa destinée, il s'est perdu dans les bars de jazz. Un soir où il faisait son numéro, le Baron a réclamé son bien. Le lendemain, la boîte a brûlé et il ne restait qu'un unique rescapé, lui. Le démon vaudou peut prendre possession de Scat. Ce qui était un viol autrefois est devenu une sorte d'accord entre les deux personnalités qui se mélangent petit à petit dans un seul corps. Le Baron Samedi est du genre violent : il représente la divinité de la mort. Si son caractère laisse à désirer, son immortalité et ses pouvoirs lui permettent de ressusciter Scat contre une simple bouteille de rhum.



Svetlana Lupescu

Svetlana est né de l'union d'un vampire avec une humaine. Sa mère est morte lors de l'accouchement, et la petite fille n'a jamais connu son père. Sa particularité la rend extrêmement sensible aux émanations vampiriques et à toutes traces surnaturelles. Grâce à elles, elle a pu intégrer l'agence de Spookhouse. Sa condition de demi-vampire lui permet de traquer avec facilité ses demi-frères de sang (eh !). Mais sa dualité, même si elle prouvé sa fiabilité par le passé, a laisse planer un doute sur sa fidélité.

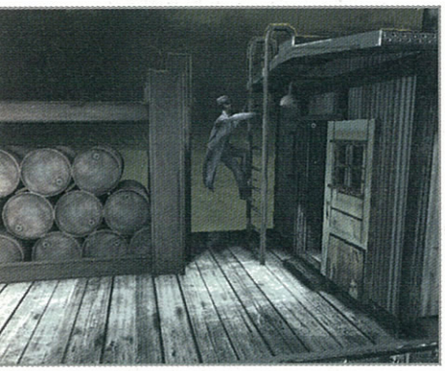


Hiram Mottra

Hiram est un biologiste au service de Spookhouse. Sa principale occupation consiste à trouver des informations sur les monstres susceptibles d'apparaître, et de rechercher les moyens de les éradiquer. Assez enveloppé, il ne ressemble guère à un combattant, mais sa grande nervosité lui permet d'être plus sensible que la normale à l'atmosphère d'un lieu. Son cerveau s'apparente à un détecteur de mauvaises ondes : il arrive à sentir les pensées agressives dirigées contre lui ou ses collègues. Même s'il sort rarement en mission, ne le comptez pas comme quantité négligeable : son armement, toujours en quantité, est adapté à la situation.



▲ *Se méfier de tout est vital. La gentille mémé peut très vite se transformer en un vindicatif loup-garou.*



▲ *John Woo n'est pas bien loin : les deux flingues et le long manteau rappellent une certaine scène de « Face / Off » avec Nicolas Cage.*

un tapis, ou une galopade s'arrêtant brutalement derrière une porte, et votre taux d'adrénaline monte d'un cran. La qualité des bruitages remplit parfaitement son rôle. Équipé d'une bonne carte son, vous êtes certain d'entendre venir une créature du fond du couloir, jusque derrière un mur. L'importance des sons devient comparable à celle de la vision, vous vous dirigez autant à l'oreille qu'à l'œil. Les voix perdues dans des décors mortuaires prennent ainsi une ampleur impressionnante. Dommage que la version française soit moins réussie que la version anglaise. Non pas que les doublages soient mal réalisés, mais la traduction pêche un peu. Vous déclarez par exemple, sur un ton grave, qu'il y a un problème super-naturel à la place de « surnaturel » chez X, et déclenchez obligatoirement des gloussements hystériques.

Un grand pas pour l'Humanité...

Nocturne ouvre la voie d'une nouvelle génération de jeux, au graphisme et à l'animation toujours plus proches de la réalité. L'environnement 3D, en précalculé, est hallucinant. S'échelonnant de 16 à 32 bits et pouvant monter jusqu'à 1280 x 1024, le graphisme parvient à afficher 1 billion de couleurs sur l'écran. Pas étonnant que ça rame à mort lors des chargements. Mais le détail le plus impressionnant est sans aucun doute le manteau de notre héros. Grâce à un « simulateur de vêtement » attaché à un squelette, prenant en compte le poids, l'élasticité, le sens du vent, le moment d'inertie, et calculant en temps réel les actions et les réactions, les développeurs ont réussi à obtenir un tissu épousant les mouvements. Si L'Étranger saute, le manteau le suivra avec le déplacement approprié. Si L'Étranger tourne, il tournera aussi, avec une vitesse différente. Le vêtement devient vivant au même titre que son porteur. De la même manière, les ombres évoluent avec leur propriétaire. Chaque lumière, dans Nocturne, produit une ombre qui s'additionne aux autres. Si le personnage s'approche d'un point lumineux, son ombre s'agrandit : tout comme dans la réalité. Quand vous vous apercevez que tout, jusqu'au plus petit objet, possède une ombre mouvante, vous comprenez combien ce jeu est révolutionnaire.

Un tel résultat ne va pas sans inconvénient. Les plans fixes sont inévitables, comme dans toute création en précalculé. Les angles de caméra, même s'ils sont hautement cinématographiques, sont parfois gênants. Le petit nombre d'animations, en dehors des scènes vidéo, et le manque d'interactivité avec le décor dérangent. On n'évite pas quelques erreurs et quelques bugs. La prise en main est difficile et demande un temps d'adaptation. Mais l'ambiance n'est en rien entamée et c'est le principal. Au final, Nocturne réussit bien son coup. Presque conçu comme un film d'ambiance terreur, il arrive sans aucun problème à nous remuer les tripes. On débute confiant et on devient vite prêt à sauter de son siège au moindre grincement. Une paranoïa aiguë nous enveloppe et nous fait réagir au moindre effet secondaire. Le soft joue avec nos nerfs et on adore ça. Si vous en redemandez, sachez qu'en ce moment des pourparlers sont engagés sur le Net, pour nous offrir un nouveau chapitre inspiré du Projet Blair Witch.

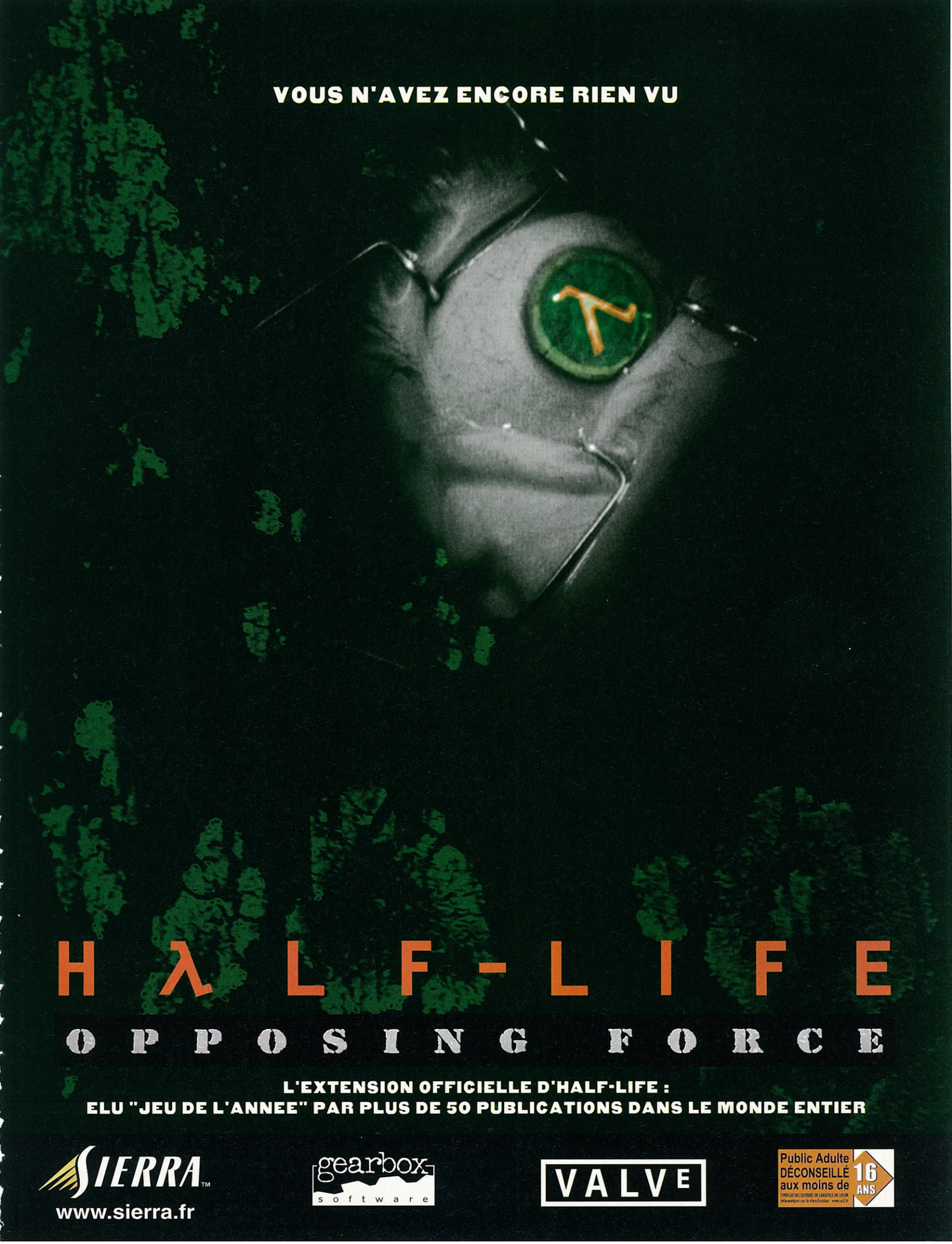
Kika

+ L'ambiance flippante.
+ Le graphisme superbe.
+ Les bruitages très complets.
+ De véritables scénarii.
- La prise en main difficile.
- Les chargements trop longs.

EN DEUX MOTS

Difficile actuellement de trouver un jeu plus flippant que celui-ci. Nocturne, avec son ambiance très noire, offre aux joueurs la peur de leur vie à la manière d'un Resident Evil puissance 10. Seule manière d'apprécier pleinement un tel jeu : y jouer la nuit, sans compagnie et sans lumière...

TECHN. 96 DESIGN 96 INTÉRET 92


VOUS N'AVEZ ENCORE RIEN VU
HALF-LIFE
OPPOSING FORCE
L'EXTENSION OFFICIELLE D'HALF-LIFE :
ELU "JEU DE L'ANNEE" PAR PLUS DE 50 PUBLICATIONS DANS LE MONDE ENTIER
SIERRA
www.sierra.fr
gearbox
software
VALVE
Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16
ANS

C'est le mois de novembre : rentrez la tête, ouvrez les parapluies et branchez les paddles. Bah oui, il fait froid, il flotte et il foote. Comme tous les ans, EA Sports livre son produit de fin d'année, avec l'impavidité d'une World Company et la régularité d'un métronome... Ah non, mince, pourquoi est-ce qu'il est déjà en vente depuis un mois, ce jeu ?





FIFA 2000

Jeu de foutebol-arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom





▲ *Voilà la nouvelle excellente gestion des coups de pied arrêtés : vous pouvez diriger ce corner à la main (façon de parler) ou choisir un des joueurs présélectionnés en appuyant sur la touche concernée (rouge, bleu ou vert).*

Figure de style

Suivant les changements de direction ou les actions que vous leur demandez, les joueurs effectueront d'eux-mêmes certains gestes techniques (talonnade, crochets, contrôles orientés, etc.).



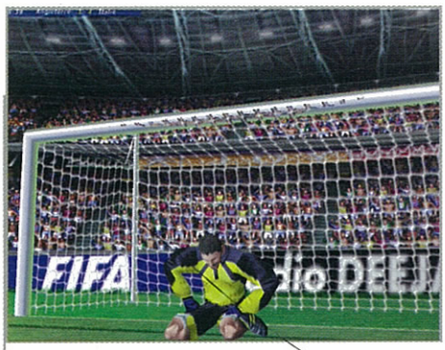
Ben oui, faudra s'y faire, on a beau être champions du monde, nos amis ricains n'en ont rien à tacler. Oui, je sais, je sais, c'est au Canada qu'est développé FIFA... Mais c'est pareil, arrêtez de me tirer par le maillot, je vais perdre le lacet. Je dribblais donc que les Américains (là, ça va, c'est tout le continent) n'en ont rien à foot qu'on soit les meilleurs : « On n'a pas que ça à faire, de leur filer des versions testables, aux franzoses. Ils n'ont qu'à utiliser la version preview, et on leur filera un dollar en chocolat en dédommagement. Un dollar canadien, bien sûr, uh, uh ! Ah ? On leur a pas envoyé de version preview non plus ? On est désolé, envoyez-leur un FIFA 96 de ma part. » Ouais, bon, je tra-



duis, hein. Oui, oui, je brodequin aussi un peu. C'est tous les ans pareil, c'est la maladie de Noël qui fait arriver les jeux en magasin avant les tests en magazine. Ceci dit, nous n'avons pas affaire à une daube sortie à la sauvette. Que nenni. Première nouveauté, les hymnes. Oui je sais, c'est loin d'être le principal, mais comme depuis quelque temps, EA Sports a le chic pour proposer une bande-son à la mode (on se souvient de Fat Boy Slim sur le dernier), on était curieux. C'est Robbie Williams qui mouille le maillot ce coup-ci. Beau transfert du chanteur pour midinette : le montant n'a pas été dévoilé, mais les deux clubs semblent satisfaits.

C'est fini, les conneries, oui ?

J'y viens, j'y viens. Pour sa version 1900 (ou 2000 suivant que vous jouez avec ou sans le bug), le FIFA s'est fait ravaler les facettes. Il ne s'agit plus ici d'une simple aspiration à plus de détails, mais d'un changement de style graphique. Les joueurs ont



Un vilain bug

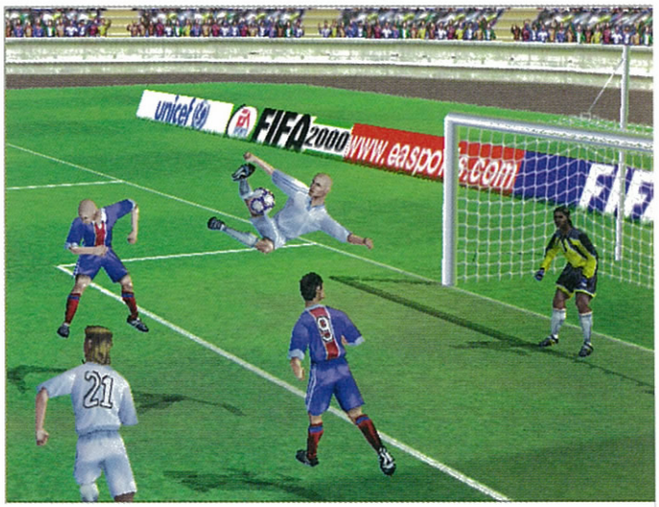
Hou, qu'il est laid ce bug-là ! D'autant plus vilain que comme EA Sports n'a pas daigné envoyer de version testable de FIFA 2000 à temps pour les magazines, le jeu est en vente depuis un mois, et il est donc un peu tard pour vous prévenir. Suivez bien, cela ne concerne que les joueurs dont la carte mère est équipée d'un Chipset VIA, et qui possèdent une carte graphique AGP ET une carte son PCI. Ces deux derniers points sont très répandus ; quant au Chipset VIA, c'est un concurrent d'Intel et il est souvent présent sur les cartes mère destinées aux K6. Tenez-vous bien : si vous avez cette config, le jeu ne tourne tout simplement pas. J'aurai tendance à dire que c'est le genre de problème qui se résout au premier patch, mais comme il était déjà présent sur la démo du jeu (disponible sur Internet) et qu'il n'a pas été corrigé pour la version finale... Remarquez, EA a repéré le bug et l'a indiqué dans le fichier Readme, mais l'éditeur ne propose pas de solution pour autant. Bref, si vous avez cette configuration matérielle dans votre PC, il est urgent d'attendre.

un look plus « dessin animé », comme si les développeurs avaient renoncé à continuer dans la voie du réalisme graphique. Mais ils ne sont pas moins détaillés pour autant : les mouvements sont très fluides et toujours aussi réalistes (désormais, ils mettent leur bras en opposition pour protéger leur ballon quand un adversaire se présente). Les braves petits footeux disposent d'encore plus d'animations : ils chutent après avoir perdu un duel aérien, s'écrasent les bras en croix lors d'un tacle de garçon boucher, ou enchaînent talonnades et petits ponts. Avant la sortie du jeu, une certaine publicité avait été faite autour de l'animation des visages. En fait, elle ne concerne que les petites scènes animées qui suivent une faute ou un but : on voit effectivement la colère ou la joie des joueurs, mais cela apporte d'autant moins au jeu que ces cinématiques sont répétitives, inutiles, et le plus souvent ridicules. Comme après quelques parties, on s'empresse de les abréger, j'aurais apprécié qu'elles ne soient qu'optionnelles, comme les ralentis d'après but. Je profite de ce chapitre cinématique pour dire tout le mal que je pense de celle qui sert d'introduction au jeu, à peine moins ridicule que dans FIFA 99. Pour finir sur le graphisme, signalons la très bonne impression visuelle donnée par le terrain et le stade, avec tout plein de chouettes effets météo (notamment pluie et neige) et une animation du public très bienvenue. Personnellement, je n'en ai rien à shooter, mais je signale aux malades du maillot qu'il n'est plus possible de choisir le stade dans lequel se dérouleront les affrontements. Tout ça, c'est bien joli, mais est-ce que ça cavale sur mon vieux Radiola noir & blanc ? Eh bien, c'est la bonne reprise du jour, conformément, il est vrai, à la politique grand public d'Electronic Arts. La pelouse minimale officielle est un Pentium 133 avec 32 Mo de Ram et une carte graphique 2 Mo. À ce prix-là, ma bonne dame, la gambette est mollassonne et le mollet pas très poilu : faudra vous contenter du 640x480 en accélération logicielle, et encore, je ne garantis pas la passe décisive. Non, la vraie bonne nouvelle, c'est que j'ai testé le jeu sur un K6 200, avec 64 Mo de Ram et une 3dfx toute simplette, et que c'était ma foi parfaitement jouable en 640x480. J'en profite pour signaler aux possesseurs de cuisses plus musclées que contrairement à FIFA 99 (qui ne courait que le 800x600, et encore, uniquement pour les Voodoo 2 et seulement avec le patch adéquat), l'opus 2000 propose le 1024x768. J'entends des processeurs overclockés qui ronronnent de plaisir...



▲ *Un exemple d'I.A. déficiente en défense : sur une touche longue, un attaquant joue les carottes devant le but sans que la défense le mette hors-jeu.*

Les interceptions sont bien plus faciles et il faudra utiliser la passe en profondeur.



▲ *Sur coup de pied arrêté, il est très facile d'obtenir des gestes spectaculaires de vos attaquants. Trouver le bon timing et le bon placement pour que ça rentre effectivement demande un peu plus de soin.*

« Ah la la, c'est pas payé... »

Bombien de fois ai-je entendu cette phrase, prononcée par Cap'tain Ta Race derrière mon épaule (sur le ton de la plus parfaite mauvaise foi), tandis qu'il cherchait à encourager mon adversaire après une action pathétique. « C'est pas payé... ». Mais dans quel relais routier, à propos de quel concours agricole, a-t-il pu entendre une pareille expression ? Et pourquoi





▲ *Pendant les replays des buts, on a parfois droit à une nouvelle vue caméra, façon Canal+. Et les cages tremblent quand le ballon rentre.*





◀ *Ridicules et systématiques, ces animations vont rapidement vous taper sur les nerfs.*

Du bleu dans les yeux

Je ne sais pas ce qu'ils ont bu, les gars de chez EA Sports, mais une chose est sûre, ils ont décidé de remanier l'équipe de France à leur façon. On aura par exemple la surprise de constater que Deschamps et Blanc sont remplaçants. Surprenant également que Thuram soit un défenseur central, tandis que Leboeuf se retrouve arrière latéral droit. Diable, diable : s'il existe des erreurs aussi grossières concernant l'équipe championne du monde, combien y en a-t-il d'autres que je n'ai pas vues pour les équipes moins connues ?



diable s'obstine-t-il à entonner d'une voix qu'il voudrait caverneuse l'éloge de Malraux à Jean Moulin (« Entre ici, Jean Moulin... ») chaque fois que je rate un but ? Mais je m'égare. Revenons à nos crampons, que je vous détaille un peu les équipes en place. Comme tous les ans, les sbires d'EA Sports ont un peu changé nos habitudes. L'heure est apparemment à la simplification puisque chaque fonction est à présent assignée à une touche et une seule. On retrouve bien entendu les 4 fonctions immuables : passe en hauteur (tacle glissé), passe à ras de terre (sélection du joueur), tir (tacle simple) et changement de dispositif. Oubliez les combinaisons compliquées, vous pourrez demander en défense le pressing ou le hors-jeu avec les touches des tranches d'une simple pression. Vous obtiendrez aussi facilement une passe en profondeur ou une sortie du gardien. La facilité de prise en main compense la disparition de certaines options : le une-deux, les dispositifs tactiques de passe en profondeur et de débordement sur l'aile, ainsi que le plongeon volontaire et quelques actions « avancées » (ne sont gardés que le petit saut d'évitement, le 360° d'un côté, un crochet et le coup du sombrero). Ce nouveau système simplifié m'a enchanté, moi qui suis allergique aux combinaisons de touches accessibles exclusivement aux poulpes ambidextres surentraînés. Autre innovation bien venue : le viseur qui indique vers quel coéquipier vous allez effectuer votre passe est désormais coloré. S'il est vert, tout va bien. Il devient jaune lorsque la passe risque d'être interceptée, et rouge si votre petit camarade est sévèrement marqué par un ou plusieurs gardes du corps. À vous d'alterner passes normales, changement d'aile ou passe en profondeur pour déjouer la pression défensive. Sachez, de plus, que les interceptions sont bien plus faciles que l'année dernière, et les passes n'arrivent plus du tout automatiquement à leurs destinataires.

La dernière petite innovation concerne la gestion des coups de pied arrêtés. Vous avez toujours la flèche indiquant dans quelle direction vous voulez frapper, ainsi que la possibilité de doser la puissance et l'effet, mais en plus, trois joueurs sont présélectionnés comme receveurs potentiels, et un icone indiquant une touche du paddle/clavier apparaît au-dessus d'eux. Ainsi, vous pouvez soit choisir l'un d'eux en appuyant sur la touche correspondante, soit diriger votre tir « à la main ». Ceci permet des feintes intéressantes contre un joueur humain : vous faites semblant de viser le premier poteau en ajustant votre flèche avec minutie, puis choisissez au dernier moment de passer en retrait. De plus, lors des coups de pied arrêtés, vous pourrez faire varier le positionnement des joueurs présélectionnés d'une simple pression. Une excellente idée, simple et efficace.

Contrôle de la poitrine

Depuis FIFA 99, nous sommes habitués à voir nos joueurs effectuer de très jolis contrôles orientés de la poitrine. La version 2000 ne déroge pas à la règle.



Pousse-toi de là, que je m'y mette !

Mais l'apport principal de cette version 2000, c'est la gestion des collisions. On a enfin l'impression que les joueurs existent physiquement sur le terrain. Un tacle glissé sur le trajet du ballon interrompra sa course. De même, un défenseur bien placé pourra faire obstruction à la progression d'un adversaire, et



Jouer les équipes du Panthéon serait un vrai régal si l'on n'était pas obligé de supporter ces couleurs « anciennes » qui font très vite mal aux yeux. ▼





▲ *La pluie ou la neige sont prétextes à de jolis effets visuels, mais ça ne change pas vraiment le comportement du ballon. Dommage !*



▲ *FIFA 2000 vous propose des options tactiques plus détaillées : principal intérêt, choisir entre le marquage en zone ou le marquage individuel.*

Dream team

Comme dans Coupe du Monde 98, FIFA 2000 propose de jouer des équipes célèbres du passé (une quarantaine, tout de même). Une excellente idée qui vous permettra de jouer par exemple l'équipe de rêve qu'avait le Brésil en 1970 (avec Paulo Cesar, Jairzinho et un certain numéro 10 qui n'a pas voulu voir son nom apparaître), la France de 1958 (avec Fontaine) ou de 1984 (avec entre autres Tigana, Platini et Rocheteau), l'équipe de Saint-Étienne en 76 (avec le même Rocheteau), celle de Marseille au début des années 90 (rappelez-vous : Basile Boli, JPP et Chris Waddle !) ou Naples à la fin des années 80, quand Diego Maradona était encore un extraordinaire joueur de foot. Quel dommage qu'on soit obligé de supporter une image pâlotte à l'ancienne lorsque l'on fait s'affronter deux de ces équipes de légende ! Cela aurait dû rester à l'état d'option.



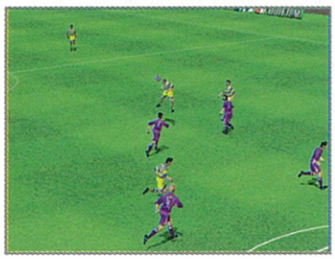
contrer son tir ou son centre. Certes, nous n'en sommes pas encore à voir des tirs détournés par les défenseurs prendre le gardien de but à contre-pied, mais on s'en approche.

Côté stratégie, FIFA 2000 s'enrichit également. Terminé l'habituelle flèche dans l'écran tactique, dont la longueur indiquait la propension de votre équipe à l'offensive. Désormais, outre la formation adoptée, vous pourrez indiquer votre optique offensive (neutre, contre-attaque ou possession) et défensive (pressing, se replier ou contenir l'adversaire), le type de passes que votre équipe utilisera (courtes ou longues) et le type de marquages (individuel ou en zone). Vous pouvez toujours définir trois dispositifs tactiques (formation + stratégie) de base, sélectionnables d'une seule pression du pouce en cours de match.

Quel homme se plaindrait d'une simulation bien menée ?

Quel est le premier réflexe d'un joueur face à la suite d'un jeu qu'il a aimé, une fois qu'il en a inventorié les nouveautés ? Vérifier si les défauts qu'il avait fini par repérer dans la version précédente sont toujours là. Bon, en tout cas, c'est comme ça que procède un testeur de jeu. Et c'est là que FIFA nous déjouasse la tronche. On reprochait un manque de progressivité dans la difficulté ? Rien n'a changé, il y a toujours un gouffre entre le niveau amateur et professionnel. On s'étonnait qu'il soit si difficile de marquer de loin ? Il est toujours pratiquement impossible de planter un but depuis l'extérieur de la surface, ce qui enlève tout de même beaucoup d'intérêt au jeu. Abandonnez également l'idée de marquer sur coup franc direct, c'est un cauchemar. Et pour couronner le tout, comme pour nous narguer, subsiste cette manie qu'a le jeu de s'interrompre brutalement pour la mi-temps ou la fin de match, sans tenir compte de l'action en cours. A-t-on déjà vu siffler la mi-temps alors qu'un joueur dans la surface de réparation adverse armait son tir ?

Plus inquiétant, j'ai vu quelques nouveaux bugs faire leur inopportune apparition, principalement dans le placement de la



On peut enfin contrer un centre et détourner la balle en corner.



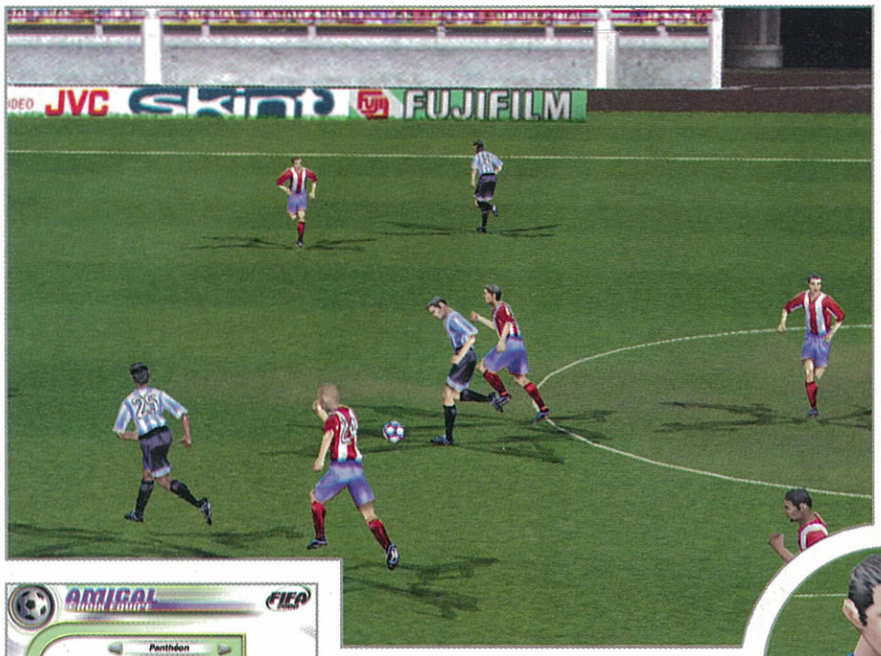


◀ *Les frappes de la tête sont bien plus faciles à obtenir que dans la version PlayStation.*



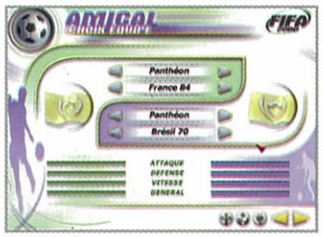
■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 + CARTE 3D (PADDLE RECOMMANDÉ) ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS
■ DÉVELOPPEUR EA SPORTS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 4 SUR LE MÊME PC

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
MODEM	OUI
RÉSEAU IPX	8



Y a-t-il un volontaire pour flinguer les animations ponctuant le match ?





Les équipes et les championnats

Mais qu'est-ce qu'ils ont contre les Portugais, chez EA ? Je pose la question parce que le Portugal (présent dans FIFA 99) a tout simplement disparu de FIFA 2000. Il n'est plus disponible ni en équipe nationale, ni en championnat. Pourtant, en matière de football, le Portugal vaut bien Israël, la Grèce ou la Turquie, non ? Il y a probablement là-dessous de sombres histoires de licence.
FIFA 2000 permet donc de jouer nombre d'équipes nationales (sauf le Portugal, donc), mais également les clubs de première division de 16 pays : Allemagne, Angleterre, Belgique, Brésil, Danemark, Ecosse, Espagne, USA (si, si...), France, Grèce, Israël, Italie, Norvège, Pays-Bas, Suède et Turquie. Vous pourrez disputer une saison entière (avec d'éventuelles qualifications pour les épreuves européennes) ou simuler trois coupes : la Coupe du monde, la Coupe EFA ou la Coupe des clubs Champions. Exit, donc, le Trophée des vainqueurs de coupes et l'European Dream League. Bien entendu, il est possible de créer de toutes pièces ses propres épreuves, selon une multitude de critères.



défense. Tandis que d'un côté, les joueurs semblent avoir perdu beaucoup d'autonomie dans la gestion du hors-jeu (on a vu des attaquants plantés dans la surface sans que la défense essaye de les faire reculer), de l'autre on siffle parfois des hors-jeu sortis de nulle part. Vous prétendrez peut-être que je ne suis jamais content, mais je vous promets que ça agace. Soyons clairs : malgré cela, FIFA 2000 est un régal de jouabilité, les nombreuses parties que j'ai pu jouer, seul ou contre mes petits camarades, en sont la meilleure preuve. La prise en main est immédiate, le jeu est rapide, plaisant, et il répond parfaitement au paddle (je vous conseille le Microsoft Sidewinder ou le Gravis GamePad Pro). Excepté les problèmes évoqués plus haut, l'I.A. est très bonne et l'évolution des joueurs sur le terrain reste logique. C'est sans conteste le plus agréable jeu de foutebol existant sur PC pour l'instant... mais il tourne de plus en plus au jeu d'arcade. À force de rétrécir le terrain (qui se parcourt en 5 secondes), d'accélérer le jeu (pourquoi diable est-il impossible de baisser la vitesse, alors qu'on peut l'augmenter ?) et de réduire l'arbitre au rang de spectateur (même au niveau le plus rigoureux, il ne siffle pas la moitié de ce qu'il faudrait), la série des FIFA s'éloigne irrémédiablement des « vraies » sensations et situations de football. EA Sports cherche le grand public, et même le très grand public en espérant par exemple installer FIFA auprès des joueurs américains (un marché potentiel autrement plus intéressant que le Portugal ; voir l'encadré sur les équipes). Le récent succès, auprès du public d'outre-Atlantique, du « soccer féminin » a sans aucun doute encouragé cette volonté, et il ne faut pas chercher plus loin la raison de la présence des équipes américaines (pourtant peu intéressantes) dans FIFA 2000. Il paraît que les amis ricains boudent le soccer parce qu'il est lent et qu'il y a peu de buts ? Qu'à cela ne tienne, FIFA s'accélère chaque année et les scores à deux chiffres y sont faciles à obtenir. Dommage pour ceux qui souhaiteraient jouer avec plus de réalisme.

Ivan Le Fou





- ✚ Excellente jouabilité.
- ✚ Le moteur graphique impeccable.
- ✚ Les équipes du Panthéon du foot.
- ✚ La configuration requise, modeste.
- ➖ La vitesse et l'orientation arcade.
- ➖ Le manque d'innovation majeure.
- ➖ Impossible de marquer de loin.
- ➖ Quelques bugs d'I.A. en défense.

EN DEUX MOTS

FIFA 2000 est le meilleur jeu de foot disponible sur PC. Sans s'annoncer comme une révolution par rapport au 99, cette version innove par petites touches, notamment grâce à une meilleure gestion des collisions entre les joueurs et la balle. On regrette cependant l'orientation de plus en plus arcade que prend la série, ainsi que la présence des défauts déjà signalés pour FIFA 99.

TECHN. 90 DESIGN 87 INTÉRET 88

digitall.fr

tout le numérique pour toutes les émotions

600 jeux vidéo, 3500 produits multimédia, 340 pages en couleurs, vous n'alliez pas les imprimer vous-même...

digitall.fr, ENFIN DISPONIBLE EN CATALOGUE !

CD-ROM, DVD, JEUX...

Tous les jeux pour Playstation, Dreamcast, N64, Gameboy, PC, MAC...
Tout pour jouer, apprendre, se distraire, créer et s'évader.



DEMANDEZ VOTRE CATALOGUE GRATUIT AVEC LE COUPON CI-DESSOUS, PAR TÉLÉPHONE AU 0 820 08 9000* OU PAR INTERNET SUR www.digitall.fr

digitall.fr - BP104 - 77410 Claye-Souilly - RCS Meaux B 394 916 548 948 601. *0,78 F TTC la minute **Sans obligation d'achat.



DÉCOUVREZ LE CATALOGUE GRATUITEMENT

en retournant ce coupon à : digitall.fr - BP 104 - 77410 Claye-Souilly

JS 26/11

OUI, je souhaite recevoir gratuitement le nouveau catalogue digitall.fr

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Avez-vous un abonnement à Internet : ☐ oui : e-mail ..... ☐ non

Conformément à la loi informatique et libertés du 6/1/1978, vous pouvez accéder aux informations vous concernant, les modifier et demander qu'elles ne soient ni échangées, ni cédées en écrivant à digitall.fr - BP 104 - 77410 Claye-Souilly.



Souvenez-vous, le débarquement... Celui du 6 juin 1944, pour être précis. Ça en faisait une bonne tripotée de furieux qui débarquaient d'un seul coup au même endroit. Eh bien remplacez les GI par des marmots de 12 ans, et vous aurez « Theme Park World ».

Theme Park World

Gestion d'un parc d'attractions - pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ *Chacun des stands proposés, tout comme les commerces, pourront être configurés de manière à rapporter plus de fric. Un conseil : salez les frites à mort pour pousser à la consommation de boisson.*

Ce jeu me replonge dans ma jeunesse. J'étais un privilégié, et grâce à quelques-unes de mes connaissances, j'arrivais toujours à obtenir des tickets d'entrée gratuits pour les manèges du coin, lorsque les forains venaient squatter près de chez moi. Je draguais les filles à grands coups de barbapapas géantes, puis je tapais dans ma réserve de 150 tickets de manèges-qui-vont-super-vite-et-qui-secouent-bien-au-passage pour faire monter mes victimes, et pour les faire vomir un grand coup. La plus lente a vomi au 16e tour, tandis que la plus rapide en a mis qu'un seul et demi pour tout offrir aux cieux. Imaginez la gueule des types qui étaient en dessous. Hop ! De la gerbe à 45 km/h ! J'avais vraiment des passe-temps de merde. J'en ris encore...

Pour ceux qui ont la mémoire un peu courte, simplement pour les plus jeunes d'entre nous (moi compris), il faut rappeler qu'Electronic Arts avait sorti en 94 le premier « Theme Park », et déjà, on envahissait nos PC avec une flopée de petits merdeux exigeant toujours la même chose du joueur : s'amuser, bouffer, et hurler en même temps. Il y en avait pour tous les goûts, et il fallait bien sûr qu'ils soient tous satisfaits. On s'amusait donc déjà à gérer des



débits de boissons et de vomis à la sortie des manèges, la gueule desdits manèges pour qu'ils produisent moins. Et plus : les vomis, les snacks, les confiseries, et autres fast food pour combler les trous laissés par le sempiternel vomi, déjà cité par deux fois.



Cinq ans après

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y a eu comme un lifting là-dedans. La sacro-sainte accélération 3D a fait son œuvre, et la perspective isométrique a disparu. Comme avec Keeper 2 et Populous 3, Electronic Arts recycle des jeux anciens. On ne s'en plaint pas, le résultat est excellent. Quatre univers de parcs sont proposés : le Royaume Perdu, reprenant le Monde Perdu de Spielberg, avec des cannibales en plus, le Monde d'Halloween, le Monde Merveilleux, rassemblant Fourmiz, Bug's Life, et Maya l'abeille en même temps, et enfin, La Conquête Spatiale, le monde le plus cher à obtenir.

Cette fois-ci, on peut s'amuser à tourner autour de ses animations et autres petits pavillons horribles qui peuplent si inélégamment tous les parcs d'attractions de France et de Navarre, eux-mêmes une véritable insulte au bon goût. La plupart des aménagements feront un tant soit peu travailler le joueur, puisque la gestion des files d'attente sera monnaie courante. Ainsi, poser un manège au petit bonheur la chance ne sera pas recommandé. Si on commence à les foutre n'importe où, n'importe comment, on se retrouvera vite devant un problème de gestion de capharnaüm. Ici, il faut non seulement que la file d'attente soit suffisamment longue pour attirer du monde, mais pas trop non plus pour éviter que le monde en question attende trop, sans





quoi il se cassera. Pareil pour tout ce qui ressemble à un débit de boissons ou un snack : vous devrez les placer judicieusement. Ainsi, installer un restaurant à côté des chiottes publics sera du plus mauvais effet, tandis que mettre une buvette en face de la sortie des auto-tamponneuses aura toujours un grand succès. Il n'y a pas à dire, ils ont pensé à tout chez Bullfrog.

Idem pour le public, il pense en 3D lui aussi. Cette fois-ci, il ne tolérera plus les sorties qui donnent sur nulle part, la suppression inopportune d'une file d'attente lors de la transformation du circuit d'un manège, ou encore la concentration d'un grand nombre de buvettes au même endroit. Déjà qu'il était difficile de le satisfaire, maintenant, il faudra en plus lui faire aussi plaisir dans l'espace !

Société de consommation

Les quelques chiffres du consommateur moyen que l'on peut trouver dans les parcs d'attractions de Theme Park World laissent rêveur. Le p'tit con moyen y passe 200 jours en moyenne, et se promène avec des sommes allant jusqu'à 800 dollars dans les poches. Vous pouvez vérifier : un mode permet d'afficher tous les occupants du parc, leur humeur, la durée de leur présence au parc, et la somme qu'ils ont en poche. Ça va en faire du fric, à en faire baver les plus riches. Dans les quelques bulles qui défileront au-dessus du crâne

Sur le Net, on pourra faire éditer son parc préalablement sauvegardé.



▲ *Les billets magiques permettent d'obtenir des attractions inédites.*



de chaque visiteur, on pourra tout connaître de leurs pensées via des icones. Par exemple, si le billet d'accès est trop cher, votre public de bambins se plantera devant l'entrée en ne pensant qu'à un pouce tourné vers le bas, en attendant que le bus revienne le chercher.

Theme Park World trouve tout son intérêt dans l'équilibre fragile de trois éléments : le besoin d'attractions de plus en plus spectaculaires, et de plus en plus déficitaires, pour attirer du monde, des services et du personnel de plus en plus compétents pour satisfaire la clientèle, et des marchandises vendues chères au client, sans qu'il s'en rende compte, pour rentabiliser l'ensemble. C'est ce qu'on appelle du marketing. Tout y est. Il faut commencer par installer des manèges, puis des points d'alimentation, accompagnés de toilettes, le tout encadré par un personnel compétent. Fort heureusement pour nous, nous avons droit à une aide de jeu sous les traits d'un bonhomme sphérique tout noir, qui nous balancera plein de conseils, et ce, jusqu'à la fin de la partie. Certes, on peut faire aisément sans lui, mais dès qu'il arrivera quelque chose de fâcheux dans le parc, il le signalera automatiquement. Bien sûr, ce sera toujours au joueur de prendre les initiatives permettant de réparer, nettoyer, ou lancer des recherches pour optimiser son parc.

Non content de ménager sa clientèle en trouvant de plus en plus d'innovations, ou encore en surveillant la qualité de la bouffe ou des ballons, il faudra faire aussi avec ses salariés. Ainsi, une équipe sous-formée, sous-payée, ou encore surmenée, plantera bien vite

Parcs et effets spéciaux

Pour accéder à chacun de ces univers, un certain nombre de clefs sera requis. Celles-ci s'obtiennent au nombre de visiteurs qu'on arrive à faire entrer dans son parc d'attractions.

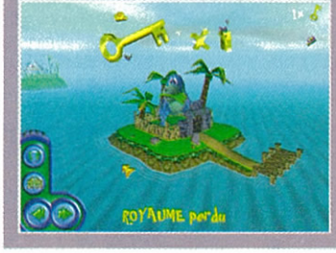






Plusieurs types d'attractions pourront être totalement dessinés par le joueur. Ici, les montagnes russes... Bonjour la gerbe !







On pourra « posséder » les clients en leur prêtant un caméscope. Il n'y aura plus qu'à se promener dans le parc librement pour évaluer sa façon de fonctionner au niveau du mètre trente du client moyen.

Theme Park World

■ JOUABLE SUR PII 350 ■ ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DÉVELOPPEUR BULLFROG ANGLETERRE
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

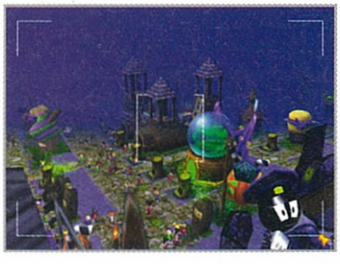
En cas de prix d'entrée trop élevés, une vague de manifestation se fera vite entendre !



La vue en plan permet de savoir sur quelles zones les catégories de personnel sont attachées.



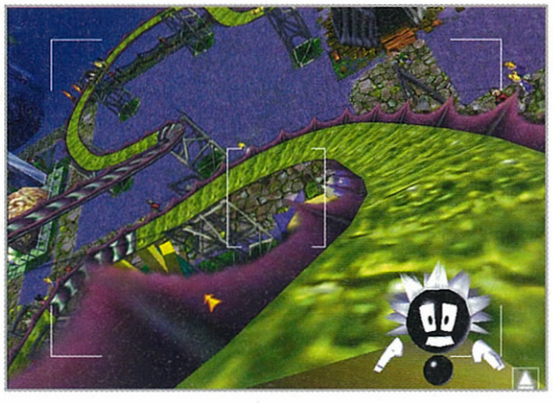




Ce tableau permet de connaître l'état d'âme de chaque visiteur.



Il est possible de tester ses propres attractions.



un piquet de grève pour obtenir toute ses revendications salariales.

Eh oui ! Non seulement il faut amuser son public, mais il faut aussi nourrir ses employés...

Des méninges au ménage, via le manège

Il y a une foule de trouvailles à faire par son équipe de chercheurs pour optimiser le parc. Et c'est sans compter les formations offertes au personnel pour le rendre plus efficace. Au sein des attractions et des infrastructures, elles fonctionnent par grandes catégories : d'abord les sanitaires, et il ne faudra pas hésiter à en mettre des rangées entières, puis les points d'alimentation et les boutiques. Ces dernières infrastructures seront les garanties de la rentabilité du parc. Enfin viennent les attractions : ce sont celles qui coûtent le plus de fric, mais ce sont elles qui garantissent l'arrivée massive de cars entiers de nains hystériques et de morpions baveux.

Le but du jeu étant de rester rentable, afin d'acquérir des clefs pour accéder aux autres parcs d'attractions possibles, il faudra gérer toutes ces ressources, tout en ménageant l'espace que l'on occupe. En effet, on remarquera vite que plus le parc est grand, plus il attire du monde, et plus il a besoin de s'agrandir davantage. Logique, mais il demandera alors encore plus de vigilance quant à l'équilibre délicat à conserver entre la gestion du personnel, l'acquisition de nouvelles activités, et la garantie de la sécurité et de la propreté des lieux. Évidemment, les attractions deviendront de plus en plus grandes, et il faudra acheter de plus en plus de terrain pour les aménager correctement. C'est un cercle vicieux, mais c'est au joueur de le rendre vertueux. Le principe veut que chacun des domaines d'activités cités est indispensable à l'autre.

Notez que certaines attractions exclusives ne peuvent être acquises que grâce aux tickets magiques, petite monnaie de singe donnée au joueur méritant puisque gestionnaire exemplaire de son installation. Celles-ci garantissent un afflux massif de touristes, et plus les univers des parcs d'attractions seront de « haut niveau », plus ces attractions bonus coûteront cher en tickets. Autre point bonus appréciable : à des moments du jeu définis de façon aléatoire, des challenges seront proposés. Ils consisteront à vendre X produits en un minimum de temps, et garantiront de grandes rentrées d'argent en récompense. Ça balance du piment dans la sauce, et ça donne pas mal de motivations pour tenir son centre. C'est donc plutôt bien venu.

Mets de l'huile !

Le jeu fonctionne plutôt bien. Pour commencer, la possibilité de fabriquer soi-même certaines des grandes attractions, comme les montagnes russes, au sens où on l'entend, est franchement de bon aloi. Cette innovation ne passe pas inaperçue, et tous les paramètres sont pris en compte : vitesse, nombre de passagers, déclivité, inclinaison, ou encore assiette, peuvent être modifiés à souhait.

De plus, il y a suffisamment d'incidents et d'événements extraordinaires pour occuper pendant de nombreuses heures le joueur moyen, et les innovations semblent être infinies en matière de nouvelles attractions. La difficulté est très bien graduée, et question humour, on est bien servi. Pour s'en convaincre, il suffit de voir le design des attractions, ou encore de créer une montagne russe de folie, et de regarder le nombre de gamins qui se précipitent vers les chiottes, ou se mettent à dégobiller sur la chaussée.

Histoire de rigoler à plusieurs, une option nous permet de nous rendre sur le Net, à partir duquel on a la possibilité de faire éditer son parc préalablement sauvegardé, ou encore de prendre quelques attractions inédites, histoire de rendre son centre d'attractions encore plus fun.

Autre grand plaisir : prêter un caméscope à un de ses clients. De cette façon, on « possède » la personne qui tient l'accessoire, et on peut se balader où l'on veut. Ça donne l'occasion de vivre au milieu de la cohue, et d'avoir une idée de l'infini, quand on se réfère au taux d'excitation moyen d'un gamin de 12 ans. Inutile de préciser que cela donne aussi une excellente occasion pour tester ses attractions.

Reste quelques petits points assez gênants, au demeurant. Déjà, on aurait espéré un ou deux univers supplémentaires. Même si on nous promet des nouveautés via le Net, on en espèrait un peu plus dans le jeu lui-même. De plus, les personnages, lorsqu'ils sont vus de près au cours des promenades dans le parc, semblent flous. Un moteur plus semblable à celui de Dungeon Keeper 2 aurait fait parfaitement l'affaire. Enfin, ça rame... Au début, ça va encore, mais dès qu'il y a de l'affluence, la bécane se met à pagayer, et ce sont de véritables saccades qui font acte de scrolling. Pour un jeu où l'on doit être partout à la fois, c'est assez gênant, et ça devient parfois horripilant.

Pete Boule

- + La 3D.
- + L'aspect très complet de la gestion.
- + Le design de chaque univers.
- + Créer ses manèges.
- + Circuler dans la foule.
- − Pas assez de monde.
- − Ça rame !

EN DEUX MOTS

C'est bien venu ! Le fait de faire passer Theme Park à la 3D est une excellente idée. Certes, certains diront qu'il ne s'agit que d'un habillage de la première version, mais ce lifting a le mérite d'ouvrir d'autres perspectives au jeu, sans compter tout ce qu'on pourra y ajouter via le Net. Ça sent bon le fun, et c'est tant mieux.

TECHN. 79 DESIGN 88 INTÉRÊT 85

FORCE FEED



200% adrénaline !

Accros de sensations fortes, vous allez halluciner ! Avec le Force Feedback Joystick de Guillemot, l'expérience ultime vous attend :

- Retours d'effets à vous projeter dans les airs.
- Rapidité et précision renversantes.
- Double connexion : port joystick & USB.
- Manche ergonomique avec le meilleur grip du marché : texture Kevlar™.

Votre rythme cardiaque s'accélère déjà ? Ce n'est rien à côté de la poussée d'adrénaline qui vous attend lorsque vous aurez le produit entre les mains !

www.guillemot.com



Guillemot, une gamme d'accessoires plébiscitée par les hard gamers !

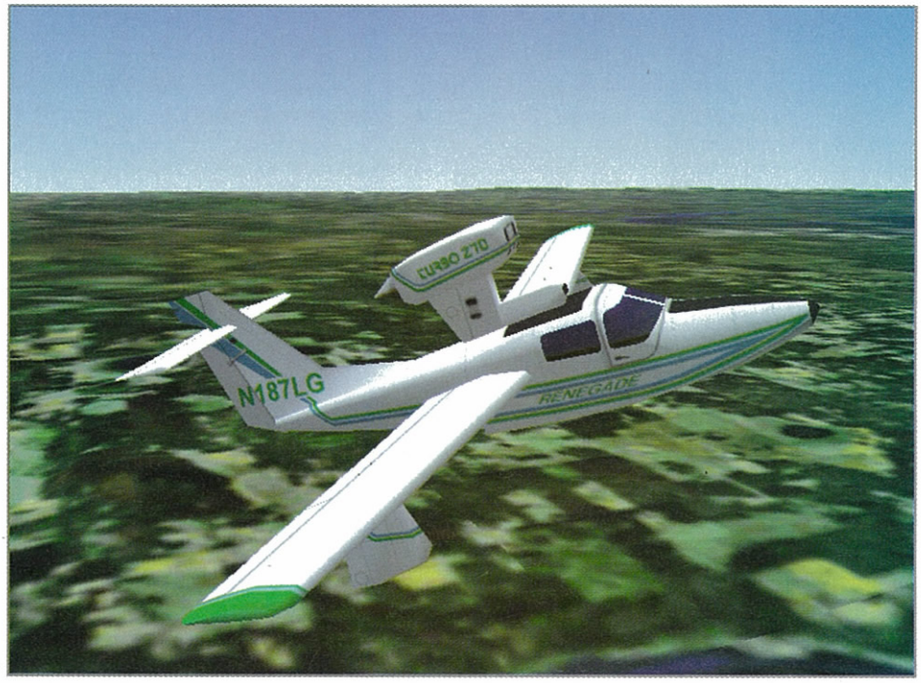
Guillemot

Toutes les marques citées sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.
Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays. Fotogram Stone/Joe Mc Bride.

Guillemot France S.A. – BP 2 – 56204 La Gacilly CEDEX. Tél. 0 825 857 810 – Fax 02 99 08 94 17

Nouvelle version de la meilleure **des simulations** de l'an passé, FU3 débarque **dans nos pages au** moment où l'orage Fly ! **est passé.**





Flight Unlimited 3

Simulation de vol civil pour amateurs et fanas - PC CD-Rom



Flight Unlimited II en avait surpris plus d'un, lorsqu'il avait débarqué l'an passé, sans crier gare pour affronter le monstre FS98. Ses atouts étaient innombrables : une zone hyperdétaillée à un tel point que les joueurs de San Francisco pouvaient y reconnaître leur maison, une simulation météo capable de gérer la pluie et la neige d'une façon inédite, des modèles de vol très corrects sur de multiples appareils et





surtout une gestion du contrôle aérien et des appareils dirigés par l'I.A. tout à fait exceptionnelle. En bref, le seul reproche que l'on pouvait lui faire était sa zone aérienne restreinte (San Francisco), même si celle-ci était très intéressante tant du point de vue du contraste que de l'aéronautique.

C'est dans les vieux pots qu'on fait des grimaces

Le moteur graphique de Flight Unlimited 3 est pour ainsi dire identique. Seules se distinguent du lot quelques nouveautés incluses dans celui-ci. Les avions, par exemple, sont bien mieux foutus de l'extérieur, ils ont enfin perdu cet aspect de carlingue







▲ *Le tableau de bord avec ses instruments munis d'un éclairage.*

Le contrôle aérien est toujours aussi marrant à utiliser et nous accompagne du démarrage jusqu'à la sortie de la zone de contrôle.

en plastique. Les élévations, elles aussi, sont beaucoup plus fines et atteignent un niveau de détail inégalé. Mais la grosse nouveauté, qui, d'après le chef développeur, constitue la moitié de l'intérêt du jeu est le code gérant la météorologie. Il peut, en fonction de la saison et de la température, générer une zone météo tout à fait réaliste avec ses dépressions et ses entités atmosphériques. Les couches nuageuses (y compris en surface) et thermiques seront gérées elles aussi. Le terrain à haute altitude est très agréable à survoler, l'impression de vitesse à basse altitude est également très bien rendue, même si on se prend à compter les pixels. Fort heureusement, à cette altitude, le soft se fend de quelques arbres et arbustes pour agrémenter notre ordinaire. Les textures sont parfois assez mal placées ; certaines rivières, notamment sur les montagnes, arrivent à grimper sur des petites pentes. La chose est d'autant plus bizarre, que la base de données utilisée pour les points d'élévation est beaucoup plus fine que dans le jeu précédent.

Un arrière-goût de réalisme

Malgré tous ces petits accrocs, la simulation est toujours à la hauteur. Les appareils en monomoteur tels que le Baron ont été revus à la hausse question puissance et vitesse ascensionnelle. Les domaines de vol semblent être vraiment réalistes, surtout en ce qui concerne leur tenue dans des turbu-



Des paysages capables du pire comme du meilleur. ▲

Des tas de questions, peu de réponses

La version testée de Flight Unlimited 3 (la version commerciale française) en a surpris plus d'un à la rédaction, mais dans le mauvais sens. En effet, le moteur du jeu n'a pas l'air d'avoir évolué d'un iota depuis FU2. À basse altitude, les terrains sont pixélisés et les textures raccordées avec plus ou moins de bonheur. De plus, elles semblent beaucoup plus pixélisées que dans le volet précédent. Peut-être cela est-il dû à la région de Seattle, fortement boisée et montagneuse, qui offre des vues assez difficiles à représenter sur une simulation ? Ou est-ce dû à des cartes de la région beaucoup moins fines ? Toujours est-il que le résultat est flagrant. Côté regrets, la météo, qui était le point fort du jeu précédent, a une esthétique assez contestable : ainsi les couches nuageuses et effets atmosphériques sont-ils dépassés par un FS2000 ou même un Fly !. Fort heureusement, il y a les effets de pluie et de neige, toujours à ce jour les plus beaux du monde PC.



La foret aux mille pixels.

Le moteur de jeu est, lui aussi, assez zarbi : en fait, on le dirait un peu plus lent que dans FU2 qui tournait au poil en 800x600 sur mon vieux P200. Ici, sur un pentium III nanti d'une TNT 2 et de 128 mégas de Ram, le jeu affiche un pauvre framerate de 18 images/seconde sur des scènes pourtant pas trop compliquées. En bref, ça sent le patch, du moins l'espère-t-on.

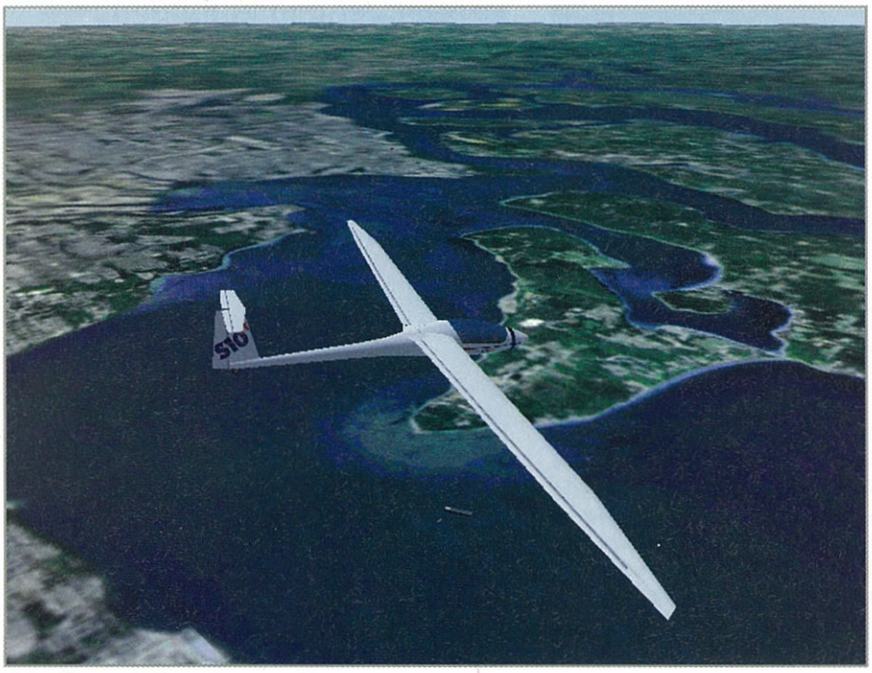


Des textures vraiment repetitive.

Un dernier point curieux : lors d'une grosse installation, le jeu demande le deuxième CD et n'arrive pas vraiment à le reconnaître. Fort heureusement, c'est tout de même jouable mais on se demande bien ce qu'il a bien pu oublier d'installer.

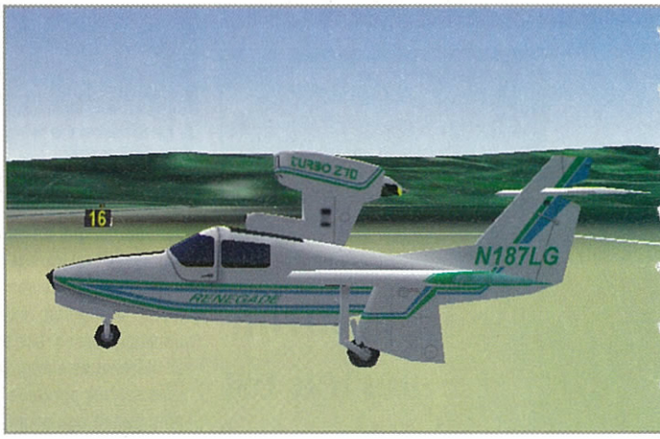
Test

Flight Unlimited 3



▲ *Le planeur du jeu : d'une grande finesse, même si la présence d'un moteur l'alourdit de quelques kilos.*

Un hydravion au moteur posé sur son aile vient compléter la flotte du jeu, au côté de l'antique Beaver.



▲ *Le Renegade, l'autre hydravion du jeu.*



▲ *Les effets des gouttes sur la verrière. Toujours aussi réussis.*



Le cockpit virtuel du 400, somptueux au possible. ▼



lences, par grand vent ou sous la pluie. Les appareils sont pourtant bien loin du réalisme ou de la complication atteinte dans Fly !. En fait, ils se situent entre ce dernier et Flight Simulator 2000 de Microsoft. Leurs tableaux de bord sont toujours en une seule partie et fixes : certaines vues permettent de s'affranchir de ceux-ci afin d'avoir la vue bien dégagée. Les panels sont un peu décevants sur certains avions comme le Beechjet : on est bien loin de la complexité que peut atteindre le cockpit d'un de ces appareils. Malheureusement, les systèmes de bord, eux non plus, ne sont pas correctement simulés, à savoir que l'on peut tout faire dans un ordre assez idiot sans avoir forcément à s'en repentir. Bien entendu, la chose serait passée tout à fait inaperçue si Fly ! n'avait pas débarqué sans crier gare. Malgré cela, on retrouve dans FU3 quelques artefacts assez uniques : les avions à réacteurs dirigés par l'ordinateur produisent des turbulences au sol ou en vol, et passer dans leur sillage peut s'avérer être une très mauvaise idée. L'atterrissage est aussi vraiment bien simulé lorsqu'on tente d'atterrir par grand vent ; et le simple fait de vouloir utiliser une piste en vent arrière peut causer une catastrophe. Bien entendu, ce qui est depuis le début appréciable, dans cette série, est aussi présent ici. Le contrôle aérien est toujours aussi marrant à utiliser et nous accompagne du démarrage jusqu'à la sortie de la zone de contrôle. Mieux encore, la tour de contrôle nous surveille de près et se met à râler lorsqu'on ne répond pas ou qu'on fait des acrobaties au-dessus d'un aérodrome. Côté paysages, la lassitude alimentaire est encore au rendez-vous : le principal reproche fait au volet précédent concernait la petite zone dans laquelle on était limité en mouvement. Ici, l'expérience se reproduit, mais en pire car Seattle n'est pas terrible question variété de paysages. Heureusement, Looking Glass autorise aussi le joueur possédant FU2 (il est sorti en version Budget chez Eidos) à ajouter, à ce nouveau jeu, la région de San Francisco. On pourra ainsi faire des vols assez longs, tout en survolant les textures génériques reliant les deux zones. À dire vrai c'est peut-être le seul aspect rebutant pour les amateurs de FU2 : ces zones génériques sont vraiment hideuses, avec des textures en miroirs se répétant à l'infini. Ni. Ni.





Nos amis les avions

Le choix des appareils présents dans Flight Unlimited 3 est très vaste. En fait, la seule chose bizarre concerne les anciens avions qui se sont vu retirer leurs noms réels, pour des appellations fantaisistes. On devine que Looking Glass a dû se faire râler dessus par les constructeurs. Peut-être ces derniers n'étaient-ils pas d'accord sur la forte propension qu'avaient certains à se briser lors d'une ressource un peu serrée. La relève, elle, est particulièrement intéressante. Tout d'abord, un planeur motorisé permettra de découvrir les joies des couches thermiques et des pentes de montagnes, qui n'en finiront plus de générer des pompes (courant ascendant). Celui-ci va aussi nous permettre de découvrir la partie nord-est du terrain, où les reliefs sont tout bonnement extraordinaires. L'autre ajout - et non le moindre - est un hydravion au moteur posé sur son aile : il viendra compléter la flotte du jeu au côté de l'antique Beaver. Pour les parvenus présents, les développeurs ont pensé à inclure le Mooney Bravo, un monomoteur à la vitesse extraordinaire (il est muni d'un aérofrein au cas où), d'un confort et d'une résistance exceptionnels. Mais la grosse surprise est incontestablement le Beechjet 400, un biréacteur d'affaire à ranger au côté du Hawker 800XP de Fly !. Il pourra nous permettre d'atteindre des altitudes non négli-



RCS Microsoft. B 327 733 184 RC Corbeil. - © 1999 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Age of Empires sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

1 jeu Age of Empires II acheté = 1 logiciel offert*
2 produits Microsoft achetés = 3 logiciels offerts*
*Frais de participation : 35 F pour 1 logiciel offert - 70 F pour 3 logiciels offerts, détail de l'offre en magasin.

Les XXL DUO'S
Du 1er octobre 1999 au 31 janvier 2000

■ JOUABLE SUR PII 450 128 MO RAM + CARTE ACCÉLÉRATRICE D3D ■ EDITEUR LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

■ DÉVELOPPEUR LOOKING GLASS TECHNOLOGIES ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF





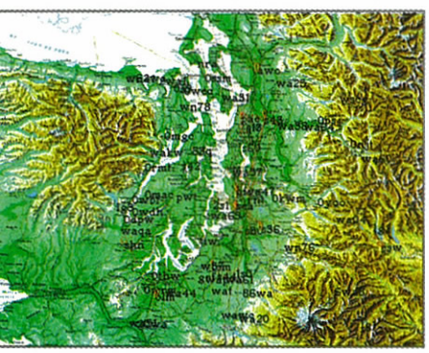
▲ *Des tableaux de bord juste un poil plus évolués que dans le jeu précédant.*

La région choisie, même si elle représente le berceau de l'aéronautique (Boeing est originaire du coin), semble peu excitante.

geables, et de nous initier en douceur au pilotage de ces avions un poil différents. Du coup, en présence de cet avion, on se prend à imaginer ce qu'aurait pu être le jeu s'il ne s'était pas contenté de nous offrir, comme terrain de jeu, une zone assez close et fermée.

Un challenge permanent

À l'instar de FU2, Flight Unlimited 3 contient des missions plus ou moins longues. Celles-ci sont surprenantes par leur variété : pilote de taxi aérien pour riches ou d'avion de secourisme pour montagnards perdus... le joueur se verra attribuer des professions très éclectiques. Parfaitement scriptées et sonorisées, celles-ci présenteront des challenges parfois à la limite de l'impossible. Pour les amateurs de mouvements, un rallye de P-51D Mustang est présent et pourra offrir de quoi vider l'estomac du pilote le moins froussard. Le seul reproche que l'on pourrait faire à ces aventures est l'absence, en apparence, de scénarios « délires ». On se souvient encore de cette mission où on nous ordonnait d'accompagner un agent spécial du FBI prénommé Mox Fulder sur le porte-avions Forrestal ancré au large de la baie de Frisco.



▲ *La carte régionale sur laquelle se superposent les routes aériennes lors du chargement.*



Les appareils vus de l'extérieur sont bien mieux foutus que dans FU2. ▶

Seattle et châtiment

En conclusion, je dirais que FU3 est une petite déception même s'il offre des possibilités assez uniques. Ce qui est décevant ? Le moteur de jeu, qui se fait vieux, l'apparence peu soignée des textures (les tuiles sont mal imbriquées les unes dans les autres)... Flight Unlimited 3 était pressenti comme étant le grand gagnant du match l'opposant à Fly ! et à FS 2000, affrontement qui le met en dernière position à notre grande surprise. Pourtant, ce jeu est toujours aussi attachant et reste une excellente manière d'aborder la simulation de vol. La région choisie, même si elle représente le berceau de l'aéronautique (Boeing est originaire du coin), semble peu excitante.

Il manque un éditeur de scènes ou d'avions. Le joueur devra donc se contenter du maigre éditeur d'aventures qui offrira peut-être quelques autres scénarios dignes d'intérêt.

Bob Arctor



▲ *Les hydravions débutent leurs aventures dans des ports.*

- ✚ Le niveau de détail de la région proposée.
- ✚ Les nombreux appareils très différents.
- ➖ Un jeu assez inchangé depuis la précédente version.
- ➖ Les textures mal raccordées.

EN DEUX MOTS

Une petite déception pour un grand nom de la simulation. Heureusement, la flotte d'avions proposée est très variée et vraiment digne d'intérêt. Le moteur du jeu, qui commence à vieillir, se tient tout de même bien pour son âge et offre des expériences météorologiques toujours aussi chouettes.

TECHN. 75 DESIGN 70 INTÉRET 80

CODENAME EAGLE

UNE ÉPOPÉE FANTASTIQUE QUI VOUS PLONGERA AU CŒUR DU COMBAT FACE À LA RUSSIE DES TZARS...



Solutions de jeux, nouveautés et jeux concours "Gagnez nos dernières nouveautés"
Serveur vocal* 08.36.68.57.75
Serveur Minitel* 3615 code Take2
*2,23 Frs/mn

© 1999 PAN Interactive Publishing AB. Tous droits réservés. Publié par TalonSoft.
TalonSoft est une marque de Take 2 Interactive. Take 2 Interactive Software et le logo Take 2 sont des marques commerciales et déposées de Take 2 Interactive Software.

msn Gaming ZONE PLAY IT ON ZONE.COM

ZONE JEUX

PC CD

infinite loop

TALONSOFT

TAKE 2 INTERACTIVE

www.take2games.com

Alors ? Buggé ? Trop court ? Trop niais ? Décevant ? Trop difficile ? Non, parfait !

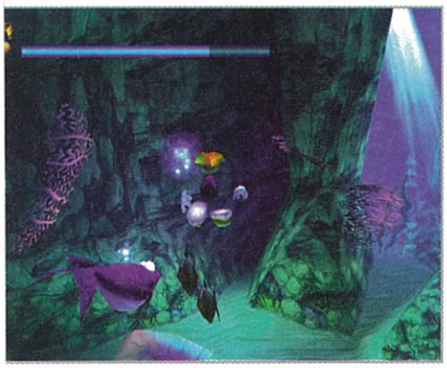




Rayman 2

Plate-forme 3D pour tout public - PC CD-Rom

J'avoue avoir salement flippé. Le mois dernier, les bêta versions s'accumulaient sur mon bureau sans qu'une seule daigne fonctionner correctement. À mesure que le temps passait, la date de commercialisation de Rayman 2 approchait, et je commençais à être persuadé qu'il serait impossible à Ubi Soft de sortir une version non buggée. Et je voyais arriver en énorme le plan classique : « Euh, oui… finalement il faudra un petit patch de 200 Mo pour qu'il tourne sur votre machine… vous avez Internet ? ». Oublié tout cela. J'ai la version définitive, elle marche parfaitement, hormis un petit bug sonore qui ne s'est présenté que sur une seule configuration : Ubi Soft vient de battre le record mondial de débuggage. Allez savoir combien ça leur a coûté, ne serait-ce qu'en cafés. Mais l'important est là : Rayman 2 fonctionne, et c'est un très grand jeu.



▲ *Rayman nage (touche Q pour monter, W pour descendre). Passez sur les lucioles bleues pour récupérer de l'oxygène. Les passages sous-marins sont d'une beauté enivrante et donnent des séquences à un rythme plus lent, très relaxantes.*

Splendide, simplement splendide

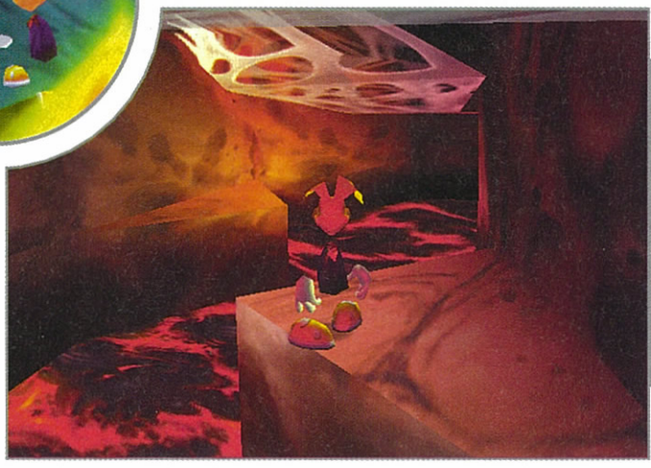
Pour ceux qui ne le connaissent pas, je rappellerai pour commencer le Théorème de Moulinex : « Les jeux d'une année sont aussi beaux que les cinématiques de l'année précédente. » Eh bien, ce théorème est en passe de devenir obsolète (navré Moulinex, mais Einstein a connu les mêmes déboires). Dans Rayman 2, on se balade dans une cinématique. C'est tellement vrai, que le dessin animé « Rayman », fabriqué sur des PC avec le même moteur que celui du jeu, ne va pas tarder à apparaître sur les écrans de télé. Et c'est la première chose qui saute aux yeux : ce jeu est d'une incroyable beauté, les transitions entre cinématiques et séquences de jeu sont invisibles. L'expression « plate-forme 3D » prend enfin son sens : on court, on saute, on escalade, on vole, on nage, on surfe dans des décors qui tournent dans tous les sens. Le sol n'est jamais plat, mais toujours vallonné ou escarpé. C'est bien simple, on se retrouve totalement immergé,



▲ *Les p'tizetres. Ce sont les maîtres des portes qui vous font passer d'un univers à l'autre. Leurs apparitions font toujours l'objet d'une cinématique très marrante et bon enfant, et l'on devine derrière tout ce background le dessin animé Rayman qui est en cours de fabrication chez Ubi.*





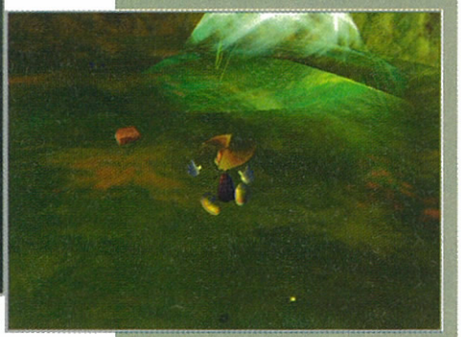


◀ *Poursuivi par un énorme monstre, vous courrez alors que sa mâchoire approche désespérément de vous. Miam… c'est bon le lapin, ça a le goût du chat.*



▲ *Il est toujours possible de revenir en arrière dans un tableau déjà visité. Soit pour y reprendre de la vie, soit pour accéder à un passage qui nous était jusqu'à présent interdit, soit pour traquer les quelques bonus que vous aviez laissés lors d'un premier passage trop rapide.*

C'est fou tout ce que ça sait faire, un lapin



Hawk le lapin

En appuyant sur la touche Saut alors que vous êtes dans les airs, Rayman fait tourner ses orellles et peut ainsi planer. Ça donne des passages aériens de toute beauté et ça rend bien plus agréable toutes les parties du jeu faites de sauts de plate-forme en plate-forme.



Rambo le Lapin

Deux modes de tir. Le premier, normal, lance une boule d'énergie qui se dirigera automatiquement vers la cible, à condition de l'orienter en gros au départ. Le second se gagne en cours de partie, c'est un tir concentré qui s'utilise en gardant le bouton de tir appuyé.



Tarzan le lapin

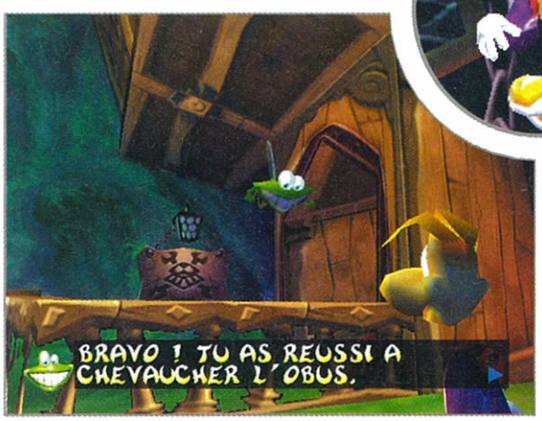
En tirant sur des anneaux mauves, un lien lumineux se crée entre vous et l'anneau. Utilisez le bouton de saut pour lâcher.

L'expression « plate-forme 3D » prend enfin tout son sens : on court, on saute, on escalade, on vole, on nage, on surfe dans des décors qui tournent dans tous les sens.

avec la même intensité que dans les meilleurs Doom-like. Le parti pris de visualisation est encore une fois celui de la vue de derrière, à la Tomb Raider. Mais cela n'empêche pas la caméra de se balader quand cela lui semble opportun, pour désigner un bonus à attraper, de reculer jusqu'à une vue d'ensemble, de faire des travellings, de tourner autour du personnage, etc. C'est esthétiquement parfait, mais cela pose un petit problème de maniabilité : quand on déplace le personnage, les touches haut, bas, droite, gauche correspondent au haut, bas, droite, gauche de l'écran, c'est-à-dire que le déplacement du personnage n'est pas subjectif, mais calé sur ce que l'on voit à l'écran. Or, quand la caméra bouge ou change carrément d'angle, il faut faire bien attention en se dirigeant puisque les repères changent avec la caméra. Mais rassurez-vous, on s'y fait assez vite, ça finit par devenir parfaitement naturel et le gain en maniabilité est finalement conséquent. Pour en finir avec l'esthétique, j'aimerais insister sur l'ambiance sonore en général, très vivante et agréable, sans jamais être entêtante (je n'en dirais pas autant de la musique), et sur les voix en français qui, pour une fois, sont aussi bonnes qu'en anglais.

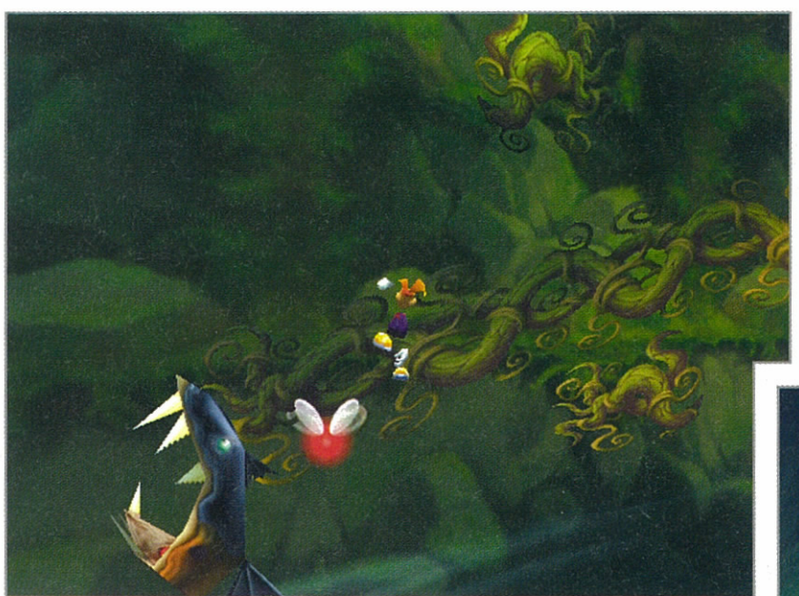


▲ *Je ne vous explique pas la beauté de certains décors. En plus, les textures telles que l'eau ou la lave bougent dans tous les sens, et la caméra se fait des plans travelling. Le miracle, c'est que c'est à la fois beau et jouable.*



Continue ? Oui, à l'infini !

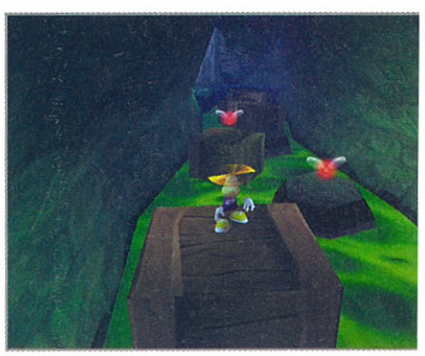
Qu'est-ce que c'est long ! En commençant à jouer, je me suis très vite dit : « S'ils mettent tout le paquet dès le début du jeu, soit ils vont s'essouffler, soit leur jeu va être trop court ». C'était oublier que quatre années de développement



▲ *Pas mal de passages d'escalade et de plates-formes très techniques. Les points de sauvegarde (des Lums verts) sont toujours placés avant un moment délicat. Vous n'aurez donc pas à vous retaper une longue séquence facile pour finir par mourir dès que ça se corse. Un jeu gentil, ce qui ne veut pas dire facile. Les développeurs ne se sont pas contentés de rallonger le jeu artificiellement, au détriment des nerfs du joueur.* ▶



▲ *Près d'une porte fermée se planque souvent un interrupteur.*





◀ *Encore une grande idée : cette roquette à roulettes commence par vous courir après. Si elle vous rattrape, elle vous explose à la gueule. Mais si vous lui échappez, elle s'essouffle au bout d'un moment et vous pouvez lui grimper dessus. Un rodéo délirant commence alors.*



▲ *Une trouvaille, encore et encore : ces tonneaux que l'on peut porter et lancer sur un objet à détruire ou un adversaire. Les objets que l'on peut casser sont presque toujours signalés par un énorme pansement.*

Toutes ces trouvailles sont dignes du meilleur de Nintendo, comme dans le bon vieux Donkey Kong Country, par exemple.

séparent ce second volet du premier Rayman. On ne bloque que très rarement ,dans Rayman 2. Non seulement la progression est rapide et très fluide, mais en plus, le nombre de vies est illimité. Rayman 2 s'annonce comme un jeu généreux. Chaque nouvel univers est une surprise. Et dans chaque univers, on va de dépaysement en rebondissement. Au moment où l'on craint terriblement de n'être pas loin de la fin, on jette un coup d'œil au compteur... 32,4 % du jeu. J'estime qu'il faudra une quarantaine d'heures à un joueur moyen pour arriver au bout, ce qui est déjà gras pour un jeu de ce type. Mais il y a deux manières de finir le jeu. La première consiste à réunir 4 masques magiques. La seconde, bien plus délicate, vous demandera de récolter l'intégralité de 1 000 Lums (des lucioles) éparpillés dans tous les univers. Pour y parvenir, je pense qu'il faut une bonne centaine d'heures à s'arracher les cheveux, car certaines sont vraiment méchamment planquées.

Et comme si cela n'était pas suffisant, à plusieurs reprises, il vous faudra revenir en arrière dans des univers déjà visités pour apporter tel objet à tel personnage, ou parce que vous avez enfin appris le mot secret qui vous permet d'accéder à un passage jusque-là interdit. Loin d'être fatigants, ces retours en arrière sont plutôt agréables. On se retrouve dans des lieux familiers dont on maîtrise les pièges. C'est l'occasion de jouer vite et de savourer une habileté mise à l'épreuve par des tableaux plus difficiles. Ça donne des changements de rythme destressants et vraiment agréables.

Et puis, il y a plein de jeux dans le jeu. Un épisode plateforme particulièrement technique, stressant et prise de tête sera systématiquement suivi d'une séquence ludique et jouissive, telle qu'une course d'obstacles à ski nautique, tiré par un serpent de mer, une fuite désespérée devant un monstre énorme, un passage « shoot » face à un tireur embusqué, une escalade, une glissade sans fin sur des chutes d'eau, une envolée de tornade en tornade, etc. Et ça n'est pas tout. Il y a aussi des intervenants, comme ce géant qui vous suivra et défoncera pour vous tous les murs, ou cette espèce de Casimir bleu, trouillard comme pas deux, mais qui a le pouvoir de faire pleuvoir





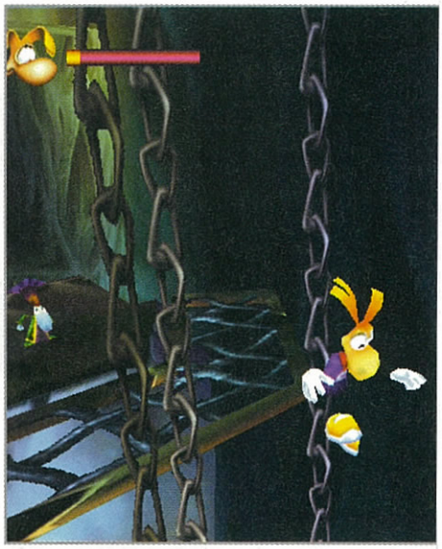
▲ *Les passages sous-marins sont tout simplement à tomber par terre. Ici, vous devez suivre une baleine bleue qui crache des bulles d'air. Attention, des poissons s'amusent à les bouffer. Sont lourds, ces poissons !.*

▲ *Le nombre d'ennemis différents que vous aurez à affronter est tout bonnement édifiant. Ici, un robot-tonneau cracheur d'électricité.*

On est rarement bloqué, dans Rayman 2. Non seulement la progression est rapide et très fluide, mais en plus, il y a un nombre de vies illimité.



▲ *La plupart des bonus sont des lucioles de couleur (des Lums). Certaines sont effervescentes : vous n'avez alors qu'une poignée de secondes pour vous en emparer.*





▲ *Ah ! Cette prune géante est une sacré trouvaille aussi. On peut la porter, la jeter sur ses ennemis, mais aussi l'utiliser comme un radeau de fortune. Quand vous tirez, le recule la propulse.*

à volonté. Il vous suit tout au long d'un niveau. Il vous faudra aplanir le terrain devant lui, lui créer des ponts en faisant s'écrouler des mâts ou des arbres car il ne sait pas sauter. Toutes ces trouvailles sont dignes du meilleur de Nintendo, comme dans le bon vieux Donkey Kong Country par exemple.

Conclusion dithyrambique

Je ne vais pas accumuler ici les superlatifs. Rayman 2 est parfait ; parfaitement beau, parfaitement divertissant, parfaitement ludique. Et pour une fois pour un jeu de plate-forme, la meilleure version est pour notre pomme, ex-æquo avec la version Dreamcast, suivie de près par la version N64 (à condition de disposer d'un Ram Pack), et enfin par celle destinée à la console PlayStation, la moins fine de toutes, mais toujours excellente. Une réussite totale pour Ubi Soft, le triomphe de leur moteur graphique, leurs équipes de développement, de graphistes et de scénario… Si j'étais riche, j'achèterais des actions.

monsieur pomme de terre





Plein de jeux dans le jeu. Un épisode plate-forme technique, stressant et prise de tête sera systématiquement suivi d'une séquence ludique et jouissive.

- ✚ Immersion totale dans un véritable univers 3D.
- ✚ Extrêmement varié, des tonnes de jeux dans le jeu.
- ▬ De toute beauté.
- ▬ Une fois n'est pas coutume, rien à redire.

EN DEUX MOTS

Le meilleur jeu de plate-forme du moment, tous formats confondus. Ubi Soft pose la barre très haut avec un jeu à la fois beau, long et varié. Rayman 2 se paye même le luxe de ne jamais être crispant, ce qui est rarissime dans cette famille de jeu.

TECHN. 90 DESIGN 90 INTÉRET 92

Gabriel Knight 3
Blood of the Sacred of the Damned

Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom

Loin d'être la reprise d'un vieux jeu, Gabriel Knight joue les innovations techniques en réservant une aventure indéniablement réussie aux fans de la série.



▲ *Grace revient aider son collègue, toujours aucune histoire d'amour entre eux (l'un dort sur le canapé, l'autre sur le lit) mais une franche amitié.*





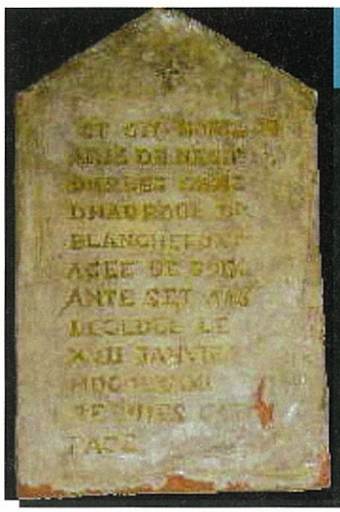


Jane Jensen a du génie. Le succès des précédents Gabriel Knight est là pour le prouver. Cette fois-ci, elle a eu une idée encore plus géniale. Toujours inspirée par des lieux réels, elle a réussi à trouver un endroit mystérieux par essence : Rennes-le-Château. Ce n'est pas seulement un vieux village moyenâgeux, c'est aussi le lieu où un pauvre prêtre, un nécessiteux pécuniaire, fit construire des bâtiments luxueux. Apparemment, au début du siècle, le fisc n'était pas aussi hargneux et ne s'inquiétait pas du train de vie inhabituel d'un curé de campagne. Mais les bonnes gens - à la langue bien pendue, comme c'est de règle - eux, réagissaient au quart de tour. Alors, quand leur prêtre se mit à tamiser la terre du cimetière et à interdire l'accès de son église à la population, ils flairèrent la découverte d'un trésor fabuleux. Il n'en fallut pas plus pour faire la réputation de Rennes-le-Château et attirer une foule de prospecteurs et de personnes bien avisées. Grâce à ce terreau fertile, l'aventure se révèle encore plus mystérieuse.

Tout débute par un enlèvement. La petite fille qui a disparu est l'enfant d'un grand prince. Aucune demande officielle de rançon n'est faite. D'ordinaire, Gabriel ne s'occupe pas de ce type d'enquête, mais le parent a des arguments convaincants. Alors pourquoi pas. Filant des hommes d'une bande de kidnappeurs, il atterrit dans le sud de la France, pas loin de Carcassonne, à Rennes-le-Château. Mais le problème s'intensifie : une bande de touristes a envahi les lieux, et impossible de différencier les imposteurs des vrais. Les investigations vont vous obliger à parcourir toute la région (sans que cela devienne une visite touristique), vérifier les affirmations des uns et des autres, espionner, suivre, enfin le b.a.-ba de tout bon détective.

Des touristes cachottiers

Cette arrivée inopinée en plein circuit touristique vous propulse au milieu d'un groupe de gens assez troubles. Le touriste américain moyen n'existe pas, tout au moins dans GK : c'est un cliché pour régaler le Français moyen. Les personnages sont bien campés. Servis par des voix aux intonations et aux paroles qui sonnent justes (l'accent français est trop marrant), ils s'ingénient à vous cacher la véritable raison de leur voyage. Homme ou femme, personne ne semble là pour apprécier les charmes de la campagne. Ils furètent, se parlent en faisant attention de ne pas être écoutés, et se promènent avec des accessoires loin du parasol habituel. Les touristes qui partent en voyage dans les coins tranquilles transportent rarement avec eux un revolver et ne



Le mystère de Rennes-le-Château

Rennes-le-Château possède une histoire très riche permettant pas mal d'interprétations. Les Wisigoths s'y installèrent au cours de leur conquête. Le culte cathare s'y développa. On dit que les templiers l'auraient investi. Chaque étape de l'Histoire française a laissé une trace. Il n'en fallut pas plus pour déchaîner les imaginations. Les nombreux faits étranges mais authentiques sont un moyen idéal de construire des hypothèses délirantes. Outre le trésor des Cathares, la pierre philosophale ou le trésor des templiers, certains supposent que l'abbé Saunière aurait découvert un document réfutant les Évangiles : le Christ se serait installé en ménage avec Marie-Madeleine et serait mort dans son lit. Une autre hypothèse circule dans les milieux paranoïaques : une base secrète d'OVNI, similaire à la base 51 des U.S.A., y serait implantée. Plus sérieusement, le mystérieux abbé aurait mis à jour des documents ou de l'argent, héritage de Blanche de Castille. Ce qui est sûr, c'est que l'homme pauvre à ses débuts trouva des ressources pour entreprendre des travaux gigantesques. Au final, il aurait dépensé plus de 23 millions de francs. Même si un généreux donateur y a participé, les dons sont loin d'atteindre cette somme, et on imagine mal que le trafic de messe (ça existe bien, ou du moins ça existait en 1900) dont on l'a accusé puisse lui apporter autant de revenus. Le mystère de la richesse de ce prêtre démissionnaire excite encore les neurones. En 1987, son caveau fut profané : rien ne fut cassé, mais deux cierges étaient allumés et une fleur de lys reposait sur son cercueil. Beaucoup aimeraient découvrir ce qui lui permettait d'entretenir un si grand train de vie. Si vous voulez tenter votre chance, allez visiter les sites suivants http://www.rennes-le-chateau.org , http://www.rennes-lechateau.com/ , vous y découvrirez toutes les indications nécessaires pour faire de vous le prochain homme le plus riche de France.

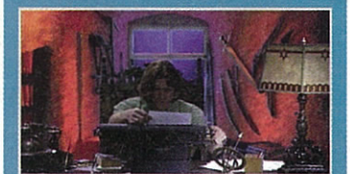


Un peu d'histoire

Le premier GK, Sins of the Fathers, est sorti en 1993. Eh oui, ça fait un bout de temps. À l'époque, il était l'un des premiers jeux Sierra à supporter les 256 couleurs. La conceptrice s'appelait alors Jane Jensen. Boutée hors de sa carrière d'informaticienne chez Hewlett Packard, elle avait bossé sur Police Quest 3 pour ensuite embrayer sur GK. Dans ce premier volet, le héros se plongeait dans un livre sur le vaudou et découvrait qu'il était l'héritier d'une longue lignée de chasseurs « d'ombre ».
Le second GK, The Beast Within, a vu le jour en 1995. Toujours développé par Jane Jensen et son équipe, il entraînait le joueur dans une chasse au loup-garou en pleine Allemagne. Cette fois-ci, le moteur intégrait la technologie utilisée dans Phanstamagoria, à savoir des acteurs filmés incrustés dans les décors.
Les deux GK reçurent les plus grands honneurs. Couronnés par plusieurs prix, ils entraînaient les joueurs dans des aventures angoissantes où le héros principal enquêtait sur des affaires occultes.









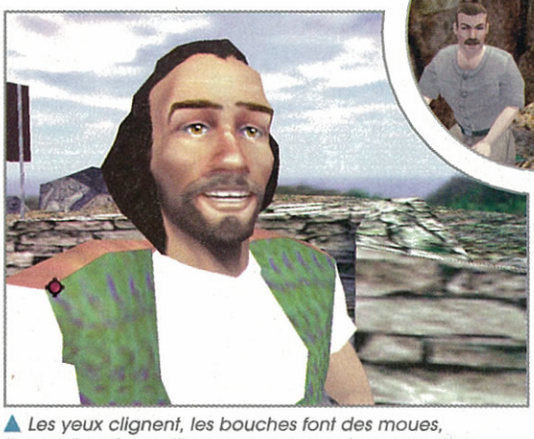


▲ *Encore un cliché américain : une femme de ménage se balade en minijupe avec poitrine pigeonnante et maquillage. Pour avoir plus de pourboires, certainement.*

Les touristes qui partent en voyage dans des coins tranquilles transportent rarement avec eux un revolver...



vont pas jusqu'à écouter aux portes pour se renseigner sur le menu du soir. Vous retrouvez l'inspecteur Mosely en grande forme, avec chemisette hawaïenne et pantalon en toile, pas plus clair que les autres, pour expliquer sa présence dans ce coin paumé. Vous vous imaginez un flic américain en vacances sans aucune raison ? Moi pas. Même dans les séries de deuxième zone, ils n'ont pas osé le faire. Vous allez devoir jouer rusé pour essayer de soutirer les renseignements qui serviront à votre enquête. Utiliser son charme n'est pas à négliger, au passage. Dans le second GK, le héros avait un physique pas mal du tout. Cet épisode le remet en avant. Son succès auprès des femmes ne faillit pas. Gabriel possède le Physique et la Gueule, mais les autres personnages ne sont pas non plus laissés pour compte. La guide du groupe est l'un des plus réussis : son corps bouge, prenant des poses typiquement féminines (personne n'ondule des hanches comme elle). La réalisation des visages a été soignée : vous discutez avec quelqu'un et vous voyez ses lèvres bouger. Les traits de son visage se creusent suivant ses sentiments, ses yeux s'ouvrent et se ferment, sans que cela devienne mécanique. Leur mobilité les rend extrêmement expressifs, même dans leurs mouvements. Leurs réponses semblent plus subjectives, et vous arrivez à deviner qui cherche à cacher quoi. La coéquipière de Gabriel apparaît aussi dans le scénario. Vous l'incarnerez à mi-partie. Plus intellectuelle que son coéquipier, on lui réserve surtout la tâche de résoudre les énigmes et de tirer les conclusions des bribes d'indices collectés.



▲ *Les yeux clignent, les bouches font des moues, l'ensemble donne l'impression de respirer et de vivre comme un vrai visage.*

Une aventure complexe

Le principe de l'aventure n'a pas beaucoup changé. Discuter avec les gens vous amène à découvrir des indices, mais la véritable progression s'opère par les actions que vous accomplissez. L'histoire est découpée en heures. Complètement linéaire, elle passe d'un chapitre à l'autre uniquement si vous avez réalisé ce que le scénario a prévu. Question dirigisme, y a pas mieux. Mais le système n'a rien de pesant, car les interventions sont suffisamment difficiles à gérer, et impossible de buter en dehors des limites imposées. Le plus dur est de penser à ce que vous pourriez faire. Comment imaginer que vous avez besoin de poil de chat, ou que la pommade que vous avez piquée dans une salle de bain vous facilitera la vie ? Les objets qu'on vous autorise à prendre ont tous une fonction : ils ne sont pas là par hasard. Chacun d'eux est essentiel à la poursuite de l'aventure. Les parties interactives du décor s'étudient avec soin. L'interface simplifie les choix en symbolisant les interventions





Gabriel Knight

95/98 direct 3D

■ JOUABLE SUR P166 32 MO RAM ■ ÉDITEUR SIERRA
■ DÉVELOPPEUR SIERRA ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1



▲ *Les espions ne manquent pas dans le coin : il suffit que l'on parle trésor pour qu'ils nous suivent à la trace.*

Rennes-le-Château : ses pierres et ses touristes

D'après des documents administratifs datant du règne de Charlemagne, la ville existait déjà en ces temps. Elle aurait apparemment été développée par les Wisigoths. À l'époque un des chefs-lieux de la région, elle connaissait une grande activité. Petit à petit, les guerres et la peste l'ont vidée, la réduisant à sa taille actuelle d'un peu plus de 200 habitants. La Rennes du jeu s'étend sur ce qui s'appelait l'ancienne citadelle. Une vingtaine de personnages y évolue, la moitié étant des touristes. De nombreux vestiges sont encore présents dans la région alentour, mais la tour Magdala n'en fait pas partie. Elle fut construite par l'abbé Saunière pour en faire sa bibliothèque privée au début des années 1900. Le petit village n'a pas beaucoup changé depuis cette époque, mais le retentissement du mystère de l'abbé lui permet encore de voir affluer plus de 30 000 visiteurs par an.







▲ *Les lieux apparaissent sur la carte au fur et à mesure qu'ils sont découverts. D'un coup de moto, vous pouvez alors vous y rendre.*

possibles. Si vous allez trop vite et que vous passez à côté d'une intervention, vous risquez de vous retrouver bloqué sans chance de rattrapage. Gabriel Knight est tout sauf un jeu de vitesse. Quelques énigmes inévitables servent de casse-tête, mais la majorité des interventions se portent surtout sur des objets à récupérer, à combiner et à étudier, et sur les dialogues. On se rapproche plus du roman d'espionnage que du soft de réflexion. Le double mystère de l'énigme réelle de la richesse du curé et de la disparition de l'enfant offre le background idéal à ce genre. Certes, il n'y a pas d'espion dissimulé à démasquer, mais la présence de confréries secrètes avec leur rite et leur membre coincé façon disciple de Rose Croix dispense un souffle sulfureux de soupçon.

Des yeux sans attache

Le changement avec le précédent GK est impressionnant. Jane Jensen va résolument de l'avant. Tout est en 3D, aucun décor n'y a échappé. En règle générale, la réalisation est soignée, mais quelques bugs ont résisté aux corrections. Les articulations des personnages sont soulignées d'un trait brillant trahissant quelques petits problèmes d'enveloppe. Les décors d'herbe et de rocher ne sont pas géniaux, mais la modélisation de Rennes-le-Château ne souffre d'aucun défaut. Avec la 3D, apparaît un système de vue unique. Votre vision n'est plus attachée au personnage. Normalement, vous regardez avec les yeux du héros, en vue subjective, mais là, les yeux lui sortent littéralement de la tête. Sans vous encombrer d'un corps relativement imposant, vous vous baladez où vous voulez dans les limites d'un décor donné en respectant les normes humaines : impossible de jouer au fantôme en traversant les portes ou les murs. Un système de caméra permet de visionner l'aperçu d'un même écran sous plusieurs angles, et en cliquant simplement sur l'un deux, vous transformez votre vision. Très facile d'utilisation, le système devient vite irremplaçable. Gabriel ne se déplace plus que pour passer d'un décor à l'autre et agir. La découverte du niveau



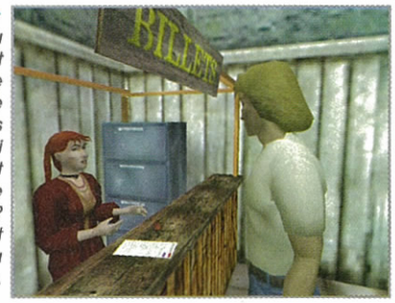
...Ils ne vont pas jusqu'à écouter aux portes pour se renseigner sur le menu du soir.



▲ *Quelques poils de chat habilement soustraits à la bête, une casquette et une veste piquées et le tour est joué : vous ressemblez à s'y méprendre au touriste de base.*

s'effectue très vite, rien qu'en baladant ses yeux. L'interface devient transparente. Elle disparaît au profit de la beauté graphique et réapparaît à la demande. La maniabilité s'améliore grâce au système de caméra. Blood of the Sacred, Blood of the Damned offre un nouveau volet de la série GK tout aussi bon que les précédents. Certainement moins angoissant que The Beast Within, il nous régale avec une aventure complexe basée sur des faits réels. Linéaire, oui, mais on s'y plonge comme dans un livre, entraîné par la ronde des visages fourbes et des langues fourchues. Grâce à son graphisme attrayant et la qualité de ses voix (dans la version anglaise en tout cas), il fait naître la passion par l'identification aux deux héros. Mais attention, les débutants risquent de le trouver ardu. Dans tous les cas, même au mieux de votre forme, vous êtes certain d'y passer de longues heures.

Kika



Avec un beau sourire et une petite flamme dans les yeux, qui serait capable de vous résister ? Certainement pas la guichetière.

✚ Les animations des visages.
✚ Investigation et espionnage.
➖ Pas de sous titrage.

EN DEUX MOTS

Moins angoissant que le volet précédent, ce Gabriel Knight vous offre une aventure digne d'un bon roman d'espionnage ésotérique. On s'y amuse et se passionne avec l'espoir de découvrir enfin le vrai trésor de Rennes-le-Château et de niquer les confréries secrètes.

TECHN. 89 DESIGN 90 INTÉRÊT 91

UN JEU D'AVENTURE HISTORIQUE

ROME

LE TESTAMENT DE CÉSAR

Crimes • Passions • Pouvoir



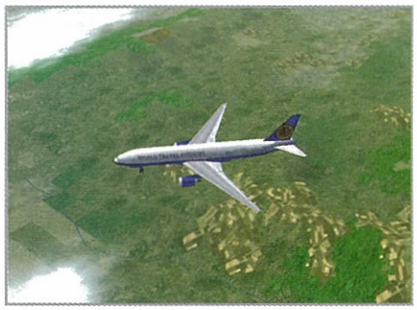




MONTPARNASSE
MULTIMEDIA
www.montparnasse.net

Disponible sur CD-ROM PC

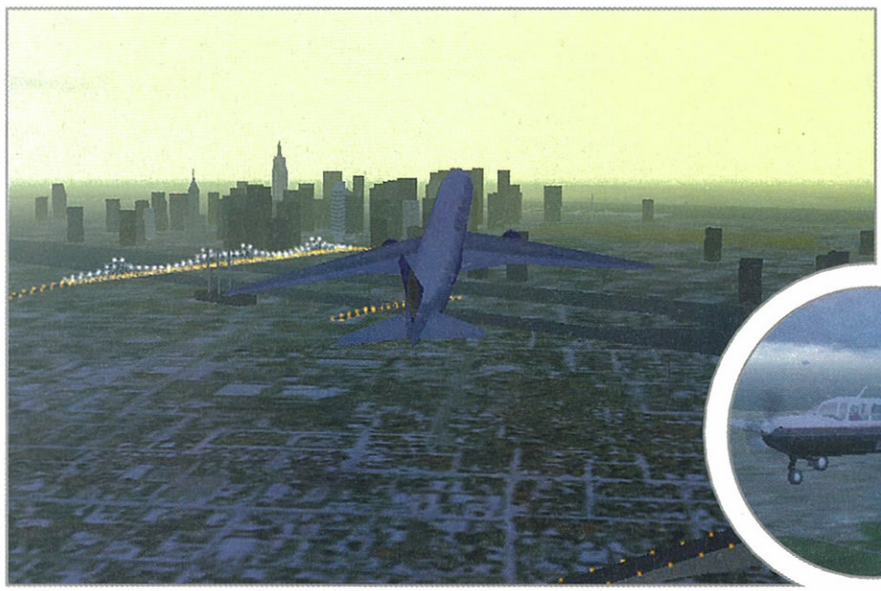




Le cadeau de Noël de Microsoft : FS2000, l'un des deux principaux simulateurs d'avions civils, revient (encore !), mais cette fois-ci complètement transformé et enfin doté de caractéristiques alléchantes.

Flight Simulator 2000

Simulation de vol civil pour amateurs et fanas - PC CD-Rom







▲ *Le cockpit virtuel a cédé sa place à des vues fixes.*

Des add-on par milliers

FS 2000, contrairement à ce que des oiseaux de mauvais augure avaient dit, est compatible avec la majorité des add-on du marché. Dans le pire des cas, des patches fournis par les développeurs concernés devraient régler tous les problèmes assez facilement. Du côté des avions, on peut toujours importer l'immense bibliothèque freeware que l'on trouve sur le Net (www.flightsim.com, www.avsim.com) depuis déjà quelques années. Pour ceux qui auraient des envies de création, on trouve, livré avec le jeu, un éditeur de tableaux de bord permettant de s'affranchir des contraintes usuelles pour créer un panel, le tout se faisant visuellement. On pourra, dans la même optique, modifier les paramètres principaux du modèle de vol ou même les sons en passant par le même utilitaire.

Ceux qui ont enterré Flight Simulator dès la sortie de Fly ! me font penser à ceux-là mêmes qui prédisaient la mort de France Telecom en pensant retrouver des forfaits locaux au 1er janvier 1998. Comme notre gentil opérateur, peut-être avait-on enterré notre simulateur favori un poil trop vite. Flight Simulator semble être un jeu réalisé grâce à un curieux mélange de talent et de fric. Pour mettre de l'eau à mon moulin en ce qui concerne cette dernière considération, il suffit de voir le nombre de bases de données acquises de la part du père Jeppesen, société qui ne s'est pas fait connaître pour le prix démocratique du matériel (cartes et autres) qu'elle vend. Flight Simulator a donc vu sa suprématie menacée ces derniers temps. Mais alors que nombre de personnes attendaient un changement de cap radical, les développeurs se sont tournés au contraire vers une amélioration de ce qui existait déjà. Le pari qui pouvait paraître risqué semble avoir été remporté.

Moteur graphique

Grosse surprise : le vieux moteur qui gérait palette de couleurs et variables en 8 bits s'en est allé, et c'est donc à une nouvelle technologie que l'on a affaire. Le moteur graphique qui affiche le paysage se sert de tuiles pour former des textures génériques. Cela a globalement deux avantages : le premier est d'éviter de se retrouver avec des terraoctets de photos satellite (à l'instar de Fly !) et le second - que FS2000 est le premier à exploiter - concerne le calcul des lumières sur les polygones. L'idée est en fait assez simple : suivant l'angle de la saison et la position du soleil dans le ciel, on illumine plus ou moins certaines facettes, de façon à accentuer le relief, et ce même à grande distance. L'effet est vraiment surprenant, y compris en

Et Fly ! ?



Fly !

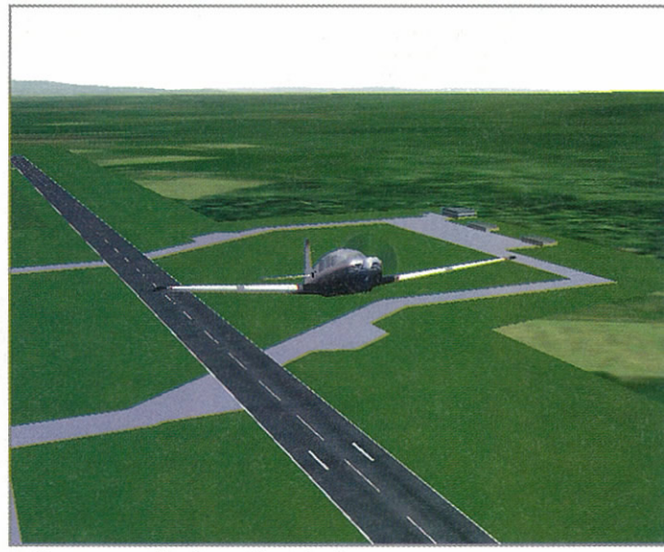
Avec Fly !, FS 2000 a découvert un concurrent de poids. À dire vrai, après une bonne centaine d'heures passées sur l'un puis sur l'autre, on peut dire sans se tromper qu'ils ne se marchent pas trop sur les pieds. Fly ! met l'accent sur un réalisme visuel extrême, avec des tableaux de bord incroyablement bien réalisés, un ATC tout à fait vraisemblable et quelques zones hyperdétaillées, au détriment de 99 % de la surface du globe (plus particulièrement hors États-Unis). Flight Simulator 2000, au contraire, époustoufle par sa représentation du monde dans sa globalité, y compris avec sa base de données d'installation qui dépasse tout ce que l'on a pu voir jusqu'ici. Côté simulation pure, Flight Simulator est un excellent produit, qui a le don de ne pas s'attacher à un luxe de détails, mais qui a bel et bien la volonté de tout représenter avec le maximum de réalisme sans complication. Pour ceci, FS 2000 est le produit idéal pour ceux qui veulent se lancer dans la simulation de vol facilement sans pour autant voler avec un soft bidon. Côté graphisme, FS revient avec un moteur vraiment excellent en 16 bits, avec des textures génériques, poussant ainsi la représentation jusqu'à ses limites, d'où des paysages quasi parfaits, et très légers en place occupée.



Flight Simulator 2000



▲ *Des tableaux de bord succincts, mais qui remplissent leur rôle.*



▲ *Mooney, au décollage d'un aérodrome du côté de Grenoble.*

haute altitude où les aspérités des terrains « photoréalistes » ont tendance à s'estomper pour ne former que des aplats. Ici, bien au contraire, on reconnaît les montagnes et les paysages de très loin, cela étant encore accentué par le fait que le moteur permet de voir à une bonne centaine de kilomètres de distance, ce qui est, disons-le, révolutionnaire. L'autre bon côté des textures génériques concerne les saisons : pour la première fois dans un jeu de ce type, on verra changer les teintes et les couleurs des paysages suivant l'époque de l'année. La chose est d'ailleurs réalisée avec intelligence, car il semble peu probable que l'on puisse voir de la neige sur l'Égypte, alors qu'on trouvera forcément des traces de glace sur des montagnes en altitude. J'aime quand les développeurs oublient d'être cons, même s'il aura fallu attendre plusieurs années pour ça. Côté villes, de nombreuses mégapoles mondiales sont représentées avec plus ou moins de bonheur. Paris, par exemple, n'échappe pas aux clichés américanisants et se trouve représentée par la tour Eiffel et le Louvre ; mais aussi, et fort heureusement, par les immeubles de la Défense et la Bibliothèque de France. D'autres lieux illustres, tels que Chicago ou Los Angeles, sont dignement représentés avec une densité de buildings tout à fait impressionnante.

Parler des villes nous oblige à parler de la texture « urbaine » : les zones citadines, dans les jeux de ce type, sont souvent représentées par une grosse tache de texture qui englobe toute la région proche. Dans FS2000, au contraire, on peut admirer les agglomérations formées par les banlieues bien détachées de l'ensemble. La majorité des fleuves, des rivières ou des routes (qu'il s'agisse d'autoroutes ou de simples nationales) est affichée avec exactitude. Ce sont certainement les deux plus belles contributions au vol à vue que ce jeu pouvait apporter. Il devient enfin envisageable de faire des tours de piste en prenant les repères réels, que l'on peut trouver aux alentours des aérodromes... L'autre innovation surprenante vient des paysages eux-mêmes : les points d'élévation qui avaient déjà envahi Fly ! sont de retour, mais dotés d'une définition que je dirai bien supérieure. En effet, le jeu de Terminal Reality péchait dans certaines zones sensibles (le Grand Canyon, le Népal) : alors que certains lieux étaient hyper-détaillés, on ne retrouvait somme toute que bien peu de changements entre les grosses agglomérations. FS 2000, lui, nous noie sous les polygones : la moindre élévation un poil importante est représentée, et on frémit à l'idée de toute la place que les reliefs du globe entier doivent prendre sur notre disque dur. Bizarrement, le programme n'a pas l'air d'être affecté par la complexité du terrain à afficher. Mon ATI Fury s'en tire avec les honneurs, en affichant un framerate très honnête. Je n'ai même pas eu à aller bidouiller la multitude de réglages graphiques disponibles pour faire tourner ce jeu sur les bécanes les plus modestes.

Météo

Coupons court à tout suspense aussi inutile qu'idiot : jamais auparavant l'atmosphère n'avait été aussi bien représentée. À vrai dire, à de nombreuses reprises , j'ai été bluffé comme un débutant par le moteur de FS 2000. S'il faut absolument faire une comparaison, sachez que je le trouve globalement supérieur à celui de Fly !, un rien trop carré à mon goût. Et s'il faut absolument donner une raison à cela, je répondrai que ces superbes effets viennent d'un calcul excellent des teintes et des transparences. Oui, alors que le jeu de Terminal Reality se contente de jouer sur la luminosité pour simuler la tombée de la nuit, FS 2000 estompe les contrastes, joue sur la profondeur de champ et le

Le moteur permet de voir, à une bonne centaine de kilomètres de distance, montagnes et paysages lointains.



New York et sa pollution à la tombée de la nuit. ▲





La question technique



Le test a été réalisé sur la version finale américaine de Flight Simulator, sur une bécane munie d'un Celeron 466 et de 128 mégas de Ram et d'une carte accélératrice Rage Fury. Dans les régions « sauvages », le framerate se baladait autour de 20 images/seconde ; les régions à haute densité de décors faisaient chuter tout ceci aux alentours de 13-15 fps, le tout à bord d'un Cessna 172 en vue interne. Les options étant à fond, il suffisait de descendre un peu l'un des nombreux curseurs de réglage, pour retrouver quelque chose de très fluide. Le seul mal que FS 2000 a hérité de son ancêtre est un ralentissement à bord d'un avion au panel un rien compliqué (à savoir muni de plein d'instruments), mais toutefois dans une bien moindre mesure. Bizarrement, les scénarios dynamiques, et ce même lorsque plusieurs avions sont en l'air et en vue, ne semblent pas avoir une grosse incidence sur la fluidité. Pareillement, les chargements lors de changements de zones sont très rares, et lorsqu'ils arrivent, fort rapides. On se débarrasse ainsi d'accès disque inopportuns. Bien entendu, pour une rapidité maximale, rien ne vaut une installation complète.



▲ *Le moteur créant le paysage rend enfin hommage à la campagne française (ici, des vallées de l'Isère).*



▲ *Un 737 décollant à l'aéroport de JFK.*

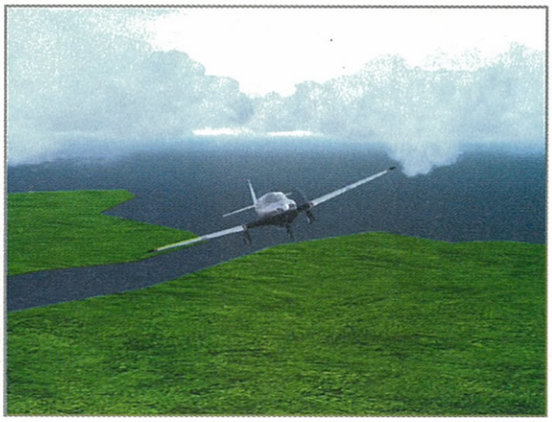
Le tableau de bord d'un gros porteur avec l'écran du GPS allumé. ▼



changement progressif des teintes. Cela est plus particulièrement remarquable lorsque le soleil se couche et se lève. Ici, plus question de baigner le tout dans une lueur orange, à l'instar de FS 98 : les panels sont munis d'instruments disposant d'éclairages individuels. Au sol aussi, on trouve quelques changements : tout d'abord des routes encombrées de véhicules (on peut voir leurs phares) et qui roulent, rompant avec l'ancien logiciel où les détails baignaient dans la nuit. Du côté des villes, que du beau ! Les textures s'illuminent sous les feux de la cité, certains buildings et bâtiments 3D sont eux aussi éclairés. Les aéroports bénéficient évidemment de cette qualité d'éclairage, avec des feux d'approche devenant de plus en plus éclatants à mesure que l'on en vienne à proximité. Du côté des effets atmosphériques, on ne trouve que du réaliste et même du très réaliste : le programme ne rechigne pas sur le moindre calcul de transparences, et le brouillard qui faisait défaut à Fly ! apparaît ici, estompant de plus en plus de détails en fonction de l'éloignement. Les nuages eux aussi sont sublimes : on est bien loin de ces sales « cubes de glace » de FS 98, qui flottaient dans les cieux en attendant qu'on les traverse. Ici, le moteur se permet de nous afficher des nuages de diverses formes et déclinaisons, de la plus petite nuée jusqu'aux gros nuages d'orages. Comble du comble, une variable « randomisée » est introduite dans la matrice pour générer des nuages dissemblables et éviter les répétitions. La pluie et la neige (suivant la saison) en intensité variable, sont aussi représentées, tout comme les éclairs lorsque l'on passe dans une zone un peu turbulente. Pour une cohérence encore meilleure, on peut en se branchant sur Internet charger la météorologie de l'endroit. Contrairement à ce que l'on pouvait penser, ce ne sont pas des fichiers Metar (voir test de Fly !) que l'on télécharge, mais bel et bien des compilations



Le terrain s'affine au fur et à mesure que l'on avance. ▲





Les nuages sont en 2D, contrairement aux apparences. ▲

FS 2000 est accessible aux débutants grâce à ses bases de données et en particulier à ses scénarios d'entraînement.



▲ La météorologie réserve des effets de nuages rarement vus.

▼ Pas de lens flare, mais de jolis effets d'atmosphère.



Dis papa, comment on vole ?

Flight Simulator 2000 a la gentillesse de ne pas nous laisser seuls, sans mode d'emploi à bord des appareils. Malgré une documentation papier succincte, en ce qui concerne la façon dont on pilote un avion, on trouve de nombreuses leçons couvrant chacune des opérations du simple vol rectiligne en palier à l'approche ILS à bord d'un gros porteur. Chacune des sections se termine par le passage d'un examen au contenu mystérieux, qui constitue une aventure en soi. La licence ATP (avions de ligne) nous met aux commandes d'un 737 lors d'une belle journée de brouillard. Dès la première



minute de la montée, un moteur nous lâche et on doit composer avec, ce qui nous prépare aux accidents de vol normaux. En effet, Flight Simulator fait la part belle aux incidents et disfonctionnements de toutes sortes. Un paramétrage de A à Z, une indication du groupe que l'on veut voir tomber en panne et le temps nécessaire pour y arriver, et le tour est joué ! En fait, tout ceci peut réserver de nombreuses surprises lorsque la panne survient. On est bien loin du simple coefficient de fiabilité présent dans les autres versions. Flight Simulator 2000 a comblé avec intelligence l'une des grosses lacunes de Fly !.

Jeppesen. Leur chargement est beaucoup plus rapide et sûr puisqu'effectué sur des serveurs peu encombrés. Pour terminer la visite des cieux, sachez que le Soleil, la Lune et les étoiles sont représentés en conformité avec la date et l'heure.

Les avions modèles de vol

Le choix des avions présents dans Flight Sim 2000 est tout bonnement idéal. Pensez donc, on peut passer en revue chaque type de zingue rencontré lorsque l'on évolue du brevet de base à la licence de pilote de gros porteur. À ce jour, FS 2000 est encore le seul logiciel à offrir une flotte d'avions de ligne, un hélicoptère et un planeur en standard. Chaque appareil représente une découverte en soi : le Concorde, avion de tous les records, permet d'accéder aux vols transatlantiques sans passer une journée devant l'écran. Le Mooney Bravo et le King Air 350 nous amènent dans le monde des avions à hautes performances. À dire vrai, on n'aurait pu rêver d'un meilleur choix. De l'extérieur aussi, tout semble plus beau et mieux fait, les gouvernes sont animées et le nombre de polygones par avion a considérablement augmenté. Seul est à déplorer le sempiternel effet de clipping lorsque l'on regarde ceux-ci sous certains angles.



Là où le bât peut blesser après le passage d'un Fly !, c'est lorsqu'on mate les tableaux de bord : ceux-ci sont cuisinés à l'ancienne mode Sublogic, et on peut en bousiller un d'un simple clic à un mauvais endroit. On aurait souhaité pouvoir désactiver cette option qui tient plus de la bidouille que de la fonction digne d'intérêt. Mis à part ces petits regrets, les instrument ont été refaits et présentent de jolis reflets. Les tableaux de bord s'arrangent toujours à la sauce multifenêtrage, ce qui permet de garder un œil à l'extérieur en permanence. Signalons aussi les panels du Boeing 737 et du Lear Jet 45, qui ont été entièrement refaits.



▲ Le tableau de bord du Concorde, pour ceux qui aiment.

Parmi les nouveaux venus, on saluera le Boeing 777 dont le cockpit est dénué d'instrumentations, mais qui offre des tas de possibilités. FS 2000 intègre aussi un GPS en standard, représentant avec acuité le monde qui entoure l'appareil et permettant aux débutants qui ne connaissent pas les règles de vol IFR, de se repérer sans mal dans le paysage. Pour ceux que la technique attire, le jeu intègre enfin un planificateur de vol permettant de déposer un plan de vol incluant ou non des étapes. La mise en œuvre de ce dernier se fait tout simplement en quelques clics de souris. Le pilote chevronné aura la possibilité de superposer, pour les emprunter, des routes aériennes standards à haute et basse altitudes. Malheureusement, l'atterrissage, lui,

direct 3D 98

■ JOUABLE SUR PII 350 128 MO RAM ■ ÉDITEUR MICROSOFT
■ DÉVELOPPEUR MICROSOFT ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	32
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	32

Un monde parfait

Comme dit dans le bêta-test, la base de données des installations est assez incroyable, le jeu ne comptant pas moins de 20 000 aéroports et aérodromes. Ces chiffres qui ne disent pas grand-chose en soi représentent la quasi-totalité des installations, terrains, aéroports et aérodromes mondiaux. Si vous connaissez un petit terrain d'aviation près de chez vous, il y a fort à parier que vous le retrouverez dans le jeu avec des pistes bien orientées et son circuit de taxiway. Outre cette débauche d'installations au sol, le monde des radiobalises est lui aussi rempli jusqu'à la gorge ; cela permet, entre autres, la navigation avec des cartes aéronautiques réelles pour les plus riches d'entre nous. Quel dommage que la documentation ne comporte aucun chapitre détaillant la lecture de ces cartes !



▲ *Le Bell Ranger, l'hélico du jeu.*

ne s'encombre pas d'un tel luxe de détails, puisque non seulement l'ATC (contrôle aérien) est absent, mais aussi les SIDS/STARS que l'on aurait bien voulu pouvoir utiliser.

Requiem

FS 2000 est loin d'être un produit parfait. Mais il n'atteint tout de même pas le niveau de Fly !, avec ses 3 premiers patches qui ont finalement réglé leur compte à plus de 200 bugs recensés. Toutefois, le parti pris d'utiliser des textures génériques implique un certain nombre d'erreurs visuelles, même si on ne retrouve plus le bug des « montagnes du clipping » comme dans les versions précédentes. Côté simulation, on ne déplore par d'erreur grossière du modèle de vol : les avions semblent avoir un comportement excellent, et on peut sentir un réel effort de ce côté-là. Encore un très bon point pour FS, l'un des seuls jeux à simuler la « mollesse » des commandes d'un gros porteur. Les tableaux de bord, assez simples, n'offrent apparemment aucun défaut majeur. Le bug visuel à déplorer est visible de l'extérieur de l'avion et fait disparaître certaines couches de nuages traversés. Autre source d'énervement : les avions contrôlés par l'ordinateur, qui ne tiennent pas compte de notre présence, que ce soit en l'air ou à 10 mètres d'eux sur la piste de décollage.

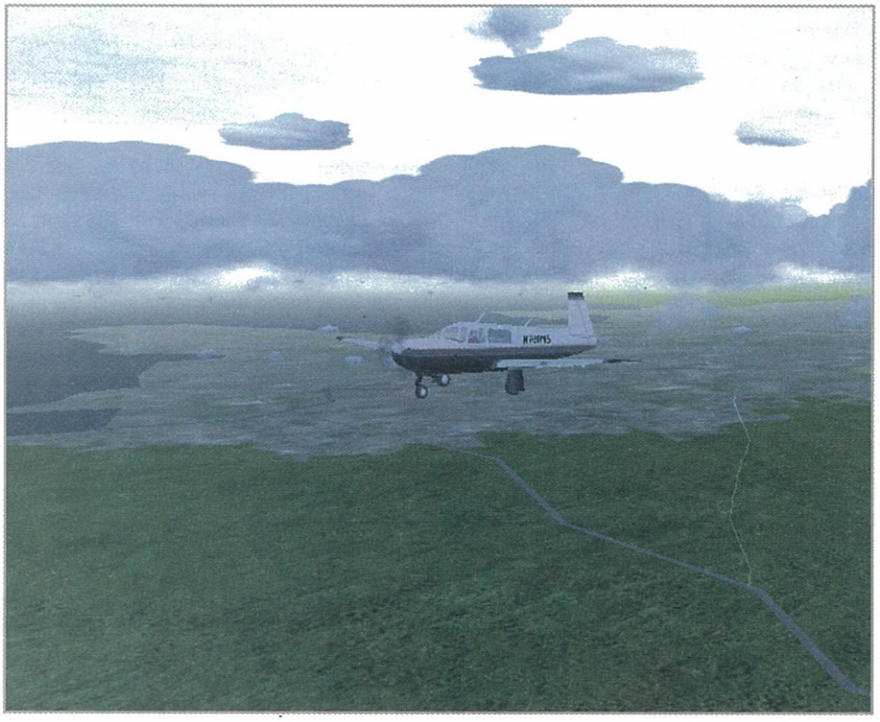
Le choix de ne pas avoir inséré l'ATC en standard est idiot, surtout lorsqu'on pense que cela a sans doute été fait pour ne pas « gêner » les développeurs indépendants, dont 80 % persistent à sortir des add-on souvent minimalistes et, dans la grande majorité, grotesques.

Fort heureusement, de nombreuses extensions en freeware sont d'ores et déjà disponibles pour ceux qui ont accès à Internet (voir encadré). Mais même si l'on peut pallier tant bien que mal à ces petits manques en empilant soi-même ces add-on, on regrette que Microsoft n'ait pas été plus « cruel » sur ce plan.

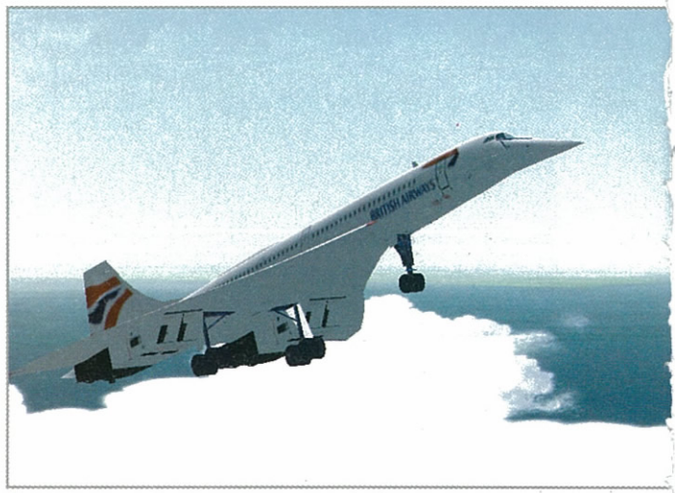
Bob Arctor



La météo de FS 2000 rivalise avec tout ce que l'on connaît. ▼



Parmi les nouveaux venus, on saluera le Boeing 777.



▲ *Toutes les parties des avions sont animées.*



▲ *Un brouillard du plus bel effet, même en journée.*

- + L'excellence du moteur graphique pour représenter le monde.
- + Le pilotage des avions, vraiment réaliste.
- + Les bases de données et les leçons.
- − Pas de contrôleur aérien, pas plus que de radio en standard.
- − Une édition Pro existe, mais elle est réservée à l'élite.

EN DEUX MOTS

Flight Simulator 2000 est un produit carré, le véritable intégré de la simulation civile. Il présente, à l'instar de Fly !, des caractéristiques vraiment uniques. Idéal pour les mordus du genre, tant pour le vol VFR qu'IFR, il reste accessible aux débutants grâce à ses bases de données remplies à ras-bord, qui sauront largement les initier avec notamment leurs scénarios d'entraînement. FS 2000 possède aussi une flotte d'avions très variée et unique dans le monde du jeu.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
85	85	90

Au-delà des performances...

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

Qualité d'affichage incomparable

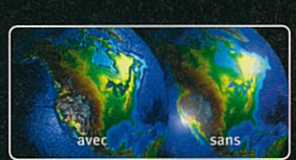
- Gestion matérielle du vrai Environment Mapped Bump Mapping pour un réalisme 3D impressionnant
- Technologies révolutionnaires : Vibrant Color Quality², texturing et Z-buffering en 32 bits pour un rendu 3D ultra précis
- RAMDAC de 300 ou 360 Mhz avec technologie UltraSharp pour un affichage sans scintillement

Accélération explosive

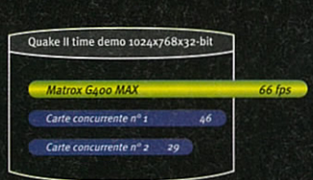
- Performances 2D, 3D et DVD supérieures
- Processeur graphique DualBus 256 bits unique au monde
- Accélération AGP foudroyante
- 16Mo ou 32Mo de mémoire vidéo
- Accélération 3D imbattable : Forsaken™ en 2048x1536 à plus de 60 images/sec.

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 !

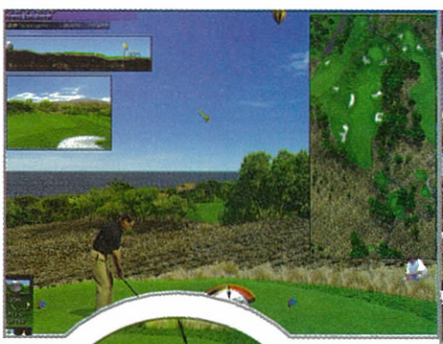
matrox

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/lineprint/ ». 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.

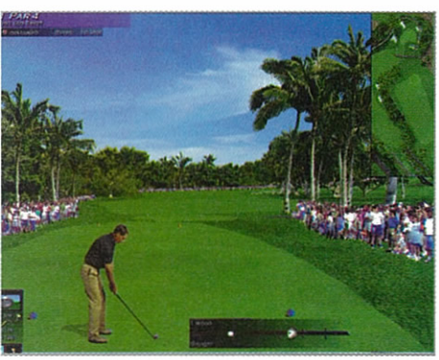
Tiens, encore un Links LS. Je dois avoir toutes les versions dans mes tiroirs, et la première doit dater d'avant ma puberté. Oui, je me souviens maintenant, j'écoutais du Phil Collins en arpentant les greens sur le 386 de mon père. Que de souvenirs.





Links LS 2000

Jeu de golf pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ *Le swing PowerStroke demande beaucoup de précision et d'entraînement, sinon, on est ridicule.*





▲ *La foule attentive m'observe. Juste après, je me suis vautré dans le bunker comme une gros phoque sous acide.*

Ce qui est pratique, avec les Links, c'est qu'ils donnent la date. Vous prenez le dernier sorti, et hop, vous savez en quelle année vous êtes. Bon, il y a des méthodes plus simples, comme par exemple regarder un calendrier, mais avouez quand même que c'est vachement pratique. Et ça le fait pas avec tous les jeux, c'est ça le gros avantage des Links. Par exemple, si vous vous basez sur les Quake pour savoir en quelle année vous êtes, bah vous avez tout faux. Là on serait en 3, ce qui fait quand même un sacré décalage avec la vraie date. Quoique, Quake se base peut-être sur un autre calendrier, par exemple le calendrier chinois. Mais dans ce cas-là, il devrait s'appeler « Quake Poulpe », parce qu'il me semble que c'est l'année du poulpe en ce moment, en Chine.

On ne touche à rien

Comme chaque année, Access Software nous balance une nouvelle version de son simulateur de golf vedette. Petit changement, c'est Microsoft qui, cette fois-ci, édite la chose. Rassurez-vous, le jeu a gardé toute sa personnalité, et il l'a même un peu trop gardée puisque les changements par rapport à la version 99 (qui était pratiquement identique à la 98) sont à peu près inexistants. Le vétéran des fairways informatiques ne sera pas dépaysé. On retrouve les mêmes menus que dans la version 98, les mêmes statistiques, les mêmes options. Lorsqu'un tel cas se présente, le testeur rigolo dit en général : « Le seul changement est ce pixel en haut à gauche, rouge dans la version précédente, qui est désormais bleu ». Là, non, même ce pixel est de la même couleur. Les développeurs ont dû expérimenter une nouvelle technique de programmation basée entièrement sur le copier/coller, et je peux vous dire que leur méthode est sacrément au point. Même les animations digitalisées des golfeurs sont identiques depuis deux versions. Certes, il y en a quelques nouvelles, mais on retrouve encore ce pauvre Arnold Palmer en pull nylon orange qui nous sert son swing d'arthritique, et les golfeurs standards qu'on connaît depuis Links LS 98. Quant au moteur graphique, il n'a pas changé d'un iota. C'est beau, c'est détaillé, ça monte très haut dans les résolutions, mais c'est du déjà-vu.

Et pourtant...

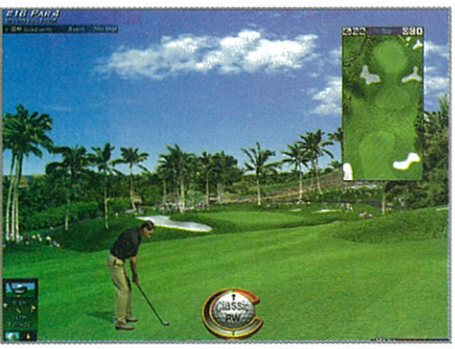
Je m'apprêtais donc à incendier ce jeu en bonne et due forme avant même d'avoir tapé mon premier drive. Par pur acquis de conscience, j'ai tout de même commencé un petit tournoi avec 64 potes virtuels sur un parcours hawaïen. Et là, je suis retombé dedans. Il n'y a pas à dire, Links LS est quand même un sacré bon jeu de golf. Allez-y que je vous lance une patate à 300 mètres sur le fairway entre deux bunkers, que je vous fais un chip de folie pour



▲ *Le trou numéro 3 de Mauna Kea vous permet d'épater les filles en drivant au-dessus du Pacifique.*

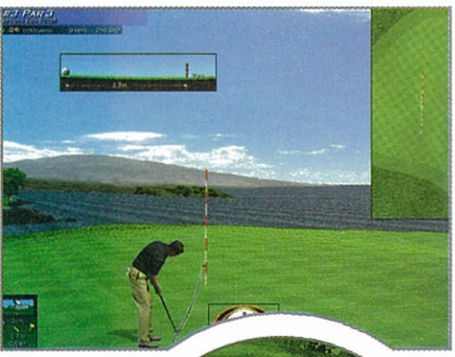
atterrir sur le green, suivi d'un putt d'anthologie de 15 mètres pour finir sur un birdie. Aaah la vache, ça fait du bien, ça relaxe. Au bout de quelques trous, je n'ai plus du tout envie d'écrire un test destructeur. Même si le jeu n'apporte pas un grand plus par rapport à ses prédécesseurs, il n'en reste pas moins très amusant, c'est bien ça qui compte. Les contrôles sont restés les mêmes, et c'est tant mieux car ils étaient déjà parfaitement au point. On retrouve les deux types de swing : Classic, qui nécessite juste un sens du timing pour cliquer au bon moment, et PowerStroke, où il faut en plus bouger la souris de droite à gauche très rapidement pour mimer le mouvement des bras. C'est ce dernier type de swing qui est le plus





▲ *Une petite approche au Pitch Wedge entre deux bunkers.*

L'option Tracer permet d'analyser le trajet de sa balle. ▼





intéressant, puisqu'il nécessite un certain temps d'apprentissage et une bonne maîtrise de sa souris.

Quelques nouveautés quand même

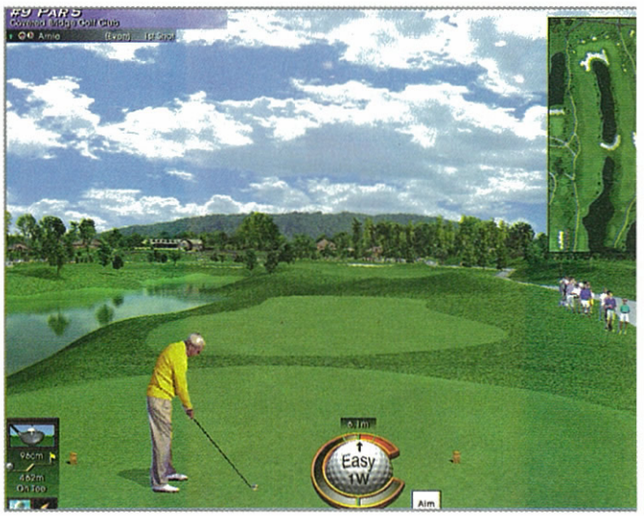
J'ai été un peu excessif au début en fustigeant le peu de nouveauté du titre. Tout d'abord, nous avons droit, et c'est bien le minimum syndical, à de nouveaux parcours. Six au total, ce qui est honnête. Ça nous fait 108 trous, quel homme ne serait pas heureux devant 108 trous ? Hmm ? Les trois parcours de Saint-Andrews sont fidèlement restitués, avec leurs décors lunaires et leur absence complète de végétation. Nous aurons même le privilège de jouer sur la fameuse Old Course, le plus ancien parcours de golf du monde, avec ses fairways étroits et ses (trop) nombreux bunkers. Loin de ces paysages un peu austères, cette nouvelle version propose trois autres parcours : Covered Bridge en Angleterre, Hapuna Golf et Mauna Kea à Hawaii, ce dernier étant connu pour son trou numéro 3, où le drive du joueur doit passer au-dessus de l'océan Pacifique. Si ces six parcours ne vous suffisent pas, vous pourrez toujours importer ceux des anciennes versions de Links LS en deux clics de souris. Autre nouveauté, le mode de jeu Wolf Game fait son apparition : il vous permettra de varier les plaisirs en multijoueur. En gros, le Wolf Game est une variante du jeu en équipe, où le joueur qui réalise le meilleur score peut choisir son équipier pour le prochain trou. Et s'il ne vous convient pas, vous pourrez toujours créer vos propres variantes avec l'éditeur intégré. Puisqu'on en est à parler du multijoueur, sachez que si vos amis sont morts ou plus simplement allergiques au golf, vous pourrez trouver plein de joueurs sur la MSN Gaming Zone, à torcher à coups de birdie. Enfin, signalons dans cette version la possibilité d'éditer soi-même ses adversaires. On pourra par exemple créer un joueur, qui sera un dieu du drive mais une grosse truffe sur le green, et se mesurer à lui.

Concours de thune

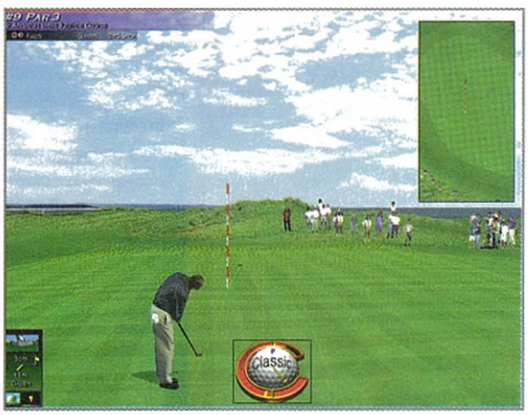
L'intérêt principal de Links reste son mode Tournoi exemplaire. On peut créer des saisons entières, en spécifiant quels parcours sont joués, sur combien de trous, ainsi que le niveau et le nombre des joueurs présents sur la ligue. Lors de tournois, la foule est présente, parfois en masse, autour des greens, et elle réagit avec beaucoup de réalisme aux coups, passant d'un doux murmure à de folles acclamations lorsque le coup joué est particulièrement réussi. À la fin de chaque tournoi, pour peu que l'on se place parmi les premiers, on reçoit un bon gros paquet de pognon (du genre, vingt ans de salaire d'un smicard) comme en vrai. Le but, à la fin de la saison, est d'être le plus blindé de thune possible. C'est un peu vénal, mais pour peu que vous aimiez le golf sur ordinateur, cela devrait vous tenir occupé de bons mois, tant le jeu est plaisant. Oui, décidément, Links LS reste la référence absolue des jeux de golf sur PC.

Ackboo





▲ *Le ciel est très travaillé, mais la couleur du pull du golfeur est vraiment à dégueuler.*



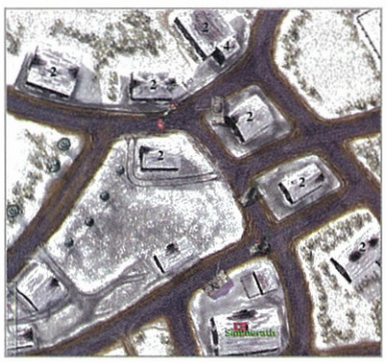
✚ Le graphisme, toujours aussi impeccable.
✚ Une ambiance sonore presque parfaite.
✚ Compatible avec les anciens parcours Links LS.
✚ Le mode Tournoi, qui garantit une bonne durée de vie.
➖ Peu d'innovations.
➖ Ça reste de la 2D.

EN DEUX MOTS

Links LS 2000 n'est qu'une version à peine améliorée de Links LS 99. Malgré le manque d'innovation, le jeu n'a rien perdu de son ambiance et continuera de donner beaucoup de plaisir à tous ceux qui ont apprécié la série par le passé.

TECHN. 75 DESIGN 90 INTÉRET 84

Quatrième volet du best-seller des wargames temps réel, Close Combat Battle of Bulge s'annonce comme une nouvelle référence du genre.





▲ Les cartes enneigées. Des comme ça, il y en a une vingtaine.

Close Combat 4

Wargame temps réel pour amateurs et passionnés - PC CD-Rom



▲ On compose son armée comme au « jeu de la marchande ».

Après avoir quitté l'escarcelle de Microsoft qui voulait peut-être se débarrasser de tous les jeux un poil violents, Atomic Games s'est retrouvé dans la hotte de Mindscape/SSI, grand spécialiste de la stratégie « since 1981 ».

L'action prend place au beau milieu du mois de décembre 1944. Les alliés, très contents d'eux-mêmes, ont réussi à réduire le gros de l'armée allemande à néant, la guerre se déroule maintenant au-dessus du sol germain, au grand désespoir de Hans mais aussi de Karl Heinrich. Seulement voilà, c'était sans compter sur la douce insouciance de l'état-major prussien, qui décide de lancer une offensive désespérée alors que les alliés s'empêtrent dans la forêt des Ardennes avec des petites brindilles de bois leur rentrant dans le slip. C'est ainsi qu'à 5 h du matin, le 18 décembre (les cons, c'est super tôt !), la coalition bavaro-allemande lança une attaque surprise avec l'appui de l'artillerie et des blindés, qui prit de court l'armée américaine.

Close Combat 4 se déroule pendant les deux premières semaines de l'offensive allemande. Pour mettre en œuvre ce film à grand spectacle, quoi de mieux qu'un moteur en temps réel expérimenté. En effet, contrairement aux autres jeux de type V For Victory (d'Atomic Games aussi), qui se concentrent plus sur l'aspect stratégique ou opérationnel d'une bataille, celui de CC permet de recréer des escarmouches fameuses, où des combats épiques se déroulent dans une certaine zone. Le mode de jeu en temps réel recrée avec perfection la confusion et l'effroi pouvant régner sur un champ de bataille. De plus, ce jeu comprend un calcul de lignes de vue très précises, permettant une bataille hommes-blindés à armes (presque) égales en zone urbaine. Du côté des hommes, rien de changé ou presque : leur moral est toujours aussi bas, et ils auront plus que jamais l'envie de retourner au Kentucky ou tout simplement de désobéir en permanence. C'est d'ailleurs là que le bât blesse : oui, la simulation du moral des hommes est un élément indispensable si l'on veut faire un bon jeu à l'échelle tactique. Mais il faut bien reconnaître que l'idée de se retrouver avec une bande de traîne-savates, à l'humeur exécrable et considérablement mal rasés n'est pas très marrante.



▲ La vue « stratégique » avec les différentes zones de combat subdivisées. L'avancée allemande est surlignée en rouge.





▲ Les explosions, très jolies, qui sèment la confusion autour d'elles.

Quoi de neuf ?

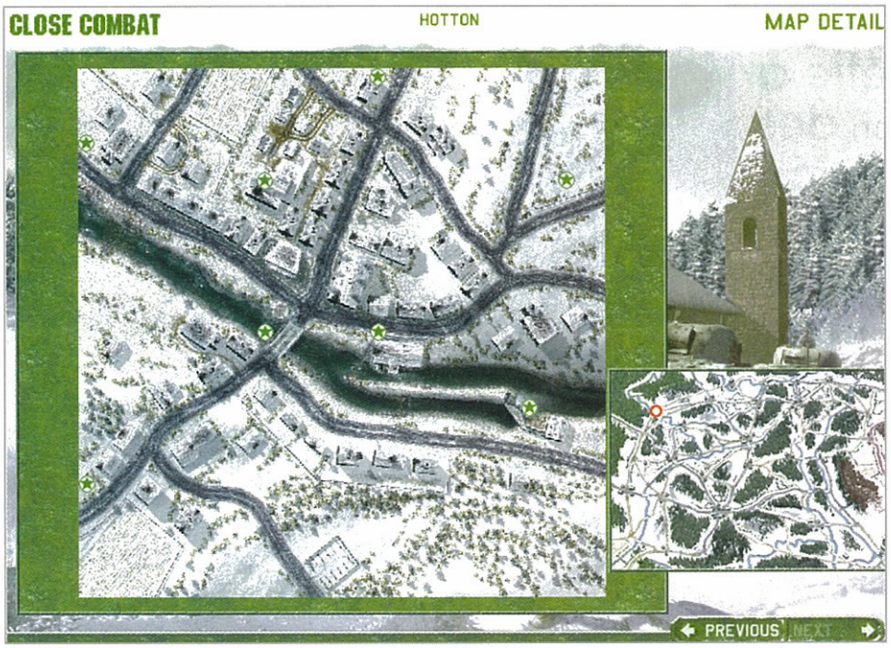
Chaque version de Close Combat arrive avec son cortège d'améliorations. En plus de celles-ci, cette nouvelle mouture du jeu utilise le système « stratégique » inauguré par le précédent volet, pour pouvoir mieux gérer en profondeur logistique et attaques localisées.

98

■ JOUABLE SUR P200MMX 64 MO RAM ■ EDITEUR MINDSCAPE SSI ÉTATS-UNIS

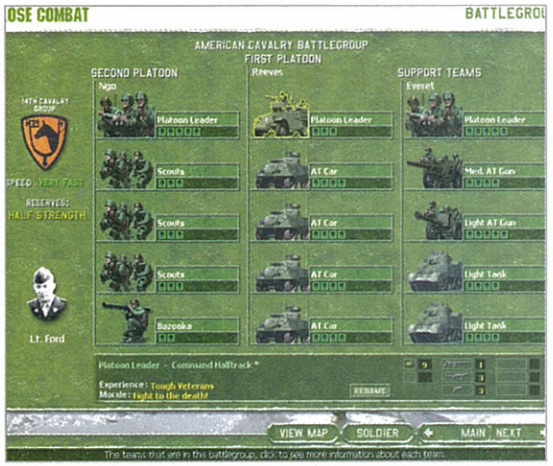
■ DÉVELOPPEUR ATOMIC GAMES/ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	2
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	2





▲ *Le déploiement par défaut se fait souvent au petit bonheur et au détriment de l'art militaire.*



Les Ardennes, ce n'est plus dans l'coup...

Je suis un grand fan de cette série depuis ses tout débuts. Malgré cela, je trouve qu'après 4 épisodes, et malgré le fait que le moteur et les règles du jeu se bonifient avec l'âge, les auteurs auraient pu revoir leur moteur de A à Z. En effet, celui-ci commence à se faire un peu vieillot, et montre ses limites dans quelques occasions. Ainsi, les animations des personnages sont un chouïa légères, avec leurs 4 mouvements pour avancer. Les effets d'explosions et de fumées sont encore très beaux, mais vraiment pas très variés. On aurait aussi souhaité la possibilité d'accélérer la vitesse du jeu, tant on a l'impression parfois d'assister à un film de John Woo avec ses ralentis très énervants lorsque les hommes se mettent à courir. De plus, les auteurs du jeu auraient peut-être dû considérer l'utilisation de formations, lors des déplacements. En effet, les hommes parcourant le terrain en tirailleurs pénètrent parfois, sans qu'on le veuille, dans des maisons situées sur leur chemin et contenant parfois des ennemis. Mon autre petit regret concerne les cartes du jeu, bien foutues, mais vraiment lassantes à la longue. Autre chose, plus embêtante, certains groupes demeurent paralysés à l'approche de l'ennemi, alors même que leur moral est au beau fixe. Les Ardennes ne sont vraiment pas l'endroit le plus « in » du moment : entre deux collines recouvertes de neige et des rivières boueuses, mon œil s'est bien vite lassé, et je me suis pris à rêver des jolis paysages des îles du Pacifique, pleines d'herbes hautes et de Japonais.

Mais les véritables apports de ce nouveau jeu à la série seront sans doute l'utilisation de l'artillerie en direct ou indirect, ainsi que les attaques aériennes. Ces deux éléments se font le plus simplement du monde, grâce à de bêtes boutons qui demandent un appui feu. Dans le cas de l'artillerie, des horwitzers, placés hors champs, se mettront à faire feu en prenant comme référence la fumée blanche qui marquera la cible, et dans le cas de l'attaque aérienne, un avion (Messerschmidt ou P-51) d'attaque au sol fera un passage en mitraillant tant bien que mal les cibles désignées et les cibles d'opportunité. D'une manière générale, l'utilisation de l'aviation est déterminée par la météo du moment et celle-ci peut très bien se voir clouée au sol. Stratégiquement parlant, il est bien qu'Atomic Games ait pensé à combler cette lacune, car un tir de barrage peut changer l'aspect d'une guerre. Quel dommage qu'ils n'aient pas pensé à étoffer un peu les options. Le jeu de campagne se déroule toujours à une plus grande échelle. Selon votre parcours, vous devrez enchaîner escarmouches sur escarmouches. Outre l'idée de suivre une compagnie pendant toute la durée de la bataille des Ardennes, le jeu à cette échelle permet aussi d'aborder les cartes selon un angle différent, ne serait-ce qu'au niveau du déploiement pour lequel l'emplacement sera déterminé par le côté d'où l'on vient. Après le choix de la campagne (les Ardennes sont divisées en 4 grosses opérations), on se retrouve sur une sorte de grosse carte où l'on peut admirer les batailles, et dans une certaine mesure les mouvements des ennemis. Un calendrier nous permet de suivre tout ceci sur une échelle temporelle. Cette carte va nous permettre d'accéder aux secteurs divers où se déplaceront nos groupes de combat, mais aussi et surtout de construire une ligne de défense (en tant qu'Américain) ; ou encore d'essayer d'enfoncer celle-ci en tentant de former une poche si on est Allemand. Chaque zone peut être gagnée ou laissée en friche avec une trêve momentanée (un cessez-le-feu) accordée à l'ennemi afin de se réorganiser avant de reprendre l'assaut. Dans les versions précédentes, il était possible de proposer un cessez-le-feu qui était automatiquement accepté, mais que l'on pouvait aussi retirer pour se remettre d'aplomb. Cette possibilité, à la limite du bug, a été retirée dans cette version, et on ne peut plus revenir sur sa décision comme un gros fourbe. Les cartes sont assez nombreuses et élaborées à partir des photos satellite des endroits. Personnellement, je ne trouve pas que cela serve à grand-chose, si ce n'est au jeune Américain qui se fera un plaisir de montrer à son grand-père le lieu précis où il s'est fait tirer dessus pendant l'hiver 44.

Bob Arctor



- + La simulation d'une bataille avec tous ses assauts.
- + La gestion du morale et de la logistique.
- - Le moteur qui commence à se faire vieux.
- - Des hommes au comportement souvent étrange.
- - Des zones enneigées parfois lassantes.

EN DEUX MOTS

Suite logique des trois autres jeux d'Atomic games, Close combat fait honneur a ses aïeux même si le moteur commence a être un poil vieillot. Le jeu de campagne est toujours aussi passionnant et offre de nombreuses possibilités quand aux choix des armes et des hommes.

TECHN.	DESIGN	INTERET
70	80	82

On parle souvent des poupées Barbie que l'on accuse d'être à l'origine de l'obsession des femmes d'être gaulées comme des anorexiques. On oublie trop souvent les Playmobil, à cause desquels tous les hommes ont aujourd'hui des coupes de cheveux ridicules.



Hype

Rôle/Plate-forme pour jeune public (8 à 12 ans) - PC CD-Rom









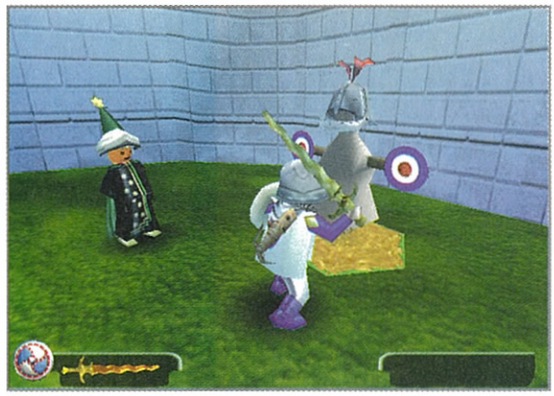
Les concepteurs n'ont pas sous-estimé l'habileté et la malice des enfants.

Je me suis offert un petit saut dans le temps : caché derrière un arbre, j'observe deux enfants qui jouent aux Playmobil. Je les connais bien : le plus grand s'appelle Laurent Gambier. Là, il affirme fièrement que la cape de son Playmobil chevalier a des pouvoirs magiques. Le second enfant, c'est moi à 11 ans. Je suis dégoûté. Je tremble de rage. N'importe quoi, sa cape elle est pas magique ! Maintenant nous nous battons. Laurent Gambier me fait une prise de judo. Je tombe et commence à pleurer. En plus, ce soir - je ne le sais pas encore - ce même Laurent Gambier va me foutre une branlée aux billes. Ça me ferait bien marrer de sortir de ma cachette et d'aller expliquer à mon moi de 11 ans que vingt années plus tard, son métier sera de jouer aux tout derniers Playmobil pour vérifier s'ils sont bien amusants comme il faut. Mais je préfère lui laisser la surprise et retourner au boulot... Voyons voir ces nouveaux Playmobil virtuels. Au fait, salut Laurent Gambier. Paraît que t'es trader à Los Angeles... toujours à pouiller les billes des autres, hein ?

La machine à faire triper les gamins

Ah ça, ils vont délirer, les mômes. C'est hallucinant comment cette transposition de l'univers de Playmobil en jeu vidéo est réussie. Non seulement c'est incroyablement beau, mais en plus c'est extrêmement fidèle : ce jeu, c'est exactement ce que, enfant, nous imaginions de plus beau au cours de nos après-midi à rêver des histoires. Et le pari n'était pas du tout évident à tenir. Déjà, les Playmobil, c'est figé, c'est rigide : les deux pieds sont collés, les bras n'ont pas d'articulation. Allez donc faire bouger ça. Les graphistes s'en sont tiré avec un certain génie : leurs personnages se





▲ *Tout commence évidemment par un didacticiel tout mignon.*

Adaptation parfaite de l'univers de Playmobil en jeu vidéo.

On ne peut sauver ses parties qu'à ces bornes, des écritoires. Elles sont bien réparties, et apparaissent toujours après un passage difficile. ▼





▲ *Une bonne idée de scénario : Hype voyage dans le temps entre quatre époques (toutes médiévales). Cette petite fille tombe amoureuse de vous... Rendez-vous est pris dans quinze ans.*



▲ *L'I.A. des ennemis est très honorable. Les loups sont particulièrement lâches : pendant qu'un vous distrait en restant hors de portée, l'autre vous attaque dans le dos.*

déforment, ils respirent, leurs visages sont très expressifs, et grâce à un programme de reconnaissance de phonèmes, leur bouche suit parfaitement les doublages quand ils parlent. Et en même temps, ils gardent une certaine raideur très marrante dans leur démarche et leurs gestes. On devinerait presque les mains des enfants qui sont en train de les bouger. Idem pour les décors, carrément envoûtants, tout en restant encore une fois parfaitement fidèles à l'esthétique Playmobil : on se croirait miniaturisé et plongé dans un de ces décors gigantesques qui, enfant, nous faisaient rêver devant les devantures des grands magasins. Qu'est-ce que j'ai pu chialer, pour avoir le château magique ! Bref, c'est beau. Mais l'important n'est pas là : qu'est-ce que ça vaut ?

Zeldamobil

Il s'agit donc d'un genre de Zelda, c'est-à-dire d'un jeu de rôle/plate-forme très simple. Mais je vous préviens tout de suite, Hype vise un public âgé de 8 à 12 ans. L'histoire est franchement puérile, le scénario dirigiste à l'extrême. Sur une carte, on vous indique carrément d'une grosse croix le lieu dans lequel vous devez vous rendre pour avancer dans l'histoire. Votre personnage n'a ni expérience ni compétence, et les actions à votre disposition sont franchement limitées. En gros : combattre, sauter, marcher. Et pourtant le scénario est plein de rebondissements, riche, et il tient debout. Et surtout, les concepteurs n'ont pas sous-estimé l'habileté et la malice des enfants : je ne sais pas si vous avez déjà vu des gamins s'escrimer sur un jeu de plates-formes, mais ils sont aussi adroits que nous, voire meilleurs. Hype, quoi que spécifiquement créé pour les enfants, est un vrai jeu de rôle, pas évident du tout. La recherche de certains passages secrets m'a fait perdre mon sang froid. Je me disais alors : « Pfff... y a pas un seul môme qui y arrivera, si moi, joueur professionnel, je bloque si tôt. » Et quand je trouvais la solution, je réalisais un peu honteux qu'elle était parfaitement à la portée d'un enfant. Par contre - et c'est sûrement le plus gros défaut de Hype - si les décors sont immenses, l'univers est lui franchement vide ; c'en est même un peu angoissant. Ça tient entre autres à la fréquence très lâche d'apparition des ennemis. Et puis il n'y a qu'une petite vingtaine de monstres différents. C'est trop peu. Les enfants rempliront sûrement ce vide avec leur imagination, mais les adultes se lasseront vite. À mon avis, Hype est sûrement l'un des plus beaux jeux qu'on puisse offrir à un enfant, à Noël, tout particulièrement s'il joue déjà aux Playmobil : si vous voulez voir un enfant écarquiller grands les yeux, mettez-le face à ce jeu qui l'immergera totalement dans un univers qu'il n'avait jusqu'alors visité qu'en imagination.

monsieur pomme de terre



▲ *Le forgeron restaure votre armure. C'est cher payé, mais important.*

✚ Une adaptation parfaite de l'univers de Playmobil en jeu vidéo.
✚ Une réussite graphique totale.
✚ Un exemple de simplicité.
- Beaucoup trop simpliste pour les adultes.

EN DEUX MOTS

Un fantastique jeu de rôle pour les gamins qui ne se remettront pas d'avoir vécu les chevaleresques aventures de Hype à travers le temps. Jeu Playmobil officiel, Hype contourne la niaiserie par l'humour et ne sous-estime jamais, ni la malice ni l'adresse des enfants.

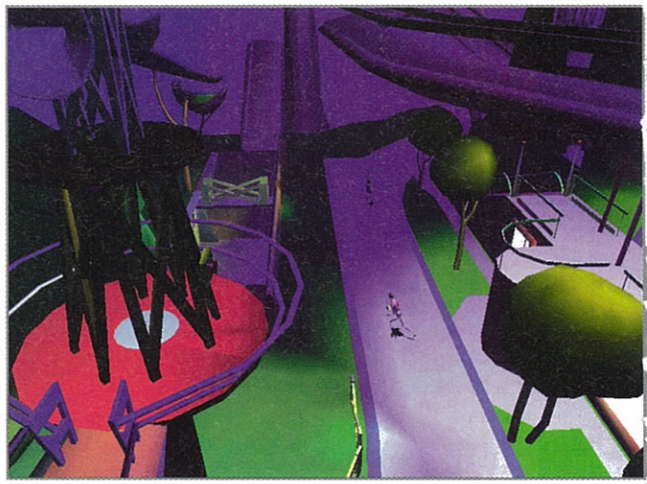
TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT 8 À 12 ANS	INTÉRÊT VIEILLARDS DE PLUS DE 12 ANS
88	91	90	70

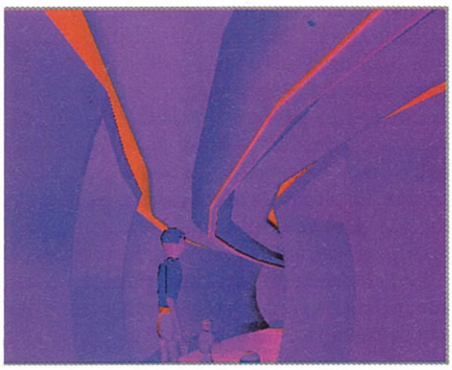


Avec Isabelle, Belissa introduit un concept d'avenir. Il existe enfin de nouvelles règles pour les jeux d'aventure !

Isabelle

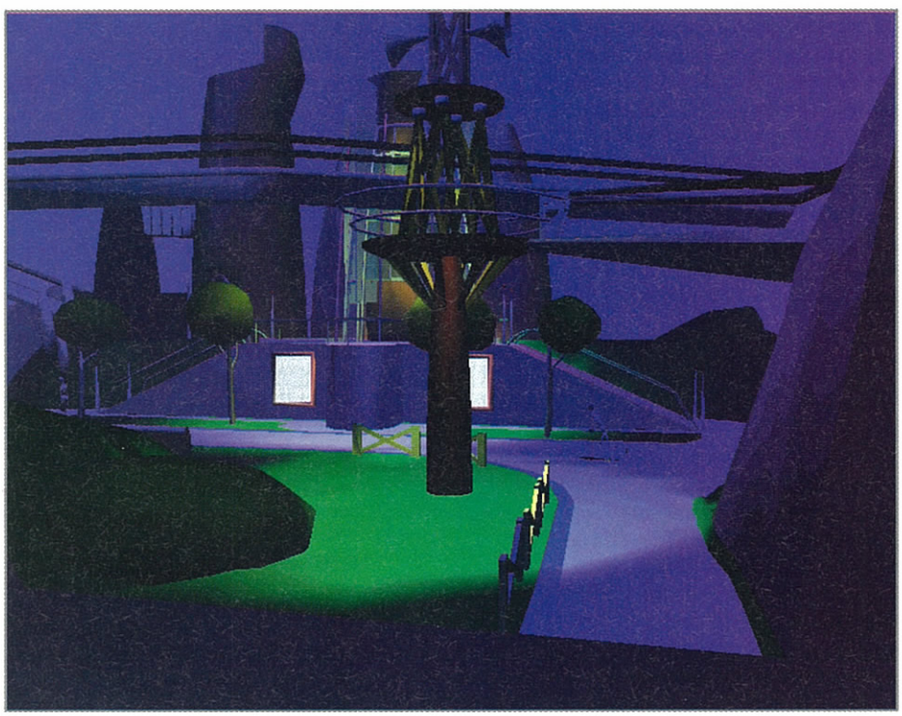
Aventure pour tous joueurs curieux - PC CD-Rom





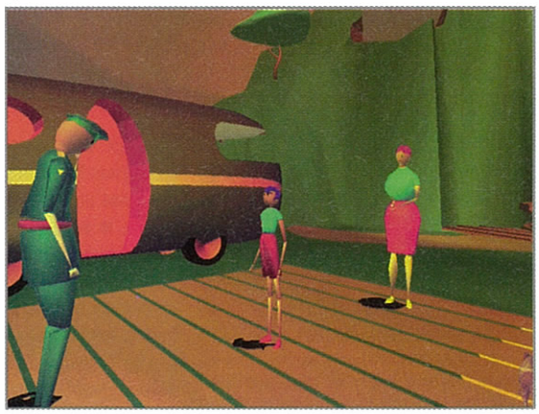
▲ *Fushia, jaune canari, les couleurs flashent à fond sans aucun complexe. Enfin un jeu libéré des canons de la normalité.*

Belisa est un petit groupe de développeurs pas comme les autres. Il y a d'abord Thomas, issu du cinéma français, puis le programmeur de service qui a fait ses classes sur les plates-formes pétrolières. Enfin, le graphiste et l'animateur, qui ont été récupérés tous deux à la sortie des écoles. Pour tous, Isabelle représente la première expérience de création d'un jeu vidéo. Leur côté « amateur » leur a permis de se démarquer des productions actuelles. Thomas, fort de son expérience de scénariste (il a bossé avec Piccoli, Marco Pico et bien d'autres, toujours dans le cinéma français d'auteur), a créé un scénario de jeu qui n'a rien à envier à celui d'un film, sans s'inquiéter des contraintes techniques et des règles du genre qui, à l'époque, lui étaient complètement inconnues. Du coup, on obtient un jeu neuf, spontané, libéré de toute convenance, de quoi en choquer plus d'un. Le groupe a travaillé dans l'optique de se faire plaisir en tant que joueur, sans se soucier de cibler un public précis et de penser en termes de rentabilité. Grâce à un montage financier leur permettant d'être pratiquement autonomes sans aucune contrainte de la part des grands éditeurs, ils ont réussi à produire un jeu rafraîchissant qui saura vous surprendre.



Un scénario libertaire

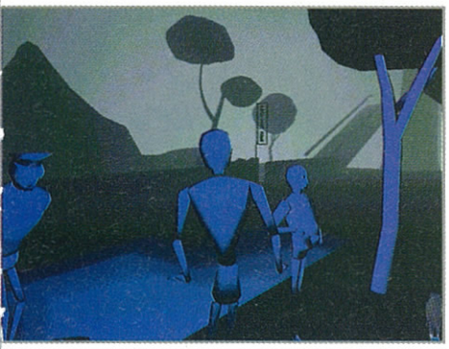
Tout débute par une belle journée ensoleillée. Dans une rue de village, deux hommes discutent. On ne sait pas de quoi ils parlent, mais on perçoit clairement la menace qui pèse sur eux. Plus loin, deux autres hommes font rouler un roc à toute bringue vers eux. Le choc est rude. Les deux hommes sont projetés de part et d'autre. L'introduction est encore plus bizarre que le reste. Elle démarre sans aucune explication, aucune mise en place du décor et des participants. Une scène se déroule sous nos yeux sans qu'on ne sache dans quel cadre la placer. L'aventure est envisagée comme un film. Après cette première scène cinématique, vous intégrez votre personnage. Non, votre carte vidéo n'est pas morte. Si votre écran est sombre, c'est normal : vous dirigez un aveugle. Outre ce héros peu commun, vous avez un deuxième personnage à votre disposition : un enfant, qui secondera l'handicapé. En tout, vous appréhenderez trois perceptions différentes, vous donnant l'histoire à voir sous trois angles : vous évoluez dans un monde réel, perçu à la fois par l'aveugle et par l'enfant, et dans un monde imaginaire où les faiblesses corporelles n'existent plus. Ces trois points de vue permettent d'aborder les phases du jeu de plusieurs façons, en passant de l'une à l'autre d'un simple clic. Ainsi, chaque événement donne lieu à une interprétation différente selon le regard de la personne qui en est témoin. Du coup, l'histoire va prendre des chemins différents en fonction de ses acteurs.



▲ *On atteint le comble du rafraîchissement avec le cours de morale du beau-père.*



Le choix du graphisme choque pas mal, mais il offre une juxtaposition intéressante des artifices de la 3D et du scénario réaliste. ▶



▲ *Les perceptions de l'aveugle vous dévoilent un monde en noir et blanc, où il est difficile de se diriger.*



▲ *Attention à la voix-off : l'écouter permet souvent de se sortir de situations difficiles.*





Bien sûr, pour que le scénario soit cohérent, il existe des passages obligés. Mais excepté ceux-ci, la soixantaine d'habitants possèdent une certaine autonomie. Les développeurs ont essayé de trouver un compromis pour ne pas entraver la progression de l'histoire. Chaque perso possède un plus ou moins grand degré de liberté suivant l'importance de son rôle. Le photographe, par exemple, se balade au gré de ses envies : impossible de savoir à quel endroit précis le trouver. Les policiers font des rondes à travers tout le village, mais vous ne savez jamais à quel moment vous allez les croiser. Du coup, les rencontres que vous faites jouent un rôle non négligeable. Imaginez que, jeune gamin, vous espionnez un mec et qu'il rentre dans un bar. Pas de problème, vous y allez vous aussi. Mais si le policier vous tombe dessus, vous êtes sûr de vous faire tirer l'oreille jusqu'à chez vous et d'avoir droit à dix bonnes minutes de morale car vous êtes trop jeune pour aller au café. Dans Isabelle, tout est du même ordre. Si vous n'observez pas votre environnement et ne pensez pas à ce que vous allez faire, vous risquez d'avoir des problèmes.

Une aventure révolutionnaire

Si on vous dit problèmes, vous pensez aussitôt : mort, retour à la case départ. Mais ici, ce n'est pas le cas. Ce jeu ne connaît pas les pénalités, ni les récompenses d'ailleurs. Si vous échouez dans une tentative, vous êtes juste bon pour recommencer une nouvelle fois, sans qu'une limitation de temps n'intervienne, sans perdre de la vie. Si vous réussissez, vous ne gagnerez pas un super objet à utiliser pour décoincer toutes les énigmes, vous aurez juste la satisfaction d'avoir débloqué une situation, de progresser dans l'histoire, un peu comme dans la vraie vie. Car le but même du jeu est d'offrir une aventure qui s'approche au maximum de la réalité. On évolue en pleine dictature, les participants ressemblent à un panel de Français sous l'Occupation. Il y a la majorité silencieuse contente de son sort, la jeune minette qui considère le chef suprême comme un bienfait, et puis les premiers résistants avec leurs défauts, qui mèneront au sacrifice un membre de la famille pour la cause. Qu'on les prenne un par un, aucun n'est tout noir ni tout blanc. Superposé à cette réalité humaine, le graphisme se justifie entièrement. Je vous entends d'ici hurler à l'arnaque. Pratiquement aucune texture, des couleurs ultra flashy, des formes simples, presque géométriques : on est très loin d'un Atlantis ou d'un Nomad Soul. Sûr qu'avec les possibilités des cartes vidéo actuelles, ils auraient pu peaufiner leur interface. Ma première pensée, comme la vôtre, a été de

Combattre n'est pas la meilleure solution, surtout quand vous devez affronter une crapule dont le tour de bras fait le triple du vôtre. ▼



croire qu'un tel graphisme avait été choisi pour cause d'incapacité à faire mieux. C'est probable, mais qu'importe. Heureusement, la juxtaposition du réalisme de l'histoire et de la technique superficielle employée redonne au scénario et au joueur l'importance qu'ils méritent et quelque peu « noyée » dans des aventures dirigistes et sans réelle interactivité. Dans Isabelle, l'homme prend enfin la main. Il est lâché seul, dans un monde incompréhensible, et doit parvenir à abattre la dictature sans aucun autre support que sa tête, enfin presque (les héros principaux, sous forme de voix-off, lui donnent des indices).

Un manifeste pour l'avenir

Parmi les éléments qui viennent gêner l'ensemble : la maniabilité des personnages. Nulle au clavier, elle devient plus aisée au pad, tout en restant assez limite. Par ailleurs, l'amalgame des textures des différents décors empêche de voir les zones interdites. Mais ces petits problèmes sont surtout des erreurs de jeunesse. Gageons que le second jeu en préparation ne les connaîtra pas. Au final, Isabelle est un produit qui en déroutera plus d'un. Sa nouveauté et ses énormes différences par rapport à ce qui se fait actuellement fera hurler le joueur de base. Mais celui-ci a tort : il devrait plutôt se féliciter qu'on ne sacrifie pas ici le sens au profit du dernier moteur à la mode. Pour pénétrer dans ce monde, vous allez devoir enlever votre manteau de hardcore gamer et ouvrir un œil neuf. Avec ce soft, Belisa lance le nouveau manifeste du jeu d'aventure. Sera-t-il suivi par tous, comme le laissent suggérer les projets de récupération du groupe par les gros éditeurs, ou restera-t-il confidentiel ? L'avenir nous le dira. En attendant, cette expérience n'est pas à dédaigner. Elle ouvre nos regards vers des horizons que l'on pensait à jamais clos. À l'instar du cinéma d'auteur, le jeu d'auteur est né.

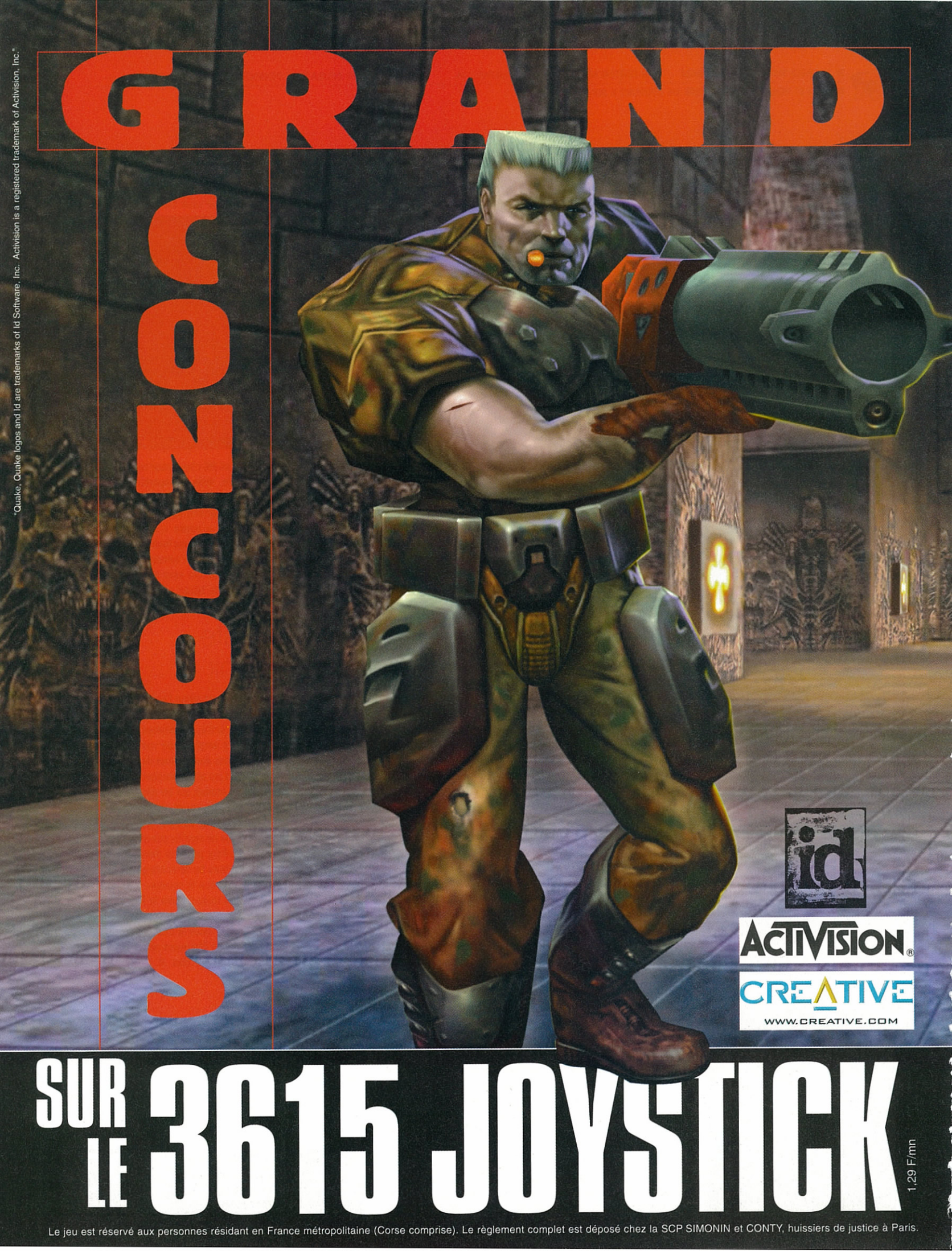
Kika

✚ Le look « film experimental ».
✚ L'interactivité importante entre les personnages et le joueur.
- La maniabilité maladroite.

EN DEUX MOTS

Isabelle innove dans le principe du jeu d'aventure : aucune limite de temps, pratiquement aucune interaction avec le décor, et aucun support. Vous êtes libre de penser et d'agir par vous-même. Une expérience stupéfiante.

TECHN. 72 DESIGN 79 INTÉRÊT 89


GRAND
CONCOURS
id
ACTIVISION®
CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM
SUR LE 3615 JOYSTICK
1,29 F/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.
"Quake, Quake logos and Id are trademarks of Id Software, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc."

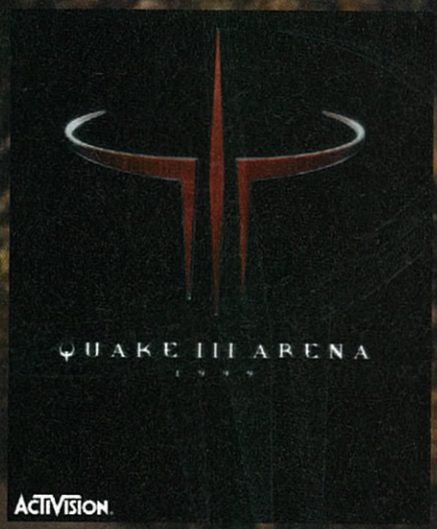
QUAKE III ARENA

DES JEUX QUAKE III ARENA
1 JEU QUAKE III METAL BOX COLLECTOR
DES KITS SOUNDBLASTER SURROUND 1024



Boîte métal Box vendue en exclusivité à la Fnac.





+ 1 PC PENTIUM III/450

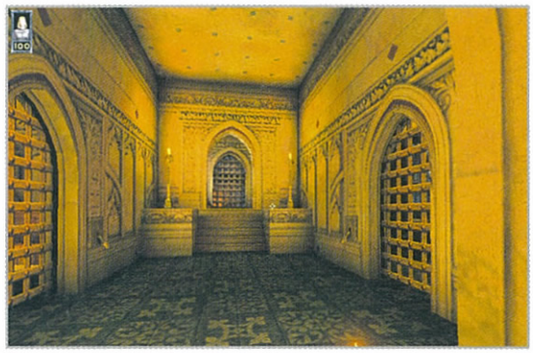
64 MO RAM
DD 13,5 GO
LECTEUR DVD-ROM X6/32
CARTE VIDEO 3D TNT 2
ECRAN 17"



Concours valable du 1er au 31 décembre 1999. Gagnez 1 PC, 4 kit SoundBlaster, 1 jeu metal box, 24 jeux QUAKE III

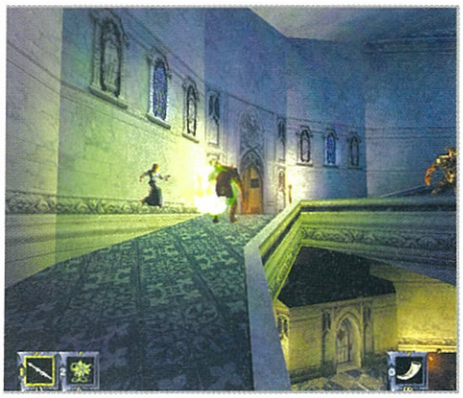
Photo non contractuelle

Tiens, encore un jeu où le héros a des ovaires. Bah c'est une héroïne, du coup. C'est pas pour dire, mais j'en ai un peu marre d'incarner de jolies jeunes filles épilées. S'il vous plait, messieurs les développeurs, rendez-nous nos gros bourrins poilus qui crachent et qui rotent, je vous jure, on s'en contente.



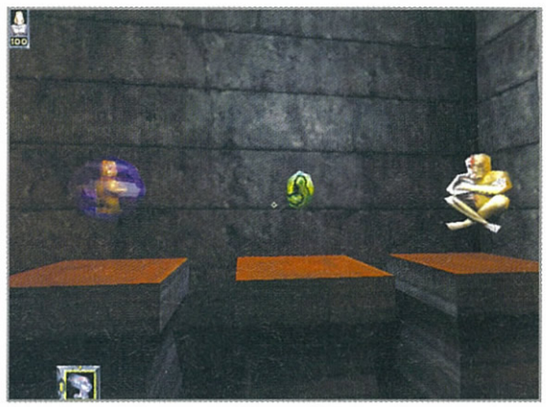
La Roue du Temps

Quake-like pour tout public - PC CD-Rom

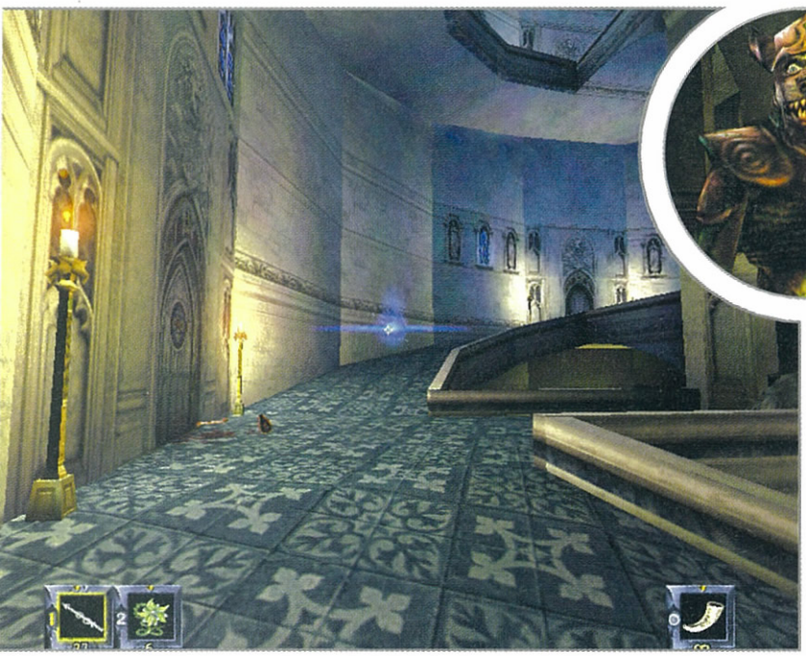


▲ *Une copine combat deux trolls devant mes yeux ébahis. Elle a fini éparpillée sur le mur.*

La Roue du Temps, à l'instar des Star Trek et des Dune, fait partie de ces titres à licence qu'affectionnent les ricains. La série de bouquins dont le jeu est tiré est toutefois très éloignée de l'univers hi-tech des Klingons et des Harkonens. Le scénario (version très simplifiée de l'histoire des livres) est assez simple : il y a quelques milliers d'années, les humains ont réussi à enfermer dans une sorte de prison magique un gaillard pas très commode (The Dark One, qu'il s'appelle). Les années suivantes, lors d'une période de chaos, les sept sceaux nécessaires pour ouvrir cette prison se sont éparpillés dans la nature. L'un d'entre eux a atterri chez des religieuses, puis s'est fait dérober par une bande de trolls. C'est là que commence le jeu puisque notre héroïne, qui s'appelle Veronika Loubry, devra poursuivre les voleurs à travers une bonne vingtaine de niveaux pour récupérer le précieux objet. Ahaha, non, je déconne, elle s'appelle Elayna en fait, et pas Veronika Loubry. Ahaha, l'humour, quand on a ça dans la peau vous savez, on ne peut pas s'empêcher d'en mettre partout.



▲ *Les fameux Ter'angreal. Il en existe plus d'une vingtaine de sortes, chacune apportant son lot d'effets graphiques à grand spectacle.*





▲ *Regardez-moi ces effets de lumière et la qualité de ces textures... Duke Nukem Forever utilisera le même moteur, et d'après les screenshots récemment parus sur le Net, il l'utilisera au moins aussi bien.*



◀ *Là, je suis morte. Enfin, mort plutôt. Mais ma belle robe n'est même pas froissée, et mon brushing semble tenir le coup.*





▲ *On croisera de nombreux personnages sans intention belliqueuse. Parfois, ils pourront même vous filer un coup de main lors des combats.*





▲ *Les modèles 3D, sans être extraordinaires, sont tout de même remarquablement détaillés.*



Au niveau graphisme, La Roue est le plus beau Quake-like du moment.

Beau comme un truc beau

La première chose dont on a envie de parler lorsqu'on teste La Roue du Temps (et ça tombe bien, c'est ce que je suis en train de faire), ce sont les graphismes. Ils sont tout simplement magnifiques. C'est même le plus beau Quake-like du moment. Je vous laisse quelques secondes pour mater les photos d'écran qui parsèment ces pages, et ainsi vous rendre compte que je n'exagère pas. Chaque couloir, chaque escalier, chaque pièce est travaillée à mort. Les textures sont superbes et reproduisent une grande variété de matières : bois, pierre, vitraux, toutes sont si parfaitement rendues qu'on se dit qu'il n'y a pas besoin de bump-mapping pour faire des décors à vous en décrocher la mâchoire. L'architecture des niveaux a bénéficié d'un soin tout particulier : les développeurs ont choisi de ne pas laisser le soin du design à une seule personne, mais d'impliquer le plus de monde possible dans la création des maps. Le résultat est bluffant. Alors que je croyais avoir tout vu en termes de map, avec les innombrables Quake-like que je me suis envoyé ces trois dernières années, j'avoue avoir été surpris par la qualité et la complexité de certaines d'entre elles. Que ce soit dans des bibliothèques cossues, des salles du trône, des appartements luxueux ou des égouts crados, à chaque nouvel endroit, on s'émerveille devant la beauté des lieux. Le tout est servi par des effets de lumière à hurler de bonheur, avec différentes teintes, et des oppositions ombre/clarté qui mettent en avant certaines parties de l'environnement.

À coups de Ter'angreal

Avec de tels décors, c'est alors un plaisir de se balader au volant de son héroïne en robe blanche. Les niveaux, aussi beau soient-ils, sont bien évidemment parsemés d'ennemis, ma foi fort agressifs, qu'il faudra réduire au silence à l'aide, non pas d'UZI ou de lance-flammes (l'époque est médiévale, je vous le rappelle), mais de différents objets magiques qu'on ramasse çà et là au hasard de ses pérégrinations. Ces artefacts, qui, dans le jargon du jeu, prennent le nom de Ter'angreal, se présentent sous la forme de petits icones, et il suffit de passer dessus pour en prendre possession. Oui, exactement comme n'importe quelle arme dans n'importe quel Quake-like ; je vois que vous êtes perspicace et ça me fait vraiment plaisir. L'utilité des Ter'angreal pourra être offensive ou défensive, et chacun donnera l'occasion au moteur graphique de nous sortir le grand jeu : effet de particules, dynamic lighting, et tous les trucs de ce genre. Certaines armes (puisque c'est en fait ce qui se cache sous le nom de Ter'angreal, mais vous l'aviez déjà compris) rappellent beaucoup celle de Quake 2. Les boules de feu par exemple, s'utilisent comme un Rocket Launcher (même cadence de tir, même aire d'effet). On retrouve aussi un espèce de Railgun version magie moyenâgeuse. Certaines armes, en revanche, sont très originales : on peut lancer à la poursuite de son assaillant une espèce de grosse sphère verte assez lente, qui pompera lentement l'énergie de l'ennemi, ou déclencher un tremblement de terre sous ses pieds et se foutre de sa gueule quand il se vautre au sol. Des Ter'angreal à vocation défensive sont aussi de la partie. Certains se contentent de vous entourer d'un bouclier, d'autres plus vicelards renvoient les projectiles qu'on vous lance. Enfin, il existe d'autres types de Ter'angreal ayant des pouvoirs très spécifiques, et qui s'utilisent pour négocier les passages difficiles. Ils vous permettent par exemple de léviter un certain temps ou de vous téléporter de l'autre côté d'une porte.

Classique, mais de qualité

Lors de votre progression, certaines embûches basiques viendront entraver votre route. Il faudra bouger un levier et pas un autre, ou bien utiliser la téléportation judicieusement pour passer certains endroits apparemment impossibles à franchir. Malgré ces



◀ *Tapis épais, ambiance cossue, et 6 mètres de plafond. C'est clair, on n'est pas dans une HLM.*

Test

La Roue du Temps

95/98 direct 3D OPEN

■ JOUABLE SUR **P200 64 MO** ■ EDITEUR **GT INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **LEGEND ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **32**



▲ *Moteur d'Unreal oblige, l'eau est superbement rendue. En revanche, on ne peut pas encore voir son reflet dedans. Dans quelques années peut-être.*





quelques idées et la volonté manifeste des développeurs de vouloir sortir du carcan étriqué des Quake-like (j'avance, je tue un streum, j'avance, je tue un autre streum), le jeu reste un shoot à la première personne des plus traditionnels. Les ennemis sont extrêmement classiques (trolls, soldats, archers), et leur comportement n'est visiblement pas un modèle d'Intelligence Artificielle. À part quelques mouvements d'esquive, leurs réactions habituelles, dès qu'ils vous aperçoivent, seront de vous foncer dessus pour vous allumer sans relâche à coups d'instruments contondants. On connaît ça depuis Wolfenstein 3D, et on aurait aimé, à l'instar de Half-Life, des situations mises en scène et des ennemis un peu plus malins. Pourtant, le concept du Quake-like, même si on commence à s'en lasser, continue à bien fonctionner. La beauté des décors aide à oublier le côté un peu primitif de l'aventure, et on se retrouve piégé dans cette étrange ambiance. En fait, La Roue du Temps réalise le même exploit qu'Unreal à son époque : réussir à captiver le joueur malgré une pauvreté relative des interactions avec l'environnement. C'est vrai, on ne fait que taper sur des monstres un chouia crétin, et pourtant, on a toujours envie de continuer pour voir ce que nous réservent les niveaux suivants. Et les designers ont bien prévu leur coup, puisque la beauté du jeu va crescendo. Si les premières cartes sont assez banales, ça devient de plus en plus beau, de plus en plus grandiose au fur et à mesure des niveaux.

Achète Voodoo2 d'occaz, faire offre

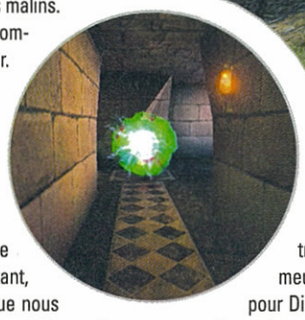
Évidemment, toute cette exubérance graphique se paye. La Roue du Temps utilise le moteur de Unreal, dans une version bien sûr améliorée, puisque celui-ci date tout de même d'il y a plus d'un an. Le problème que nous avons rencontré lors du test est double. D'une part, il vaut mieux oublier ce jeu si vous n'avez pas 128 Mo de RAM. D'autre part, il est fortement conseillé de posséder une Voodoo2 ou 3 pour éviter d'hallucinants ralentissements lors des passages un peu chargés en polygones. Avec trop peu de RAM (64 Mo par exemple...), les accès disque sont vraiment agaçants, à la limite du supportable, surtout lorsqu'ils se produisent en plein combat ou lors d'un saut un peu périlleux. On reste bloqué en l'air comme un con à attendre que Monsieur le disque veuille bien envoyer les textures à la carte vidéo.



▲ *Et hop, une boule de feu dans la face. Cette arme, une des plus utilisées dans le jeu, se manie comme le Rocket Launcher de Quake 3. Pas besoin d'être précis, l'aire d'effet est assez large.*

Les décors en extérieur ne valent pas ceux en intérieur. Toutefois, on y trouvera des arbres assez bien modélisés, et quelques textures de roches très réalistes. ▼





Si vous n'avez pas une carte 3dfx, attendez-vous à du 8 images/seconde sur un PII 450 lorsque les décors deviennent un peu complexes (et ils le sont très souvent). Eh oui, le gars Tim Sweeney, programmeur dudit moteur, n'a pas vraiment optimisé son code pour Direct3D, et cela handicape grandement le jeu. Sur la version qui nous a été fournie, le mode OpenGL n'était pas encore implémenté. En revanche, avec une machine blindée de RAM et du Glide, ça tourne impec. Encore heureux. Notez toutefois que le jeu que nous avons entre les mains n'est pas complètement finalisé, et qu'on peut légitimement attendre une amélioration des performances sur la version définitive.

Quelle belle aventure, mes amis !

Oh oui, quelle belle aventure ! Vraiment, ce jeu m'a charmé. C'est un régal pour les yeux du début à la fin (allez, je pipaute, je n'ai pas eu le temps de le finir, le jeu est assez long). En solo, La Roue du Temps est un must absolu, si vous avez aimé Unreal et que l'ambiance médiévale-fantastique ne vous rebute pas. Reste la partie multijoueur que j'ai volontairement passée sous silence pour vous en parler plus en détail dans la rubrique réseau du mois prochain. Sachez tout de même qu'elle incorpore, en plus du classique Deathmatch, un mode Citadel qui devrait ravir les plus sadiques d'entre nous. Pour vous donner une idée, ce mode rappelle le CTF, à la différence près qu'il sera possible de piéger sa base (sa citadelle) à l'aide de trappes cachées, de pics acérés et d'autres méchancetées. De beaux moments de fous rires en perspective ! Et voilà, j'ai mon quota de points d'exclamation.

Ackboo

- \+ C'est beau.
- \+ Vraiment très beau.
- \+ L'ambiance est prenante.
- \+ Le mode multijoueur s'annonce jouissif.
- \+ Les armes, offensives ou défensives, sont très variées.
- \- C'est du Quake-like bien bourrin.
- \- Grosse bécane et 3dfx recommandées.

EN DEUX MOTS

Ça reste du Quake-like, vous pouvez donc débrancher le cerveau, mais le graphisme est tellement somptueux que ce jeu devrait séduire un large public. En plus de la campagne solo très réussie, les nombreuses originalités du mode multijoueur devraient augmenter la durée de vie du jeu, déjà bien conséquente.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
90	90	88

VOICI VOTRE PROCHAIN JET. FAITES LE PLEIN D'EMOTIONS.

Amateurs d'émotions fortes, la nouvelle édition de Flight Simulator vous réserve des surprises de taille. Deux des plus beaux fleurons de l'aviation, le Concorde et le Boeing 777-300, viennent compléter la flotte d'avions disponibles. Au total, ce sont 10 appareils qu'il vous faudra dompter dans un univers au réalisme stupéfiant géré par un nouveau moteur graphique 3D. Dans les airs, des scènes au réalisme photographique, des effets météorologiques saisissants et même la possibilité de voler avec la météo du jour en téléchargeant les bulletins depuis Internet. Sur terre, FS 2000 vous permet aujourd'hui de décoller et d'atterrir depuis 20 000 aéroports du monde entier et de survoler 50 villes modélisées dont 6 en haute résolution. Bref, la richesse des détails, le réalisme extrême, les horizons toujours plus vastes font de l'édition 2000 de Flight Simulator, le simulateur de vol plus que jamais incontournable !









©1999 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Boeing 737 et 777 sont des marques déposées de la compagnie Boeing. Tous les produits et autres marques sont déposés par leurs propriétaires respectifs - RCS Microsoft. B 327 733 184 RC Cobelli.

Du 1er octobre 1999 Les DUO'S XXL au 31 janvier 2000

1 jeu Flight Simulator 2000 acheté = 1 logiciel offert *
2 produits Microsoft achetés = 3 logiciels offerts *
* Frais de participation : 35 F pour 1 logiciel offert - 70 F pour 3 logiciels offerts, détail de l'offre en magasin.

Microsoft SIDEWINDER Compatible

Jeppesen CyberFlight · Cessna · BOMBARDIER AEROSPACE · AOPA · Bell Helicopter TEXTRON · FlightSafety

Jusqu'où irez-vous ? Microsoft
www.microsoft.com/france/jeux

95/98

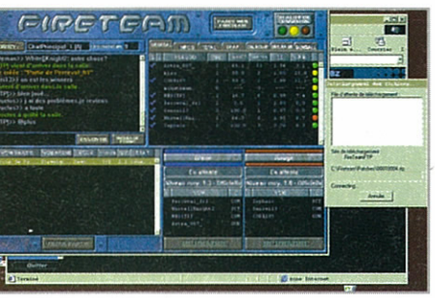
■ JOUABLE SUR P200 32 MO DE RAM ■ EDITEUR CRYO ■ DÉVELOPPEUR MULTITUDE ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 2 À 12

À la question « Pourquoi le téléphone rapproche-t-il le monde ? », Multitude et Cryo ont trouvé une bonne réponse : « Pour mieux te tirer dessus, mon enfant .»

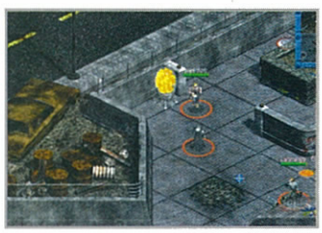
Fire Team

IRC ludique pour tout public - PC CD-Rom





▲ *La page Chat de Fire Team. À gauche, les commentaires, à droite, les participants, en bas, les parties proposées.*



▲ *Les grosses boules jaunes sont des bornes sur lesquelles on recharge les armes.*

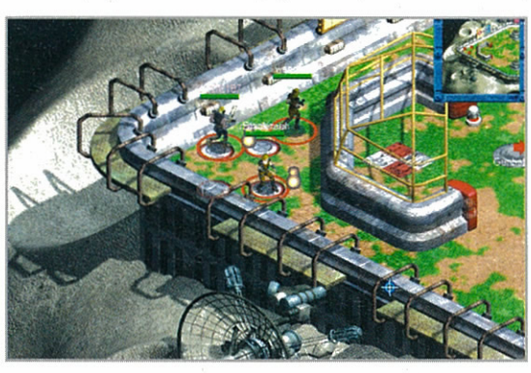
SAV GOA HS !

Dès la première connexion, il y a eu quelques problèmes avec l'installation. Premièrement, j'apprends que mon jeu est déjà trop vieux pour le serveur. Bon, ça arrive, c'est pas trop grave. Le problème, c'est que le serveur FTP Fire Team a toujours été infoutu de balancer les patches nécessaires à la réactualisation du jeu, et introuvables ailleurs sur le Net. L'assistance technique offerte par GOA, seule disponible en cas de souci avec Fire Team, est restée muette malgré les mails, et c'est un joueur qui me les a envoyés. Donc, merci Weedos, et GOA, sors-toi les doigts du cul. À 399 F le jeu, on est en droit d'avoir un minimum de prestations.

Au début, on est plutôt sceptique, d'autant que ce jeu a été mis en vente avant que les magazines aient pu l'évaluer. Remarquez, nous n'avons pas affaire à un total inconnu puisque ce jeu, vieux de deux ans, mais pas distribué en France, avait été chroniqué dans notre rubrique réseau. Au début, donc, on est accueilli par un environnement qui ressemble trop à tous les jeux online du moment : on fout des équipes de joueurs sur un plateau, et on lâche les fauves. Sur plusieurs parties de dix minutes chacune, deux à trois équipes de deux à quatre joueurs s'affrontent dans plusieurs modes de jeu qui vont du bête Deathmatch, au Capture the flag, en passant par la destruction de base. Le top du top reste le Gunball, football consistant à survivre le plus longtemps possible afin d'amener la balle dans les cages de l'équipe adverse. Les joueurs ont le choix entre trois classes de personnages : éclaireur, commando ou artilleur. Leur rapidité et la puissance de leur arme sont les seuls éléments qui les différencient. Les tableaux proposés, bien que fort jolis, se limitent à une vaste dalle de béton sur laquelle poussent les bonus, tourelles, téléporteurs et autres accidents du décor comme les murs et les piliers. Pour le reste, pas d'armes supplémentaires, on se débrouille avec ce qu'on a. Le tutorial est à l'image du reste : minimaliste.

Oui, mais...

Déjà, ce jeu en réseau permet de parler à ses coéquipiers via le procédé Full Duplex, ce qui permet : primo, d'élaborer des tactiques en temps réel, ou encore d'échanger des conneries à ne plus savoir qu'en faire ; secundo, de profiter du joli casque-micro vendu avec le jeu. Et puis, dans le jeu, entre chaque partie, on se retrouve propulsé dans une page Web permettant le Chat, le contact, l'échange de conneries, la formation des équipes, et tutti quanti. Et là, on se surprend à rigoler et à retourner à la cession suivante, histoire de se faire un peu plus massacrer que tout à l'heure.



▲ *Le mode Gunball consiste à placer un ballon dans des cages, sous le feu nourri des adversaires. Il n'est pas interdit de se défendre, et les petits copains sont autorisés à couvrir le porteur de la balle.*



▲ *Les personnages sont protégés à l'aide de champs de force. Plus celui-ci rougit, plus la jauge de vie est faible.*

Voilà, c'est dit !

Si ce n'était qu'un simple jeu, ce serait bien pauvre. Même si le graphisme est sympathique, il n'y a pas de quoi hurler au génie. Mais ce n'est pas un jeu en soi, ça ressemble plus à de l'animation dans le cadre d'un IRC quelconque. On se retrouve, on se cause via le micro, et puis histoire de tuer le temps, on balance une partie comme on balance un sujet de conversation qui n'intéressera personne, et qui ne changera rien quant à la bonne continuation de la vie sur Terre. C'est du fun proprement dit, c'est-à-dire de la glandouillerie amusante et organisée. Et de temps en temps, ça fait du bien de vraiment rien foutre derrière sa bécane, surtout lorsqu'on est plusieurs à le faire, ce rien.

Pete Boule

+ L'esprit très convivial.
+ Le joli casque.
- La trop grande simplicité des niveaux.
- Le tutorial, quasiment inutile.

EN DEUX MOTS

La simplicité de Fire Team en fait sa force : on va pour se faire une petite partie avec des potes, sans pour autant oublier de se parler, et en revenant toutes les dix minutes sur une cession Chat. En plus, le jeu en lui-même n'est pas moche. Nous dirons que c'est une manière agréable d'habiller un Channel IRC.

TECHN. 72 DESIGN 78 INTERET 72

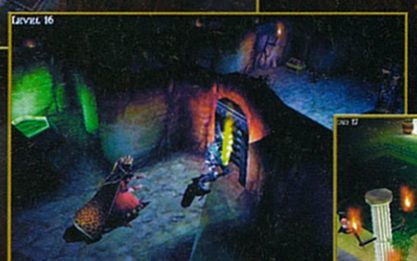
DARKSTONE

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











Génération 4 : ★★★★★ Hit
"Darkstone est un petit bijou qu'il vous faut absolument."
"Darkstone est l'excellente surprise de cette rentrée."

Pc Fun : 18/20
"Une ergonomie sans faille, un plaisir de jeu sans cesse renouvelé."

Joystick : 90% Grand Public
Couverture daté Septembre



Pc Max : 9/10
"Darkstone sera sans conteste l'un des hits de cette rentrée."

Pc Team : 92% Réseau

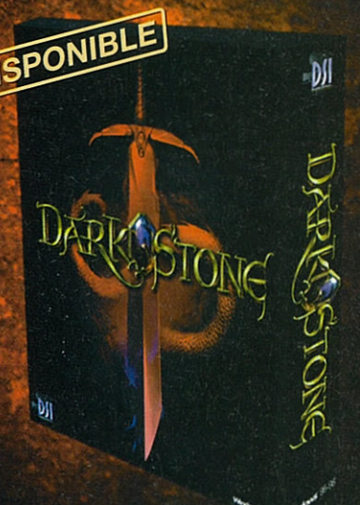
Pc Soluces : 88%
"Darkstone est très prenant et très efficace et il devrait rencontrer un grand succès auprès des amateurs Action-RPG."

Génération PC : 18/20
"Un pur joyau ludique. Epoustouflant!"

Micro Revue : 90% Smiley d'Or

Nouveauté : Un Editeur de Quêtes
offert fin Décembre sur le site delphinesoft.com/darkstone.

DISPONIBLE





CD-ROM PC
Windows 95/98

Jouez sur Internet avec GOA
www.goa.com

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
Delphine Software International

95/98

■ JOUABLE SUR P 200 MMX 32 MO DE RAM ■ EDITEUR VIRGIN ■ DÉVELOPPEUR TAÏTO / JAPON
■ TEXTE EN V.O. ET VOIX EN BUBBLE ■ NBRE DE JOUEURS 1 OU 2 JOUEURS



Dans le numéro précédent, je vous testais Puzzle Bubble 2, qui n'ajoutait pour ainsi dire rien par rapport au premier, si ce n'est quelques bugs de sons (heureusement mineurs). Un mois passe et, surprise, j'ai sous le nez Bust A Move 4.

Bust A Move 4

Puzzle / Arcade pour tout Public - PC CD-Rom





▲ *Un mini-didacticiel vous explique la nouvelle règle de la réaction en chaîne.*

D'ordinaire, les éditeurs annoncent ce genre de sortie avec tambours et trompettes. Là c'est carrément une téléportation de jeu sur mon bureau, sans passer par la case preview. J'ai Bust A Move 4 sous les yeux (c'est le nom américain de Puzzle Bubble) et je suis donc assez dégoûté pour ceux qui ont acheté le « 2 » : le « 4 » sort un mois plus tard. Et évidemment, Bust A Move 4 est incomparablement plus intéressant que le 2 : un mode puzzle (des énigmes à résoudre en solo) vraiment passionnant, une I.A. qui ne se contente pas de jouer vite, mais qui se fend d'enchaînements machiavéliques, et surtout une nouvelle règle. Et ça, c'est carrément audacieux car les règles de base se tenaient parfaitement. Ils auraient pu tout foutre en l'air en essayant d'améliorer un gameplay déjà parfait... il faut pourtant croire qu'il était encore perfectible.

Nouveau ! Enrichi en Bubbles !

Le jeu de base est tout simple et marche à merveille : on lance une à une vers le haut du tableau des boules de couleur qui se collent les unes aux autres. Quand trois boules de la même couleur se retrouvent en contact, elles explosent. Si d'autres boules ne tiennent au tableau que par l'entremise de ces boules qui viennent d'exploser, elles tombent en grappe et vont polluer le tableau de l'adversaire. C'est d'ailleurs là toute la stratégie du jeu : faire tomber des grappes aussi énormes que possible. Désormais, il faut ajouter à cela une règle supplémentaire : la réaction en chaîne. C'est à peu près impossible à expliquer sans que vous ayez le jeu sous les yeux, mais en simplifiant, disons que sous certaines conditions, les boules tombées en grappe peuvent maintenant remonter et faire exploser de nouvelles boules de votre tableau. Et en explosant, ces nouvelles boules peuvent à leur tour faire tomber une nouvelle grappe qui va remonter, etc. C'est simple et évident quand on y joue, ça rallonge les parties, et ça les rend plus haletantes encore. Créer ces enchaînements demande encore un peu plus de réflexion, la visée devient plus importante que jamais, et tout peut basculer à la moindre faute d'attention. Enfin, il est possible de jouer un personnage doué d'un pouvoir spécial ; l'avantage étant de rééquilibrer la partie quand vous affrontez un adversaire humain de niveau inférieur au vôtre, en lui donnant un avantage. Tout cela est donc parfait, et il ne manque à mon bonheur qu'un mode réseau... Peut-être sera-t-il enfin proposé dans Bust A Move 17 qui, si l'éditeur s'en tient à sa logique, sortira dans quatre jours.

monsieur pomme de terre





Modes Quest, Puzzle ou deux à deux contre l'adversaire : Bust A Move 4 est l'un des rares jeux de Puzzle qui se joue agréablement en solo... ▶

✚ Nouvelle règle : les réactions en chaîne.
✚ Un vrai mode solo et une I.A. excellente.
✚ Toujours pas de mode réseau.

EN DEUX MOTS

N'achetez surtout pas Puzzle Bubble 2, qui doit encore se trouver dans les rayons ! le digne successeur du fantastique Puzzle Bubble est bien Bust A Move 4. Le jeu est toujours en 320x200, mais qu'importe, c'est tout mignon quand même et surtout, c'est un jeu de puzzle incontournable.

TECHN. 65 DESIGN 80 INTÉRET 90

Crédit photo : BIOSFX.EICHAKER

© InterAct Accessories Inc. InterAct, Cyclone Digital, Force Feedback Racing Wheel, HammerHead FX and V4 Force Feedback Racing Wheel are trademarks of STD Manufacturing Ltd.
iMac is a trademark of Apple Computer, Inc.





HAMMERHEAD™ FX
POUR PC

Les accessoires InterAct® sont conçus pour vous faire gagner. Haute technologie, précision, sensations, palpitations et montée d'adrénaline garanties.
Manettes, volants, joysticks... vous trouverez toujours l'accessoire qu'il vous faut pour aller plus loin dans le jeu.
La nature est bien faite, InterAct® aussi, n'oubliez pas l'essentiel.



Force Feedback Racing Wheel™
pour PC



V4™ Force Feedback Racing Wheel
pour PC



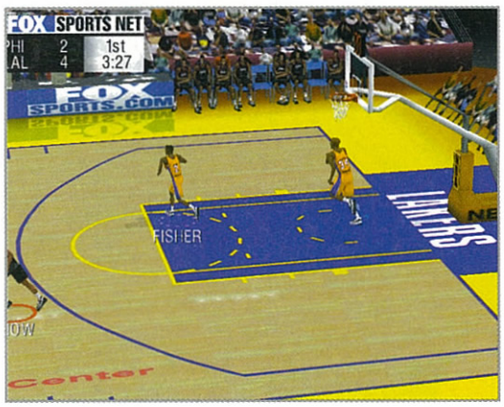
Cyclone™ Digital
pour PC et iMAC™

INTERACT

L'essentiel est dans l'accessoire

Infos produits, concours, ...
3615 Interact (2,23F/mn)
0 825 894 880 (0,99F/mn)
www.interact-acc.com

■ JOUABLE SUR P 200 32 MO DE RAM ■ EDITEUR ACTIVISION ■ NBRE DE JOUEURS 10
■ DÉVELOPPEUR/PAYS FOX SPORTS ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF



Allez hop, soyons fous, soyons jeunes, osons le double-test. Le double-test, c'est tout nouveau et c'est très simple : lorsque deux jeux vous arrivent du même éditeur, qu'ils couvrent à peu près le même sujet et qu'ils ont les mêmes défauts, on peut les tester en même temps. Mais attention, hein, ils sont vendus séparément.

NBA Basket-Ball 2000
NHL Championship 2000

Simus de sport pour sportifs - PC CD-Rom



▲ *Pas étonnant que le joueur ait manqué son tir. Avec des couleurs pareilles autour de lui, il doit avoir la rétine explosée.*





Depuis quelques années, Electronic Arts a trouvé un bon moyen de se faire du pognon pour pas trop cher. À chaque saison, ils nous ressortent une fournée de tous leurs jeux de sport. Cette année encore, nous avons eu droit à NHL 2000 (testé il y a quelques numéros), suivi de FIFA 2000 et NBA Live 2000, dont vous pouvez lire le test dans ces pages. Évidemment, chaque nouvelle version apporte son petit lot d'améliorations : des textures un peu plus détaillées par-ci, quelques nouveaux mouvements en Motion Capture par là. Ça coûte pas un rond, et ça permet de revendre un jeu d'une année sur l'autre au même troupeau de fans.

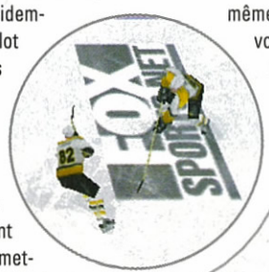
Là-dessus arrivent nos amis d'Activision. Un de leurs dirigeants a dû se dire : « Chez EA, ils se gavent de pognon à chaque rentrée, pourquoi qu'on s'en mettrait pas nous aussi plein les poches en appliquant la même arnaq... euuh, la même stratégie marketing ? ». Et quelques mois plus tard, NHL Championship 2000 et NBA Basketball (2000 aussi) arrivent dans notre bac à tests. Il a fallu quelques années à Electronic Arts pour nous pondre des jeux de sport de qualité. Gageons qu'il en sera de même pour Activision. Car pour l'instant, que ce soit pour la simu de basket ou celle de hockey, le niveau est largement en dessous des productions actuelles.

À deux, c'est encore pire

NBA Basketball 2000, tout d'abord, choque par la piètre qualité des animations et de la modélisation des joueurs. Personnellement, je n'ai jamais vu de basketteurs se tenir droit comme des i, complètement immobiles, au milieu de la raquette adverse avec le ballon dans les mains. Certains mouvements sonnent tellement faux, qu'on peut se demander si c'est vraiment de la Motion Capture (d'ailleurs, en est-ce vraiment ?). Toujours au chapitre des défauts, en vrac, on notera des trajectoires de ballon un chouïa irréalistes, une Intelligence Artificielle défaillante (surtout en défense, celle-ci étant une vraie passoire) et un système de passes bien pourri. Passons à l'équarrissage du jeu de hockey.

Les défauts sont quasiment les mêmes : la qualité des textures a deux ans de retard sur la concurrence, les animations ne sont pas à la hauteur, et le gameplay est largement en deçà de son concurrent direct NHL 2000. D'ailleurs, notez comme les titres des jeux d'Activision ressemblent étrangement à ceux d'EA Sports : même mot au début, même nombre à la fin... Ils auraient voulu induire le consommateur en erreur, qu'ils ne s'y seraient pas pris autrement.

Ackboo





▲ *Les textures appliquées sur les joueurs sont d'une banalité à pleurer.*

+ Les menus sont assez pratiques.
+ Le palais est facile à suivre dans le jeu de hockey.
- Globalement moins bon que la concurrence.

EN DEUX MOTS

Le choix est vite fait. Si vous voulez un bon jeu de basket ou de hockey, allez voir du côté des productions d'Electronic Arts. Au prix des jeux, il n'y a pas de place pour les seconds.

TECHN.	DESIGN	INTÉRET
70	70	60

+ DE 170 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.



de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion



Et toi avec qui passes-tu Noël ?

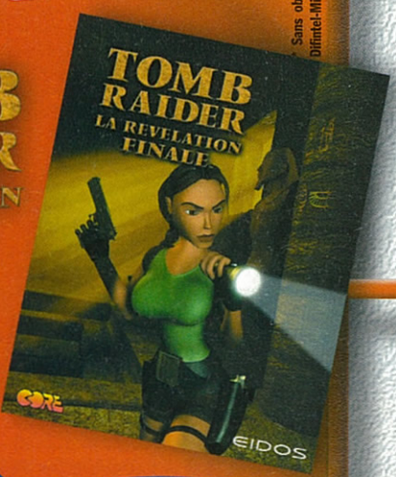
Viens Découvrir le chéquier-cadeaux dans toutes les boutiques Difintel,

+ DE 13 OFFRES EXCLUSIVES !!

des cadeaux des cadeaux et encore des cadeaux ...



TOMB RAIDER LA REVELATION FINALE



Ton 1er cadeau de NOEL

Difintel t'offre 3 heures de communication téléphoniques nationales GRATUITES*

* sur présentation du magazine sans obligation d'achat

Sans obligation d'achat, valable jusqu'au 15 février 2000 dans les magasins Difintel-Micro participant à l'opération. Conditions en boutique.

© Eidos

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

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
12 Rodez	05 65 67 06 15
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
14 Vire	02 31 67 97 67
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
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Toulouse	05 61 21 22 02
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
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougéres	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
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
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
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
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 94 03 02
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 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
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 Plaisir	01 30 07 52 81
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
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
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
88 Epinal	03 29 82 06 97
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
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	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
• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
• St Germain en laye • Boulogne • Perpignan • Aix en Provence • Carpentras • Longwy • Crépis Valois • Clermont (60) • La Réunion • Bayonne • Roubaix • Vitré • Revel • Thionville • Neuilly sur Seine • Marmande • Hauteville • Dreux • Evreux • St Gaudens.

ITALIE
• Alessandria.

MAROC
• Casablanca.

PORTUGAL
• Lisbonne.

95/98 direct 3D

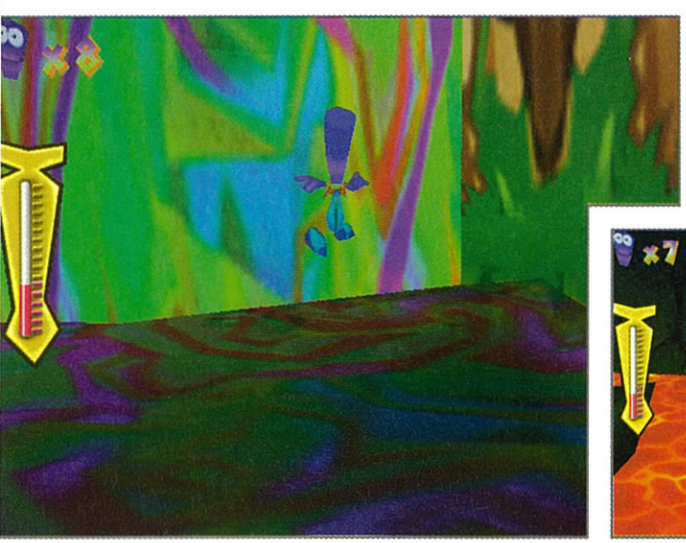
■ JOUABLE SUR PII 300 + CARTE 3D ■ EDITEUR UBI SOFT ■ DÉVELOPPEUR UBI SOFT FRANCE
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

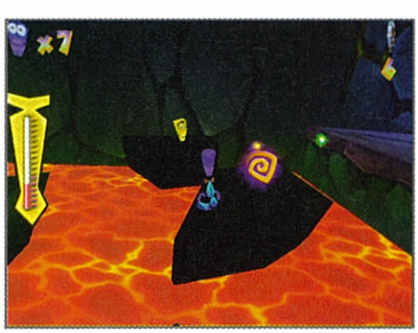
Sang, meurtres de sang froid, terroristes, extrémistes religieux, hommes d'affaires pourris, génocides d'extraterrestres... Dieu que tout cela me manque après avoir testé le même mois Hype, Rayman 2, Bust A Move, et maintenant Tonic Trouble... Je veux du sexe, bordel !



Tonic Trouble

Plate-forme 3D pour jeune public - PC CD-Rom





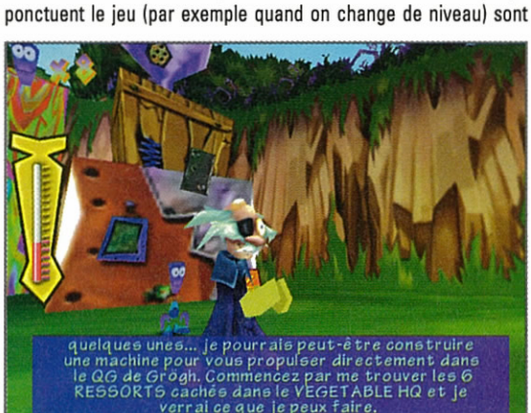


▲ *Vraiment, leurs couleurs sont foireuses. Ça me rappelle quand, gamin, je mélangeais toutes les pâtes à modeler pour obtenir la plus belle de toutes les couleurs. Ça donnait exactement le truc marronasse dégueulasse que vous avez sous les yeux.*



▲ *L'Agent XYZ m'adresse la parole, des grille-pain m'attaquent, une jolie fille m'appelle « mon roudoudou »... Non, vraiment, non.*





Alors lui, ça m'a fait tout bizarre de le tester juste après Rayman 2. Dieu que la comparaison est douloureuse ; d'autant plus douloureuse que les deux jeux sortent de façon synchrone, de la même fabrique (Ubi Soft), et utilisent le même moteur 3D. Pourtant Tonic Trouble est aussi médiocre que Rayman est hors normes. D'abord, il est moche. Les couleurs sont en permanence à la limite de l'erreur de palette. On a tout le temps envie de vérifier si le moniteur est bien connecté. C'est à se demander si leur directeur artistique n'est pas daltonien. Les personnages sont d'un mauve ou bleu morbides, les étendues d'eau vertes et violacées. Ça met très mal à l'aise, ces couleurs glauques, d'autant que le graphisme est enfantin et conventionnel, presque convenu. Et surtout, le jeu lui-même n'est pas terrible. Oh, rien de catastrophique, plutôt une accumulation de petits détails agaçants. Par exemple, les caméras sont mal placées, au point qu'en ayant l'impression d'avancer tout droit, il arrive souvent que l'on revienne sur ses pas. Les petites animations non interactives qui ponctuent le jeu (par exemple quand on change de niveau) sont trop nombreuses, longues et lassantes. On se perd souvent, on tourne en rond, sans trop comprendre où il faut aller pour enfin progresser. On se retape trop souvent des séquences identiques. Les niveaux sont saucissonnés par des chargements trop nombreux. Les énigmes sont trop classiques, sans fantaisie. Et puis c'est niais. C'est un personnage nommé « Agent XYZ » qui nous donne des indices. Moi, ça me colle des frissons de honte de jouer à un truc aussi puéril. Tout cela semble avoir été conçu pour un public jeune. Et pourtant, il me semble qu'un enfant se sentira vite perdu par le manque de linéarité du jeu. Mon avis aurait probablement été moins tranché si Rayman 2 n'était pas sorti simultanément. Mais là, vu que les deux jeux tapent exactement dans le même créneau, et que l'un est en tous points meilleur que l'autre, j'envoie donc sans ciller Tonic Trouble aux oubliettes de l'histoire du jeu vidéo.

monsieur pomme de terre

✚ Un beau moteur.
➖ Parti pris esthétiques discutables.
➖ Trop confus pour les enfants, trop niais pour les adultes.

EN DEUX MOTS

Tonic Trouble et Rayman 2 sont presque frères et partagent une belle partie de leur code. Pourtant, les aléas de leur genèse auront fait que l'un est une réussite totale, tandis que l'autre n'arrive pas à sortir du lot. C'est triste, mais on ne peut rien y faire : Tonic Trouble n'a pas sa place, là où Rayman 2 est passé.

TECHN. 85 DESIGN 75 INTÉRET 72

Espionnage, Diplomatie et Stratégie.



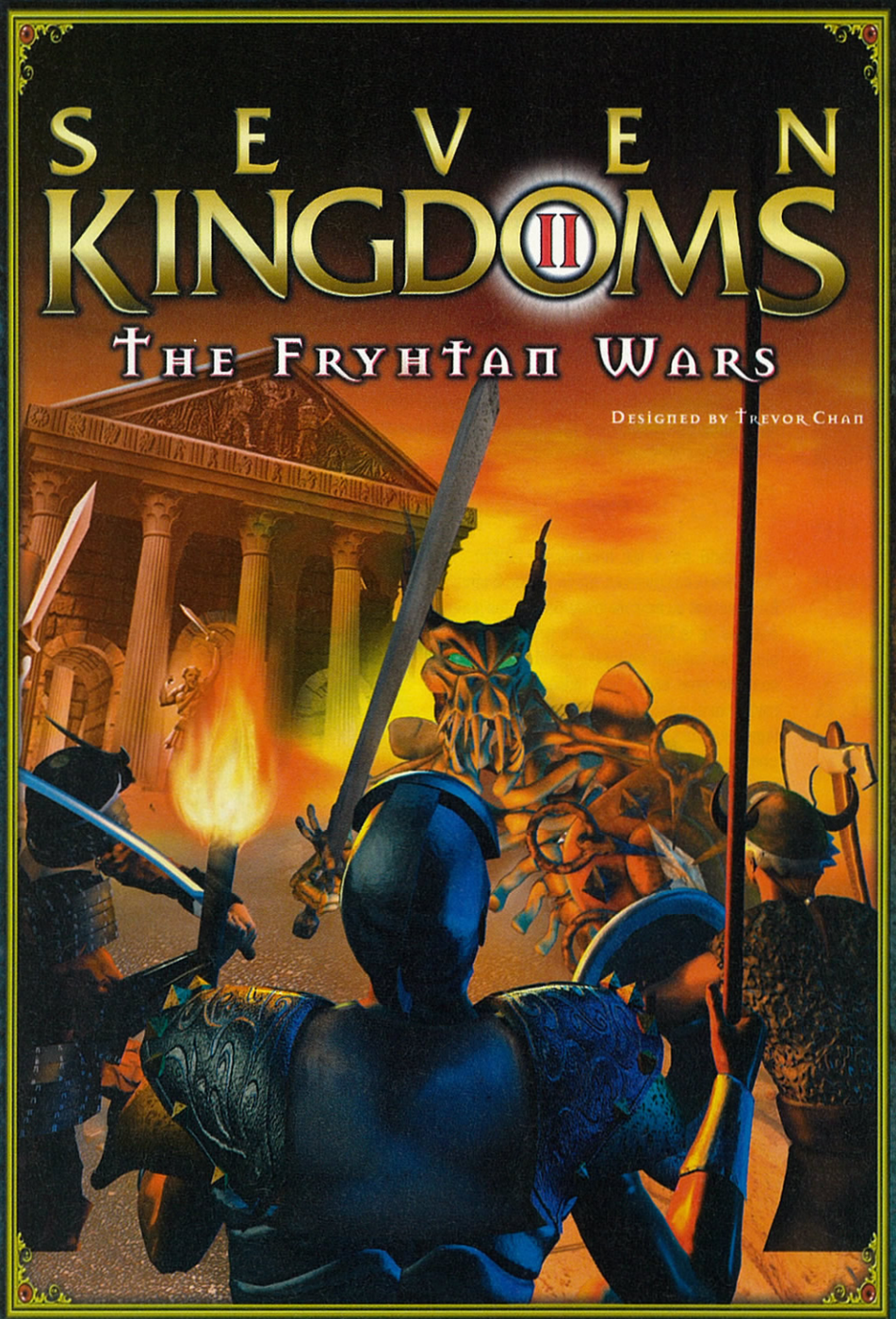
12 civilisations humaines historiques.



7 troupes de monstrueux Fryhtans.



Des graphismes réalistes et détaillés.





Un générateur aléatoire de mondes.



Une durée de vie quasi-illimitée.



Possibilité de jouer à 8 en mode multijoueur.

« Seven Kingdoms II ne sera pas seulement un beau jeu. Comme son prédécesseur, il offrira une gestion économique et politique de pointe. Son grand atout sera sans aucun doute l'espionnage. »
JOYSTICK

CD ROM PC

Enlight Software

www.ubisoft.fr
Infos, trucs & astuces
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT

Ubi Soft
Entertainment

© 1999 Enlight Software. Tous droits reserves.

Après NHL pour le hockey et FIFA pour le foot, Electronic Arts ne pouvait pas clôturer 99 en beauté sans nous déballer la nouvelle mouture de son soft de basket mythique.

NBA Live 2000

Simulation de basketball pour tous les dunkers - PC CD-Rom





Et le zoom de la caméra sur les joueurs qui rentrent un à un sur le terrain, là, ça vous épate, hein ?

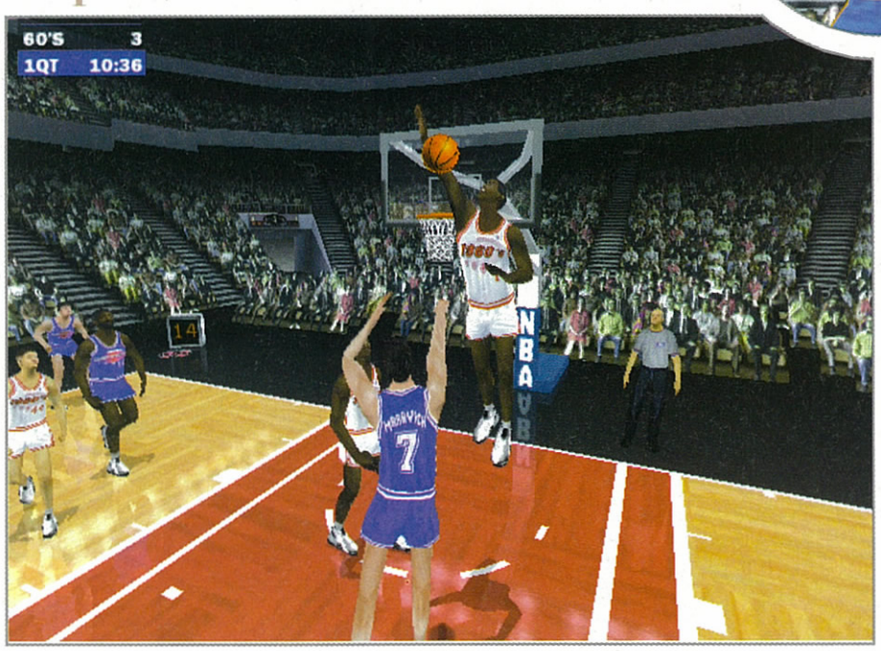
NBA Live 2000 est donc la sixième édition de la célèbre série aux ballons orangés. On serait tenté de se demander : pourquoi sortir une nouvelle version tous les ans ? Eh bien en voyant NBA Live 2000, on comprend. La technologie a encore progressé. La modélisation des joueurs, déjà bien impressionnante dans NHL, prend ici une dimension encore plus hallucinante. L'I.A. et les options de gameplay ont encore été améliorées. Bref, pour le fan de basket sur PC, NBA Live 2000 est sans conteste le simulateur à posséder absolument.

50 ans de basket

Quand on a les moyens de s'offrir l'une des plus grosses licences sportives, on en profite à fond. Et c'est le cas puisque EA nous met au bout de la souris tous les joueurs et toutes les équipes de la NBA, y compris Michael Jordan qui n'a plus à se balader en joueur fantôme pour des raisons de gros sous. Non, NBA nous accueille royalement avec son cheptel de 60 stars de légende, leurs vraies tronches, leurs vraies coupes de cheveux, et leurs vrais slips tant qu'à faire. Wilt Chamberlain, Shaq, Kareem Abdul-Jabbar et plein d'autres géants hirsutes font crisser leurs tatannes pointure 52 fillette sur les parquets synthétiques de NBA Live version 2000. On retrouve les deux styles de jeu habituels : arcade et simulation, le premier mode facilitant la prise en main pour un maximum de sensations (dunks monstrueux). Quatre niveaux de difficulté sont disponibles. Mais c'est surtout le mode simulation qui vous fera goûter la quintessence de NBA. Il y a là pléthore de modes de compétition. On retrouve les classiques : saison régulière, playoffs, concours de tirs. Mais viennent s'y ajouter des nouveautés affriolantes. Un mode entraînement nous balance carrément sur un playground à l'américaine pour tester nos capacités à un contre un. Après quelques duels dans ce mode, vous vous sentirez peut-être assez habile pour affronter Michael Jordan mano à mano. Le mode Franchise, quant à lui, permet de disputer des saisons consécutives avec la même équipe, de gérer ses effectifs et négocier des transferts. Pourtant, la palme revient sans aucun doute au mode Exhibition, qui autorise les délires les plus saugrenus. NBA Live 2000, contrairement à son appellation futuriste, intègre les équipes All Stars des années 50, 60, 70, 80 et 90. Ce qui fait que l'on pourra se taper des matchs mémorables opposant les meilleurs joueurs actuels aux champions d'antan qui sentent bon la naphtaline et le watergate. Comme EA fait bien les choses, ces joueurs de légende arborent le look des époques concernées, coupes afro et rouflaquettes incluses. Wahou ! il manquait plus que les Harlem Globe Trotters pour compléter le tableau !







Pixellus Sapiens

La méga claque, on se la prend en lançant le premier match. Le stadium en 3D virtuel, on connaissait déjà. Les reflets sur le parquet, les effets d'ombres, les joueurs en 3D animés par capture de mouvement, on avait déjà vu tout ça dans les opus précédents. Mais voilà que la caméra fait un zoom sur les joueurs qui rentrent

95/98 direct 3D

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 200 32 MO + CARTE 3D** ■ EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**

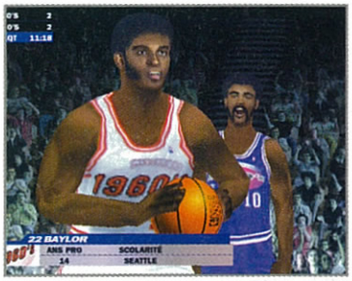
■ DÉVELOPPEUR **ELECTRONIC ARTS SPORTS CANADA** ■ TEXTE ET VOIX **VF**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	Easports.com
INTERNET IP	8

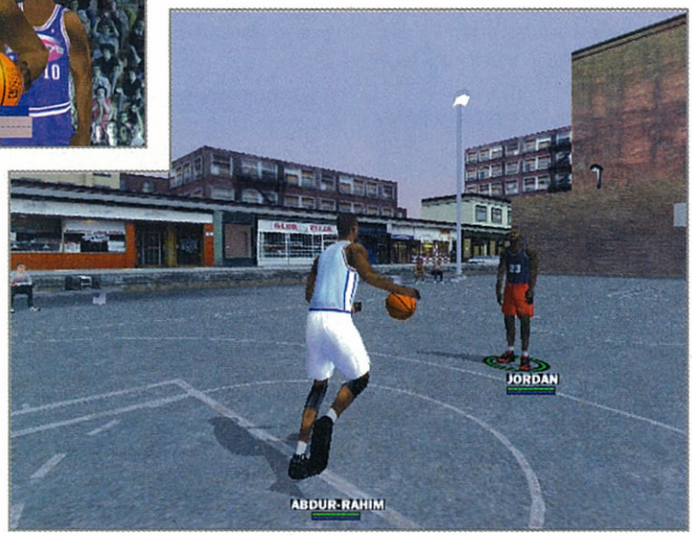




▲ *Le ralenti permet de voir l'un des seuls défauts de NBA 2000 : les joueurs ont tendance à mettre la tête dans le panier.*



▲ *Jouer avec les équipes des années 60 et 70, c'est trop bien.*



C'est pas tous les jours qu'on peut se taper un petit one-on-one contre Michael Jordan. ▶

Un mode entraînement nous balance sur un playground à l'américaine pour tester nos capacités à un contre un.

l'ambiance musicale du feu de dieu (vieux raps des années 80), on n'est pas loin de se croire en pleine retransmission TV, ou mieux, en pleine action.

Style et dunkitude

Bon, on a tous les joueurs du NBA, on a un moteur 3D qui déménage. Il manque plus qu'une jouabilité aux petits oignons pour achever d'emporter notre adhésion. Et bien là, c'est la catastrophe car NBA 2000 ne se joue qu'au palonnier. Et encore, un modèle tchèque qui n'est pas distribué en France. Ahaha ! flippez pas, je plaisantais. Un nain de deux ans serait capable de jouer à NBA. On s'amuse déjà avec les touches de direction et deux actions de base. Mais c'est sans compter sur la tripotée de contrôles possibles. On peut courir, intercepter la balle, repousser un attaquant avec les mains, faire un pivot, une passe directe, un tir direct (smash, layup ou bras roulé), des feintes, allez soyons fous : un alley-oop même. Pour affronter cette avalanche de coups, NBA 2000 nous oppose une Intelligence Artificielle enrichie aux enzymes gloutons. Du coup, les joueurs contrôlés par l'ordinateur essayent d'exploiter nos points faibles pour développer leur tactique. Et je vous parle même pas de la gestion de la fatigue des joueurs et des blessures. Bref de bref, le p'tit père NBA live 2000 aborde le troisième millénaire gaillardement. Et en multijoueur qui plus est, vu qu'il est possible de s'affronter jusqu'à huit en réseau et sur Internet.

Iansolo

un à un sur le terrain et paf ! trop tard, on se prend une gifle en pleine poire. Parce qu'il faut vous dire qu'animer des mouvements de manière fluide et réaliste, ça ne suffisait plus à EA Sports. Non, maintenant, ces caribous déchaînés, ils en sont carrément à animer les expressions des visages des joueurs. Joueurs qui, soit dit en passant, arborent déjà des textures de visage et des physionomies rigoureusement conformes à la réalité. Les ex-tas de polygones se mettent à prendre des attitudes humaines : ils s'échauffent, ils se tapent dans les mains, ils se remontent les shorts. On les voit faire la gueule, ouvrir la bouche, et même parler entre eux. Oui c'est parfois grossier. Oui, NBA Live 2000 ressemble un peu à une sorte de musée Grévin où on sursauterait en s'apercevant que ce ne sont que de grossières imitations. Oui, le côté mécanique reprend ses droits quand on voit défiler toujours les mêmes animations. Mais quand même, du temps réel avec la qualité des meilleures anims en synthèse, je pensais pas que ce serait possible aussi rapidement... sauf peut-être dans les éditos de Moulinex d'il y a deux ans. Et voilà, monsieur EA Sports se la pète grave. Des vues caméras en veux-tu en voilà (la vue poursuite est pas mal, mais vous pourrez lui préférer des vues plus classiques de côté ou de haut) et, entre les ralentis auto-paramétrables et



- + Prise en main aisée.
- + Variété des coups.
- + Équipes All Star.
- + Animations faciales.
- + Musique.
- - Pas de gestion des collisions avec les paniers (joueurs avec la tête dans le panier).

EN DEUX MOTS

EA Sports nous a encore bien possédés avec la dernière mouture de son jeu de basket fétiche. Un rendu graphique stupéfiant, des option innombrables et une jouabilité intacte font de NBA Live 2000 LA simulation de paniers percés sur PC.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
87	88	90

■ JOUABLE SUR P 200 ACCÉLÉRATION 3D SOUHAITABLE ■ EDITEUR MICROÏDS
■ DÉVELOPPEUR EMG FRANCE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 6

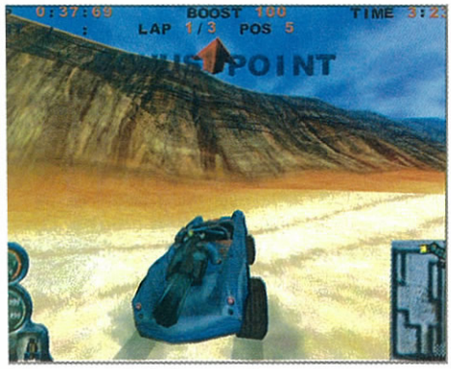




Ce qu'il y a de fantastique, chez les bricoleurs, **c'est leur incroyable capacité à transformer des chiottes en bolides de course.** Ce qui prouve une fois de plus **que ce n'est pas la couleur** de la carrosserie qui fait **avancer plus vite.**

Speed Demons

Course automobile pour tout public - PC CD-Rom



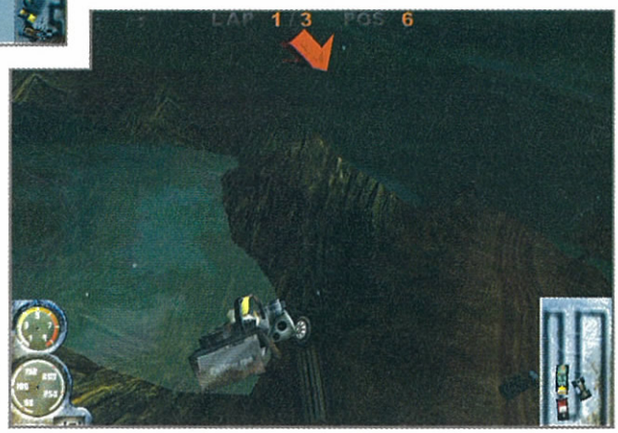
▲ *À chaque prise de bonus, en passant sous les portes du circuit, on obtient plus de carburant pour alimenter le booster.*

Les différentes surfaces des circuits se font bien sentir sur la conduite. ▼





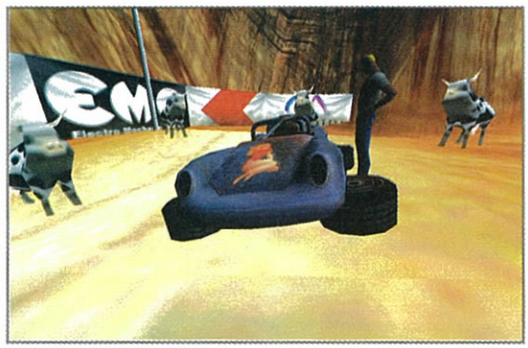
Le moindre accident fera voler le véhicule à plusieurs dizaines de mètres du sol. ▶



Ce n'est pas vraiment du stock-car, et ça ressemble plus à un croisement entre un cross-rallye pour la qualité des terrains, et de la Formule 1 pour les pointes de vitesse qui dépassent fréquemment les 250 km/h. Speed Demons propose 6 bolides différents, aux allures de boîtes de conserve, sans compter le châssis que l'ont peut fabriquer soi-même. Quelque chose me dit qu'il va falloir apprendre à aimer les nids de poules...

Espèces de ruines

C'est à travers ces bagnoles issues des rebuts de la casse du coin que tout le jeu est articulé. Ainsi, les véhicules sont très rapides, ont des accélérations phénoménales, et la sensation de vitesse est très bien restituée. Évidemment, ça se paye, puisque la tenue de route approche du néant. Et comme les circuits sont à l'image des concurrents, c'est-à-dire en ruines, on se retrouve vite à faire des bonds de plus de 50 mètres dans les airs, à la moindre petite bosse rencontrée... Et comme il n'y a que des grosses bosses, rester scotché à la route devient une véritable gageure. Inutile de parler de la réception d'une chute ; dans le meilleur des cas, on ne perd qu'une roue. Histoire de rajouter plus de trucs poilants, les circuits ne sont pas vides. On y trouve des vaches, des moutons, des pingouins, des voitures qui roulent en sens inverse, des éléphants, des baigneuses, ou encore des skieurs. À chaque collision, source de déséquilibre pour la voiture, on ne peut s'empêcher de rigoler, puisque le spécimen rencontré se retrouve propulsé à une vitesse faramineuse, loin dans les airs, très loin... Une dizaine de circuits sont mis à disposition pour observer les paraboles de ses différents occupants, tous aussi accidentés les uns que les autres. En plus, leurs revêtements peuvent compliquer la tâche : on sent une nette différence entre la boue, la neige et la glace.



Un peu trop de sérieux dans un monde de fous

Le problème, c'est que d'un jeu qui aurait peu être très fun, on arrive à quelque chose d'assez frustrant. Neuf fois sur dix, on n'est pas foutu de finir les tours dans les délais requis. Puisque le jeu est tourné à fond sur l'humour, on s'en foutrait un petit peu, mais le chrono étant trop court, c'est vite le stress qui s'installe au volant, dans la crainte de voir sa chiotte s'envoler dans les airs, et de retomber pulvérisée un peu plus. On se retrouve alors à calculer des trajectoires et des distances de freinage, ce qui a une forte tendance à nous éloigner du côté fun proposé par l'esthétique du jeu. De même, quitte à créer un mode Championnat, il aurait été souhaitable de le garnir de quelques récompenses permettant au joueur d'améliorer son véhicule. Ici, on n'a droit qu'à une succession de circuits, et si on a le malheur de se planter en route, on doit tout recommencer depuis le début. L'autre hic vient de la gestion de l'ordinateur sur les caisses concurrentes. Si on évite de rentrer dans la bagnole de l'adversaire, pour éviter de perdre le contrôle du véhicule, les autres voitures ne se privent pas pour autant ; en étant un peu parano, on aura vite fait de croire que l'ordinateur nous en veut particulièrement. Heureusement, la possibilité de jouer en réseau devrait permettre de résoudre le problème.

Pete Boule

+ Les bagnoles déglinguées.
+ Les circuits déglingués aussi.
- Le chrono trop court.
- Le mode Championnat, qui n'apporte rien.

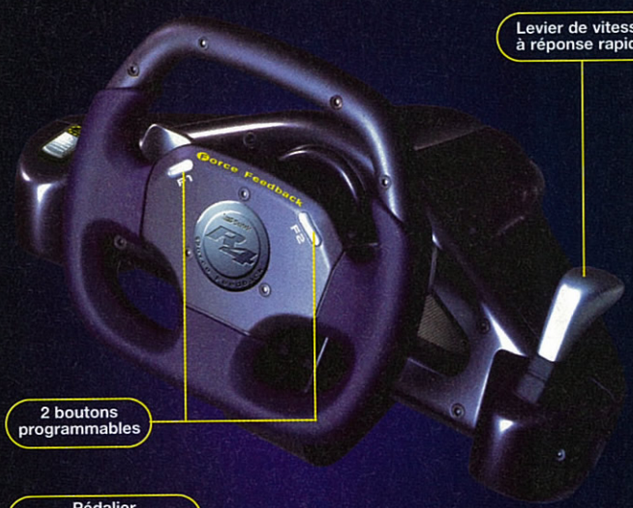
EN DEUX MOTS

Bien que le jeu soit amusant un moment, on se retrouve quand même le cul entre deux chaises. Vouloir faire une compétition à partir de ruines sur deux roues est ce qui pouvait arriver de mieux au sport automobile. On regrette le manque d'intérêt relatif du Championnat, et le chrono est tellement serré, qu'il devient parfois ubuesque. Pour le reste, Speed Demons fournit suffisamment de fun et d'adrénaline pour se fendre correctement la poire pendant de longs moments.

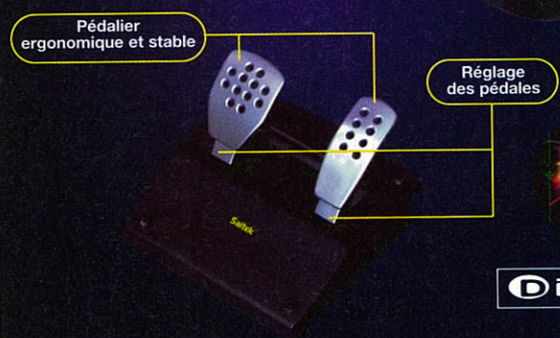
TECHN. 82 DESIGN 75 INTÉRÊT 76

Saitek

R4 Force Wheel



- Levier de vitesse à réponse rapide
- 2 boutons programmables

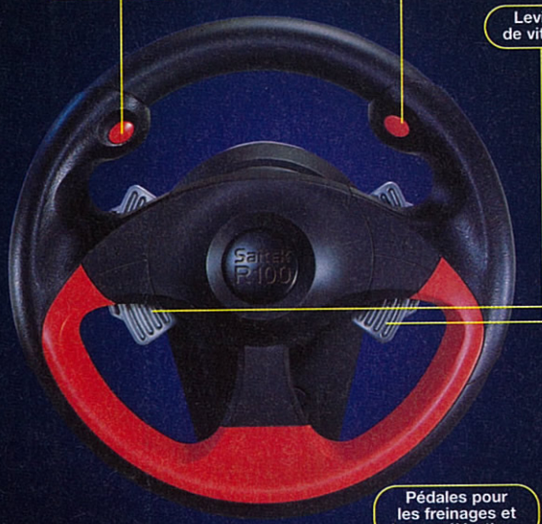


- Pédalier ergonomique et stable
- Réglage des pédales

Powered by Microsoft Force Feedback Technology

Digital

R100



- 2 boutons de tir
- Leviers de vitesse



- Pédales pour les freinages et les accélérations

Cyborg 3D Digital Stick

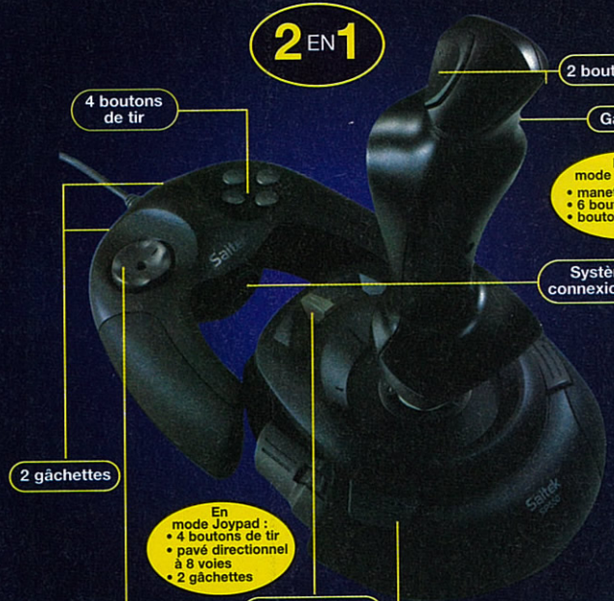
Digital



- Réglage de l'angle de tête
- Réglage de la longueur de la tête
- Outil Saitek nécessaire pour les réglages
- Ajustement de la taille de la main
- Manette de gaz avec position droitier/gaucher
- Fonction twist 3D

SP550

2 EN 1



- 4 boutons de tir
- 2 boutons de tir
- Gâchette
- En mode combo : • manette de gaz • 6 boutons de tir • bouton "Hat"
- Système de connexion simple
- 2 gâchettes
- En mode Joypad : • 4 boutons de tir • pavé directionnel à 8 voies • 2 gâchettes
- Manette de gaz
- Pavé directionnel à 8 voies ou Bouton "Hat"
- Bouton de mécanisme d'emboîtement

Hub USB



P2000



Distribués par BOULANGER, DARTY, FNAC, VIRGIN, CAT, TOYS R US, expert et Extrapole

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 : .....

PCISOFT • 21

Tests Brefs



Edgar Torronteras' Extreme Biker

Motocross Madness raté pour tout public - PC CD-Rom





Si les développeurs ont consciencieusement pillé Motocross Madness, ils ont oublié d'en reproduire l'élément essentiel : un gameplay en béton. Les réactions de la moto, sans être aberrantes, sont loin d'être aussi précises qu'on le souhaiterait. Lors des sauts, celle-ci adopte des comportements étranges : on peut réussir sans problème des atterrissages complètement délirants et se vautrer juste après lors d'un saut très simple. Toujours au niveau du gameplay, la technique utilisée pour effectuer des acrobaties aériennes est beaucoup plus compliquée que dans Motocross Madness. Il faut maintenir, pendant toute la durée de la figure, un curseur au centre d'une cible qui s'affiche en surimpression sur l'écran. L'intérêt de la chose est proche de zéro, et on perd complètement l'envie de faire le pitre sur sa machine tant le système est lourdingue. Certes, le jeu n'est pas irrémédiablement mauvais, on pourrait sûrement s'y amuser une petite heure, le temps de découvrir tous les circuits, au demeurant fort bien faits.

Conclusion : Extreme Biker n'est pas un mauvais jeu en soi, mais ce n'est pas non plus un bon jeu.

Ackboo

TOURNE SOUS **WIN 95/98, DIRECT 3D, FORCE FEEDBACK**
JOUABLE SUR **P233 32 MO DE RAM**
ÉDITEUR **SIERRA**
DÉVELOPPEUR **DEIBUS STUDIOS ESPAGNE**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **8 (LAN ET INTERNET**

TECHN. 70 DESIGN 70 INTÉRET 60

Abomination

Abomination temps réel pour mutants - PC CD-Rom

Dans un futur proche, la population des États-Unis se retrouve exterminée par un mal étrange, transformant les gens en cadavres ou en monstres assujettis à leur Maître, « The Brood », divinité de cette Apocalypse. En dernier espoir, on réveille 8 commandos super spéciaux, qui, armés jusqu'aux dents, tireront sur tout ce qui n'est pas chrétiennement acceptable, et ce jusqu'au boss de fin : « The Brood ». Le jeu est en vue isométrique, et les décors, plutôt sympas, ruinés par la présence de morpions multicolores représentant l'équipe du joueur. La pauvreté du scénario détruit un background qui aurait pu être intéressant, et les missions ne sont qu'une succession d'injections de plomb dans la cervelle des patients atteints du mal, le tout en dose létale. Pour finir le massacre, le jeu est desservi par son interface, tellement mal foutue qu'elle n'incite qu'à une désinstallation rapide. Jeu vidéo pas vraiment, Abomination sûrement.

Pete Boule

TOURNE SOUS **WINDOWS 95**
JOUABLE SUR **P200 32 MO DE RAM**
ÉDITEUR **EIDOS**
DÉVELOPPEUR **HOTHOUSE GB**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **8**

TECHN. 30 DESIGN 65 INTÉRET 29

Super-Hornet

Simulation de vol pour tous joueurs - PC CD-Rom

TOURNE SOUS **WINDOWS 95**
JOUABLE SUR **PII 300**
ÉDITEUR **TITUS**
DÉVELOPPEUR **DIGITAL INTEGRATION ÉTATS-UNIS**
TEXTES ET VOIX **VO**
NBRE DE JOUEURS **24**



Il était à prévoir que F/A 18E Super-Hornet ferait tache d'encre dans le monde de la simulation de vol. Son moteur, que certains plus sympas que d'autres qualifieraient au mieux d' « original », se distingue de ses confrères par une délicieuse laideur. Après quelques minutes d'un jeu extrêmement fluide, on s'aperçoit que, même s'il n'en a pas l'air, le moteur utilise bien les possibilités des cartes accélératrices. Mais alors que se passe-t-il ? Eh bien curieusement, tout est assez laid : les avions, bien modélisés, brillent par leur absence de détails ; le terrain, dont la représentation des reliefs est par ailleurs fort correcte, présente des détails insignifiants et inutiles tels que les routes, les objets posés au sol, et j'en passe. Le modèle de vol constitue lui aussi une énigme en soi : alors que tant de bon jeux (FA/18-hornet sur Macintosh par exemple) s'étaient fendu d'un bon réalisme dans ce domaine, on a l'impression que le jeu de DI fait fi des quelques caractéristiques de vol de l'Hornet. C'est bien dommage car certaines missions étaient assez intéressantes.

Bob Arctor

TECHN. 65 DESIGN 50 INTÉRET 56

Gran Theft Auto 2

Arcade pour victimes des médias - PC CD-Rom

Au-delà de toute polémique sur la violence dans les jeux vidéo, Gran Theft Auto est un très mauvais jeu, un jeu stupide. L'aspect ludique se résume à tuer des gens, soit en les écrasant, soit en leur tirant dessus. Cela pourrait pourtant suffire à faire un bon jeu... Après tout, qu'est-ce que Quake, sinon un jeu de tir ? Mais il faudrait, pour sauver GTA2, que la conduite soit agréable, qu'elle procure un minimum de sensations, et que viser juste demande un minimum de réflexes, de stratégie et d'habileté. Il n'y a rien de tout cela. La maniabilité est extraordinairement ratée. Il n'y a pas l'ombre d'un enjeu, pas l'ombre d'une idée. Fichtre, quel mauvais jeu !

pomme de terre

TOURNE SOUS **WIN 95/98**
JOUABLE SUR **PII 300**
ÉDITEUR **TAKE 2**
DÉVELOPPEUR **TAKE 2 ANGLETERRE**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1**

TECHN. 55 DESIGN 75 INTÉRET 15



Heyyy cool man Rockstar





ROCKSTAR

**Vous pensiez avoir tout vu, tout entendu…
c'est raté et c'est tant mieux (surtout pour vous) !
Rockstar, le label pas comme les autres, débarque
méchamment avec dans sa hotte une pléiade
de jeux comme on voudrait en avoir plus souvent.**

Toujours plus de sensations et d'ivresse mécanique
avec GTA2 (est-il nécessaire de reparler du premier volet ?),
de la glisse à gogo sur les meilleurs spots du monde avec
Thrasher Skate & Destroy (prévoyez vos protections !), de la
conquête sidérale et sidérante avec Silicon Valley
et des monstres de la route avec Monster Truck Madness 64.
Et ce n'est qu'un début (on ne pourra pas dire que
vous n'étiez pas prévenu) !







médialect

©1999 Rockstar Games. Rockstar Games est une marque déposée de Rockstar Games. Rockstar Games est une division de Take 2 Interactive Software. Tous droits réservés. Z-Axis et le logo Z-Axis sont des marques déposées de Z-Axis, Ltd. «Thrasher» and 'Thrasher Magazine» sont des marques déposées de High Speed Productions, Inc. GTA2 et Space Station Silicon Valley sont des jeux DMA Design. ©1998 DMA Design. Toutes les autres marques sont des marques déposées par leur propriétaires respectifs. ©1999 Take 2.

ROCKSTAR GAMES

le label de jeux-vidéo à ne pas mettre entre toutes les mains

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP
pills www.pills.com.fr

ROCKSTAR

MATOS

Je déteste l'hiver. Il fait froid, il fait nuit tôt, et je n'ai pas le temps de jouer avec tous les softs qui sortent. C'est pas une vie. Bon, OK, j'arrête de me plaindre pour rien. En fait, il y a une super bonne nouvelle dans l'air, le genre de nouvelle qui réchauffe : le prix de la Ram de nos chers PC retrouve peu à peu un niveau normal. Surveillez ça de près et faites des provisions dès que possible, on ne sait jamais ! Côté cartes vidéo, pas grand-chose de neuf depuis le mois dernier, à part la confirmation que les GeForce256 seront les reines de Noël pour ce qui est des performances.



NEWS

PAR DOC CAFÉINE

VideoLogic et sa boutique sans briques

Les soucis de VideoLogic côté distribution trouvent petit à petit des solutions. La dernière en date est toute simple et très efficace : le site officiel de VideoLogic pratique maintenant la vente online. Les amateurs de DVD et autres produits trop chers dans les magasins « normaux » savent à quel point ce genre de service peut être redoutable pour la carte bleue. À trop simplifier l'acte d'achat, on se retrouve à claquer des fortunes d'un clic de souris. Ne rigolez pas, j'ai les noms de quelques flambeurs dans mon calepin. Blague à part, c'est le moment de vous faire une petite douceur et de vous offrir un kit d'enceintes digne de ce nom, si ce n'est pas déjà fait (et Casque peut rêver, s'il pense que je vais lâcher mes Sirocco Crossfire avant d'avoir trouvé mieux !). En revanche, vous savez ce que je pense de la Neon250 depuis le mois dernier...

Vive la guerre !

On se calme, je parle de la guerre des prix. Juste celle-là ! AMD a baissé ses prix sur les processeurs de la gamme Athlon, avec des pointes pouvant atteindre 18 %. Évidemment, ce n'est pas juste parce qu'un mec en rouge avec une grande barbe a demandé une faveur pour ses cadeaux de fin d'année... C'est surtout à cause de l'arrivée des Coppermine (nouveaux Pentium III ; voir test dans ce numéro) d'Intel. C'est fou comme ces deux-là ne peuvent pas se voir ! Pourvu que ça dure ! L'Athlon 700 MHz passe ainsi de 849 $ à 699 $ (ça fait encore cher, 4 200 F le processeur). Continuez de vous tirer dessus, les gars, ça nous arrange.

Nvidia continue sur sa lancée

Visiblement, l'architecture du processeur graphique (GPU) GeForce256 ne sera pas juste dédiée aux jeux. La preuve avec l'annonce d'une solution nommée Quadro Workstation GPU. Clairement destinée au marché des stations de travail Windows NT, les cartes graphiques basées sur ce processeur devraient offrir un ratio performance / prix impressionnant. Basé sur un GeForce256 à la fréquence un peu plus élevée que d'ordinaire, le Quadro dispose de quelques raffinements dédiés à la CAO, CFAO (anti-aliasing de vecteurs par exemple). Le constructeur allemand ELSA est le premier à annoncer une carte basée sur ce chip, nommée Gloria II. Comme quoi les jeux vidéo, ça fait avancer toute l'industrie...



GigaPixel, le bourreau des polygones

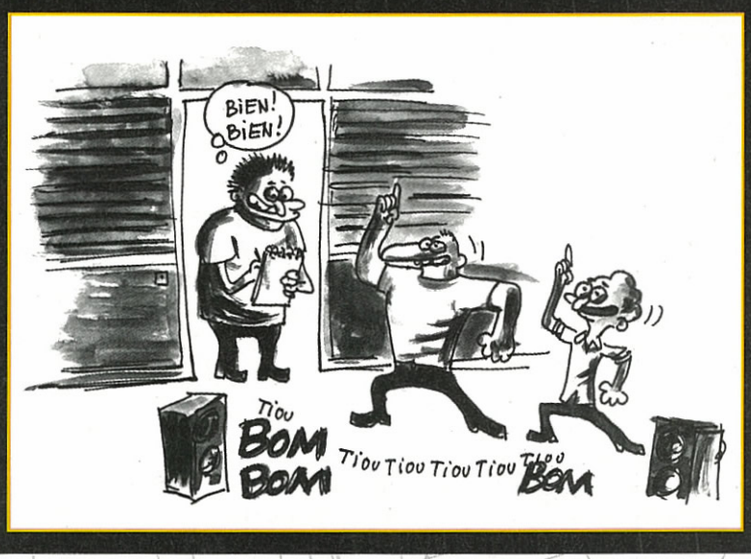
GigaPixel (www.gigapixel.com), un nouveau venu sur le marché des chips graphiques a annoncé, fin octobre, l'arrivé de leur processeur GP-1. Ils proposent en fait une technologie de puce graphique aux constructeurs qui veulent se lancer dans la fabrication de cartes vidéo 3D. Assez proche de ce que prépare VideoLogic pour la troisième génération de PowerVR, le GP-1 fonctionne avec un rendu des scènes 3D par petite section de l'image finale (tiling). À la différence de Nvidia, ils ne fabriquent même pas eux-mêmes les processeurs. Ils donnent juste à leurs clients toutes les infos nécessaires pour qu'ils le fassent de leur côté. La boîte a été fondée en 1997 par trois ingénieurs de chez SGI, et est visiblement pleine aux as grâce à des investisseurs privés. L'équipe est composée de 33 personnes, dont 29 ingénieurs. Les acheteurs de leur technologie sont toujours gardés secrets, et les cartes n'apparaîtront de toute façon pas avant mi-2000, ce qui leur laisse encore le temps d'affiner la chose. Visiblement, on n'a pas fini de s'amuser sur le marché de la 3D... Surtout avec la mascotte « surprenante » que cette société a choisi (le GigaDude).



Le son qu'il est bon

Pour continuer avec VideoLogic, la série des enceintes Sirocco s'agrandit encore avec l'arrivée du modèle « Spirit ». Ce nouveau produit, qui reste relativement cher (1 400 F environ) intègre l'ampli dans une des enceintes, et la qualité semble être une fois de plus au rendez-vous. 50 watts RMS de puissance et un système de basse étudié pour se passer de caisson, ça devrait suffire à décoiffer les voisins. On vous confirmera ça dès que possible. Une fois les bébés déballés, j'ai un test d'une précision diabolique pour savoir si c'est vraiment de la qualité. J'appelle Casque Noir et Fishbone dans mon bureau, on écoute quelques morceaux. S'ils bougent la tête en rythme, c'est gagné. La précision scientifique, ça ne s'improvise pas. C'est un métier.





L'USB 1.x c'était pour déconner

Intel continue dans la correction de bugs et... Ah non, pardon, c'est pas une correction de bugs, c'est une mise à jour ! Désolé... Donc c'est l'histoire de l'USB 2.0, annoncée par Intel mi-octobre. Accrochez-vous : la chose met l'aiguille dans le rouge et fait un chrono de 60 Mo/s !!! Quarante fois plus que l'USB 1.1, avec lequel la chose reste compatible. Plutôt pas mal comme nouvelle, ça. Cela va permettre enfin de brancher des trucs utiles sur ces prises, comme des scanners pour hommes, des disques durs externes rapides, etc. Cette nouvelle norme sera totalement compatible avec les périphériques et câbles actuels. Pas de panique cependant, l'USB 2.0 ne sera pas disponible avant la seconde moitié de l'an 2000. L'informatique, ça vous apprend aussi la patience...

Enfin un chien propre

Dans la série « ces gadgets hors de prix totalement inutiles et donc indispensables », Sony a sorti une nouvelle version de son chien Robot Aibo. À 15 000 F le clebs, ça calme. La nouvelle version ERS-111 peut exécuter plus de mouvements et de sons que l'ancien modèle et est disponible en plusieurs couleurs, avec des tailles d'oreilles différentes. Arrêtez de vous marrer, c'est vrai ! On nage dans le n'importe quoi, mais je vois bien un Aibo en mascotte de la rédac', moi. Enfin, bon, c'est trop tard, puisque les achats n'étaient possibles que du 1er au 8 novembre. Le pire c'est que, même si vous avez des paquets de billets en trop, on ne peut que « réserver » sa place (avec son numéro de carte bancaire tout de même) pour participer au tirage au sort final. Car il n'y a que 10 000 bestioles en vente et Sony sait déjà qu'il y aura des frustrés, puisqu'en juin dernier, les 5 000 modèles de la première version ont été vendus en 20 minutes (quota du Japon) et 4 jours (stocks réservés aux États-Unis) ! Ce « jouet » est une merveille de technologie : son cerveau est un processeur RISC 64 bit avec 16 Mo de RAM (système d'exploitation Sony Aperios), il accepte les memory sticks de 8 Mo pour apprendre de nouveaux mouvements, ses capteurs comprennent une caméra couleur CCD de 180 000 pixels, un micro, un détecteur de distance infrarouge, un capteur thermique, un autre d'accélération et de rotation, et un dernier chargé de détecter la pression. Son autonomie est de 1 heure et demie (2 batteries sont livrées). Si vous ne savez pas quoi nous offrir pour Noël...





Aureal, parce que je le vaux bien...

Aureal, la société derrière la création de l'A3D et des puces sonores de la série Vortex, continue sa lutte pour se faire une place au soleil face à Creative Labs and Co. Ils annoncent deux nouvelles cartes audio PCI (faudra s'y faire, l'ISA, c'est du passé), la SQ2500 Quad PCI et la SQ1500 Quad PCI. Ça les tuerait, de trouver des noms originaux ? Hum ? Ces deux cartes sont toujours basées sur le processeur Vortex2 que l'on voit depuis déjà quelques mois (Diamond MX300, etc.). Toutes les infos sont disponibles sur leur site (www.a3d.com), mais ne vous attendez pas à une révolution. La nouveauté concerne surtout le fait qu'Aureal passe pour la première fois à la vente directe de cartes audio, alors que, précédemment, ils se contentaient de fournir les processeurs et les drivers aux autres fabricants. Plus intéressant, un log de discussion IRC avec les développeurs de l'API A3D (concurrente de l'EAX de Creative) permet d'apprendre, entre autres, que l'A3D 3.0 (pas encore disponible) est sélectionné pour devenir le standard du son 3D de la PlayStation 2. Et comme ils ont de la suite dans les idées, ils espèrent placer un processeur de leur cru dans la PlayStation 3. Sont malins, ces petits...

Guillemot s'achète un nom

Guillemot, le nom le plus difficile à prononcer du business d'après les journalistes américains, vient de se faire un cadeau. Pour régler ce petit problème de marque, les Bretons viennent en effet de se payer, pour 1,5 million de dollars, la société Hercules Computer Technology Inc. Le but est d'utiliser ce nom pour vendre les produits Guillemot à l'étranger, où Hercules est beaucoup plus connu et plus facile à prononcer... Fondée en 1982, cette société fut une des toutes premières à vendre des cartes vidéo pour PC. Après Trust Master, voilà une acquisition bien utile pour aller prendre des parts de marché au pays des CowBoyz.



Savage 2000, les premières impressions

Entre 3dfx, qui ne va pas tarder à se réveiller avec son Napalm censé atteindre le milliard de pixels par seconde (contre moins de 500 millions pour le GeForce), et Nvidia qui rafle le marché haut de gamme avec son GeForce 256, on aurait tendance à oublier le petit gars S3, qui a quand même été numéro un de la carte graphique pendant un bon moment... Les premiers tests « rapides » faits sur un prototype de carte à base de Savage 2000, destiné à concurrencer le GeForce, montrent que ce chip pourrait bel et bien chatouiller le bébé de Nvidia dans certains domaines. Mais quelques choix technologiques « audacieux », voire risqués, pourraient entraîner quelques problèmes d'affichage dans certains jeux si les drivers ne sont pas vite à la hauteur. Il est pour le moment trop tôt pour vous donner plus de détails, mais si vous ne dépensez pas tous vos brouzoufs, attendez le test complet de ce processeur avant de vous lancer dans l'achat de votre prochaine carte vidéo.

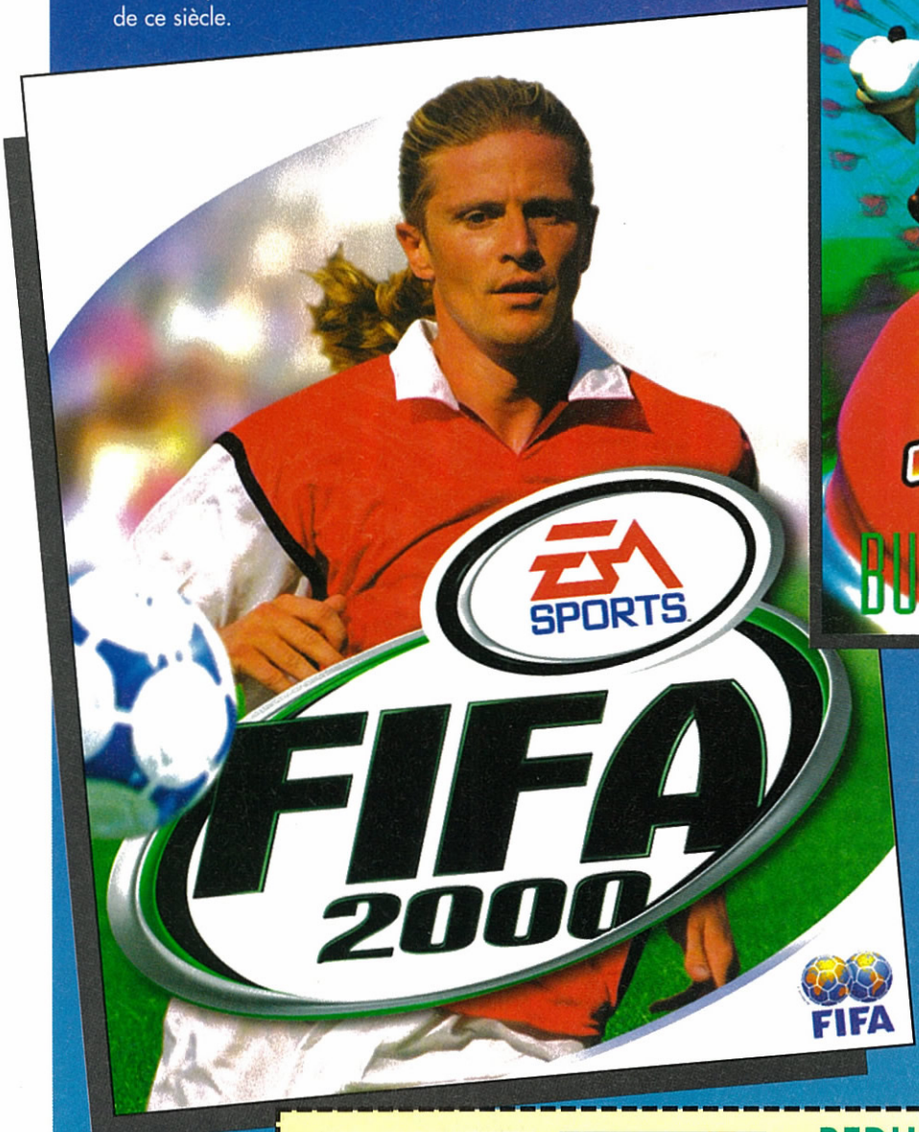
Opteon toi-même !

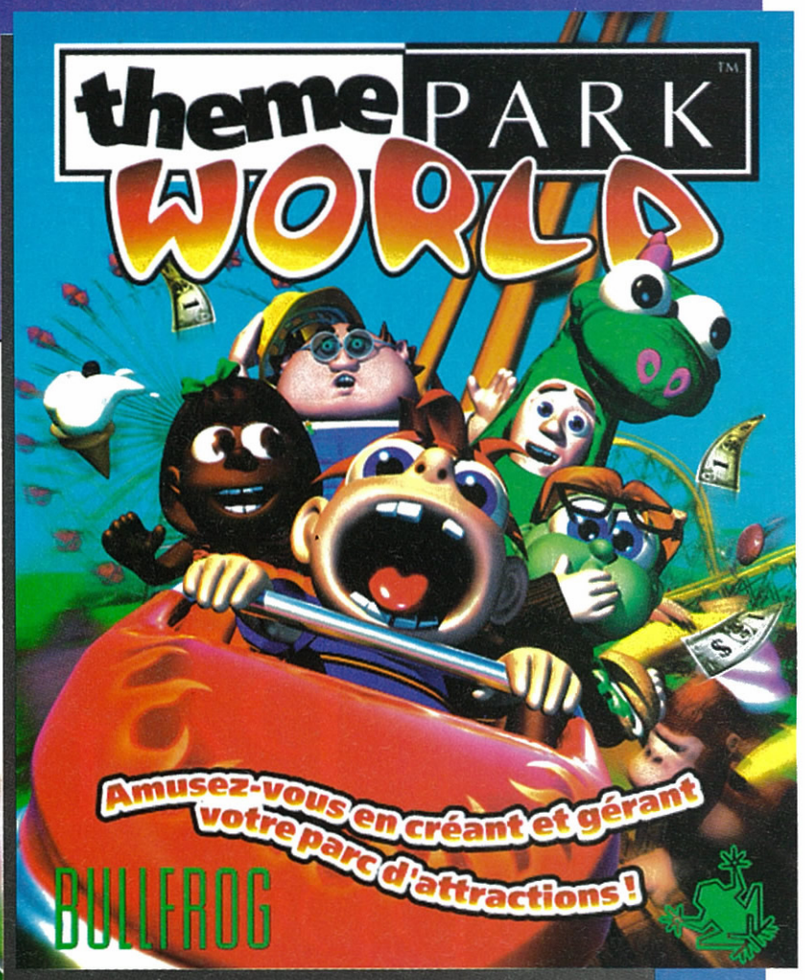
Juste pour rire, Intel vient d'enregistrer le nom de domaine opteon.com. Je sens qu'on va encore avoir des processeurs avec des noms pas possibles... L'info vient du site www.ars-technica.com. Du reste, News.com confirme que les « Willamette », successeurs des Pentium III, ne seront pas disponibles avant fin 2000. Un slide show présenté lors du lancement du PIII confirme également qu'Intel prévoit de vendre des processeurs « grand public » à 1 GHz avant la fin 2000.

Nos nouveautés

FIFA 2000

FIFA 2000 revient en force à l'aube de ce nouveau millénaire. La simulation la plus populaire vous plonge dans l'univers du football dans ces moindres détails et vous permet de vivre et de revivre les plus grandes compétitions de ce siècle : jouez avec ou contre l'une des 40 équipes nationales, retrouvez plus de 400 clubs et 18 ligues mondiales. Grâce au mode classique, vous pouvez retrouver les meilleurs joueurs de tous les temps et les équipes historiques de ce siècle.

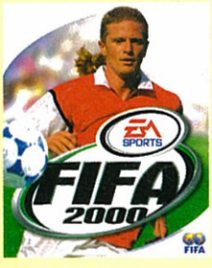


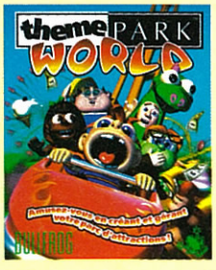


THEME PARK WORLD

Bienvenue dans **Theme Park World** le must en matière de simulation de parc d'attraction. **Theme Parc World** est la suite tant attendue du jeu à succès qui fut et reste unanimement acclamé par la critique. Une technologie de pointe et une toute nouvelle interface ont permis de créer un jeu entièrement en 3D très attractif et très ludique, avec en option la vue subjective permettant au joueur de profiter, comme s'il y était, des attractions qu'il développe.

GUTENBERG ON LINE - CASINO FRANCE





REDUCTION IMMEDIATE EN CAISSE

30 F

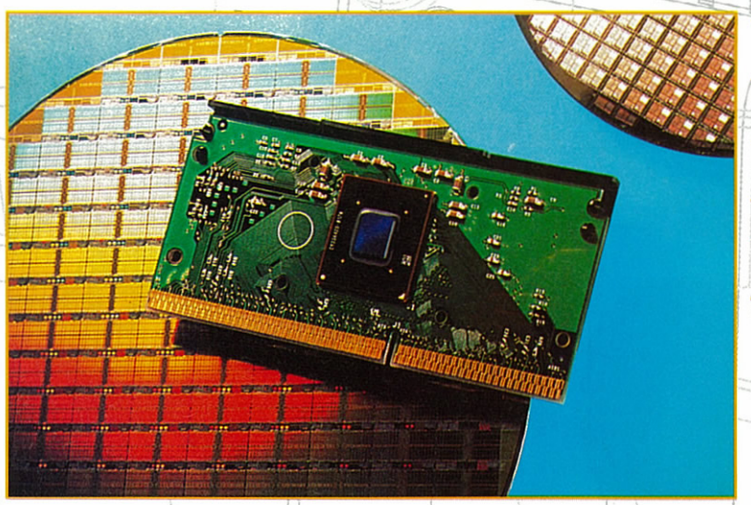
Découpez le coupon de réduction ci-joint, achetez un des produits présentés sur cette publicité, passez en caisse avec le produit et le coupon, il vous en coûtera 30 FF de moins dans tous les Hypermarchés Géant du 1er au 31 décembre 1999.

SOGEC 3124000689

Géant. J'ai envie

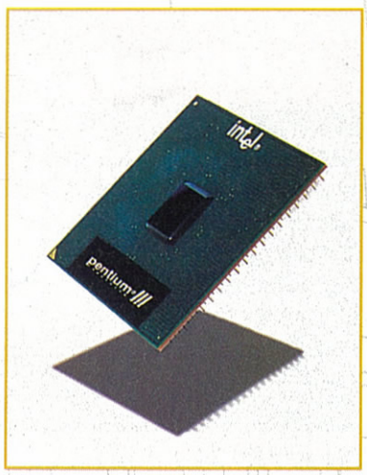
C'est pas des mous, chez Intel. Seulement quelques semaines après l'arrivée en fanfare de l'Athlon d'AMD, ils contre-attaquent avec une nouvelle génération de Pentium III censée remettre les pendules à l'heure. C'est clair, chez Intel on n'aime pas perdre.

PAR DOC CAFÉINE



Intel pied au plancher

Pentium III « Coppermine » d'Intel

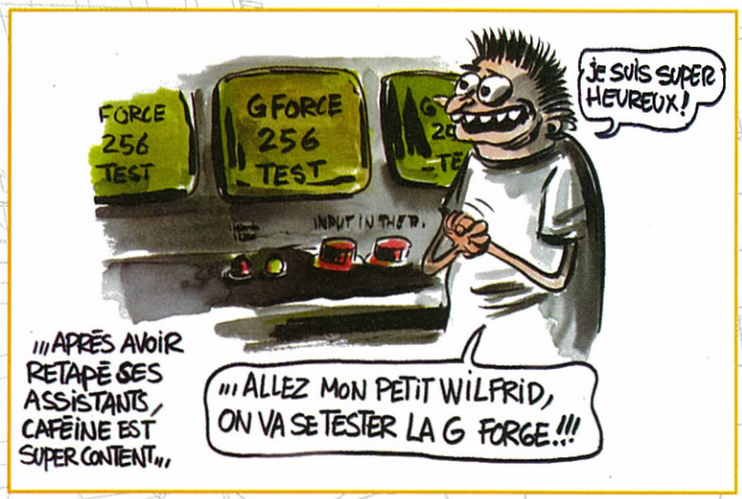


L'Athlon représente pour AMD la concrétisation d'un rêve : mettre une trempe à Intel. Que ce soit en termes de performances, de prix ou d'évolution à moyen terme, l'Athlon est taillé sur mesure pour gâcher les journées des ingénieurs d'Intel pour pas mal de temps. Pour la première fois, ceux-ci n'étaient pas les pères du processeur x86 le plus rapide de la planète. J'imagine qu'ils n'ont pas bien digéré la nouvelle. Du reste, ils n'ont pas chômé afin d'accélérer la sortie des « Coppermine », nom de code d'une nouvelle génération de Pentium III.

Un lifting de qualité

L'architecture P6 des Pentium III a maintenant presque cinq longues années de bons et loyaux services derrière elle, puisqu'elle date des Pentium Pro. Une éternité dans le monde de la micro-informatique. Pourtant, chaque nouvelle version de ce processeur a apporté son lot de modifications destinées à le remettre au goût du jour. Dans le cas du Pentium III Coppermine, les changements sont très nombreux et lui permettent de ne plus être ridicule en face de l'Athlon. Mais n'oubliez pas que ce dernier est encore tout neuf, des modifications viendront le rendre encore plus performant très bientôt (comme le passage en 0,18 micron, et la guerre entre les David et Goliath du microprocesseur reprendra de plus belle.

Manque de chance, tout n'est pas rose au pays du Pentium. Un nouveau chipset nommé i820 (nom de code Camino) était censé accompagner le lancement des Coppermine. Mais des problèmes de perte de données, liés à l'utilisation de nouvelles mémoires (RDRAM, de Rambus) ont repoussé la date de commercialisation de ce dernier. Résultat, certains modèles de PIII, destinés à être utilisés avec un chipset i820 sur des bus à 133 MHz, se retrouvent orphelins. L'échantillon qui a servi pour les tests est un Pentium III à 733 MHz, qui se trouve justement dans cette situation. Heureusement, son multiplicateur n'étant pas bloqué, il a été possible de faire des tests à 700 MHz (entre autres) sur une carte mère dotée



La liste des petits nouveaux

Les dénominations « E » et « B » ne sont utilisées que lorsqu'il existe des Pentium III de l'ancienne génération fonctionnant à la même vitesse. E désigne le fait que vous avez affaire à un Coppermine, et B précise que le bus de ce processeur doit être cadencé à 133 MHz. Notez que les 2 Coppermine 500 et 550 MHz utilisent les mêmes multiplicateurs que les PIII 733 MHz et 667 MHz. Les overclockeurs devraient apprécier, même si Intel tente de prévoir le coup et ne les commercialise qu'en Socket370...

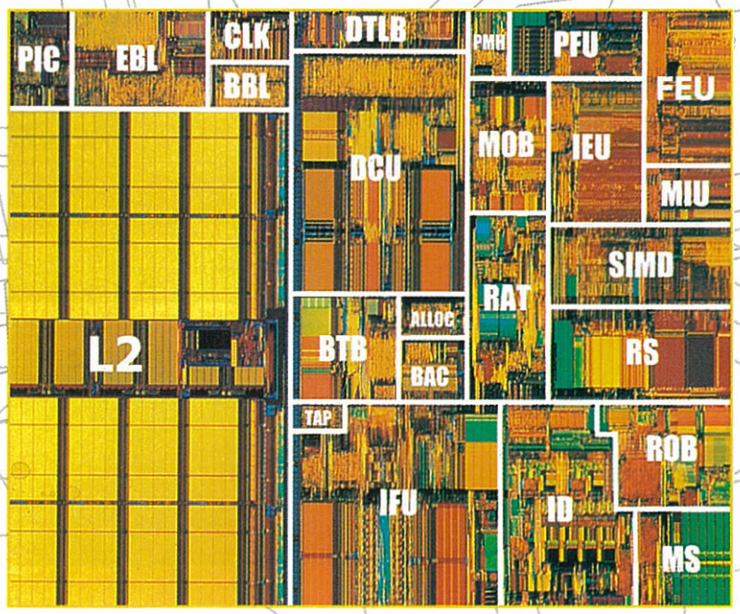
Type de processeur	Connecteur	Vitesse du BUS (FSB) en MHz	Multiplicateur utilisé
Pentium III 733	Slot 1	133	X5.5
Pentium III 700	Slot 1	100	X7
Pentium III 667	Slot 1	133	X5
Pentium III 650	Slot 1	100	X6.5
Pentium III 600 EB	Slot 1	133	X4.5
Pentium III 600 E	Slot 1	100	X6
Pentium III 533 EB	Slot 1	133	X4
Pentium III 550 E	FC-PGA370	100	X5.5
Pentium III 500E	FC-PGA370	100	X5

d'un classique chipset BX ainsi que sur des modèles équipés du chipset VIA Apollo Pro 133+ qui, comme son nom l'indique, supporte les vitesses de bus à 133 MHz.

Le menu des nouveautés

Premier gros changement, les Coppermine sont fabriqués en 0,18 micron, au lieu de 0,25 pour leurs grands frères. La taille du chip est donc réduite, malgré les 28,1 millions de transistors présents : 106 mm contre 128 mm pour le Katmai d'origine, qui contenait pourtant moins de 10 millions de transistors. Résultat, le Coppermine chauffe beaucoup moins que la génération précédente, consomme moins d'électricité (entre 1,1 et 1,7 V) et peut du coup monter plus haut dans les fréquences de fonctionnement. Cela permet à Intel de reprendre la tête devant AMD, grâce au Pentium III à 733 MHz qui consomme en prime seulement un tiers de l'énergie nécessaire à un Athlon, ce qui en fait un produit très prometteur pour les portables dans quelques mois.

L'autre grande nouveauté, c'est l'intégration de 256 Ko de cache de niveau 2 dans le processeur lui-même (« on-die L2 cache » en anglais), qui fonctionne donc à la même vitesse que le processeur. Les Pentium II et III « ancienne mode » disposaient pour leur part d'une mémoire séparée, intégrée dans le boîtier du processeur mais pas directement dans la puce. Cette mémoire fonctionnait à la moitié de la fréquence du processeur. D'un point de vue performances, la nouvelle solution est bien meilleure, mais ce n'est pas le plus important. Ce qui risque d'en choquer plus d'un, c'est qu'à terme, le Slot 1 ne sera plus nécessaire. Car l'architecture Coppermine permet de fabriquer des PIII au format Socket370, extérieurement identique aux Celeron actuels (voir « La liste des petits nouveaux »). Intel ne cache pas son intention d'abandonner progressivement le Slot 1 pour se concentrer sur le Socket370. Les processeurs reviennent en effet moins cher à fabriquer sous cette forme !





Les derniers points qui permettent réellement au Coppermine de rattraper une grande partie de son retard par rapport à l'Athlon d'AMD, sont les fonctions « Advanced Transfer Cache » et « Advanced System Buffering ». Encore des noms qui sentent bon le marketing et qui regroupent en fait plusieurs innovations techniques qui permettent d'exploiter au mieux les 256 Ko de mémoire cache de niveau 2. Parmi elles, on note que la mémoire cache L2 est maintenant reliée au cœur du processeur par un bus de 256 bits au lieu de 128 bits (sans oublier 32 bits pour la correction d'erreurs ECC, ce qui donne 288 bits !). La bande passante entre les deux atteint, grâce à ce système, les 11,2 Go/s. La latence de cette mémoire cache de niveau 2 a également été divisée par 4, ce qui accélère encore l'accès aux données. Côté buffers (qui servent de mémoire tampon aux données), Monsieur Plus est passé par là. Le Coppermine dispose de 6 fills buffers contre 4 pour les anciens PIII, 4 write back buffers au lieu d'un seul et 8 entrées « Bus Queue » contre 4. Comme je le disais dans ma news du mois dernier, si vous n'avez rien pigé à la phrase qui précède, dites-vous simplement que ça va plus vite...

Plus vite comment ?

Intel annonce 5 à 20 % de mieux selon les applications, par rapport à son ancienne architecture. Et ça me paraît très correct, car j'obtiens une moyenne de 10 % à 12 % de mieux (SysMark 98, 3D Studio Max et Quake3 Test) pour un PIII 600 E contre un 600 classique. Pas de révolution donc, mais une évolution qui est une vraie bonne surprise. En revanche, les tests avec le programme SysMark 98 sous Windows 98SE laissent l'avantage à l'Athlon à fréquence égale, même si c'est maintenant d'une courte tête. L'Athlon, 700 MHz se paye tout de même le luxe de battre le PIII 733 MHz à ce test. Le Coppermine reste en revanche largement derrière l'Athlon en matière de calculs en virgule flottante (FPU). Avec le passage annoncé en 0,18 micron et quelques raffinements au niveau des logiciels (compilateurs optimisés Athlon, etc.), AMD est bien parti pour garder sa position de leader pendant l'an 2000. Nul doute que cela va énerver Intel et que nous allons avoir droit à une belle bataille commerciale. Si cela fait chuter les prix, nous serons les premiers ravis !

Douleurs pour carte bleue

C'est bien beau tout ça, mais combien ça coûte ces petites merveilles ? Histoire d'avoir une idée un peu plus précise, voilà un tableau fait avec mes petites mains et mes petits yeux en épluchant quelques pubs. Comme pour le Top Hard, ce sont donc des approximations de vrais prix à la mi-novembre, pas des tarifs par quantité de 10 000 pièces...

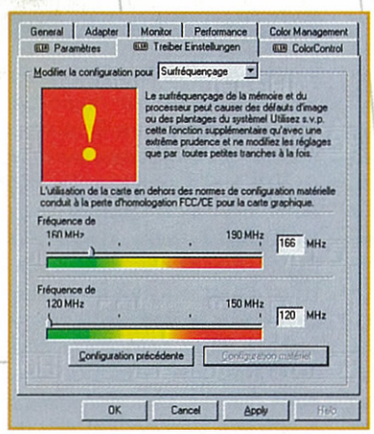
Marque	Model	Prix (environ)
Intel	Pentium III 500 E (Socket370)	2 000 F TTC
AMD	Athlon 500	1 600 F TTC
Intel	Pentium III 550 E (Socket370)	2 800 F TTC
AMD	Athlon 550	2 300 F TTC
Intel	Pentium III 700 E	6 500 F TTC
AMD	Athlon 700	5 700 F TTC

PAR DOC CAFEINE

ELSA Erazor X

Processeur 3D cherche jeux

Généralement, nouvelle version de drivers signifie meilleures performances, nouvelles fonctions et correction de bugs. Dans le cas du GeForce256, il y a un intrus dans la phrase précédente... Et ça ne va pas amuser tout le monde.



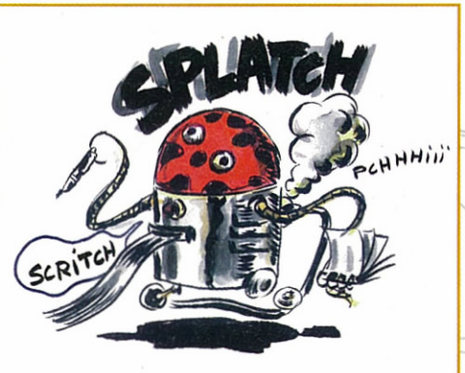
Pour être tout à fait honnête, j'avais prévu pour ce mois-ci un comparatif bien costaud opposant toutes les cartes à base de GeForce256 de Nvidia en ma possession. En regardant de près les résultats obtenus avec les drivers Detonator 3.53 (les derniers officiellement disponibles au moment des tests), j'ai vite laissé tomber l'idée. Ce n'est pas compliqué, ces scores sont inférieurs à ceux du mois dernier dans tous les domaines, même sur un beau PIII 700 MHz. Bref, ce que l'on a gagné en stabilité, on le perd en performance pour le moment. À mon avis, les petits gars de chez Nvidia ont du mal à bien exploiter leur dernier bébé. Gardez ça à l'esprit en lisant ce test, car à mon avis les scores vont s'envoler quand les drivers seront enfin finalisés (pas dans trop longtemps j'espère).

Avec l'Erazor X, ELSA propose un produit qui sent bon la construction allemande : la carte dispose d'un ensemble dissipateur thermique/ventilateur impressionnant. À part ça, pas grand-chose d'original si ce n'est le support des lunettes 3D « Revelator » d'ELSA... Les petits plus, on les trouve en installant les drivers. ELSA inclut directement dans les propriétés avancées de la carte un menu « sur-fréquençage » très pratique pour overclocker la vitesse du GeForce et celle de la RAM. Mais comme le mois dernier, impossible de réellement pousser la bête : à 135 MHz, c'est le plantage assuré et en dessous le gain de performance est négligeable. Dommage, car une fonction « ChipGuard » est censée veiller sur la température de votre carte et baisser automatiquement la fréquence de la puce en cas de danger. Ce soft indique aussi, après un plantage, si ce dernier est dû à l'overclocking ou non. ELSA prévoit déjà une petite sœur à ce modèle, nommée Erazor X², qui sera équipée de mémoire DDR.



Attention peinture fraîche !

Le problème de cette carte est le même que pour tous les modèles à base de GeForce disponibles actuellement : ses scores sont décevants, particulièrement en Direct3D, où ça frise le ridicule (3775 points en 1024x768x32 bits contre 4211 sur une TNT2 Ultra). Idem en OpenGL avec les drivers Detonator 3.53 ou j'obtiens des résultats désespérément proches de ceux de la Viper V770U. Même si je suis certain que ces résultats sont liés à un problème de drivers, il est clair que c'est une mauvaise surprise (on obtient les mêmes sur les cartes de Guillemot ou Creative Labs). Nvidia a intérêt à rectifier le tir rapidement, surtout quand on voit ce qu'arrive à faire S3 avec le Savage2000 malgré leur retard ! Vu le prix de ces cartes, elles représentent plus actuellement un pari sur l'avenir qu'un bon rapport qualité/prix. Les jeux en T&L n'étant pas pour demain, Nvidia va réellement devoir faire des étincelles avec ses prochains drivers pour ne pas se mettre à dos les premiers acheteurs de GeForce...



La configuration de test

Pentium III 700 MHz
Carte mère Abit BE6
128 Mo de RAM PC133
SoundBlaster Live / LiveWare 3
Disque dur IBM 7 200 trs/min 13 Go
Windows 98 Second Edition US
DirectX7
Driver VideoLogic 3.53 pour GeForce256 et TNT2 Ultra

Spécifications techniques

Processeur : Nvidia GeForce256 à 120 MHz
Quantité de Ram : 32 Mo de SDRAM à 166 MHz
Support AGP : 2x et 4x
Fréquence du Ramdac : 350 MHz
Résolution Maximum : 1920x1440 à 85 MHz
Prix : 2 300 F TTC environ

Quake 3 1.08 / High Quality Q3Demo 1	800 x 600	1024 x 768	1280 x 960
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (images/seconde)	47,9	33,8	20,1
ELSA Erazor X (images/seconde)	54,5	39	23,9

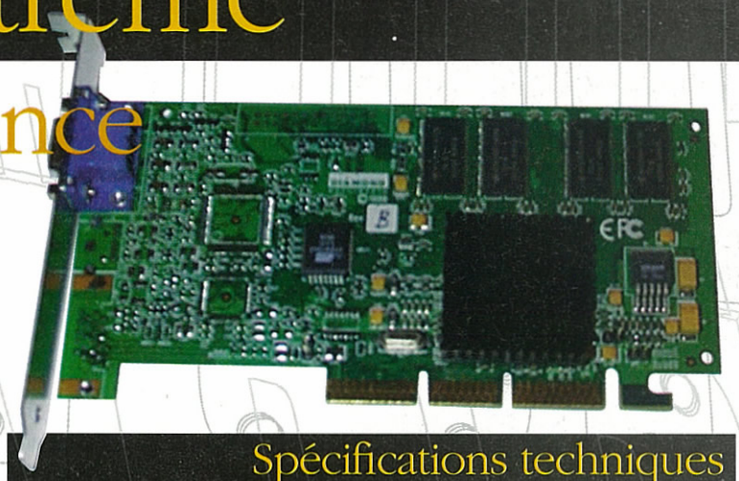
Quake 3 1.08 / Normal (16 bits) Q3Demo 1	800 x 600	1024 x 768	1280 x 960
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (images/seconde)	67,9	46,8	29,5
GeForce256 (images/seconde)	68,2	57	42,5

Avec cette dernière version du Savage4, baptisée « Xtreme », S3 surprend son monde et prouve que l'architecture de ce processeur est loin d'être mauvaise. Une très bonne surprise pour les moins fortunés.

PAR DOC CAFÉINE

Diamond Stealth III S540 Xtreme

La puissance sans se ruiner





Le processeur Savage 4 Xtreme représente l'aboutissement de l'architecture S4. C'est le plus puissant de la gamme, et le gain de performance apporté par cette version à 160 MHz (contre 125 MHz pour la version de base) est impressionnant. Depuis le rachat par S3 de Diamond, seules les cartes de la marque embarquent ce type de processeur. Ce sera le cas pour tous les autres chips de la gamme, dont le très attendu Savage2000. Équipée de 32 Mo de RAM à 6 ns, la Stealth III S540 Xtreme est destinée au marché d'entrée de gamme. Elle concurrence donc directement les cartes à base de TNT2 M64 et les TNT2 classiques. Son bus mémoire est de 64 bits (comme les TNT2 M64) et le Savage4 intègre de nombreuses fonctions destinées à faciliter la lecture des films en DVD. Pas autant qu'ATI avec le Rage128, mais largement plus que Nvidia ou 3dfx qui n'intègrent que le strict minimum.

Avec toutes ces informations, on aurait tendance à penser que cette carte est partie pour se faire laminer par la moindre TNT2 venue côté 3D. Raté. En fait, et malgré le fait que le Savage4 XTreme passe une grande partie de son temps à attendre des données à cause d'un bus mémoire un peu étroit, cette carte tire son épingle du jeu, même contre une TNT2 Ultra. J'ai fait quelques tests avec une TNT2 M64, et la Stealth III gagne dans tous les cas de figure. J'ai choisi de ne présenter que les scores de la TNT2 Ultra car c'est la référence actuelle dans le haut de gamme. Voir une carte d'entrée de gamme s'en sortir aussi bien contre elle est une très bonne surprise. Au final, cette carte obtient des scores qui se situent entre une TNT2 normale et une TNT2 M64, avec quelques tests où elle se paye le luxe de battre une TNT2 classique comme la Gigabyte GA660 qui dispose aussi de 32 Mo de RAM.

La configuration de test

Pentium III 700 MHz
Carte mère Abit BE6
128 Mo de RAM PC133
SoundBlaster Live / LiveWare 3
Disque dur IBM 7200 trs/min 13 Go
Windows 98 Second Edition US
DirectX.7
Drivers 4.11.01.0301

L'épreuve du Railgun

Les scores de Quake3 sont assez parlants. En couleurs 16 bits, la S540 Xtreme offre des performances largement suffisantes pour jouer confortablement jusqu'en 1024x768. En 32 bits, mieux vaut se contenter du 800x600. Quel que soit votre choix, l'image dispose d'une très bonne qualité. Petite ombre au tableau, la gestion du Z-Buffer semble encore poser problème aux drivers de S3, et certains bugs graphiques peuvent apparaître de temps en temps sur les objets distants. S3 indique qu'il faut utiliser ce jeu en sélectionnant le Vertex Lighting. J'ai testé les deux possibilités sans voir de gros bugs. En revanche, le changement de mode graphique entraîne souvent un affichage corrompu, avec des couleurs genre années 70 qui se marient mal avec Quake3... Bref, S3 se dépatouille encore avec des drivers tout frais, mais c'est toujours mieux que le pilote MiniGL buggé jusqu'à l'os qui était livrée avec les cartes précédentes. Si vous équipez un PC de ce modèle de carte, n'hésitez donc pas à vérifier si de nouveaux drivers sont disponibles sur le Web. La Stealth III S540 Xtreme, malgré un nom à rallonge bien pénible, se place donc comme une excellente carte d'entrée de gamme, capable de se battre sans problème contre le TNT2 M64.

Spécifications techniques

Processeur : S3 Savage 4 Xtreme à 160 MHz
Quantité de RAM : 32 Mo de SDRAM à 166 MHz
Support AGP : 2X / 4X
Fréquence du RAMDAC : 300 MHz
Résolution Maximum : 1920x1440
Prix : 750 F TTC environ

Quake 3 1.08 / High Quality - Q3Demo 1	800x600	1024x768
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (images/seconde)	47,9	33,8
Diamond S540 Xtreme	38,7	22,9

Quake 3 1.08 / Normal (16 bits) - Q3Demo 1	800x600	1024x768
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (images/seconde)	67,9	46,8
Diamond S540 Xtreme	50	32,9

3DMark 99 MaxPro (Pentium III 700 MHz)	Diamond Viper V770U (TNT2 Ultra)	Diamond S540 Xtreme
800x600x16 bits	6562	5832
800x600x32 bits	5744	4445
1024x768x16 bits	6227	3741
1024x768x32 bits	4211	2773
1280x1024x16 bits	4156	2188
1280x1024x32 bits	2316	1566

MATOS

DOSSIER

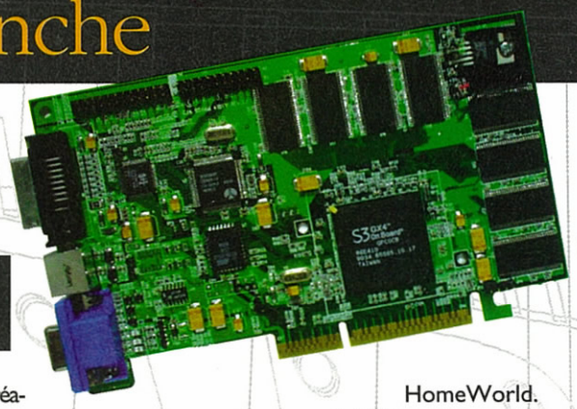
PAR DOC CAFÉINE

Diamond Viper II Z2000

Un as dans la manche

On attendait beaucoup du Savage2000. Le tandem S3/Diamond semble bien fonctionner, et la Viper II pourrait bien faire concurrence au GeForce256 à Noël.

Pas mal de choses ont changé entre ce qui était prévu pour ce processeur et la version définitive qui va réellement sortir. Tout d'abord, la puce et la mémoire seront cadencées respectivement à 125 MHz et 155 MHz, alors que l'on devait avoir droit à 166 MHz et 200 MHz. Ce que l'on pensait être des cadences « basses » réservées aux prototypes semble bien devenir la règle pour le modèle final. Autre grosse surprise, le moteur T&L intégré à la puce, censé en faire une concurrente redoutable pour le GeForce256, sera désactivé par le driver ! S3 estimerait en effet que le cœur « classique » de ce processeur (la partie chargée du rendering en fait) suffit largement pour atteindre de très bonnes performances. Toujours selon S3, les jeux utilisant le T&L ne seront pas disponibles avant plus de six mois, ce qui lui laisserait le temps de peaufiner sa technologie.



Spécifications techniques

Processeur : S3 Savage 2000 à 125 MHz
Quantité de RAM : 32 Mo de SDRAM à 155 MHz
RAMDAC : 350 MHz
Résolution maximum : 2048x1536
Support AGP : 2X et 4X
Prix : 1 600 F TTC environ

Séchez vos larmes

Tous les tests que j'ai réalisés donnent pourtant un net avantage à ce chip par rapport au GeForce256. Le T&L était bel et bien désactivé dans les drivers que j'ai utilisés. J'ai testé les démos T&L de Nvidia avec cette carte (à part celles qui refusent de tourner, car elles ne détectent pas de cartes à base de GeForce... No comment) et il faut bien dire que le résultat est plutôt concluant malgré ce manque ! Sous Quake3, le driver OpenGL ICD fait des étincelles, aussi bien en rapidité qu'en qualité d'affichage. Le plus drôle, c'est que ce driver encore en version bêta se montre plus stable et efficace que ceux disponibles officiellement pour les cartes à base de Savage4... En revanche, côté Direct3D, de nombreux bugs sont encore présents dans des jeux comme Driver ou HomeWorld.

Les tests du 3D Mark99 se sont pourtant bien passés et montrent que le Savage2000 est à la fête en 32 bits. Avec de la chance, je pourrai faire un comparatif complet le mois prochain sur la bête, en l'opposant à des GeForce que j'espère requinquées par de nouveaux drivers.

Et la concurrence, dans tout ça ?

Il est intéressant de noter qu'ATI semble également battre en 32 bits les cartes à base de GeForce avec la Rage Fury Maxx, qui embarque deux processeurs Rage128 Pro travaillant en parallèle. L'autre star qui se fait attendre, c'est la Napalm de 3dfx (qui risque de s'appeler tout bêtement Voodoo4), annoncée comme un monstre de vitesse (sans T&L) mais qui ne pourra le prouver que début 2000. L'autre joker de 3dfx se nomme Rampage, un nom de code déjà entendu mais dont peu de gens connaissaient la signification. Il semblerait que ça soit en fait le prochain projet de 3dfx, censé être annoncé mi-2000 et commercialisé l'année prochaine. Une trentaine d'ingénieurs planchent dessus depuis déjà dix-huit mois. Bref, la guerre continue...

La configuration de test

Pentium III 700 MHz
Carte mère Abit BE6
128 Mo de RAM PC133
SoundBlaster Live/LiveWare 3
Disque dur IBM 7 200 trs/min 13 Go
Windows 98 Second Edition US
DirectX 7
Drivers 4.11.01.90015

3D Mark 99 Max Pro Pentium III 700 MHZ	Diamond Viper V770U TNT2 Ultra	Diamond Viper II
800x600x16 bits	6562	6350
800x600x32 bits	5744	6285
1024x768x16 bits	6227	5665
1024x768x32 bits	4211	4889
1280x1024x16 bits	4156	3720
1280x1024x32 bits	2316	2851



Quake 3 1.08 / High Quality - Q3Demo 1	800x600	1024x768	1280x960
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (en images/seconde)	47,9	33,8	20,1
Diamond Viper II Z200 (en images/seconde)	87,7	59,9	35

REVIVEZ L'IVRESSE DES ANNÉES 30...

...en pilotant les voitures les plus excitantes jamais construites !

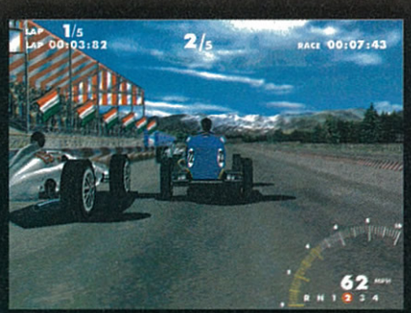
SPIRIT of SPEED 1937

> **Pilotez 15 voitures** parmi les plus célèbres de tous les temps, comme l'Auto Union C, la Mercedes 154, la Bugatti 35B, l'Alpha Roméo P3, mais aussi la mythique Napier Railton 24 litres !

> **9 circuits** allant de Brooklands en Angleterre, à Avus en Allemagne, Tripoli en Lybie, Roosevelt aux États-Unis, et Pau en France.

> **Des graphismes ultra-détaillés** : tous les détails des voitures sont retranscrits de manière parfaite, jusqu'à la brillance des surfaces en métal.







HASBRO Interactive

www.microprose.com
www.spiritofspeed1937.com

MICROPROSE

www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & BOLUCES
HOT LINE 08 36 68 46 32 2,23 F/MIN.
3615 UBI SOFT

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Conditionnement et Manuel : © 1999 Hasbro Interactive, Inc. Tous droits réservés.
Code du jeu et Infographie : ©1999 Broadsword Interactive Limited. Tous droits réservés. Version PC publiée sous licence exclusive de Broadsword Interactive Limited.

PAR DOC CAFEINE

HomeC@m de Videologic

Depuis que les webcams existent, on a vu passer de tout. Du très bon très cher jusqu'aux modèles tout juste dignes d'être donnés dans des œufs en chocolat. La HomeC@m de VideoLogic se situe plutôt sur le haut du panier. Et évite les traces de chocolat, du coup.

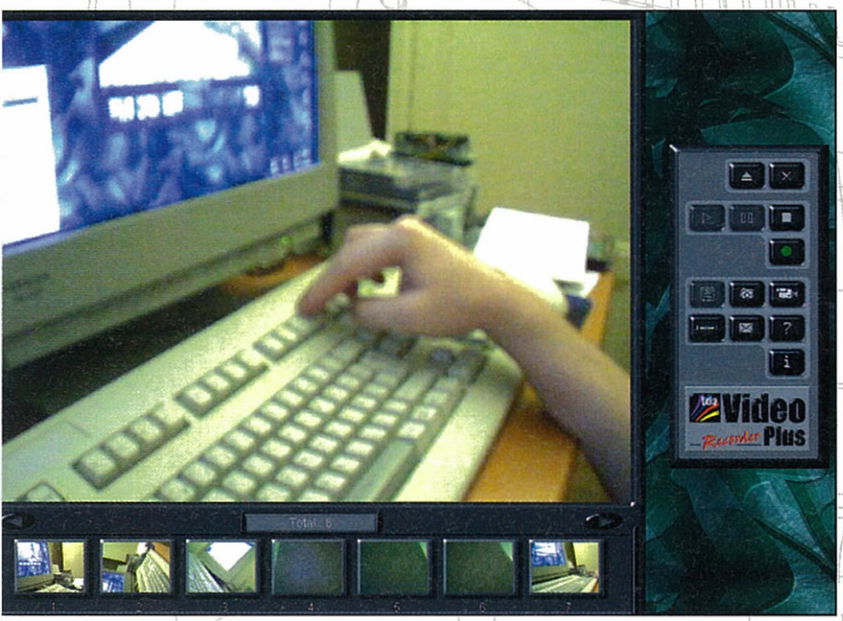
L'œil sur tout

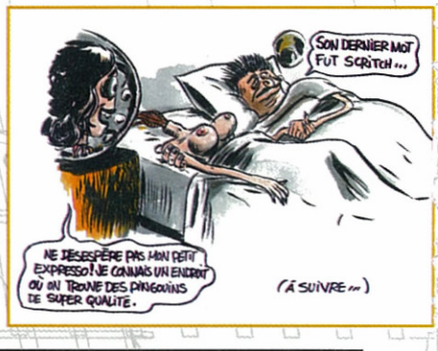


Équipée d'un capteur CCD de 350 000 pixels, la HomeC@m se présente sous la forme d'un boîtier en plastique gris au design plutôt réussi. Toute petite et intégrant un micro, cette webcam au format USB ne sort pas vraiment du lot côté fonctionnalités. Contrairement à d'autres modèles (notamment de Philips), le son n'est pas transmis par le câble USB, mais par un jack séparé qui se branche sur votre carte audio. La netteté de l'image se règle facilement en faisant tourner la bague qui se trouve autour de l'objectif.

Une petite diode verte signale la mise en fonction lors de l'allumage du PC (elle est alimentée par le port USB). Un bouton placé sur le dessus de la caméra permet de prendre des photos manuellement. Deux socles sont livrés : l'un permet de poser la caméra sur un moniteur, et une pince de la fixer sur l'écran plat d'un portable. Voilà pour les présentations. Avant d'installer la bête, je vous conseille d'aller sur le site www.videologic.com et de télécharger les derniers drivers. Il faut ensuite lancer l'installation de ceux-ci et brancher la caméra quand on vous l'indique. Il vaut mieux ne pas contrarier cette façon de faire : le « plug and play », associé au caractère ombrageux de l'USB, peut faire planter un PC les doigts dans le nez.

Ce produit est livré avec un CD bourré d'utilitaires présentés par des pages HTML. Il est possible de les installer directement depuis le navigateur Web. On y trouve de tout, mais les softs ne sont pas des plus connus : retouche d'image (Ixla Artist, Liquid Pics), construction de site Web, management de banque d'image, vidéoconférence, etc. Les plus intéressants pour la prise d'image sont VidCap32 (assez instable malheureusement) et Video Plus. Ce dernier dispose d'une interface soignée dans le genre télécommande, et sa prise en main est très simple. De plus, il exploite le bouton de la HomeC@m et permet ainsi de faire des photos facilement. C'est à mon avis le logiciel le plus utile du CD avec SpyCam (upload d'images sur un site Web, télésurveillance). Sa fonction de compression pour envoyer une vidéo par mail permet de compresser un fichier de 6 Mo en 300 Ko. La perte de qualité est évidente, mais ce système transforme votre vidéo en fichier exécutable avec un player intégré, ce qui est une très bonne idée.
Pour une caméra de ce prix (dans les 600 F), la HomeC@m effectue remarquablement son travail et permet de capturer des vidéos en 640x480 à raison de 10 à 15 images/seconde. Pour du 30 images/seconde, il ne faudra pas dépasser le 352x288. Le seul véritable défaut de ce produit, en cherchant bien, concerne son câble, un peu trop lourd pour la taille de la caméra, ce qui a tendance à la faire bouger par accident. On a vu pire...





La prolifération des webcams

Entre cette chère Jenny sous sa douche et le frigo d'une famille d'allumés (uniquement quand la porte s'ouvre...), notre planète est véritablement pourrie de webcams. L'utilité de la plupart d'entre elles est assez discutable, en revanche, ça amuse pas mal de monde. Pour avoir accès à l'ensemble de tous les sites qui proposent des images qui proviennent de webcams, je vous recommande http://www.comfm.fr/webcam/. Ce site doit avoir pratiquement tous les liens du Web !

14 NOUVEAUX ULTIMA

BAYONNE - BLOIS - CHALON/SAONE - CHAMBERY - FOUGÈRES - MARTINIQUE
METZ - MURET - MONTARGIS - NICE - NIORT - RENNES ALMA - TROYES - VIRE



OFFRE SPÉCIALE pour les fêtes :
la PlayStation + 2 manettes + carte mémoire 849 F

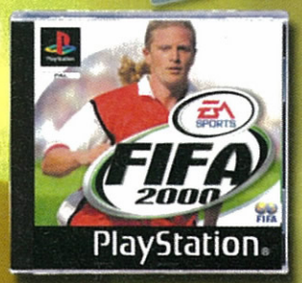


TOMB RAIDER - La Révélation Finale
369 F



FIFA 2000
249 F

FIFA 2000 est à 349 F.
Ultima te reprends FIFA 99
pour 100 F... fais le calcul !*



EXCLUSIF :
pour l'achat du nouveau Tomb Raider, 1 T-shirt collector OFFERT*

Photo non contractuelle







Dreamcast.

ELLE EST DISPONIBLE



EST ARRIVÉ !

*aux 2000 premiers acheteurs

1690 F



ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

NOUVEAU : BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

NOUVEAU : BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

NOUVEAU : CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

NOUVEAU : FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

NOUVEAU : MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

NOUVEAU : METZ 03 87 36 78 34
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

NOUVEAU : MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

NOUVEAU : MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NOUVEAU : NICE 04 93 96 00 20
93-95, rue de France - 06000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

BIENTOT : RENNES ALMA 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Alma - 35000

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

NOUVEAU : TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

NOUVEAU :VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

* Dans les magasins affichant l'opération.

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

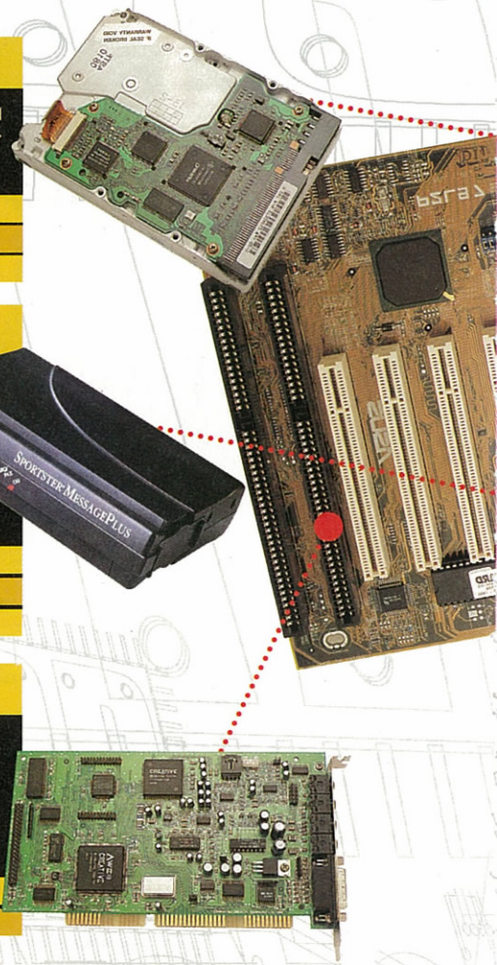
ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

PAR DOC CAFÉINE

Top Hard

Le tiercé gagnant des cartes vidéo est sans surprise en cette fin d'année. Le processeur GeForce256 équipe les plus performantes, les tarifs du TNT2 Ultra baissent encore un peu (ce qui en fait le meilleur rapport qualité/prix de Noël) et 3dfx permet de booster les vieux PC avec sa V3 3000 PCI ou AGP. Côté disque dur, IBM continue de mettre des claques à la concurrence avec des produits toujours moins chers et plus performants.

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 7 200 tours/min Ultra DMA sont maintenant à choisir vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA 66 devient quasi omniprésent, ce qui n'est pas un problème vu qu'il est possible d'utiliser sans problème ces disques durs sur de l'UDMA 33.

Config 1 : IBM 9 Go (UDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 900 F TTC
Config 2 : IBM 13,5 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 100 F TTC
Config 3 : IBM 22 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 900 F TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le Câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec leurs équipements.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics, 625 F TTC
Config 2 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics, 625 F TTC
Config 3 : Message Pro externe 56 000 Flash de 3Com/US Robotics, 950 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau en étoile avec un Hub (voir Joystick n° 98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont dans ce cas le meilleur choix.

- Hub 8 ports RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC
- Carte réseau Ethernet D-Link 10/100 : environ 200 F TTC

La carte son

Entre les cartes SoundBlaster Live 1024 et les modèles à base de Vortex 2 (VideoLogic Sonic Storm et Diamond MX300 par exemple), le choix vous revient, puisque ces cartes sont très proches en termes de qualité (voir Joystick n° 107). Malheureusement, la plupart des magasins ne proposent que les modèles de chez Creative Labs.

Config 1 : SoundBlaster Live 1024 ou Aureal Vortex 2, environ 450 F TTC
Config 2 : SoundBlaster Live 1024 ou Aureal Vortex 2, environ 450 F TTC
Config 3 : SoundBlaster Live ! complète, environ 1 400 F TTC

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.

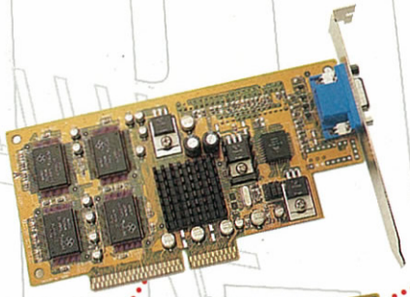
La carte vidéo

Point crucial dans tous les PC de joueurs, la carte vidéo est actuellement un des éléments les plus difficiles à choisir. Matrox G400 Max, Ultra TNT2 ou carrément un modèle à base de GeForce 256 ? Comme d'habitude, le porte-monnaie décidera. Et tout va se compliquer dans les semaines qui viennent avec les nouveaux modèles de 3dfx (Napalm), d'ATI (Rage Fury Maxx) et S3 (Savage 2000) !

Config 1 : 3dfx Voodoo3 3000 AGP, 16 Mo de RAM, environ 900 F TTC ou Guillemot Xentor AGP, 16 Mo de RAM, environ 750 F TTC

Config 2 : Matrox G400 Max AGP, 32 Mo environ 1 800 F TTC ou Xentor 32 AGP Guillemot, 32 Mo de RAM, environ 1 200 F TTC

Config 3 : 3D Blaster Annihilator de Creative Labs ou Guillemot 3D Prophet, entre 1 950 F TTC et 2 200 F TTC





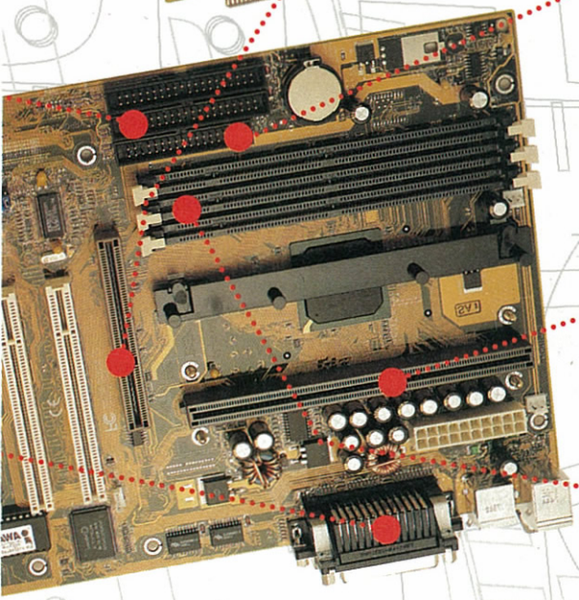
Le lecteur de DVD-Rom/CD-Rom

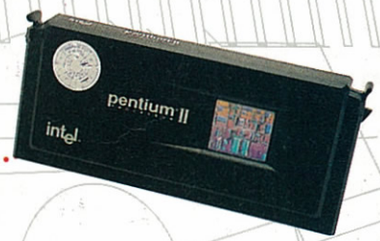
Les derniers lecteurs de DVD-Rom permettent généralement de lire les CD-Rom en 32X ou 40X. Le Pioneer DVD 114T (insertion par tiroir) vient remplacer le 103 en haut de gamme. Il lit les DVD en 10X et les CD en 40X. Attention, il semblerait qu'il pose problème côté dézonnage pour la lecture de films.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 40X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 : Lecteur de DVD IDE Pioneer 114T (10X et 40X), environ 800 F TTC

Config 3 : Lecteur de DVD SCSI Pioneer U03S (6X et 32X), environ 1 000 F TTC





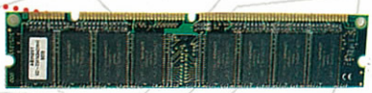
Le processeur

Le choix se résume entre AMD et Intel, avec un problème de gamme chez chaque constructeur : K6-3 ou K7 chez AMD, Celeron ou PIII chez Intel. Les meilleurs rapports performance/prix pour le jeu sont maintenant dans le camp d'AMD, et l'arrivée de cartes mère K7 performantes renforce encore l'attrait d'une solution à base de processeur Athlon.

Config 1 : Celeron 500 (socket 370), 1 100 F TTC environ

Config 2 : Athlon 500 ou Pentium III 500, environ 1 600 F TTC

Config 3 : Pentium III 600 MHz (environ 3 600 F TTC) ou Athlon 650 MHz (environ 4 000 F TTC)



La RAM

Enfin ! Les prix de la RAM amorcent doucement mais sûrement une baisse qui tombe à pic pour les achats de Noël. On risque de ne pas retrouver les niveaux de prix ultra-bas de cet été, mais les choses redeviennent à peu près normales. N'oubliez pas qu'il vaut mieux dépenser plus et être certain de la qualité de sa RAM : acheter de la marque (Samsung, Micron, etc.), ça limite les problèmes !

Config 1, 2 et 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz/133 MHz, de 1 150 F à 1 400 F TTC selon les magasins et la marque.

La carte mère

La solution d'un PC à base d'une carte mère Super Socket 7 est maintenant à proscrire. Tout nouveau PC digne de ce nom devra disposer d'une carte mère équipée d'un chipset Intel BX ou compatible, voire i820 quand ce produit sera enfin disponible. Seul ce dernier permettra une évolution de la machine à moyen terme vu qu'il est censé remplacer le BX. Du côté des cartes mère Slot A destinées à accueillir un Athlon d'AMD, Asus a fait un très bon boulot avec la K7M.

Config 1 : Abit BH6 (Slot One), environ 700 F TTC ou MSI 6163 (Slot One) environ 700 F TTC

Config 2 : Abit BX6 2.0 (Slot One), environ 850 F TTC

Config 3 : Abit BE6 2.0, environ 1 100 F TTC (Slot One + UDMA66) ou ASUS P3B-F environ 1 000 F TTC



Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois, n'hésitez donc pas à investir. En plus, c'est un des éléments clés de votre machine !

Config 1 : 17 pouces Iiyama A702HT environ 2 500 F TTC ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC.

Config 2 : 17 pouces Iiyama A702HT environ 2 500 F TTC ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 3 : 19 pouces Mitsubishi Pro 900U environ 4 200 F TTC ou 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 200 F TT

MATOS

DELCO

PAR GABRIEL LOPEZ

C'est le Delco

Spécial dédicace... À tous les traqueurs d'images/seconde... À tous les chasseurs de Benchs, de 3DMarques et autres gibiers de performances... À tous les nouveaux accros micro, les adorateurs d'entrailles d'ordi, les empileurs de ventilos... Les curieux, ou simplement les amateurs d'eupgrède ardouère. Joueur, joueuses... Apprivoisez le pingouin tapi dans l'étrange boîte soufflante ! Envoyez questions, suggestions, etc. à : C'est Le Delco, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

MUSCLER UN PC DOTÉ D'UNE CARTE MÈRE TX97

Malgré l'évolution technique rapide, l'amélioration d'un PC par échange du microprocesseur, reste envisageable pour les cartes mère « Socket 7 » vieilles de 2 à 3 ans. En effet, les processeurs Super Socket 7 actuels (principalement tous les AMD K6-2 et K6-3) sont compatibles du point de vue brochage avec les anciens Pentium MMX et les premiers K6. Très bien, me direz-vous... mais remplacer un vieux Pentium 133 ou un K6 166 pour plafonner à une vitesse de 200 ou 233 MHz, parce que le meilleur multiplicateur de fréquence reconnu par votre carte mère est un piètre X 3 ou X 3.5, ce n'est pas très excitant. Oui, mais...

- Il existe une manière de contourner cet obstacle : les processeurs AMD ne sont ni bridés sur la fréquence de bus frontal, ni sur le multiplicateur de fréquence, et, American Device s'étant aperçu que plus personne n'employait le X 2 (et pour cause, qui voudrait d'un PC à 133 ou 200 MHz ?) a judicieusement détourné l'interprétation de ce multiplicateur en X 6, dans ses processeurs K6-2 ou K6-3 de fréquence égale ou supérieure à 400 MHz. En clair, vous mettez les cavaliers de votre carte mère sur la position « multiplié par 2 », ce qu'un K6-2 400 comprend comme l'ordre de multiplier par 6 la fréquence de son horloge interne, soit 6 X 66 MHz (les cartes mères de la génération des TX97 ne proposent généralement que 3 vitesses d'entrée horloge processeur : 66, 75 et 83 MHz). Avec une fréquence bus frontal de 66 MHz, vous voilà équipé d'un processeur à 400 MHz.
- Notez que les K6-2 et 3, processeurs initialement prévus pour fonctionner avec un bus frontal de 100 MHz, acceptent fort logiquement des fréquences de bus inférieures (aucun besoin de se procurer un CPU en version spéciale bus 66 MHz).
- Rien n'empêche d'échanger le processeur avec un K6-3 400 pour profiter de performances encore supérieures, si ce n'est que ce processeur est plus gourmand en énergie, et que le régulateur de tension de votre carte mère, et même le bloc alimentation du boîtier, risquent de ne pas être à la hauteur (1).
- Autre point à vérifier, pour installer convenablement un K6-2 : la disponibilité d'une alimentation processeur en « double plan » (« split ou dual voltage »). Ceci, car tous les processeurs à partir de la génération des Pentium MMX et donc les K6-2, utilisent deux tensions d'alimentation : une pour le « cœur » processeur et une autre tension plus élevée pour les « entrées/sorties ». Dans le cas des cartes mère Asustek TX97 capables de fonctionner en mono-tension comme en bi-tension, il y a juste le cavalier de tension cœur processeur à mettre sur une valeur comprise entre 2,1 V et 2,5 V (valeur limite mais acceptable qui, de toute manière, est la plus basse possible sur le modèle de carte mère TX97 standard, le modèle TX97L dispose lui d'un 2.2 V encore plus adéquat). La tension des entrées/sorties est alors automatiquement mise à 3,6 V (acceptable également, 3,3 V étant l'idéal). Si votre carte n'est pas une TX97, il existe parfois un cavalier pour régler la tension « entrées/sorties » (I/O Voltage).
- Comme l'alimentation processeur risque de manquer de marge (car les blocs alim et les cartes mère d'il y a 2 ans fournissaient moins d'ampérage que de nos jours (2)), il est donc préférable de se fournir une version récente « basse consommation » du processeur K6-2 (opter en priorité pour un K6-2 400 AFR, ou un modèle « AFX » de préférence, plutôt qu'un 400 AHX). Côté K6-3, il n'existe pas encore de version « basse consommation » mais ce sera probablement le cas à l'avenir.
- Bien entendu, il faudra soigner la partie refroidissement du K6-2 (spécialement si ce dernier fonctionne en 2.5 V). Pour finir n'oubliez pas que si votre machine est encore équipée de Windows 95 OSR2, ce dernier comporte un bug qui le fait « planter » assez souvent avec les processeurs AMD de fréquence égale à 350 MHz et systématiquement aux fréquences supérieures. La démarche à suivre étant alors de se fournir le patch de correction sur le site Internet de Microsoft ou sur celui d'AMD (AMDK6UPD.EXE disponible sur **www.amd.com/support/software.html**), de commencer par l'installer avec votre vieux processeur plus lent, et seulement alors de débrancher et démonter le PC pour monter le nouveau processeur.
- Évidemment, une fois l'échange de CPU effectué et l'ordinateur redémarré, votre BIOS risque de mal reconnaître le nouveau processeur, par exemple un Pentium 400 ! Dans la majorité des cas, cela ne pose pas de problème de fonctionnement. Le processeur n'étant peut-être pas exploité au mieux de ses possibilités, mais déjà bien plus rapide que votre précédente puce. Si vous êtes courageux, vous avez la possibilité de faire un flashage du BIOS avec la dernière version disponible sur le site Internet du constructeur de votre carte mère (voir Delco Joy n°109 à ce sujet). Vous voilà prêt à redonner du souffle pour pas cher à votre vieux PC...

QUEL PROCESSEUR POUR FAIRE DE LA CAO SUR PC ?

La Conception Assistée par Ordinateur, ainsi que la création d'images de synthèse, nécessitent beaucoup de calculs en virgule flottante (3), comme pas mal de logiciels ludiques en 3D. Mais en matière de jeux, certaines instructions spéciales comme le 3DNOW!, côté processeurs AMD ou SSE (anciennement KNI) pour Intel, arrivent à doper les capacités de traitement 3D du processeur. Pour une utilisation CAO et synthèse, le meilleur processeur actuel pour compatibles PC est l'Athlon d'AMD (4). À fréquence équivalente, il est plus rapide et moins cher que les dernières puces « Coppermine » d'Intel (P3E et P3EB), elles-mêmes plus véloces que les PIII classiques du point de vue calcul sur les entiers, grâce à un cache niveau 2 pédalant à la vitesse du processeur. Par contre, elles conservent une unité de virgule flottante, très proche ou identique à celle des Pentium II et III. Si vous ne disposez que d'un budget limité, le processeur avec le meilleur rapport performances/prix est certainement l'Intel Celeron qui, du point de vue virgule flottante, possède le même moteur que les PII / PIII, et reste préférable à la série des K6-2 / K6-3 d'AMD. Notez qu'en matière de calcul scientifique ou en CAO / DAO / synthèse, il faut rechercher la fréquence de fonctionnement la plus élevée possible du processeur. La vitesse du bus frontal et du bus mémoire est moins critique que pour les jeux en 3D, très exigeants en matière d'affichage.

PROBLÈMES DE VITESSE DU MODEM DUS À LA LIGNE ?

En effet, la qualité de la ligne joue sur votre vitesse de connexion (mais ce n'est pas le seul facteur de ralentissement, hélas), surtout avec les modems les plus rapides de type V.90/X2. Un taux de transfert normal (entre 2 modems) devrait se situer dans une plage de 40 Ko/s à 46 Ko/s environ). Si votre modem passe automatiquement à des vitesses inférieures, c'est qu'il rencontre des erreurs de transmission parfois dues à la ligne. Essayez déjà de déconnecter tous les autres appareils reliés à cette même ligne, et susceptibles de créer des perturbations (autres modems, téléphones, répondeurs...). À ce sujet, notez qu'il faut toujours connecter directement votre modem sur la prise PTT du mur, et pas sur une des prises de renvoi qui se trouvent sur certains FAX, répondeurs... Connectez-vous en direct, sans rallonge, juste avec votre modem (une rallonge trop longue peut affaiblir les signaux et donc très bien diminuer la vitesse de transfert du modem). Si les choses s'améliorent, reconnectez les autres appareils les uns après les autres, jusqu'à détecter le fautif. Notez qu'un mauvais contact électrique entre prises téléphoniques gigognes peut aussi générer ce défaut. Si les ennuis semblent venir de la ligne elle-même, cherchez parmi les causes suivantes : prise téléphone mal montée, câble de téléphone longeant un fil secteur, câble téléphonique percé par un clou ou une agrafe, gros appareil électroménager mal anti-parasité et proche...). Il existe un moyen assez simple de se faire une idée de la qualité de ligne : débranchez votre modem, et reliez à la place un unique téléphone. Décrochez et appuyez sur un chiffre du cadran (par exemple 0) pour éliminer la tonalité d'appel, puis écoutez attentivement : vous ne devriez rien entendre de spécial. Si vous entendez un bourdonnement ou un souffle important, il peut être provoqué par le passage de la ligne téléphonique près de câbles secteur ou d'appareils électriques (halogène, etc.). Des craquements fréquents sur la ligne sont aussi mauvais signe, souvent liés à des histoires de mauvais contact électrique. Dans le cas où vous n'avez pas réussi à cerner le fautif, l'anomalie est peut-être entre votre domicile et le central téléphonique : il ne reste alors qu'à contacter France Telecom.

COHABITATION DE DEUX CARTES 3D ?

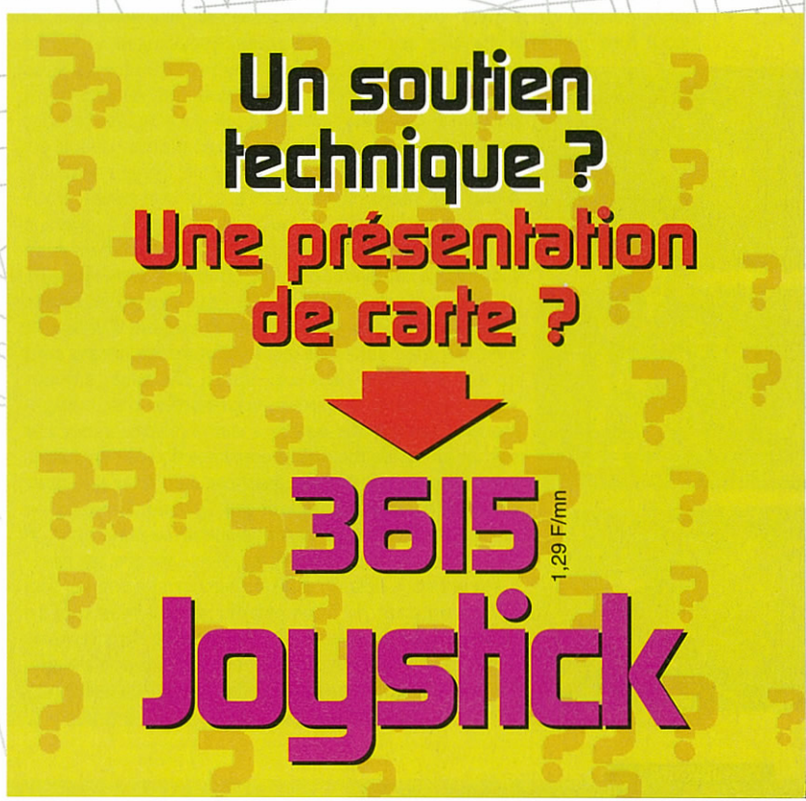
Dans votre cas (TNT et Voodoo 2), il est possible de faire cohabiter ces deux cartes vidéo. Vous ne devriez pas avoir de problème de conflit de drivers. Le fait que la Voodoo 2 ne dispose pas d'une partie affichage 2D devrait même rendre les choses encore plus faciles. L'intérêt de ce type de configuration est la possibilité d'utiliser le mode « Glide » de la Monster 2 avec les vieux jeux, car sous Direct3D, la TNT dispose de beaucoup plus de possibilités. Normalement, le simple fait de lancer un jeu en mode Glide fera automatiquement appel à votre Monster 3D2. De plus, dans beaucoup de jeux actuels, il suffit simplement de choisir dans les options vidéo, le pilote de la carte désirée pour l'affichage. Pour choisir l'affichage en mode OpenGL, même technique : validez le driver OpenGL nécessaire à la carte que vous désirez employer, dans les options de votre jeu (en général, le driver pour la 3dfx s'appellera quelque chose comme « 3dfx OpenGL » ou « 3dfx Minidriver », alors que le pilote de la TNT sera normalement « default OpenGL »). Pour choisir la carte en Direct3D, il existe des utilitaires permettant de commuter la carte graphique à employer par défaut, par exemple 3DCC (3D Control Center), un freeware qui commute aussi les cartes Power VR, et que l'on peut trouver dans les compilations de sharewares sur CD-Rom ou directement sur le Net. Bien entendu, votre carte TNT sera la carte vidéo par défaut au démarrage.

(1) Si votre PC utilisait précédemment un K6 233 de première génération, comme sa forte consommation électrique est proche de celle d'un K6-3 400, il y a quelques chances que l'alimentation tienne le coup.

(2) Vu les consommations maximales élevées des dernières générations de microprocesseurs (un K6-3 450 consomme 13 ampères sous 2,4 V ; un Intel PIII 600B environ 17 A sous 2.05 V ; un K7 700 pompe autour de 50 W, ce qui fait environ 30 ampères sous 1,6 V !!!), il vaut mieux choisir un boîtier de PC équipé d'un bloc alim 250 W au minimum, ou mieux 300 W en cas de nouvel achat.

(3) La virgule flottante est une partie du microprocesseur spécialisée dans tous les calculs sur les nombres réels qui regroupe les fonctions scientifiques les plus usuelles (sinus, fonctions trigonométriques, racines carré, logs, etc.) microcodées directement sur le silicium. Anciennement (avant le i8486), elle existait sous la forme d'une puce facultative appelée coprocesseur arithmétique, distincte du processeur principal. Ce dernier ne savait calculer qu'avec des nombres entiers. En cas d'absence du coprocesseur, tout calcul scientifique ou sur des « nombres à virgule » était entièrement fait par logiciel, avec la lenteur qui en découlait.

(4) Pendant longtemps, Intel à proposé des puces nettement meilleures pour les applications de CAO, avec ses Celeron, Pentium II ou III ; mais cet équilibre qui s'était instauré entre les processeurs AMD, un peu plus puissants dans les calculs sur les entiers (et donc la bureautique), et les CPU d'Intel nettement plus rapides pour tous les traitements en virgule flottante, a été ébranlé par l'arrivée de l'Athlon. La « virgule flottante » de ce processeur est enfin « pipelinée », tout comme les processeurs Intel (pipeline à 15 niveaux, contre 12 pour un PIII). De plus, elle comporte 3 unités capables de calculer simultanément (contre 2 pour les PII/PIII, avec en fait une seule unité de traitement entièrement « pipelinée »). Bref on obtient grosso modo une rapidité de 20 à 30 % supérieure à un CPU Intel fonctionnant à la même fréquence ; et ce, avec des logiciels optimisés pour les processeurs Intel. L'écart de performances pourrait donc encore se creuser, si les développeurs apprennent à bien tirer parti des points forts de l'Athlon.



NETNE

Ultima Online et Everquest n'ont pas été commercialisés en France autrement que par la voie parallèle et usurière de l'import. Asheron's Call risque de suivre la même voie. Bof, pendant que les ricains s'admirent le nombril dans un miroir, on continue à se marrer dans le Tiers Monde avec Mankind, Unreal Tournament ou le très omniprésent Half-Life et ses mods innombrables.

iansolo@joystick.fr

CALL ME LATER

La bêta d'Asheron's Call, le jeu de rôle en ligne de Microsoft, s'est terminée en apothéose. Après l'annonce de la fin du monde symbolisée par une comète descendant dans le ciel, les 6 000 joueurs connectés virent débouler dans les villes principales des monstres de plusieurs dizaines de mètres de haut, des sortes de King Kong, écrasant à qui mieux mieux chevaliers et magiciens dans un grand feu d'artifice final. Dès lors, Asheron's Call est sorti en version commerciale aux États-Unis. Par contre, Microsoft n'a pas pu encore nous donner une date de sortie en France. L'éventualité de serveurs européens n'a pas davantage été confirmée. Comme nous ne désespérons pas de le voir débouler sous nos latitudes (c'est-à-dire autrement qu'en version import à 10 pétroroupies la boîte) nous en recauserons dès que Maître-du-Monde Inc. aura impacté le potentiel du marché de la vieille Europe. Pfffff...

http://www.zone.com/asheronscall



STARPEACE

L'une des toutes prochaines évolutions des jeux en réseau est le Massive Online Game, déjà inauguré par Ultima Online et dans de plus grandes largeurs par Mankind (35 000 joueurs enregistrés, tout de même). Oceanus, une société de développement canadienne, vient de commencer le bêta-test public de Starpiece, un Sim City futuriste se déroulant dans un futur proche. Le principe est assez excitant : en tant que VIP (bourgeois, vedette de ciné, notable, télé-évangéliste ; rayez les mentions inutiles), vous vous voyez offrir une bourse de 600 millions de francs pour faire évoluer la ville. Bien entendu, vous pouvez tout claquer au bordel ou en Kinder Bueno, mais si le jeu vous intéresse, vous pourrez tenter de faire fructifier tout ceci en vous bombardant promoteur immobilier, négociant... en fait tout ce que vous voudrez. L'un des buts ultimes du jeu est d'entrer en politique pour tenter de devenir le maire d'une des villes. Mieux encore, si le bon peuple vous aime autant que cela, le gouvernement vous donnera la possibilité de créer de nouvelles cités privées. À ce moment, la compétition se fera contre les autres joueurs déjà honorés de cette façon et vous mettra en bonne place pour briguer le poste de Président. On le voit bien, les possibilités de jeu sont assez immenses tant qu'il y a à faire dans ces villes. De plus, suivant votre notoriété, on pourra vous confier des « assignments » (en fait des quêtes à remplir) vous apportant soit un joli tas de fric, soit la confiance de vos supérieurs. Les auteurs du jeu n'ont pas honte de citer quelques titres célèbres comme Railroad Tycoon, Sim City ou Capitalism. Starpeace devrait pouvoir se jouer avec un bon millier d'autres joueurs, et mieux encore, les développeurs sont déjà en train de bûcher sur une version 3D permettant de nous balader dans la ville où l'on habite, à pied ou même en limousine, de discuter avec d'autres VIP ou tout simplement avec le bon peuple. Tous les renseignements au http://www.starpeace.net/





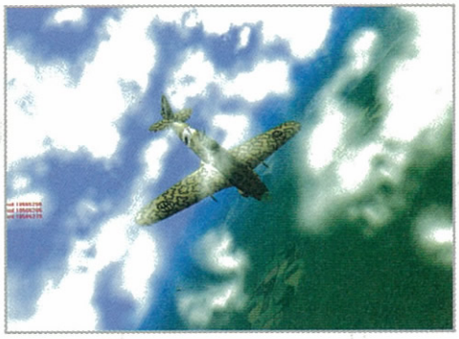




codes solutions Astuces
TOUTES LES NOUVEAUTÉS & LES JEUX ANCIENS
3615 JOYSTICK
2,23 F/MN

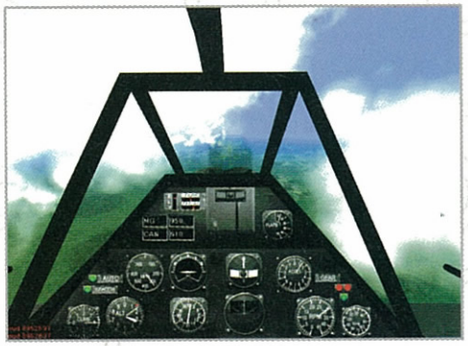
WS





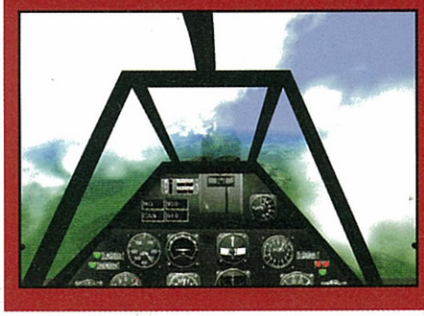
ACES HIGH

Pour les amateurs de simulations, le jeu online du moment est Aces High (depuis le 28 octobre) en bêta ouverte, et par conséquent encore gratos. Le jeu est accéléré 3D, ce qui est encore bien rare pour les simulations online, et autorise, à l'instar d'Airwarrior et autres compères, un jeu offline pour s'entraîner. Tout ceci au http://www.hitechcreations.com/.
Autre concurrent, mais cette fois de Microsoft, Fighter Ace II qui vient sur la zone en bêta test (www.zone.com).



NE DITES PAS À MA MÈRE QUE JE JOUE AUX JEUX VIDÉO, ELLE ME CROIT FACTEUR

Quoi qu'en pensent ceux qui « n'aiment pas », le monde des jeux prend de l'importance à une vitesse exponentielle. Preuve en est les tournois organisés par les CPL. CPL (initiales de Cyberathlete Professionnal League) a tout bonnement pour but de promouvoir le jeu à un niveau professionnel, en organisant des tournois de qualification pour de massives LAN arenas. Mais le délire ne s'arrête pas là, loin s'en faut : CPL fait l'apologie du jeu vidéo, affirmant par exemple que celui-ci est beaucoup plus égalitaire que les sports, puisque tout le monde peut y participer, sans restriction de sexe ou d'âge. On pourrait croire que ces paroles proviennent d'un individu à l'enfance malheureuse, seulement voilà : la chose a déjà pris tournure. Lors de la LAN arena qui s'est tenue au Hyatt Regency de Dallas, un joueur suédois surnommé Hakeem est reparti dans son pays natal avec 60 000 F dans sa poche. Mais le meilleur reste à venir : Angel Munoz (monsieur CPL) a annoncé, lors de cette réunion, que la prochaine grosse rencontre qui se tiendrait à Los Angeles en mars 2000 serait dotée d'une cagnote de 600 000 F. Non non, j'ai rien laissé tomber sur mon pavé numérique. Le grand gagnant repartira, lui, avec 250 000 F.



COMPLOTS @ LA MAISON

Découvrir des complots de chez soi, sans que cela prenne trop de temps, est désormais possible. Hasbro Interactive vient d'annoncer la sortie de Em@il X-com, un jeu au tour par tour basé sur la série des UFO (Terror From The Deep, Apocalypse, Interceptor). On y joue avec une vue de dessus à la manière d'un yoda stories en moins craignos. Renouant avec le thème du tout premier jeu, qui faisait autorité parmi les softs de chasse aux extraterrestres, Em@il X-com propose un jeu par courrier électronique pour les gens qui n'ont pas vraiment le temps de s'éclater en réseau.



INFERNO

Diablo II n'est pas encore sorti, que des sites Web commencent déjà à repeindre la chambre du petit, en attendant sa venue. C'est le cas de Diablo II Inferno, qui peut se trouver ici : http://www.d2inferno.com/. Sur ce dernier, des news regroupant toutes les infos et rumeurs courant sur le jeu, des sondages mais aussi des articles très complets sur le futur hit de Blizzard.

EVERQUEST 1.5

Après l'immense succès qui a secoué le monde online, Everquest va s'enrichir d'une jolie extension bien bourrée de toutes sortes de choses. On y trouvera donc, entre autres, un nouveau continent, une vingtaine de nouvelles aventures dans des zones très diverses (lacs, jungles, cryptes, donjons et châteaux souterrains), une nouvelle race jouable (l'homme lézard), de nombreux nouveaux monstres (reptiles, dragons gris, scorpions géants), des « effets spéciaux » (tremblements de terre, explosions diverses) et j'en passe. Le nouveau monde comprendra trois fois plus de polygones que dans Everquest version de base, ainsi que des textures beaucoup plus grosses. Peut-être serait-il grand temps de commercialiser ce jeu en France... http://www.station.sony.com/everquest/kunark/



DES TAS DE GENS ENSEMBLE

Robert Lemos, journaliste à Ziff Davis, nous a pondu un article sur les jeux online, disponible au : http://www.zdnet.com/zdnn/stories/news/0,4586,2384325,00.html?chkpt=zdhpnews01. Dans ce dernier, on apprend tout sur l'aspect financier des jeux online. Mais ce sont plus particulièrement les chiffres qu'il communique qui sont intéressants. On y découvre ainsi que Ultima Online a attiré 140 000 joueurs, passant en moyenne 20 heures par semaine sur UO. Les revenus générés s'élèvent ainsi à 8 millions de francs par mois, qui vont dans la petite bourse d'Origin Systems. Everquest compte, quand à lui, 150 000 comptes actifs et on peut trouver environ 50 000 joueurs à une heure de bourre. À la vue de ces chiffres, je me demande bien ce qui peut empêcher les développeurs d'ouvrir des sites en Europe, immédiatement après la commercialisation du jeu.



MIDWAY, REVIENS !

Pour attirer du monde sur leurs pages, les gars de chez Midway viennent de signer un accord de partenariat avec Shockwave pour porter leurs grands classiques online. C'est ainsi que l'on pourra rejouer à Joust, Defender ou même Moon Patrol (bizarrement mon favori), tout en leur générant des hits. On précise aussi que les deux parties essayeront de renvoyer les connectés sur la page de l'autre. Que j'aime lorsqu'on annonce la couleur au début du jeu !
http://www.midway.com



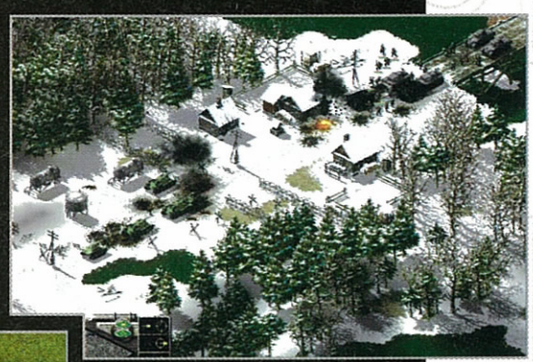
PAS VU, PAS CRACKÉ

Microsoft s'est réveillé comme un vieil ours qui hibernait. Après les multiples attaques, tant de la concurrence que des hackers critiquant la sécurité de ses produits et mettant en évidence les failles concernant la sécurité des softs de Billou, la firme de Redmond a décidé de se refaire une virginité en défiant nos copains les piratins. La méthode, très simple, cent fois éprouvée, consiste à mettre en ligne un serveur Windows 2000 à l'extérieur de l'abri des firewalls, et à attendre que quelqu'un vienne le cracker. Seulement voilà, le serveur a tout bonnement crashé et a été totalement indisponible pendant toute la semaine du « concours ». Du coup, tout le monde hurle au scandale, tous, y compris la communauté Linux, qui accuse Microsoft d'avoir utilisé les sentiments des groupes anti-Windows pour se faire de la publicité. Oui, c'est toujours rageant de voir qu'il y a plus intelligent que soi.

SUDDEN STRIKE

Et si le futur hit du jeu réseau en stratégie temps réel n'était pas une nouvelle mouture de Kingdoms ou de Age of Kings, mais bel et bien un jeu ayant pour thème la Seconde Guerre mondiale ? Après tout, Commandos et Hidden and Dangerous ont bien marché, et pas seulement dans le cercle très fermé des clubs d'anciens résistants ou de GI vétérans.
Toujours est-il que Sudden Strike offre une alternative intéressante au wargame, avec des maps isométriques qui rappellent diablement Commandos pour leur style et leur grande beauté. En voyant les screenshots, y a bien peu de chance pour que ce jeu ne cartonne pas, plus spécifiquement en réseau où sa technologie lui permet, d'après ses développeurs, de jouer avec des armées comprenant un millier d'unités :
http://www.suddenstrike.de/.









POLICE MENOTTES PRISON

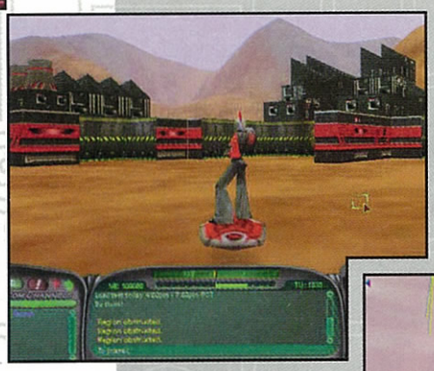
Qu'il est bon, parfois, de voir que les individus qui prennent l'initiative de collecter des renseignements sur leurs semblables, dans un but purement commercial, se retrouvent avec de gros ennuis judiciaires sur les bras. L'auteur de ce méfait est cette fois-ci Real Networks qui s'est vu accusé par un groupe d'utilisateurs de leur avoir attribué un numéro d'identification personnel et d'avoir secrètement collecté des informations sur eux, via leur software Realjukebox. La compagnie est donc accusée de délits fédéraux, pour avoir violé entre autres la loi sur les fraudes informatiques et les abus, et une demi-douzaine d'articles protégeant l'anonymat des consommateurs.

TELEX

Le nombre d'utilisateurs Internet adultes, aux États-Unis, vient de passer les 100 millions de connectés. Pour mémoire, ils n'étaient que 65 millions mi-1998.

10SIX

Décidément, cela ne cessera donc jamais de bouger, et les Massive Online Games (jeux en réseau sur des serveurs dédiés à plus de 300 joueurs) n'arrêteront pas d'apparaître. Cette fois-ci encore, un jeu de colonisation spatiale, assez semblable à un Battlezone dans l'apparence. Conçu par Segasoft, 10six sera en bêta publique et ouverte à l'heure où vous lirez ces pages via Heat, au http://www.10six.com/test/.







TELEX

Pour tous ceux qui se passionnent pour le futur Planetscape : Torment, voilà un petit lien portant sur le jeu version papier déjà existant : http://www.mimir.net/

JAMAIS EN HIVER



Le site officiel de Neverwinter Nights (se trouvant étrangement au www.never-winternights.com) est updaté à un rythme de plus en plus rapide. Depuis ma dernière visite, le langage des scripts a été clarifié par les développeurs, mais on ne trouve toujours pas de nouvelles sur le Solstice Toolset, noyau du jeu qui pourra permettre aux maîtres de jeu de scénariser un monde.



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

1937 SPIRIT OF SPEED vf	329
AGE OF EMPIRE 2 vf	335
AGE OF WONDERS vf	335
BATTLE ZONE 2 vf	289
CANAL + FOOTBALL 2000 vf	289
CLOSE COMBAT IV vf	325
CODENAME EAGLE vf	335
DAIKATANA vf	335
DIABLO 2	TEL
EAST FRONT 2	335
EXCESSIVE SPEED vf	249
FIFA 2000 vf	335
FLANKERS 2.0	325
FLIGHT SIMULATOR 2000 vf	399
FLIGHT UNLIMITED 3	335
FOOTBALL MANAGER 2000 vf	289
FREESPACE 2 vf	319
GABRIEL KNIGHT 3 vf	329
GRAND PRIX WORLD vf	289
GUERILLA jd alliance 2 vf	329
HALFLIFE: Opposing force vf	199
INDIANA JS machine infernal	335
LA ROUE DU TEMPS vf	329
LES 24H DU MANS vf	279
LES FOURMIS vf	
LINKS LS 2000	329
MONOPOLY 2 vf	289
NATIONS WW2 FIGHTERS vf	329
NBA 2000 vf	335
NOCTURNE vf	335
OPERATIONAL ART OF WAR 2	335
PANZER ELITE vf	329
PHARAON vf	329
PHOENIX	249
PLAYMOBIL HYPE:time quest vf	289
POLICE QUEST SWAT 3 vf	329
PRO PINBALL Fantastic journe	245
QUAKE 3	329
RALLY CHAMPIONSHIP 2000 vf	335
REVENANT vf	335
SEGA RALLY 2 vf	315
SEPTERRA CORE	329
SEVEN KINGDOMS 2 vf	329
SHADOW COMPAGNY vf	329
SILENT HUNTER 2	329
SOLDIERS OF FORTUNE	289
STAR UP vf	329
SUPREME SNOWBOARDING vf	279
SYSTEM SHOCK 2 vf	335
THE LONGUEST JOURNEY vf	329
THEME PARK WORLD vf	335
TOMB RAIDER 4 vf	335
TONIC TROUBLE vf	289
UEFA MANAGER 2000 vf	279
ULTIMA ASCENSION vf	335
ULTIMA ONLINE SECOND AGE	199
UNREAL TOURNAMENT vf	329
URBAN CHAOS vf	335
X BEYOND THE FRONTIER	289

101 AIRBORNE JUIN 44 vf	199
ABOMINATION vf	335
AGE OF EMPIRES GOLD vf	199
ALIEN VS PREDATOR vf	319
ANNO 1602 vf	249
ARMORED FIST 3 nf	289
ARMY MEN 2 vf	289
ATLANTIS 2 vf	335
BALDUR ' S GATE DELUXE vf	379
BATTLE OF BRITAIN vf	329
BLACKSTONE CHRONICLES vf	199
BRAVEHEART vf	329
C&C TIBERIAN SUN vf	349
CAESAR 3 vf	199
CARMAGEDDON 2 vf	319
CASTROL HONDA 2000 vf	289
CHESS MASTER 6000 vf	289
CIV 2 : TEST OF TIME vf	289
CIVILIZATION call to power vf	199
COMMANDOS 1 + 2 vf	289
CORSAIRS vf	279
CROISADES 2000 vf	319
DARK PROJECT la guilde vf	199
DARKSTONE vf	335
DEFIANCE I WAR 2 vf	195
DELTA FORCE vf	329
DIABLO + HELLFIRE nf	169
DISCWORLD NOIR vf	335
DRACULA RESURRECTION vf	319

DRAKAN vf	325
DRIVER vf	325
DUNGEON KEEPER 2 vf	329
EPISODE 1:menace fantome	299
EPISODE 1:racer vf	299
EUROPEAN AIR WAR vf	199
EXTREME BIKER Torronteras vf	245
FALCON 4 vf	199
FIGHTER SQUADRON vf	319
FIGHTING STEEL nf	335
FLEET COMMAND vf	329
FLY vf	349
FORCE 21 vf	289
FRONT DE L'OUEST nf	319
GP 500 vf	329
GRIM FANDANGO vf	199
GRAND THEFT AUTO vf	169
GRAND THEFT AUTO +London	289
GTA LONDON	169
GTA 2 vf	329
GUY ROUX MANAGER 99 vf	289
HALFLIFE vf	265
HEAVY GEAR 2 nf	329
HEROES MIGHT & MAGIC 3 vf	335
HIDDEN & DANGEROUS vf	325
HOMEWORLD vf	319
IMPERIALISME 2 vf	199
INTER FOOTBALL 2000 vf	239
JEDI KNIGHT GOLD vf	199
KINGPIN vf	329
L'AMERZONE vf	249
L ' ENTRAINEUR 3 vf	319
LEGENDS OF FORESIA vf	289
LULLA : VIRTUAL BABE	189
MACHINES vf	249
MAX 2 vf	199
MECH WARRIOR 3 vf	285
MIDTOWN MADNESS vf	289
MIG ALLEY vf	329
MIGHT AND MAGIC VII vf	335
MONACO GRAND PRIX R2 vf	199
MONKEY ISLAND 1+2+3 vf	199
NEED FOR SPEED 4 vf	329
NHL 2000 vf	335
Official formula 1 racing vf	319
OPERATION PANZER vf	199
OUTCAST vf	335
PANZER COMMANDER vf	249
PANZER GENERAL 3D vf	329
PAVILLON NOIR vf	329
PEOPLE GENERAL vf	199
PIZZA SYNDICATE vf	289
PRINCE OF PERSIA 3D vf	325
PRO PINBALL USA +timeshock	195
QUEST FOR GLORY V vf	289
RAILROAD TYCOON 2 vf	325
RAILROAD TYCOON 2 scén vf	149
RAINBOW 6 + scénario vf	299
RAVE E JAY 2 vf	239
RAYMAN 2 vf	329
RE-VOLT vf	279
RED GUARD vf	289
REQUIEM nf	329
RESIDENT EVIL 2 vf	289
ROGUE SPEAR vf	329
ROGUE SQUADRON vf	199
ROLLCAGE vf	199
ROLLER COASTER TYCOON vf	289
SANITARIUM vf	199
SETTLERS 3 vf	199
SETTLERS 3 MISSIONS vf	149
SHADOWMAN vf	329
SILVER vf	289
SIM CITY 3000 vf	329
SIN: WAGES OF SIN	199
SORTILEGES vf (rage mage 2)	289
SOUL REAVER vf (legacy kain)	335
STARCRAFT vf	269
STARCRAFT: BROODWARS vf	195
STARFLEET COMMAND vf	335
STARSIEGE vf	289
SPORTS CAR GT vf	319
TELEFOOT MANAGER vf	289
THE NOMAD SOUL vf	335
TOMB RAIDER 3 vf	289
TOTAL KINGDOMS vf	319
TRICKSTYLE vf	319
WARGAMERS 1813Napoleon	329
WARZONE 2100 vf	335
WORLD WAR 2 FIGHTERS vf	335
WORMS:3 ARMAGEDDON vf	289

*nouveautés : nous contacter pour disponibilité

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



AGE OF KINGS



DIABLO 2

CD PROMO

99 F

ARMOR COMMAND vf
ARMORED FIST 2 nf
ARMY MEN vf
BATTLE ISLE 4 vf
BATTLE ZONE vf
BOUCLIERS DE QUETZACOATL vf
BYZANTINE vf
CAESAR 2 vf
CAPITALISM vf
CASTROL HONDA SUPERBIKE
COMANCHE 3 vf
CONSPIRACY vf
DARK COLONY vf
DARK EARTH vf
DARK FORCES + REBEL ASSAULT vf
DARK REIGN vf
DAY TENTACLE + SAM & MAX vf
DIABLO nf
EVOLUTION vf
F1 GRAND PRIX 2 vf
F1 RACING SIMULATION vf
F22 LIGHTNING 2 nf
FLYING CORPS vf
FOOTBALL MANAGER 99 vf
FRONT DE L EST nf
FULL THROTTLE + INDY 4 vf
GEX 3D vf
GREAT COURTS 3 vf
GUY ROUX MANAGER 98 vf
HEART OF DARKNESS vf *
HEAVY GEAR nf
HEROES Might & Magic 2 vf
IMPERIALISME vf
INCOMING 3D vf
INTERSTATE 76 vf
JEDY KNIGHT vf
JETFIGHTER 3 DELUXE vf
KING QUEST 8 vf
KYRANDIA 2 vf
LE CINQUIEME ELEMENT vf
LEISURE SUIT LARRY 7 vf
LE TRESOR DES TOLTEQUES vf
LES MYSTERES DE LOUXOR vf
LES VISITEURS vf
MAGIC L'ASSEMBLEE vf
MEN IN BLACK vf *
MIG 29 vf *
MIGHT AND MAGIC I à V
MIGHT AND MAGIC VI vf
MONKEY ISLAND 3 vf
MOTO RACER vf
NEED FOR SPEED 2 SE
NITRO RIDERS vf
OUTLAWS vf
POLICE QUEST SWAT 2 vf
POWERSLIDE vf
POWERBOAT vf
POWER CHESS vf
PRO PINBALL THE WEB + pinball kit
RALLY CHAMPIONSHIP vf
REBEL ASSAULT 2 vf
RESIDENT EVIL vf
RETURN TO THE PHANTOM dd
SEVEN KINGDOMS vf
SHELLSHOCK vf
SPEED HASTE vf
SPEED BUSTERS + SCARS vf
STARWARS REBELLION vf
SPYCRAFT vf
TEST DRIVE 4 vf
TOMB RAIDER PRENIUM vf
TOTAL AIR WAR vf *
ULTIMATE RACE vf
UPRISING vf
V-RALLY vf *
VIPER RACING vf
WARCRAFT 2 DELUXE vf
WARGASM vf *
WARWIND 2
X-WING col + TIE FIGHTER col vf

129 F

COLIN MC RAE RALLY vf
DUNGEON KEEPER GOLD vf
JONAH LOMU RUGBY vf
FINAL LIBERATION nf
LITTLE BIG ADVENTURE 2 vf
MOTORHEAD vf
ODDWORLD vf
OPERATIONAL ART OF WAR nf
PANZER DRAGON vf
PHANTASMAGORIA 2 vf
SIERRA PRO PILOT vf
SIM CITY 2000 SE vf
STEEL PANTHERS 3 nf
THEME HOSPITAL vf
TOCA TOURING CAR vf

149 F

BUST A MOVE 2 vf
CONSTRUCTOR vf
DAGGERFALL
DROIYAN vf
FLIGHT SIMULATOR 95 vf
IRON HELIX +gratuit
JOINT STRIKE FIGHTER vf
LAST EXPRESS vf
MAX vf
MDK vf
MIA + GUERRE DES MONDES vf *
ODDWORLD : L EXODE vf
PAX CORPUS vf
SPECIAL OPS vf
TOMB RAIDER 2 vf
TOTAL ANNIHILATION vf
TOTAL MANIA +gratuit
TRACK ATTACK +gratuit
VIRTUA COP
WARBREEDS + T SHIRT vf

COMPILATIONS

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

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

COMBAT NAVALS vf 249F
man of war
wooden ships & iron men

COMBAT AERIENS vf 249F
over the reich
achtung spitfire

CLOSE COMBAT TRILOGY 289F
volume 1 + 2 + 3

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

RACING COMPIL vf 249F
screamer 2 & rally + manic karts
test drive 4 & off road + funtracks

SPORTS COMPIL vf 199F
screamer 2 + virtual pool 2
powerboat + fifi + jw snooker

ACCESSOIRES

3D PROPHET GeFORCE 256 32 mo	2190
MAXI GAMER XENTOR 32 TNT2 ultra 32m	1490
MAXI GAMER COUGAR TNT2 M64 32 m	890
MAXI GAMER PHOENIX 2 TNT vanta 8mb	590
MAXI SOUND FORTISSIMO carte son PCI	390
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b	280
MICROSOFT SIDEWINDER game pad PRO	340
SIDEWINDER FREESTYLE PRO + jeux	490
SIDEWINDER DUAL STRIKE + jeux	440
SIDEWINDER force feedback pro* + jeux	950
SIDEWINDER force feedback wheel * + jeux	1250
GRAVEUR MAXI CD-R 4X8X +carte SCSI3*	1990

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 110

COUNTER-STRIKE BÊTA 4 POUR HALF-LIFE

Mention « Doit faire ses preuves » pour cette version 4 de Counter-Strike qui ne fait pas encore l'unanimité. On espérait qu'elle serait la dernière bêta avant la finale, ce n'est pas encore le cas.

monsieur pomme de terre



La précision à longue et moyenne portée de la mitrailleuse a encore été baissée, ce qui limite son utilisation au corps à corps. Si vous êtes contraint de tirer avec cette arme de loin, tirez impérativement au coup par coup.













Sur de nouvelles cartes, une variante de Counter-Strike permet aux terroristes de poser des bombes que les contre-terroristes doivent désamorcer. Un genre de mod dans le mod, très gadget, qui ne m'a pas convaincu du tout.

Cette quatrième bêta-version de Counter-Strike est surtout l'occasion d'un vaste rééquilibrage du gameplay. Voici en vrac les modifications et nouveautés. Il est à nouveau possible de connaître le nombre de kills de tous les joueurs. Par contre, on ne peut toujours pas faire la différence, dans le tableau des scores, entre joueurs morts et vivants. Ont été ajoutés : un pistolet supplémentaire (ce qui me semble superflu), ainsi qu'un fusil de précision bas de gamme dont le prix est d'environ 2 500 $ (ce qui est bien plus intéressant). Ce fusil tire au coup par coup, recharge plus vite que l'Arctic (4/2), mais est bien moins puissant. La portée de toutes les armes a été allongée, parfois les dégâts et la précision ont été modifiés (particulièrement les tirs secondaires). Le bouclier anti-émeute qu'ils annonçaient est présent dans le programme, mais pas accessible, les développeurs n'ayant pas encore trouvé le moyen technique de le rendre imperméable aux balles ; ce qui est, vous en conviendrez, gênant. La disparition de la carte Mansion, au profit de Mansion2, est à déplorer ; elle était pourtant idéale pour s'y affronter à cinq ou moins. D'une partie à l'autre, les armes ne restent plus à terre, mais disparaissent. On gagne plus facilement de l'argent, même quand on perd. Sauver des otages devient enfin une opération intéressante, puisqu'il suffit maintenant aux contre-terroristes de faire s'échapper la moitié d'entre eux pour gagner la partie. Toujours pour les contre-terroristes : toucher un otage rapporte 500 $, le sauver 1 000 $, plus 500 $ par joueur de l'équipe s'ils gagnent la partie. Globalement, on gagne beaucoup plus d'argent dans cette version, et cela contrebalance le fait que les armes ne restent plus à terre. Par contre, la disparition des armes pose un gros problème de gameplay : quand un des deux camps gagne, ceux de l'équipe qui ont fini vivants peuvent se précipiter armes au poing, dans le camp adverse, dès le début de la partie suivante pour y tuer leurs ennemis dans l'œuf, c'est-à-dire alors qu'ils n'ont même pas eu le temps matériel de s'équiper. Enfin, et c'est certainement la contribution la plus intéressante de cette version, il est possible d'utiliser une nouvelle grenade, offensive celle-ci. Cette nouvelle venue permet entre autres des combinaisons fort vicieuses entre grenades offensives et aveuglantes. Quoi qu'il en soit, cette version 4.0 ne faisant pas l'unanimité et le serveur Linux étant sorti plus tard, je vous conseille de garder dans un coin la version 3.1, histoire de pouvoir choisir suivant votre goût et les serveurs disponibles.

INUTILE DE LA TÉLÉCHARGER :

COUNTER-STRIKE BÊTA 4 SE TROUVE DANS LE CD DE CE NUMÉRO DE JOYSTICK.


Winiped
the xmas dwarf
micro melody
lucy Lamor
El Pimiento
Charly 6
Super Derail Total
Mr Pimpy
bills
Aller toujours plus loin dans
de nouvelles expériences créatives
de jeu en ligne.
chman
on line
Voilà pourquoi le team
grandit, inspire, & déménage
dans sa nouvelle usine
à idées
cHmAn cherche des
gens polis,
joueurs & créatifs,
pour rejoindre les univers de Banja.com, de Georges Bluth, de UMP7 ... et participer au développement de contenus puissants pour Internet
en tout cas c'est du taf' !
& SO...*
*et bon, donc alors...
WELCOME!!!*
*salut.
2 Développeurs FLASH 4
1 modeleur 3D
(3DSmax, base lowface + bipède)
1 programmeur C++
(3D temps réel, kit de développement Playstation)
1 programmeur C++
(Windows, DirectX, OpenGL)
1 programmeur MAC OS
1 développeur réseau et base de données
(SQL, administration NT, ASP)
4 webdesigners
1 personne en post-production
vidéo d'animation 3d
1 game designer, rédacteur scénariste
2 chefs de projets multimédia
banja
BANJA © 99 CHMAN
Tu veux faire partie
des pionniers de l'entertainment on line ?
Tu manges du welsch &
tu dis pas de gros mots ?
nickel...
envoie ton e-book à
job@chman.com
the space boys
ZOUGA
HIP HOP
LIMA
Funk Sale
Soirée d'Inauguration des nouveaux locaux le 11/12/99
Invitations à supplier à : party@chman.com
www.chman.com
www.banja.com
cHmAn 81 rue du Pré Catelan
59110 LILLE La Madeleine FRANCE

PAS N

SPÉCIAL ANIMAUX PART II

Comme l'an passé, Pas Net nous fait revivre l'actualité animalière la plus brûlante. Chat péteur, catapulte à tortue, attelage de morues, taxidermiste de mouches. Comme vous le remarquerez, ils répondent tous « présent ! » au rendez-vous des givrés.

A STAR IS DEAD



Eddie, jeune yorkshire découvert lors d'une promenade au Parc de Saint-Cloud, avait tout pour devenir une star. Après avoir tourné dans un épisode de « Maguy », Eddie se mit à fréquenter le Poppie's, un bar branché du milieu canin. Là, il rencontra Sultan, un berger allemand que lui avait présenté son agent. En fin de carrière, déprimé, sur la mauvaise pente, Sultan avait de sérieux problèmes de drogue (il est aujourd'hui guéri et a fait une apparition récente dans « Sous le soleil »). Quoi qu'il en soit, Sultan fit goûter à Eddie ses premières croquettes à l'ecstasy. Ensuite, ce fut la descente aux enfers. Eddie est aujourd'hui décédé d'une overdose de crack. Il aurait eu 8 ans le 15 octobre de cette année.

http://www.celebritydog.com/

CelebrityDog.com

SIGNEZ DUCONZ



Quoi de plus désagréable qu'un mail inintéressant ? Assurément un mail inintéressant qui se termine par une signature en ASCII. Les plus antipathiques d'entre eux sont à cette adresse : http://www.doghause.com/ascii.html. Vous y trouverez une banque de données de centaines de dessins de chiens, chats, hamsters et autres animaux familiers en ASCII.

CE GROS TRAV' DE RINTINTIN



On ne compte plus les chiens et chats alcooliques, obèses, scatophiles, violents, drogués. On parle même d'animaux domestiques qui perdent des fortunes au casino, ou d'autres qui conduisent ivres morts et prennent l'autoroute en sens inverse. À cette adresse, vous trouverez les photos à la limite du supportable de chiens en nuisette. http://www.geocities.com/FashionAvenue/1050/

LA RÉPONSE EST « NON »

Ils fleurissent sur Internet, les cimetières d'animaux familiers. On y trouve d'émouvants poèmes, des photos, des messages de soutien. L'une de ces tombes virtuelles est à la mémoire d'une tortue du désert qui s'appelait Charlie. Son propriétaire y raconte avec amour comment il l'a trouvée dans le désert, comment ils ont partagé une saison en parfaite harmonie, comment Charlie s'est mise à perdre l'appétit, à devenir apathique. Par un petit matin blême, le propriétaire de Charlie l'a trouvée toute raide et froide dans son jardin. Elle s'était même creusée un petit trou dans la terre. Alors, il l'a mise dans une belle boîte en fer, et l'a enterrée décemment. Enfin, le propriétaire raconte que des années plus tard, il a appris que les tortues du désert hibernent. Le message se termine par cette supplique : « Me pardonnes-tu de là où tu es, Charlie ? ».

http://www.mycemetery.com/my/pet_menu.html
http://www.patsyann.com/gtds/



MARCHÉ U



Un matin, un type s'est réveillé. Il a secoué sa femme et lui a dit : « Chérie, j'ai eu une idée formidable pendant la nuit. Avec les économies de grand-mère et en hypothéquant la maison, on va fonder une société ! On sera les maîtres sur le marché de l'urine animale... Depuis le dressage de chiens et chats pour leur apprendre à pisser correctement, jusqu'à la vente de gadgets de haute technologie comme des lampes détectrices d'urine sèche. On vendra aussi des tas de produits détachants, désodorisants... Tout pour l'urine, quoi. J'ai même trouvé le nom : Planet Urine. C'est pas formidable, ma chérie ? On va devenir riches ! » L'histoire se passe aux États-Unis, évidemment.

http://www.planeturine.com/



CROÛTE DE CHIEN

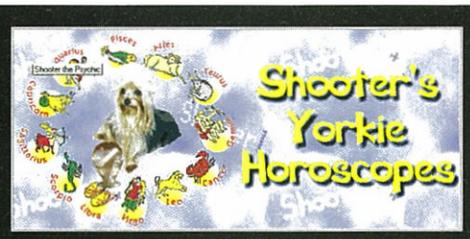


Picasso a eu sa période bleue, Georges Rodrigue a eu sa période « chien bleu ». Il est très connu. Certaines de ses toiles se vendent à plus d'un million de francs. Celle que j'ai choisie s'intitule Millénaire. Remarquez, en bas à gauche, une horloge qui symbolise le temps (je crois). Et à droite, un chien bleu avec des ailes de papillon qui symbolise la connerie (je crois).

http://www.bluedogart.com/

ET

HOROSCOPE



Amour : Attendez-vous à de gros changements dans votre vie affective, suite à une ablation des ovaires. Pensez quand même à marquer votre territoire en pissant partout.
Santé : Vous serez au zénith de votre forme, prenez soin de votre pelage, soignez votre élégance, par exemple, en vous léchant l'anus.
Travail : Possibilité de promotion le 12.
Mon conseil : La position de Saturne est plus que favorable. Profitez-en pour renifler les gémeaux du 3e décan.
http://www.shooterdog.com/astrolgy.htm



I'M NOT A

Les animaux, eux aussi, sont entrés en politique. Non, je ne fais pas allusion au chien du président diamantaire, mais à la très officielle page de la Maison Blanche, qui nous fait un tour de l'histoire animalière du lieu. On y apprendra ainsi que la fille Kennedy passait ses journées juchée sur un poney pendant que son père tentait de déclencher la Troisième Guerre mondiale, mais on y voit aussi une curieuse photo du couple Reagan retrouvant leur sac à dos en descendant de l'hélicoptère. Pour l'anecdote, le Président Reagan se serait écrié à ce moment « Mais à qui est donc ce chien ? ».
http://www.whitehouse.gov/WH/kids/html/pets.html

4 - 1 = 3



Quand on aime, on ne compte pas. Voici un site amoureusement dédié à un chien qui n'a que trois pattes. Ça doit être tellement attendrissant de le voir tomber à chaque fois qu'il tente d'uriner. De nombreux propriétaires de chiens à trois pattes se sont spontanément ralliés et ont envoyé des photos de leur compagnon amputé. En signe de solidarité, je vais amputer le mien.

http://lark.cc.ukans.edu/~kurdavis/dogfriend.html



WANTED DEAD OR ALIVE

Si, dans le monde, certains méritent l'insertion d'un fouet électrique en fonctionnement dans la bouche, ce sont bien ceux qui exploitent la misère des gens pour empocher quelques piécettes de monnaie. Pour s'en convaincre, il suffit de compter les innombrables pages proposant de retrouver votre animal perdu ou volé. À ne manquer sous aucun prétexte, la (très cyber) page de Pet FBI au http://www.petfbi.org/index.html ainsi que les avis de recherche du http://www.missingpets.com/finddog.htm parmi lesquels une annonce a attiré mon attention : « Trouvé Doxie en Caroline du Nord, 75 kilos. Semble aimer les camping-cars ». Mais est-ce un animal ou juste une grosse fille particulièrement amicale ?

220 OUAH OUAH

La page du http://www.petbehave.com/nobark.htm montre que, quoi que l'on fasse, les inventeurs auront toujours le dessus sur la nature. Le nouveau collier anti-aboiements présenté ici est tout simplement un dispositif envoyant un coup de jus dans le cou de votre animal. « Mais c'est très humain » précise-t-on. On nous apprend aussi qu'au bout d'un certain temps, le chien pourra s'en passer, tout en précisant que tous les trente jours, « il faudra renforcer les bonnes habitudes à coups d'électricité statique ». C'est idiot, pourquoi ne pas brancher le chien en permanence ?



SULTAN ! TÉLÉPHONE POUR TOI !

La dernière fois que je suis parti en balade avec mon chien, il n'a pas arrêté de se plaindre qu'il ne savait pas ou mettre ses clés, son portable, et sa lampe torche... Enfin, toutes ces choses que les chiens aiment bien avoir sur eux au cas où. À cette adresse, j'ai pu trouver l'indispensable sac à dos pour chien qui a fait son bonheur. D'ailleurs, je me suis un peu lâché, je lui ai aussi acheté des chaussons, un blouson bien chaud et un nouveau portable, parce que son ancien n'était pas bi-bande. Toutes ces merveilles et bien d'autres se commandent ici :
http://home.sandalman.com/boutique/ruff_wear/dog_warmers.htm

" L'abri 13 "
Salle de Jeux en Reseau
@ Internet @
-8 PC en reseau 100 Mbs-
Pentium III 500 Mhz Carte 3Dfx 3000 Vodoo 3
ecran 17" Trinitron connexion Numeris 128 ko
Brood wars-TA Kingdoms-Alien VS Predator-Darkstone
Everquest-Ultima Online-C&C Tiberian Sun
Grand Prix Legend-Viper Racing-Toca 2-
Midtown Madness-Combat Flight Simulator....
Tarif de base: 30 fr/heure (10h-1h00 7/7)
Renseignements et Reservation :
04 78 39 13 13
et aussi :-Figurines Games Workshop!!!!
WARHAMMER WARHAMMER 40K
NOUVEAU à LYON...!!!
" L'abri 13 "
4 rue Coste
CALUIRE

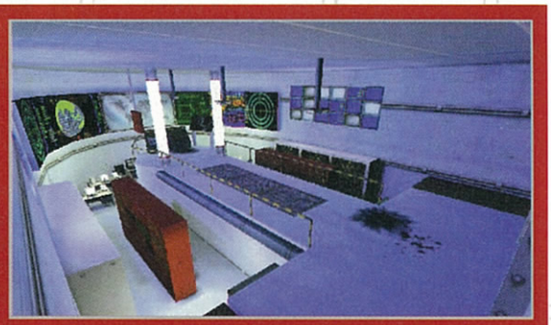
HALF-LIFE : MOD IN FRANCE

La planète entière semble s'atteler à créer de nouveaux mods pour Half-Life, et la communauté française y est d'ailleurs très active. C'est ce qui m'a décidé, ce mois-ci, à vous présenter une sélection de mods bien de chez nous. Tous sont en cours de fabrication, et toutes leurs équipes sont avides de sang neuf. Vous qui aspirez à devenir graphiste, codeur ou designer de niveau... vous savez ce qu'il vous reste à faire. Au passage, je vous signale deux sites francophones dédiés à Half-Life et ses mods : Uranium 238 www.fragarena.com/halflife/ et Mega Half-Life http://www.babeloueb.com /megahl/. Merci à Cyric et IronYan.

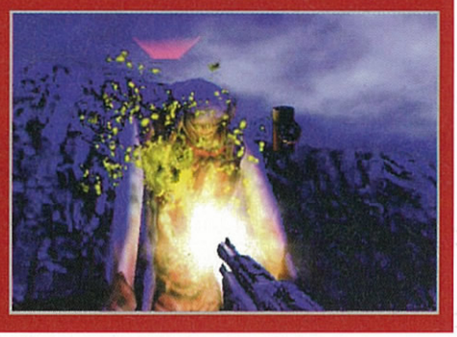
monsieur pomme de terre

NUCLEAR TARGET





L'un des projets les plus avancés, Nuclear Target, sera non seulement un mod mais proposera également une campagne solo. Le scénario a une allure de mission suicide et se situe juste après la fin d'Half-Life. On y jouera toujours Gordon Freeman : une équipe de scientifique a finalement réussi à entrer en communication avec les extraterrestres de la planète Xen, et même à lier un début de relation amicale. Mais le gouvernement, excédé, a demandé aux militaires de gommer leur planète de l'univers en y envoyant un engin nucléaire. Pour éviter que le conflit ne prenne une dimension apocalyptique, les scientifiques vous téléportent dans la base militaire.
http://www.fragarena.com/halflife/nt/index.html



MATRIX

Et voici le plus avancé, le plus original et le plus enthousiasmant de tous... le mod Matrix. Les combats au corps à corps seront très importants (coups de pied, poing et esquives). On pourra aussi utiliser des pouvoirs, un peu comme dans Jedi Knight (ralentir le temps, rapidité, grands sauts, marcher sur les murs, voler, coups de poing et coups de pied sauté). Dans la campagne solo, vous incarnerez Neo et l'accompagnerez dans sa montée en puissance. Elle sera constituée d'une multitude de micro-scénarios d'une quinzaine de minutes chacun en moyenne. Pas moins de trois modes multijoueur seront proposés, dans lesquels humains et agents s'affronteront dans les deux univers : la matrice et le monde réel. http://matrix.valvenews.com/







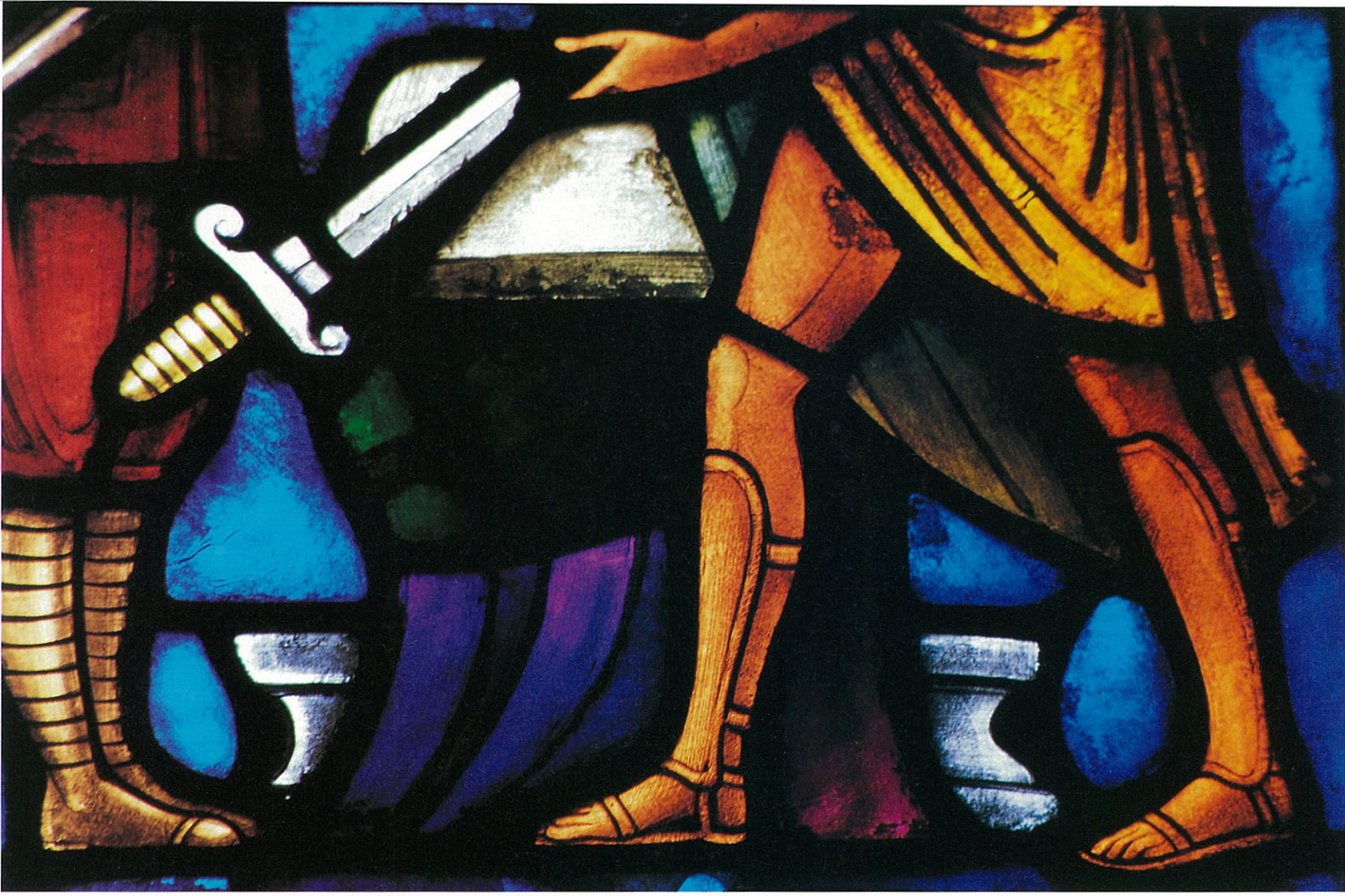
BLOOD FOR HONOR

Ce ne sont pas moins de 9 classes de personnages différents que nous proposera d'incarner ce mod médiéval-fantastique : le fantassin, l'amazone, l'arbalétrier, le paladin, le nain, le mage, le guerrier, le machiniste (pose des pièges), le brigand (qui se déguise et poignarde dans le dos) et le seigneur de guerre. Il sera possible d'acheter de nouvelles armes et armures chez un forgeron, et des sorts dans un temple.
http://www.fragarena.com/bfh/

IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN

Dans ce mod uniquement online, alliés et Allemands s'affronteront sur les côtes de notre chère Normandie. Le but des alliés sera évidemment de faire sortir vivant de ce charnier le dernier des fils Ryan. Directement inspiré du chef-d'œuvre de Spielberg, le mod vous proposera même d'incarner, côté allié, l'un des 7 héros du film dont les développeurs ont commencé à modéliser les personnages. C'est trop bien, les jeux gratuits, on a même pas à se soucier des droits à reverser. Hum, quoique...
http://www.fragarena.com/cortexprod/spr/





LE 17 NOVEMBRE 1999
DOMINIQUE (NEUILLY) CÈDE SON
TERRITOIRE À ERIC (POITIERS)

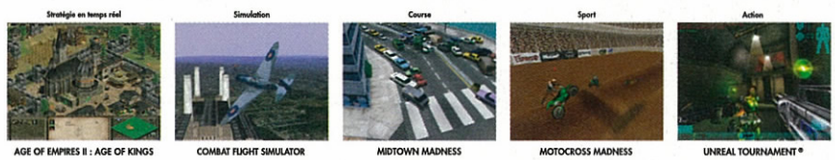


ZONE JEUX
zonejeux.com

La communauté des web gamers a enfin son site officiel...

Partager des heures de jeux avec des gamers du monde entier, c'est jouable. Avec ses tonnes de jeux, de concours, de cadeaux, d'actu, de forums, ZonejeuX est le site incontournable du jeu en réseau. Grâce à son accès internet gratuit* ZonejeuX Online, il est vraiment le point de rencontre des web gamers le plus rapide au monde.

Un avant-goût de ce qui vous attend



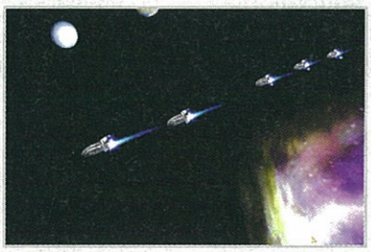
EUROSPACE

* Hors coût des communications téléphoniques en tarification locale en France métropolitaine. Microsoft, Age of Empires II, Combat Flight Simulator, Midtown Madness, Motocross Madness sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Unreal Tournament est une marque déposée de GT Interactive Software

une seule adresse : www.zonejeux.com

Mankind continue son bonhomme de chemin, bon an mal an. Depuis quelque temps, le jeu est passé en version 1.5, y compris les boîtes vendues en magasin. Une occasion de faire le point sur ce jeu on-line « massivement multijoueur », un an après son lancement.

Ivan le Fou





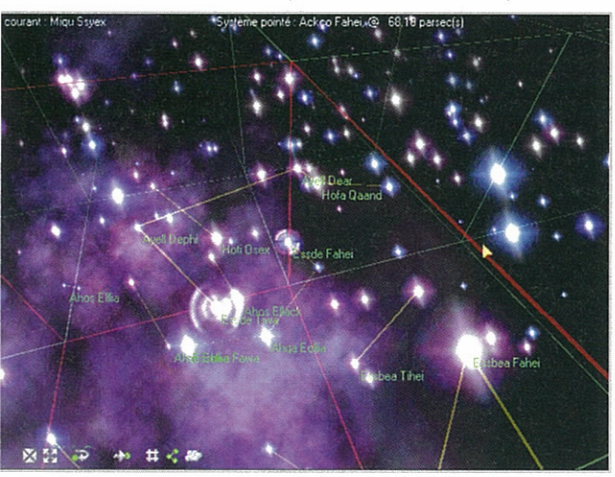
GENRE : UNIVERS PERSISTANT
DÉVELOPPEUR : VIBES
ADRESSE : WWW.MANKIND.NET

MANKIND 1.5

Cela faisait facilement six mois que je ne m'étais pas connecté à Mankind, lassé par l'état de chantier permanent dans lequel se trouvait le jeu. Eh bien les choses ont bien changé, et pour avoir repris la grande aventure le mois dernier, je peux vous dire que le jeu fonctionne (plutôt bien) et qu'il est très prenant. Une grande partie de l'économie est implémentée : vous partez avec une petite somme de départ qui vous permet de construire une première base et d'extraire les ressources essentielles au commencement (fer, pétrole, gaz naturel). Rapidement, vous croulerez sous les ressources, mais il vous faudra du bon argent frais. Si vous trouvez comme moi que les missions commerciales ne sont pas assez rémunérées, il n'y a qu'une solution : trouver des gisements d'un métal qui intéresse l'Empire (titanium ou cuivre par exemple) et lui vendre cargaison sur cargaison pour avoir des revenus. Plus tard dans votre développement, vous chercherez à construire des cités pour avoir un apport d'argent et pouvoir vous lancer dans les technologies les plus coûteuses. Tout cela fonctionne bien et semble intelligemment équilibré. Rien que cet aspect du jeu m'a suffi à perdre le sommeil pendant plusieurs jours (je reconnais que l'interface et le manque de documentation y sont également pour beaucoup). D'autant plus que ça y est, on peut se faire avertir par e-mail en cas d'attaque...

Un début de cité : c'est le seul moyen d'avoir des revenus réguliers.





Chacun des points lumineux représente un système solaire, qui contient en moyenne une demi-douzaine de planètes. Ça en fait, de la place !

CE QUI RESTE À FAIRE...

C'est jouable et intéressant en l'état, mais il reste encore beaucoup à faire. Des choses idiotes, comme la gestion des collisions (actuellement, les vaisseaux se traversent les uns les autres). Des choses essentielles comme une vraie documentation complète (les 10 misérables pages actuelles frisent le scandale), et une aide au joueur disponible partout. Des choses très attendues comme le lancement des deux Empires concurrents (il n'y en a qu'un pour l'instant), et donc des missions impériales militaires. Enfin, des dizaines d'autres petites choses à changer pour que Mankind ressemble enfin à un produit fini (oui, oui, je sais, il sera toujours en évolution, mais quand même). Dans l'immédiat, les gars de Vibes préparent le lancement (avant Noël, souhaitent-ils) de la version 1.6 qui rénovera les interfaces de communication. Ils ont également pour objectif de mettre en place, d'ici un mois ou deux, un réel service de communication et de support technique, afin de mieux répondre aux problèmes et attentes des joueurs. Le décompte des abonnements n'a toujours pas démarré, et nous attendons qu'il soit lancé pour tester Mankind en long et en large. Ça ne devrait plus tarder maintenant.



Une petite station minière : une base, pleine d'entrepôts et quelques ridicules DCA, pour faire genre.

G-SECTOR





Le mois dernier, l'équipe de développement de G-Sector (deux programmeurs et trois graphistes) annonçait fièrement que leur jeu serait non seulement gratuit, mais qu'en plus il rivaliserait sans rougir avec les jeux payants, Quake III et Half-Life en tête. Jusqu'à présent, le principe du jeu n'a pourtant rien de bien original, puisqu'il ne s'agit que d'un Quake de plus, uniquement online, dans lequel les joueurs se déplacent en chevauchant des surfs anti-gravité. Je viens de télécharger la première bêta version de G-Sector, et je peux vous assurer qu'ils sont encore bien loin du compte s'ils veulent concurrencer Quake III : dans l'état actuel des choses, leur jeu n'est qu'une ébauche maladroite. Par contre, et c'est là la grande idée, le programme de G-Sector est ouvert, et, exactement comme c'est le cas pour Linux, les développeurs comptent sur la contribution de programmeurs bénévoles pour s'atteler de leur côté à la fabrication. Si le métier vous intéresse et que vous vous sentez capable de les aider, c'est peut-être l'occasion rêvée de vous faire les dents. Quoi qu'il en soit, l'idée a l'air d'enthousiasmer pas mal de monde à en juger par leur forum, très animé. Reste à savoir combien de temps il faudra pour programmer un jeu en régime anarchiste. http://www.ingava.com/freegames/gsector/



ECLECTIC Video Games

VPC

WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: (00 32 2) 731 10 96
(02 / 731 10 96 de Belgique)

MARRE DE L'EMULATION SUR CLAVIER?!
DECUS PAR LES JOYSTICK PC?!

Le SMART JOYDAPTER vous permet de connecter les manettes PSX sur votre PC!

249 FF TTC
(Port = 30 FF)*

LE MP3 GRAND PUBLIC!

www.PSX-Amp.com

- Passez vos CD MP3 directement sur la PSX
- Winamp™ Skins
- ID3 Info, 700 Mo, répertoires... tout est Supporté!
- 200 Chansons par CD en moyenne

499 FF TTC
PORT COMPRIS!*

UNE PSX DANS VOTRE PC!

PLAY HUNDREDS OF PLAYSTATION GAMES ON YOUR PC!
bleem!

299 FF TTC
PORT COMPRIS!*

BLEEM LINE
(00 32 2) 241 69 80
www.bleemfrance.com

- Une Ludothèque incomparable: des tonnes de titres compatibles!
- Supporte 3DFX, DIRECT 3D, etc.
- Mise à jour gratuite

SATISFAIT OU REMBOURSE
*LIVRAISON 24 / 48 H sur la FRANCE & la BELGIQUE
REVENDEURS BIENVENUS

BON DE COMMANDE
À RENVOYER À: CLARYSSE / ECLECTIC-VG
AV. DE L'HIPPODROME 58 -
1970 WEZEMBEEK-OPPEM - BELGIQUE

NOM, PRÉNOM:
TÉL.:
ADRESSE:
VILLE: CODE POSTAL:
COMMANDE: SMART JOYDAPTER:
PSX AMP: BLEEM: CATALOGUE:
PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT (+28 FF):
CARTE DE CRÉDIT: CHÈQUE / MANDAT:

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Photos non contractuelles

UNREAL TOURNAMENT
PREMIERS ÉMOIS

Unreal Tournament est un jeu rempli de promesses en réseau, malgré les nombreuses faiblesses dont souffrait le moteur online du concurrent d'Half-Life. Le temps et les pages nous ont cruellement manqué pour en parler plus avant, mais il n'est pas question que l'expérience s'arrête là.

BOB ARCTOR





Reconnaissons tout d'abord que le moteur 3D est vraiment à la hauteur d'une partie réseau, même s'il ne rivalise pas, du pur point de vue technique, avec Quake III. De plus, de nombreux modes de jeu (à découvrir) en font un titre incontournable pour les amateurs de shoot. Mais j'anticipe, faisons les présentations.

Le mode d'entraînement en solo contre des bots constitue à la fois une grande première et la quasi-exclusivité de ce jeu. Les bots sont le véritable morceau de bravoure d'Unreal Tournament (re-baptisé The Tournament pour des raisons qui nous échappent). Que l'on manque de joueurs dans un jeu par équipes ou, plus simplement, que l'on n'aie pas de vrais amis pour jouer avec soi, qu'à cela ne tienne : les persos dirigés par l'ordinateur sont justement là pour combler tous les trous dans un jeu. Depuis les premiers bots pour Quake (ne pas manquer l'ami Eraser), on rêvait d'un comportement singeant l'humain au possible. Ceux présents dans UT, même s'ils sont éliminés en quelques instants par le premier bon joueur de Quake venu, remplissent très largement leur rôle, avec beaucoup plus de zèle qu'on aurait pu le penser. Ils grimpent les escaliers comme des grands, utilisent les armes et l'équipement avec beaucoup d'ingéniosité, vont se soigner lorsqu'ils ont un peu mal aux fesses, et tentent de fragger comme des oufs. À ce titre, leur habileté dépend totalement des paramètres que le serveur leur donnera au départ. Inutile de les affronter dans les niveaux les plus bas : ils décevront les débutants et leurs apprendront sans doute de mauvais réflexes. Les nouveaux venus devront les combattre au niveau « Excellent » pour prendre leur pied. Quant aux bons joueurs, rompus à toutes les méthodes de combat sur les shoot 3D, ils ne joueront pas autrement qu'en niveau « Divin ». Fort heureusement, ces bots-là ne sont pas clairvoyants, et ils ne tenteront de vous attaquer que lorsque vous serez dans leur champ de vision, ou plus simplement lorsqu'ils vous entendront. Cela signifie, en gros, que le meilleur moyen de les avoir sera de les surprendre alors qu'ils regardent ailleurs.

Parmi les nouveautés vraiment sympas pour le jeu online, on salue l'apparition du translocateur, une vraie « arme » de fourbe. Son principe est simple : il se sépare en deux parties (l'émetteur et la source). Le joueur s'en servira en lançant l'émetteur où il le souhaite, puis en utilisant la source pour se téléporter instantanément à cet endroit. Les modes de jeu sont assez nombreux et très variés. Ils comprennent notamment un mode Deathmatch particulièrement intéressant, dans lequel les bots réagissent plutôt bien, que ce soit pour défendre leur drapeau ou pour tenter de capturer celui de l'adversaire. Le mode Domination est une sorte de King of the Hill avec de multiples objectifs, et demeure l'idéal pour les jeux avec des copains patients. Mais le meilleur, à mon goût, reste certainement le mode InsaGib, qui constitue une expérience intéressante pour les pros. Le principe est assez simple et apprend à bien viser : tous les joueurs sont armés de railguns qui tuent en un coup.







A chacun son Internet

"Luc, c'est plutôt les jeux en ligne (3h/semaine), Julien est devenu un pro des volcans et de l'Egypte (1h/dimanche). Moi, c'est la musique (4h/mois)."

Forfait des communications téléphoniques inclus*

Parce qu'on a tous une bonne raison de profiter d'**Internet**
INFONIE lance les forfaits **INFONIE TOP, INFONIE PACK et INFONIE CLIC.**

INFONIE TOP 99F* 20H

0,99 FTTC/mn
N°Indigo 0 825 825 825
Information et Kit de connexion gratuits

www.infonie.com

INFONIE
A chacun son internet

INFOSOURCES SA au capital de FF 99 326 000 RCS Nanterre 400 085 320 - Crédit photo PIX EUROSPACE

99FTTC/mois = abonnement Internet + 20 heures de communications téléphoniques. Au delà du forfait mensuel, la minute supplémentaire est facturée 0,25F TTC.

Reportage

PAR WANDA





Halo de perfection

Il y a 2 mois, quand j'ai vu pour la première fois la démo de Halo, j'ai halluciné. C'était tellement beau, les persos réalisaient des choses tellement incroyables, que j'ai d'abord cru à des scènes cinématiques. Pourtant, ce que je voyais était annoncé comme des extraits du jeu. Wahou ! Encore plus fort que Max Payne, encore plus beau que Battlezone 2… Si ce jeu-là ne crée pas l'événement à sa sortie, je veux bien être pendue.



Les 3 persos et leurs véhicules semblent ne faire qu'un, tant tous leurs mouvements semblent naturels. Ah oui, ne croyez pas que le conducteur ait le temps de glander : il dirige aussi les tirs de son véhicule.



Devant l'immeuble de Bungie (au 6e étage de l'immeuble du milieu), admirez cette splendide expression de l'art contemporain qu'est le C sculpté de Chicago. Les développeurs prétendent que leur inspiration, pour la création de leur monde, vient de Larry Niven (Ring World), mais je ne les crois qu'à moitié. Désolée.

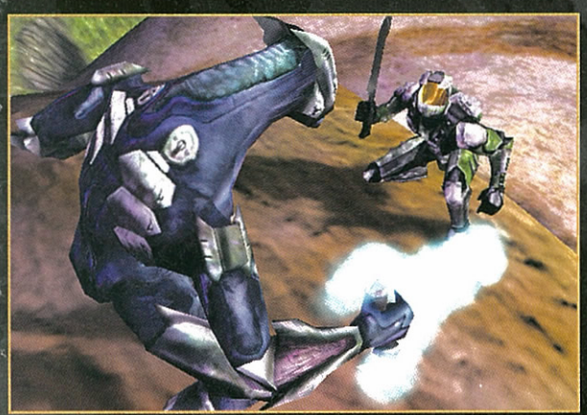
La démo de Halo – ceux qui ont vue la vidéo sur le Net ne me contrediront pas – est réellement à tomber par terre. Vous y voyez un guerrier en combinaison de cyborg qui court, saute, s'agenouille et joue du fusil comme dans un rêve : c'est beau à crever, fluide tout pareil et les animations sont tellement naturelles qu'on croirait voir un film. Le guerrier fait tout à coup un signe du bras, fonce sur une jeep et s'installe au volant. C'est alors qu'il est rejoint par deux autres guerriers - sans doute des potes à lui, car ils sont habillés pareil - qui sautent également dans la jeep : l'un à côté de lui et l'autre sur la plate-forme arrière, derrière la mitrailleuse. Le premier démarre, le second se penche pour tirer et le troisième arrose les environs à la mitrailleuse. Les roues de la jeep tressautent sur les irrégularités du terrain (de manière indépendante !) et ses occupants de même. L'effet est saisissant. Mais, comme si ce n'était pas suffisant, notre premier guerrier freine d'un coup, projetant violemment ses 2 passagers vers l'avant, et abandonne la jeep pour foncer dans un autre engin aux formes bizarres. Et là, c'est le coup de grâce : yeux écarquillés et bouche sèche, on assiste au décollage de l'engin en question, qui virevolte gaiement pendant quelques instants, avant de laisser apparaître quatre lettres magiques : HALO. L'effet d'excitation/frustration est à la fois immédiat et terriblement tenace. D'ailleurs, en apprenant la présentation, à Paris, des jeux de Bungie, j'ai craqué : puisqu'ils commençaient à

GENRE : ACTION TACTIQUE
DÉVELOPPEUR : BUNGIE ÉTATS-UNIS
EDITEUR : TAKE 2 INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 2000
WEB : WWW.BUNGIE.COM





Le niveau de détails est tellement incroyable, qu'ils ont poussé le vice jusqu'à mettre le mode d'emploi des armes.



La colonne que vous voyez à l'arrière-plan est, en fait, la planète que vous avez sous les pieds. Sur tout le bord intérieur de l'anneau, se succéderont des zones aux climats et aux sols très différents (neige, marais, désert, etc.).

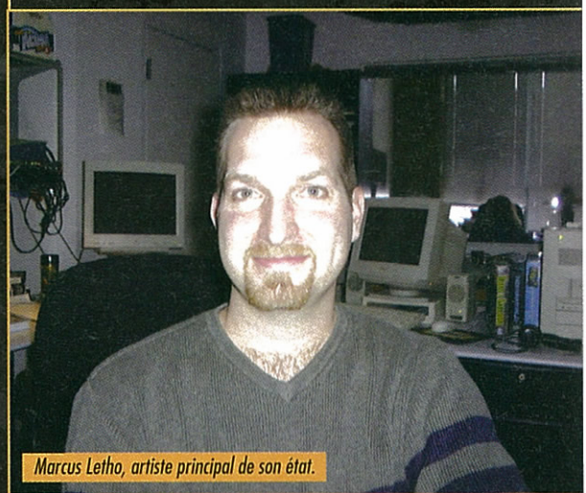


vouloir qu'on en parle, de leur petite bombe, ben, d'accord, j'allais en parler moi aussi. Mais pas parce que j'aurais vu une démo et rencontré des mecs du marketing. Moi, j'irais prendre mes infos et recueillir mes impressions directement à la source : à Chicago, auprès des développeurs. Toute autre solution eut été indigne d'une Lara reporter.

Envoyer un mail aux développeurs et se pointer chez eux sans avoir reçu d'accord formel de leur part, c'est une tactique qui, jusqu'à présent, m'a assez bien réussi. Sauf qu'elle ne marche pas toujours à 100 %. C'est ce qu'on appelle les risques du métier. En l'occurrence, en arrivant à Chicago, je suis tombée sur un os : Jason Jones, le créateur et chef de projet de Halo, se trouve également être son programmeur principal ainsi que son designer principal. Rien que ça. Vous imaginez que les journées du gars Jones doivent être assez bien remplies. Bref, il me fut impossible de le voir autrement qu'entre deux portes. Apparemment, ce gars-là préfère bosser sur ses jeux que rencontrer les journalistes. Marathon, Myth et maintenant Halo : vu la qualité de ce qu'il nous pond depuis qu'il a créé Bungie, on serait ingrat de le lui reprocher, non ? Du coup, c'est à l'artiste principal (la seule des 4 fonctions majeures que Jason Jones n'occupe pas) que j'ai posé toutes mes questions métaphysiques. Et, finalement, je ne suis pas trop mal tombée, car Marcus Letho a été la première personne à rejoindre Jason sur son projet, début 98. Dès le départ, Halo devait être un jeu d'action, avec une bonne part de tactique et sur une base d'escouade. Une sorte de mix entre Myth et Marathon, quoi. Ce qu'ils avaient en tête, c'est le produit parfait, qui joue à fond la carte de l'immersion et nous donne tous les moyens pour bouger comme on l'entend. Et depuis bientôt 2 ans, Jason et son équipe, qui s'est entre-temps étoffée pour atteindre le chiffre mirobolant de 9 personnes, ont fait tous les outils, les moteurs et les graphismes qui permettront d'atteindre leur but. Aujourd'hui, Halo ressemble beaucoup plus à une démo technologique qu'à un jeu, certes, mais quelle démo ! Et quelle technologie !

Partant du principe qu'on n'est jamais mieux servi que par soi-même, Jason a tout créé. Le moteur 3D, notamment, est un pur chef-d'œuvre. Pour vous donner une idée, sur une bonne config genre PIII avec TNT 2, chaque objet est rendu en minimum 4 passes : une passe pour la texture de base, une pour les réflexions, une pour la crasse et une dernière pour les lumières. Le résultat sur les persos est d'autant plus hallucinant que les artistes ont ajouté une « carte des réflexions » (reflexion map) sur chacun d'eux, qui permet de dessiner au pixel près les zones de leur combinaison qui réfléchiront la lumière et celles qui resteront mates, et cela quelle que soit leur distance par rapport à l'écran et donc indépendamment du nombre de triangles qui les composent. (« Des sels pour Doc Caféine, vite ! ») D'ailleurs, en ce qui concerne les persos, ce n'est pas là le plus tuant. Le système d'animation mis au point par Jason Jones est un modèle du genre, puisque, sur une base de gestion des squelettes (animation en temps réel, par opposition au key-framing, qui oblige les artistes à créer toutes les animations à l'avance), il a ajouté un système de déformation des polygones (continuous mesh permettant de ne pas avoir de ruptures au niveau des articulations), ainsi qu'une très belle utilisation de la cinématique inverse (de ce fait, quand le pied d'un perso bouge, par exemple, tout le reste de son corps bouge de manière naturelle). (« Trop tard, il est déjà mort... ») Bref, les mouvements des personnages de Halo seront infiniment fluides et gracieux, et vous pourrez en faire ce que vous voudrez, absolument quand vous le voudrez. La classe, quoi.

À part ça, on ne peut hélas pas raconter grand-chose sur Halo. En effet, pour y avoir « joué » un peu, je vous confirme le bonheur de se mouvoir dans de telles conditions, mais je me suis également rendu compte que les collisions entre objets n'y étaient pas encore gérées, pas plus que la physique des dégâts matériels. D'ailleurs, c'est bien simple, les coyotes de Bungie sont actuellement en train de réfléchir au design du multijoueur et n'ont même pas encore commencé celui du jeu solo. Tout ce qu'ils ont bien voulu me dire, c'est que le multijoueur sera fortement coopératif et que le mode solo racontera une histoire non linéaire, fera appel à des actions combinées entre joueur et NPC (ou joueurs humains ?) et proposera toujours un minimum de 2 solutions pour chaque problème rencontré : brutal ou subtil. L'histoire, quant à elle, veut que vous fassiez partie d'un groupe lancé dans l'espace afin d'attirer dans son sillage une méchante race d'aliens qui, sans vous, aurait attaqué la Terre. Mission accomplie : vous atterrissez sur le bord interne d'une étrange planète en forme d'anneau, un peu en vrac et un peu dispersé et avec une horde sauvage d'aliens à vos trousses. Ça devrait chauffer.



Marcus Letho, artiste principal de son état.

Reportage

PAR WANDA



Entre Microsoft et l'Enclume

J'ai été super méchante avec Austin dans le dernier Joy : ce mois-ci, je n'y ai vu aucun criquet et j'y ai encore rencontré plein de gens sympas. S'il s'est un peu chopé la grosse tête au moment où il faisait son film, Chris Roberts en est apparemment ressorti indemne, voire meilleur. Et Digital Anvil a plus que jamais l'intention de nous faire de bons jeux. Ça tombe bien : on ne demande pas mieux.



En plus de Freelancer - son bébé à lui - Chris Roberts a repris depuis peu les rennes de Conquest. Et il s'y investit sans compter, le bougre : vous le voyez ici en pleine séance de Q/A (Quality Assurance) du jeu multi, avec Jamie Wiggs, un des designers du jeu, qui squatte pour l'occasion le bureau d'Erin.



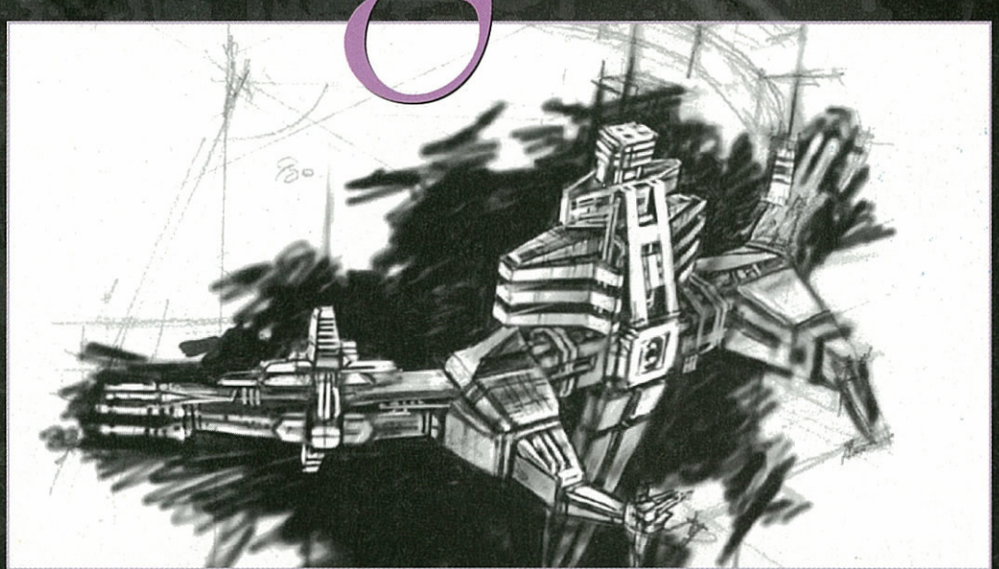


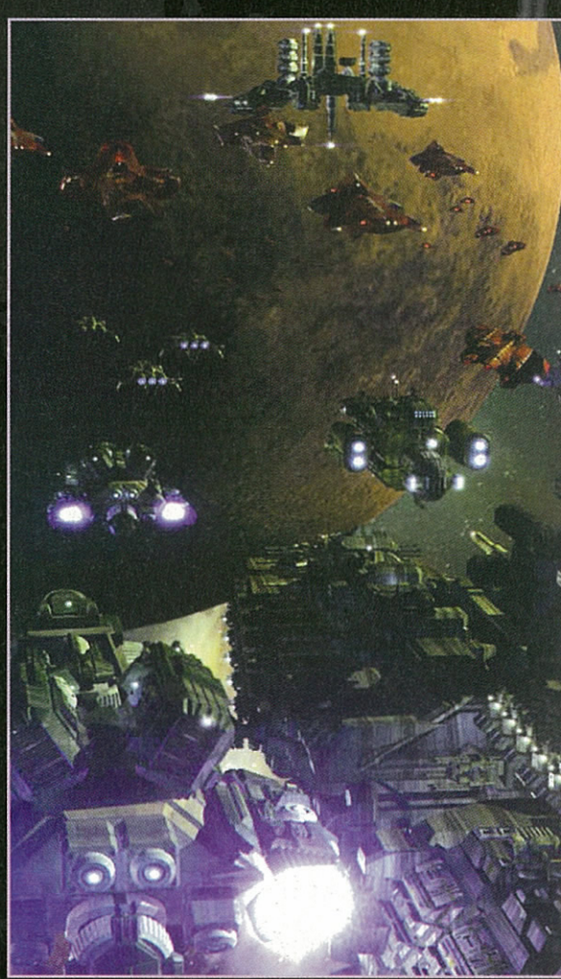
L'équipe de Conquest en pleine pause clope/séance de brainstorming.
(J'y suis passée fin octobre. Vous avez vu ce soleil ? Vous avez vu leurs tenues ? Les bâtards !)

Digital

Depuis février 97, Digital Anvil est la nouvelle maison de la famille Roberts : Chris y a installé son père, sa mère, ses frères et ses... Euh non, en fé, il n'y a que son frère Erin, qui partage d'ailleurs le même bureau que lui. J'imagine que le plus dur, ça a été de passer de l'Angleterre au Texas, car le deuxième voyage, d'Austin nord (où sont situés les bureaux d'Origin) à Austin Centre (où Chris a installé sa nouvelle boîte), n'a pas dû être trop pénible. Quoique... Au bout de quelques années de régime fast food/sodas, la mobilité en prend forcément un coup. Et puis aux États-Unis, on perd rapidement le sens des réalités : on s'installe allègrement dans des bureaux immenses qui, ici, coûteraient la peau des fesses, on est fier de présenter son bâtiment classé historique... parce qu'il date du siècle dernier. Arf ! Mais tout ceci n'est pas bien méchant. Le milieu du jeu vidéo ne favorise pas trop les ambiances à la con des autres types de boîtes. (Mon premier job était dans un gros cabinet d'audit comptable, alors question ambiance pourrie, je sais de quoi je cause.) Et puis, c'est pas dans toutes les boîtes qu'on trouve systématiquement une pièce uniquement occupée par des matelas.

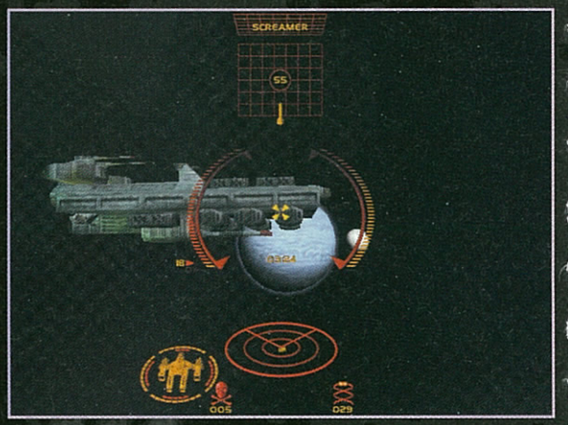
Février 97 ! J'avais pas réalisé : c'est le mois où Microsoft organisait son premier Gamestock ! Mais si, le truc dont je vous ai déjà parlé : sa réunion annuelle de tous les médias de jeu de la planète. En février 97, justement, ils nous avaient fait tout un plat à propos d'une boîte mystérieuse avec laquelle ils étaient sur le point de signer un contrat d'édition. Même qu'ils nous avaient passé une vidéo de teasing à laquelle on ne comprenait absolument rien ! Et ce n'est que l'année suivante qu'on a eu droit à un peu de concret, avec la présentation de Starlancer, Conquest, Loose Cannon et Freelancer. Mais je ne vous parlerai pas de Freelancer ce mois-ci : les gars du marketing de Crosoft ont décidé d'arrêter de nous faire rêver avec ce projet massivement online à la Elite, pour recentrer notre attention sur les jeux qui vont sortir l'année prochaine. Pas fous, les mecs : ils utilisent tous les moyens pour créer l'événement autour de Digital Anvil, et puis quand la sauce a bien pris, hop, ils l'exploitent efficacement. Ah, un dernier truc : à part Starlancer (qui prèvoit un mode software), tous les autres jeux dont je vous parle plus loin nécessiteront probablement une carte 3D.





Starlancer

GENRE : WING COMMANDER-LIKE
DÉVELOPPEUR : DIGITAL ANVIL, ÉTATS-UNIS
ÉDITEUR : MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE : MARS 2000
WEB : WWW.DIGITALANVIL.COM



Comme vous le savez déjà, ce jeu s'inscrit dans la lignée des Wing Commander, Freespace, et autres I-War. Mais tandis que I-War met en scène des vaisseaux assez gros, Starlancer reste dans la catégorie des simulateurs de chasseurs, comme Freespace. Sauf que par rapport à ce dernier, Starlancer proposera une histoire plus chiadée, davantage de cinématiques, une manière différente de traiter les communications et les combats, ainsi que la possibilité de faire le jeu à plusieurs (jusqu'à 4 joueurs), en mode coopératif. Chris Robert oblige, Starlancer s'inscrit dans la pure lignée Wing Commander, mais un cran plus loin sur les plans stratégique et tactique, et sans les films.



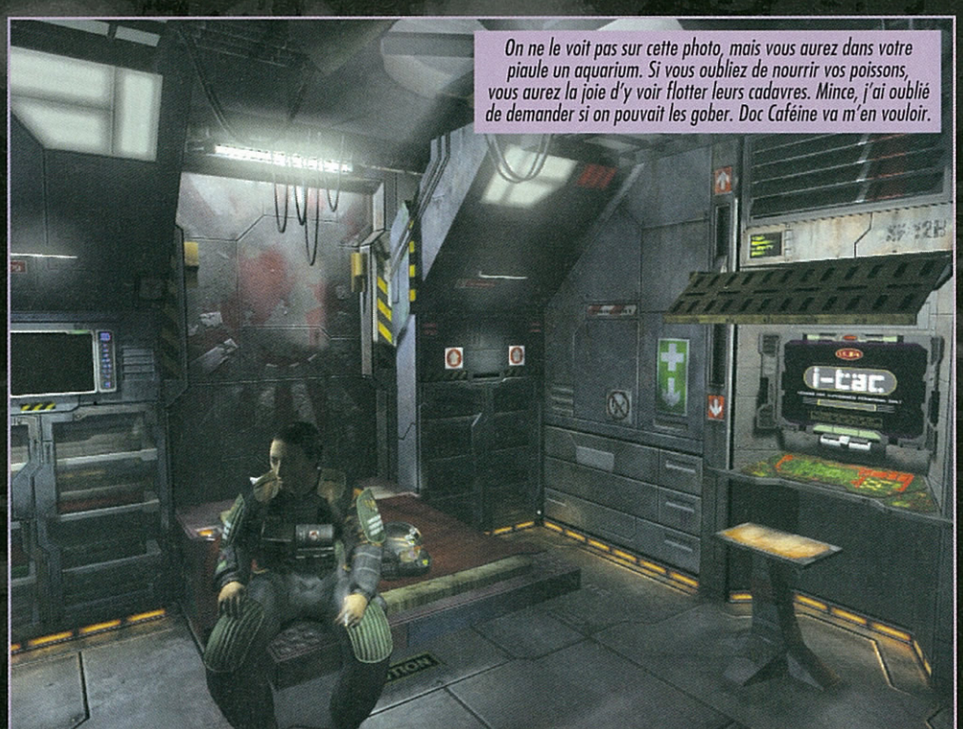
L'histoire remet en scène le bon vieil affrontement entre Est et Ouest, mais bien évidemment déporté dans l'espace, qui reste le seul endroit où l'on peut encore trouver des ressources : la Terre a été saignée aux quatre veines, et la « Eastern Coalition » des méchants Russes se partage tant bien que mal l'exploitation des autres planètes de notre système solaire avec la « Western Alliance » des gentils nous. Des coriaces, ces Soviétiques, pour qu'on ait besoin de s'y mettre à tous (États-Unis, Europe et Japon) pour les contrer ! Sans compter qu'ils ne reculent devant rien pour arriver à leurs fins. J'en veux pour preuve le drame du « Traité d'Io », quand notre flotte, venue pour signer un traité de paix, est tombée dans le plus ignoble des guets-apens et s'est fait honteusement massacrer. C'est d'ailleurs ce qui vous vaut d'être là aujourd'hui, au sein des forces de l'Alliance regroupées autour de Neptune et Titan, vous, la dernière petite recrue de la 45e escadre de volontaires. Ah, vos débuts ne seront pas faciles. Le respect que vous estimez être en droit de mériter, il vous faudra le gagner au combat, et vous n'aurez pas trop des 28 missions du jeu







Ces portes de distorsion de l'espace-temps mises au point par les Russes vous poseront quelques petits problèmes au cours du jeu.



On ne le voit pas sur cette photo, mais vous aurez dans votre piaule un aquarium. Si vous oubliez de nourrir vos poissons, vous aurez la joie d'y voir flotter leurs cadavres. Mince, j'ai oublié de demander si on pouvait les gober. Doc Caféine va m'en vouloir.

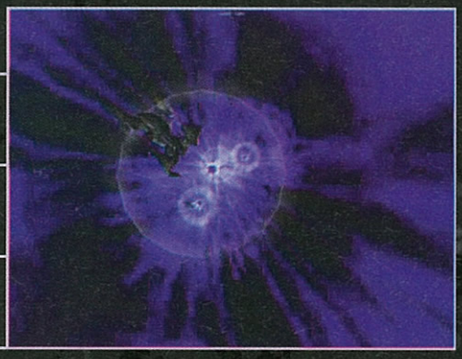


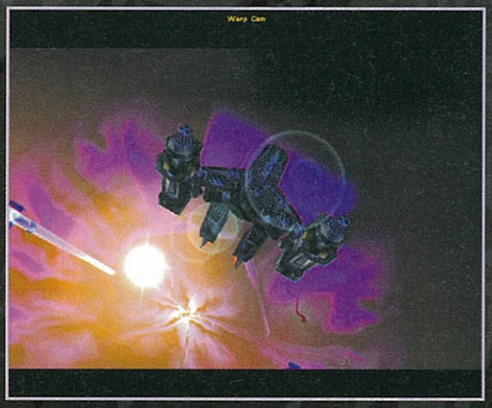














solo pour gravir tous les échelons jusqu'au sommet, jusqu'à la gloire !

Concrètement, les centres nerveux du jeu seront votre piaule, la salle de briefing, le hangar et l'espace. Dans votre piaule, vous aurez accès à une console d'entraînement (missions spécifiques et dogfighting), ainsi qu'à un terminal d'ordinateur, pour consulter des tas de trucs utiles : news, debriefing des missions, descriptif des vaisseaux de l'Alliance et de la Coalition, liste du personnel de l'Alliance, etc. Dans la salle de briefing, vous serez sage en attendant les ordres, même si vos petits copains essaient de vous dissiper. Dans le hangar, vous choisirez votre chasseur parmi les 12 possibles (3 au début, puis 6, puis 9... au rythme de votre réussite au combat), et vous l'équiperez en armes et missiles. Enfin, dans l'espace, tel le Iansolo de base, vous pourrez passer des heures en vue extérieure, rien que pour admirer vos canons qui tournent et vos douilles qui giclent. Ou alors, tel le Ta Race en train d'en chier sur sa soluce, entre deux jurons pour cause de plantage intempestif ou d'oubli de sauvegarde, vous pourrez explorer les possibilités tactiques des astéroïdes et autres nébuleuses, découvrir l'intérêt de ne tirer que sur certaines zones des vaisseaux adverses (pour éviter l'explosion et récupérer ainsi une technologie nouvelle, par exemple), vous émerveiller des exploits réalisés par votre copilote dans sa tourelle arrière, calculer au poil près la répartition idéale de votre puissance entre vitesse, armes et bouclier, apprendre à compter sur vos coéquipiers (qu'ils soient humains ou non), pester comme un putois parce que vous avez gagné deux fois moins de points que sur la mission précédente, qui était vachement plus simple... Enfin, le bonheur, quoi.



Pour jouer, vous aurez le choix entre vue subjective, vue cockpit, et vue troisième personne.

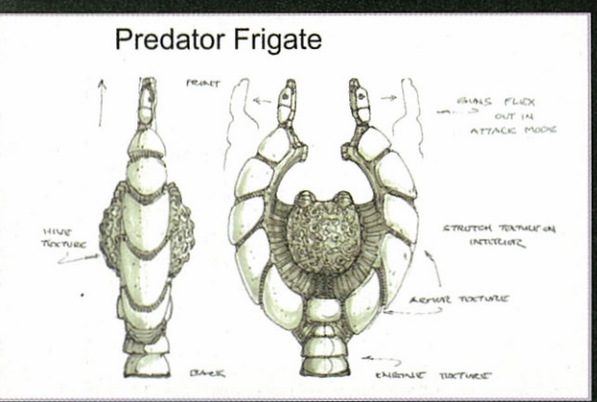


Grâce à mes éjections à répétition, Eric Peterson, le chef de projet de Starlancer, a appris plein de jurons français. Visiblement, ça ne l'a pas traumatisé.

PIXISOFT
LES JEUX D'ENFER !
1, rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél. 05.61.22.83.35
NOUVEAU ESPACE PC
TOUS LES JEUX VIDÉO NEUFS / OCCASIONS
LES MEILLEURS PRIX - LE PLUS GRAND CHOIX - LES NOUVEAUTÉS EN PROMOTION - ACHAT DE TOUS VOS JEUX
1 Dreamcast À GAGNER !
TOUS LES MOIS DES CD-DÉMOS GRATUITS
Jeux en réseau (gratuit pour les clients)
➥ Si vous trouvez moins cher, on s'aligne sur le prix, no problemo, chez PIXI c'est SOFT !
15 ANS D'EXPÉRIENCE / 200 M² DE JEUX
LE PLUS GRAND MAGASIN DE JEUX VIDÉO A TOULOUSE

Conquest

GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR : DIGITAL ANVIL, ÉTATS-UNIS
ÉDITEUR : MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 2000
WEB : WWW.DIGITALANVIL.COM





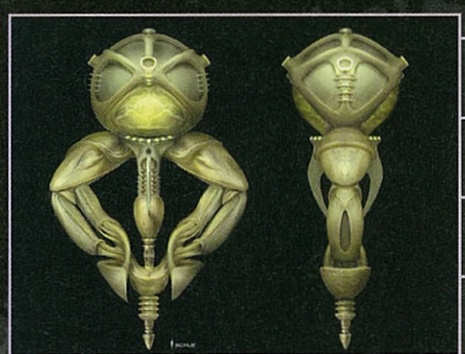
Les bâtiments se construisent autour des planètes prévues à cet effet, et pas ailleurs.



L'interface de Conquest est un peu bâtarde à mon goût : à mi-chemin entre le classicisme d'un Command & Conquer et le côté génialement intuitif de celle de Warzone 2100.







Alors là, rien à voir avec Starlancer : même si je me fais systématiquement battre par Ivan le Fou à Total Annihilation et à Homeworld, et presque toujours par Casque Noir à Warzone 2100 (au point que je suis parfois obligée d'aller me venger en lattant du pauvre Américain sur le Net), les RTS (Real Time Strategy), c'est carrément mon truc. C'est donc beaucoup plus par intérêt personnel que par conscience professionnelle que je me suis penchée sur le cas de Conquest. D'autant que depuis le Gamestock et la cruelle déception que j'avais alors ressentie face à l'absence de vraie 3D, le contexte a bien changé. Ben oui : entre février dernier et maintenant, on a quand même vu sortir des titres comme TA Kingdoms, Tiberian Sun et Homeworld... Et on a eu le temps d'en découvrir les limites en multijoueur. J'attends toujours la relève de TA et de Warzone 2100. Et du coup, le fait que Conquest ne se joue que sur un plan 2D ne me paraît plus aussi rédhibitoire.

Conquest présente clairement des aspects stratégiques très intéressants : les 4 camps (dont seulement 2 seront jouables en solo) promettent d'être différents et posséderont chacun des points forts distincts. L'espace aura une vraie géographie, avec ses trous noirs, ses nébuleuses (dont les effets dépendront à la fois du type de nébuleuse et de votre race), ses champs d'astéroïdes... Et ses goulots d'étranglement que sont les « portes » menant d'une zone à l'autre. (Les maps sont en effet constituées d'une série de zones, plus ou moins nombreuses selon la taille de la map, reliées entre elles par ces portes, dont vous découvrirez les emplacements en levant le brouillard de guerre). Bien que les 4 ressources se ressemblent beaucoup à première vue - des planètes à exploiter, différentes des planètes constructibles - elles ne représenteront pas systématiquement le même potentiel, et vous pourrez également recycler les débris des vaisseaux détruits. Mais surtout, il vous sera possible de former (sur la totalité des 16 ou 17 missions de chaque jeu solo, ou par partie multijoueur) jusqu'à 4 ou 6 amiraux de flotte, dont l'Intelligence Artificielle devrait nous permettre de leur confier en toute confiance le commandement d'un groupe de vaisseaux. Même si ce genre de déclaration inspire toujours un peu de méfiance, il faut reconnaître que les unités sont toutes beaucoup plus efficaces (elles se placent notamment beaucoup mieux) quand un de ces mecs est de la partie. Cela dit, je reste quand même prudente quant à la confiance que m'inspire ce jeu : la plus grosse qualité de mes RTS préférés, c'est clairement leur capacité de renouvellement. Je pense notamment à l'incroyable arbre technologique de

We move the information that moves your world. adaptec

NOUVEAU

EASY CD CREATOR 4
DELUXE



MP3

MUSIQUE

INTERNET

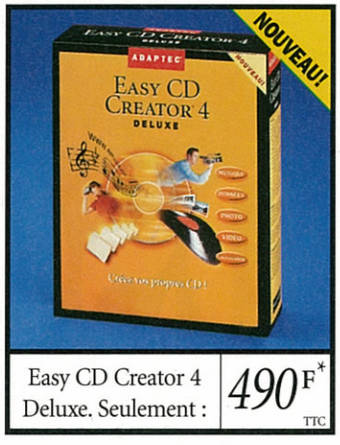
SAUVEGARDE

Votre CD est servi !

Vous avez un Mac? Demandez Toast 4 Deluxe.

Votre graveur de CD va chauffer.

Easy CD Creator™ 4 Deluxe vous ouvre tout un nouveau monde de possibilités, bien au-delà de ce que permet le logiciel livré avec votre graveur de CD. Vous pouvez maintenant créer vos propres CD au départ de fichiers MP3, de vieux 33 tours ou de cassettes audio. Mais aussi retoucher, perfectionner et partager vos photos ainsi que vos séquences vidéo ou encore sauvegarder vos données importantes et les récupérer rapidement grâce au nouveau logiciel Take Two™. Tirez le meilleur parti de votre musique, vos données, vos photos et vos séquences vidéo avec Easy CD Creator 4 Deluxe. Pour vous aider à créer vos propres CD, le coffret contient également un étiqueteur de CD, des étiquettes et un câble pour connecter votre chaîne stéréo à votre ordinateur.



Easy CD Creator 4 Deluxe. Seulement : **490 F*** TTC

http://www.adaptec-europe.com

Disponible chez Direct Price, Fnac, Surcouf ou chez votre revendeur habituel.

©1999 Adaptec, Inc. Tous droits réservés. Adaptec, le logo Adaptec, la signature Adaptec, Easy CD Creator et Take Two sont des marques d'Adaptec, Inc., qui peuvent être déposées dans certaines juridictions. Les autres marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Ce logiciel est conçu pour vous aider à reproduire des œuvres dont vous êtes titulaire des droits d'auteur ou pour lesquelles vous avez obtenu l'autorisation de copie de la part du titulaire des droits d'auteur.

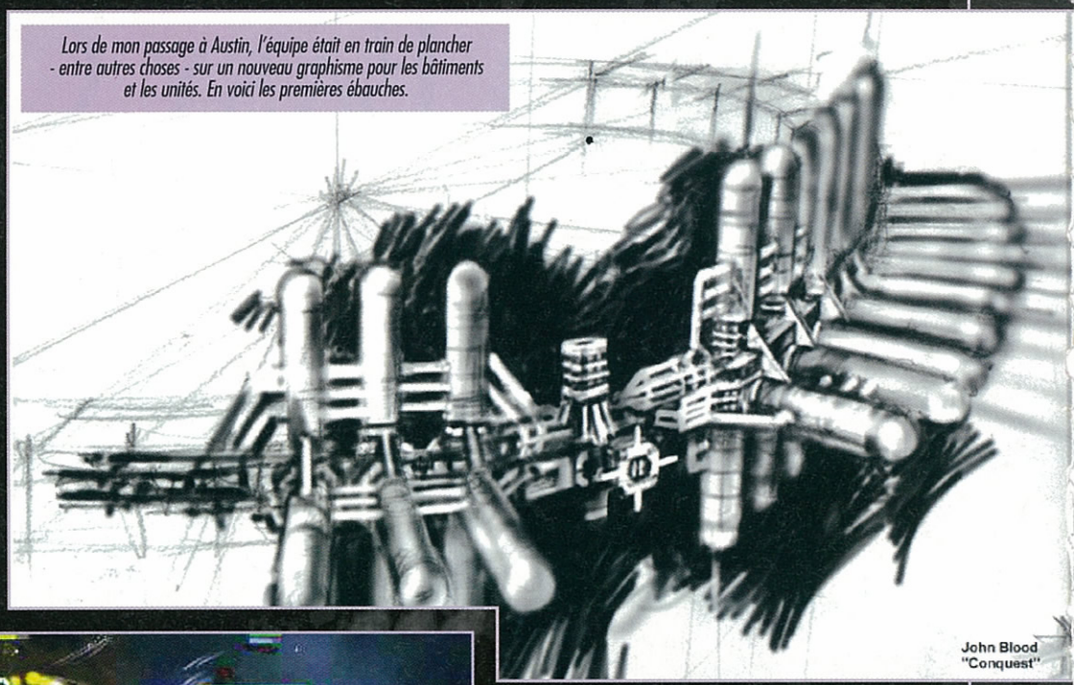
** Prix de vente au détail conseillé, sujet à modification sans préavis.*

SIZE COMMUNICATION

Digital Conquest



Lors de mon passage à Austin, l'équipe était en train de plancher - entre autres choses - sur un nouveau graphisme pour les bâtiments et les unités. En voici les premières ébauches.



John Blood "Conquest"



Warzone 2100, et surtout au nombre et à la diversité hallucinante des unités de TA. En attendant, dans Conquest, le nombre d'unités - limité à 10 ou 12 par race - me paraît un peu faible. Et j'ai un peu peur que le jeu en réseau ne se résume à un rush sur les ressources, suivi d'un blocage méthodique des portes de passage d'une zone à l'autre. Mais bon, je n'ai fait qu'une seule partie en multi, et sur une toute petite map à deux zones, reliées entre elles par une seule porte. Sur des maps plus grandes, avec trop de portes pour qu'il soit possible de toutes les défendre en même temps, peut-être que la richesse viendra de notre capacité à utiliser intelligemment les amiraux de flotte pour lancer des attaques simultanées en plusieurs endroits. Et puis, il faut aussi reconnaître que ma visite est tombée à un très mauvais moment : le designer principal du jeu (celui que j'avais harcelé lors du Gamestock) venait tout juste de quitter Digital Anvil, laissant une équipe un peu désorganisée, et au discours un peu flottant. Leur jeu a encore quasiment toute une année pour s'affirmer.

GENRE : ACTION/AVENTURE/TACTIQUE
DÉVELOPPEUR : DIGITAL ANVIL, ÉTATS-UNIS
EDITEUR : MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE : FIN 2000
WEB : WWW.DIGITALANVIL.COM

Loose Cannon

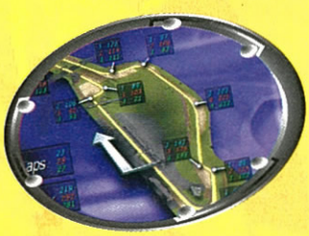
Ah, Loose Cannon ! Pour ne rien vous cacher, c'est surtout pour lui que je rendais visite à Digital Anvil. Pour lui et pour Freelancer, en fé. Mais puisqu'ils ne veulent plus communiquer sur ce dernier... plein feu sur Tony Zurovec et son équipe ! Car ces coyotes-là sont en train de nous concocter un petit jeu qui devrait en enthousiasmer plus d'un. Pourquoi petit, d'ailleurs ? Loose Cannon n'a rien de petit. Son concept original est même particulièrement ambitieux : du genre qui donne des migraines aux gens du marketing, ces grands réducteurs devant l'éternel. Ha ! Ha ! Je rigole déjà en imaginant les problèmes qu'ils vont avoir pour tout faire rentrer dans un slogan choc.

SUZUKI ALSTARE Challenge





Enfourchez
3 types de cylindrées



Dévalez 15 circuits de vitesse
et 4 circuits de test.



Paramétrez votre moto,
gérez les pannes et les
glissades.

CHERCHE PILOTE POUR SENSATIONS EXTREMES

disponible sur PC CD-Rom et PlayStation

© 1998 Ascaron GmbH, Published by THQ, Distributed by Ubi Soft

conception graphique : FKDB

Ubi Soft

www.ubisoft.fr

INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE 08 36 68 46 32
2,23 F/MN
3615 UBI SOFT

THQ

ASCARON

en partenariat avec

moto revue

SPORT FM 99.9

Digital Loose Cannon

LA TONY ZUROVEC TOUCH

A quoi reconnaît-on un grand nom du jeu vidéo, d'après vous ? À la qualité de ses créations, certes, mais aussi et surtout au maintien de cette qualité dans le temps, ce qui ne peut s'obtenir qu'avec l'aide d'une équipe béton. Et comment un créateur réussit-il à s'entourer d'une équipe béton ? En étant intelligent (pour attirer d'autres gens intelligents, ça aide), en étant un vrai créatif (pour ne pas flipper face aux bonnes idées de ses collaborateurs), en étant modeste (pour ne pas oublier à quel point on a de la chance de pouvoir gagner sa vie en créant des jeux vidéo, ce qui permet de travailler dans la joie et la bonne humeur), en s'investissant sans compter (pour créer une dynamique porteuse), ainsi que plein d'autres trucs qui relèveraient davantage d'un article de psycho de cuisine que d'un reportage dans Joy. Bref, même si Tony Zurovec ne nous a guère pondu que l'excellente série des Crusader, ce qui est encore un peu maigre pour juger de la solidité de son talent sur le long terme, la passion que j'ai ressentie autour de Loose Cannon m'incite à croire qu'il fait partie de cette petite poignée de créateurs d'exception, dont j'ai déjà eu la chance de rencontrer quelques spécimens.

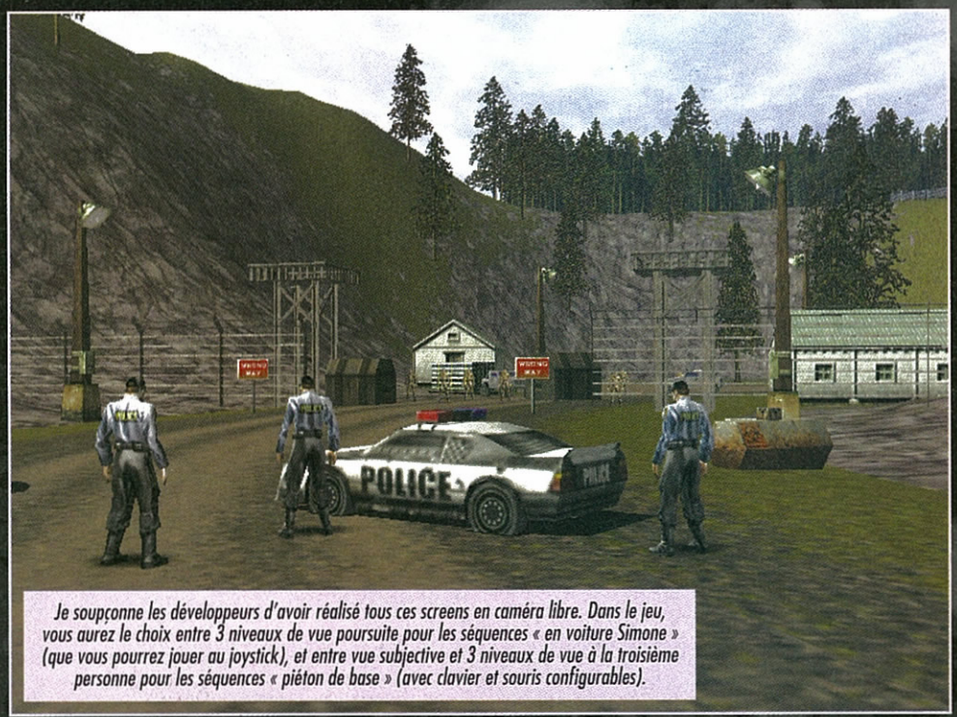




Si vous manquez d'argent, une solution consiste à voler des véhicules, quitte à en tuer les propriétaires. Mais c'est une pratique dangereuse, car vous aurez bientôt tous les flics de la ville sur le dos. Et pour avancer dans vos missions, ça risque de poser quelques petits problèmes...

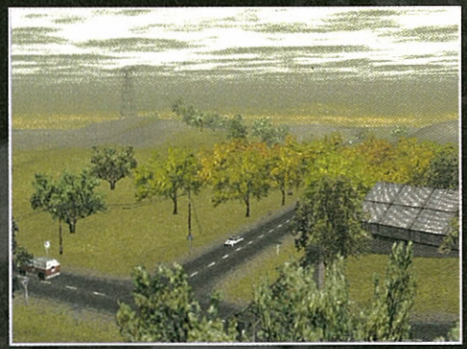
Ha, ha... Hum. Je rigole un peu moins en songeant que moi aussi, il va falloir que je vous explique tout ça. Mais bon, je ne vais quand même pas me plaindre d'avoir à vous présenter des jeux super riches. Ce serait le comble.

Alors voilà : dans Loose Cannon (traduction littérale : Franc Tireur), vous êtes transportés quelque quinze ans dans le futur, à une époque assez trouble où la police n'arrive plus à se faire respecter que dans les villes, et où les campagnes sont devenues le fief des bandes de trafiquants de tout poil. Vous y jouerez le rôle d'un chasseur de primes pas très catholique, genre mercenaire dont les méthodes ne plaisaient pas forcément aux flics, mais à qui ils sont bien obligés de faire parfois appel, notamment quand il s'agit de sortir des villes. (Pour ceux qui s'en souviennent, le concept rappelle celui du vieil Autoduel d'Origin, basé sur la licence GURPS de Steve Jackson.) La cinématique d'intro, au demeurant magnifique, nous met d'ailleurs bien dans l'ambiance : course-poursuite entre flics et malfrats ; les 2 voitures de flics se font exploser successivement, quand soudain, surgi de nulle part dans sa voiture toute noire, tel le Zorro des temps modernes, vous coincez sauvagement la caisse des vilains, abattez froidement un mec qui s'en extirpe tant bien que mal, et partez la tête haute sous les insultes des flics. Bon, j'ai vraiment eu une très mauvaise idée de vouloir vous raconter ça : la cinématique est trop bien pour qu'on la réduise à cette lamentable description.



Je soupçonne les développeurs d'avoir réalisé tous ces screens en caméra libre. Dans le jeu, vous aurez le choix entre 3 niveaux de vue poursuite pour les séquences « en voiture Simone » (que vous pourrez jouer au joystick), et entre vue subjective et 3 niveaux de vue à la troisième personne pour les séquences « piéton de base » (avec clavier et souris configurables).





Tom Clancy's

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR™

LA RÉFÉRENCE DÉFINITIVE DE L'ACTION TACTIQUE 3D...

LA SUITE...
...du meilleur jeu d'action de l'année 99 !

...du meilleur jeu multi-joueurs de l'année 99 !

...du jeu le plus innovant de l'année 99 !

L'HEURE DE VÉRITÉ APPROCHE...







msn Gaming ZONE
PLAY IT ON ZONE.COM

PC CD

Solutions de jeux, nouveautés et jeux concours
"Gagnez nos dernières nouveautés"
Serveur vocal* 08.36.68.57.75/Serveur Minitel* 3615 code Take2
*2,23 Frs/mn

© 1999 Red Storm Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Red Storm Entertainment est une marque commerciale et déposée de Jack Ryan Enterprises et Larry Bond. Tom Clancy's Rainbow six Rogue Spear est une marque commerciale et déposée de Red Storm Entertainment, Inc. Toutes les autres marques commerciales et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Red Storm ENTERTAINMENT
www.redstorm.com

TAKE 2 INTERACTIVE
www.take2games.com

Digital Loose Cannon



Si le passage d'une zone à l'autre n'est ouvert que par la réussite d'une mission principale bien précise, vous pourrez librement vagabonder entre villes et campagnes au sein de chaque zone, avec juste un petit temps de chargement pour seul droit de péage.



Jorg Neumann, le designer principal de Loose Cannon : un mélange détonnant de passion et de cartésianisme.



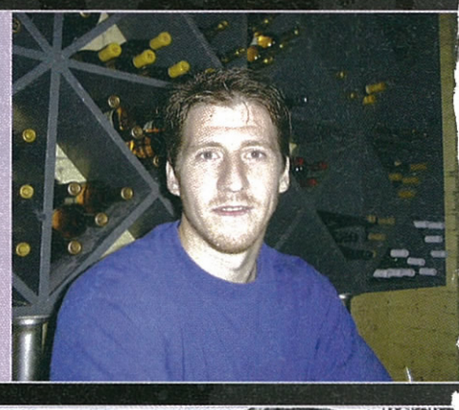
Avouez que pour des textures 8 bits blendées en 16 bits, le résultat en jette, non ? Loose Cannon supportera aussi le Transform & Lightning. C'est Doc Caféine qui va être content !



Enfin bref, tout ça pour dire que vous commencerez le jeu en voiture de Zorro, sous le soleil et les palmiers californiens, et que tout au long du périple qui vous mènera jusqu'aux sombres décors de la Côte Est, en passant par les couleurs délavées du Middle West, vous traverserez 18 environnements différents : chacune des 3 zones du jeu (Californie, Texas et Côte Est) est construite sous la forme d'un triangle, dont chaque sommet est une ville (San Francisco, Los Angeles et Sacramento ; Austin, Dallas et Houston ; New York, Washington et Philadelphie) et chaque côté une « campagne ». (Le nombre des campagnes sera d'ailleurs peut-être supérieur à 9 dans la version finale du jeu.) Mais Loose Cannon n'est pas un Interstate' 2016. S'il est indispensable que vous possédiez une voiture (ou l'un des 15 véhicules disponibles dans le jeu) pour vous balader, la grande majorité des missions exigera que vous sortiez de votre véhicule, pour une intervention manu militari en vue subjective. Là, on tombe dans un mix entre action à la Half-Life et tactique pure à la Rainbow Six.

L'intrigue sera construite sur la base de 24 grosses missions fortement scénarisées, qui feront appel à votre réflexion autant qu'à vos réflexes : les missions obligatoires. Vous serez appelé par la police ou par votre contact du moment, et sitôt que vous aurez atteint le lieu de rendez-vous qu'on vous aura fixé, vous aurez droit à une scène cinématique explicative. Ensuite, libre à vous de vous rendre sur place par les moyens voulus, et de faire vos choix tactiques : attaque bourrine, tir sélectif, infiltration au silencieux, repérage des caméras, espionnage à la jumelle, récupération d'une carte magnétique sur un garde isolé pour entrer par une petite porte dérobée, etc. Il vous faudra aussi assurer votre retraite. À moins de complètement nettoyer le secteur, il pourra s'avérer utile de crever les pneus des véhicules, ou d'abandonner quelques mines derrière vous. Avant de vous lancer, il sera d'ailleurs très utile de vous rendre dans des « magasins », dont les emplacements seront indiqués sur la petite carte qui agrémentera un des coins de votre écran. Mais pour y acheter un nouveau véhicule, y équiper le vôtre en armes et munitions, ou vous munir de tout l'équipement qui va bien (trousse de soins, kit de réparation de pneus, mines, clous, lunettes de vision nocturne, pistolets, fusils, etc.), il vous faudra réunir des pépettes. Qu'à cela ne tienne : vous êtes chasseur de primes. Récupérer de la thune, c'est un peu votre métier, non ?

C'est ainsi qu'entre les missions principales, vous recevrez régulièrement des appels vous proposant tout un tas de missions secondaires diverses et variées, plus ou moins bien rémunérées selon qu'il s'agira d'actions rapides à réaliser dans votre périmètre immédiat, ou de missions de confiance un peu plus balèzes, du genre escorter une personnalité d'une ville à une autre. Cela dit, rien ne vous oblige à faire toutes les missions secondaires qui se présentent : si l'argent est une ressource-clé du jeu, trop d'argent ne vous donnera pas davantage de pouvoir, ce qui flinguerait l'intérêt tactique des missions principales. Votre perso ne peut porter qu'un nombre limité d'armes (3 parmi les 20 disponibles) et de gadgets divers. Idem pour votre véhicule. Inutile aussi d'attendre l'arme ou le gadget ultime : ils n'existent pas. Loose Cannon fait partie de cette nouvelle/future génération de jeux qui veulent nous offrir un monde vivant et cohérent, capable de réagir correctement à nos actions, quelles qu'elles soient. D'ailleurs, pour un réalisme plus convaincant, les développeurs ont acheté un moteur de physique (www.ipion.com, pour les curieux) qui permet d'exporter les objets créés sous Alias (un modeleur concurrent de 3D Studio) avec tout un tas d'attributs qui sont ensuite gérés en temps réel dans le jeu. Les contrôles n'étaient pas encore parfaitement réglés quand j'ai eu l'occasion d'essayer Loose Cannon, mais tous les objets y réagissaient merveilleusement bien.



Tony Zurovec est le papa de Crusader : No Remorse et Crusader : No Regret. Et contrairement aux apparences, ce n'est pas un alcoolo de première.

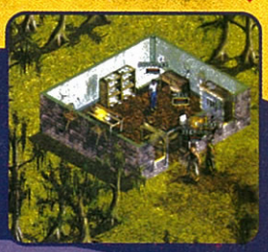


CYNERJ achetez vendez aux meilleurs prix

PC CD ROM

- AIX EN PROVENCE
  36, rue Mignet - 13100
  Tél : 04 42 23 27 66
- AVON
  C.Cial de la butte Montceau - 77210
  Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES
  9, rue du pot d'étain 50300
  Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE
  66, rue Saint Pry - 62400
  Tél : 03 21 52 09 15
- BORDEAUX
  114, cours Alsace Lorraine - 33000
  Tél : 05 56 52 78 78
- CAHORS NOUVEAU
  6, rue de la Préfecture - 46000
  Tél : 05 65 53 16 98
- CHAMBÉRY
  41, rue d'Italie - 73000
  Tél : 04 79 85 59 44
- CHERBOURG
  49, rue Grande Rue - 50100
  Tél : 02 33 53 35 17
- COUTANCES
  5, place de la Poissonnerie - 50200
  Tél : 02 33 45 68 95
- DRAVEIL
  296, av. H. Barbusse - 91210
  Tél : 01 69 03 45 70
- ETAMPES
  11, av. de la Libération - 91150
  Tél : 01 60 80 17 47
- FRANCONVILLE
  109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130
  Tél : 01 34 13 59 40
- ISLE SUR LA SORGUE
  800, cours Fernande Peyre - 84800
  Tél : 04 90 38 49 94
- LA GUERCHE DE BRETAGNE
  2, rue Saint Nicolas - 35130
  Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE
  24 bis, rue du Minage - 17000
  Tél : 05 46 50 56 96
- LYON
  3, quai Jules Courmont - 69002
  Tél : 04 78 37 15 13
- MARMANDE
  8 bis, allée Gambetta - 47200
  Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC
  129, av. de la Somme - 33700
  Tél : 05 57 92 23 93
- MONTBELIARD
  43, rue Clémenceau - 25200
  Tél : 03 81 94 93 95
- MORCENX
  8, place Aristide Briand - 40110
  Tél : 05 58 04 19 68
- NIMES
  8, rue des Fourbisseurs - 30000
  Tél : 04 66 36 99 39
- NOYON
  40 bis, rue Saint Eloi - 60400
  Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE NOUVEAU
  26, bd Chandeysson - 26700
  Tél : 04 75 96 86 97
- ROCHEFORT
  127 bis, rue Thiers - 17300
  Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN
  15, rue Jules Verne - 17200
  Tél : 05 46 38 81 00
- ST FRANCOIS LA GUADELOUPE
  Rue Schoelcher - 97118
  Tél : 05 90 88 42 63
- STRASBOURG
  9, rond-point de l'Esplanade - 67000
  Tél : 03 88 45 07 26
- TOURS
  21, rue Marceau - 37000
  Tél : 02 47 61 73 80
- VIENNE
  5 bis, rue Joseph Brenier - 38200

JAGGED ALLIANCE 2



RAYMAN 2



ATLANTIS 2



GTA 2



FAUST



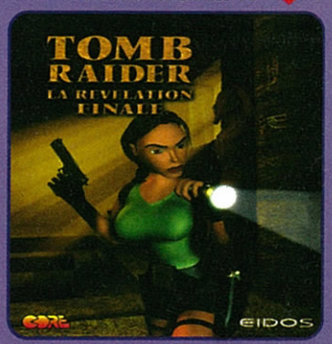
GABRIEL NIGHT 3



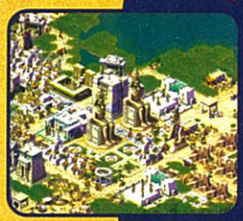
NOCTURNE



TOMB RAIDER IV



PHARAON



VIVEZ VOTRE PASSION

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

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !



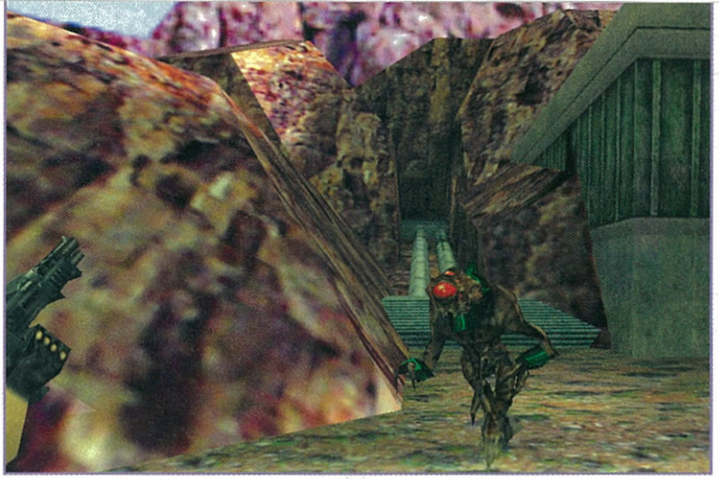
CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

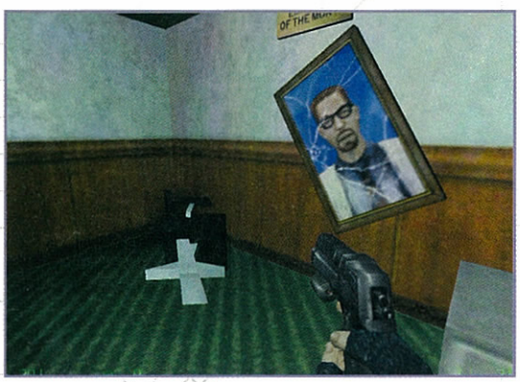
BETA VERSION

J'ADORE CES PETITS MOMENTS DE CALME AVANT LA TEMPÊTE. LA FACE CACHÉE D'HALF-LIFE SERA PARMI NOUS POUR NOËL. UN PEU COMME LA DINDE ET LE PETIT JÉSUS. OU ENCORE COMME LA FARCE ET LE BOUDIN BLANC. ET LÀ, ON ATTEND VRAIMENT D'ÊTRE À TABLE !

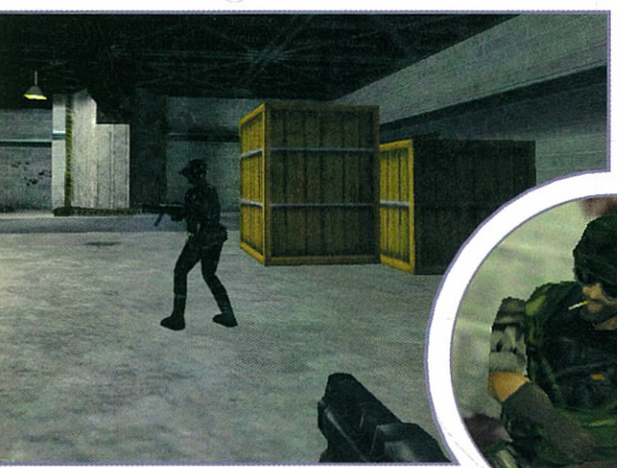


Half-Life : Opposing Force









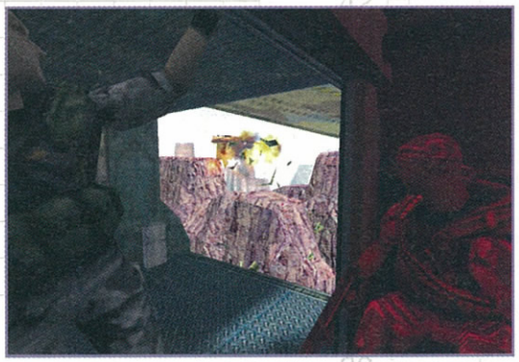




MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	DANSE CLASSIQUE
ÉDITEUR	SIERRA
DÉVELOPPEUR	GEARBOX SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE	DECEMBRE 99

Réveil !

À force de jouer à une foule de dérivés d'Half-Life comme Counter Strike ou Action Half-Life, à force de courir après ses petits camarades, cheveux au vent et arme au poing, on en a oublié le principal : l'ambiance. Et là, ça commence fort. Avant la scène d'introduction du jeu, on a déjà droit à un stage commando bien comme il faut. Avec instructions et tout et tout. Eh oui, c'est ça la vie de soldat. Fini la pétassette habillée dans sa combinaison de plongée orange Cousteau, qui, via son hologramme, nous bourre la tête d'une foule de petits conseils judicieux sur le parcours du combattant. Ici, on joue le rôle d'un Marine, avec tout ce qui va avec : fusil et instructeur. Les premières secondes du stage d'entraînement sont chantées au clairon (chant du réveil), suivi de charmantes engueulades d'un sergent instructeur issu tout droit d'un « Full Metal Jacket », plus con, plus bovin, plus militaire que nature. On se fait appeler « mes louloutes » et on



▲ *Première manifestation des ennuis : l'explosion des copains avant qu'ils ne touchent le sol.*

répond « Sir, yes Sir ! ». Pour la suite, on revient donc à Black Mesa, la petite base pleine d'acides et d'électricité haute-tension, dans laquelle travaillait un certain Freeman. C'est sous le nom de Shepard, caporal du corps des Marines de son état, qu'on se retrouvera à bord d'un convertible V-22 Osprey (un avion à hélices qui peut se poser comme un gros hélicoptère), avec pour ordre de sécuriser une zone et de secourir les civils qui sont sur place. On fait partie d'une équipe de cinq hommes, un éclaireur, deux appuis feu, un technicien sapeur, et un toubib. Tout va bien pour le moment, sauf que notre appareil vient de se faire descendre par « quelque chose », si on en croit la dernière déclaration de ce qui reste du pilote.

Black Mesa par l'entrée du personnel

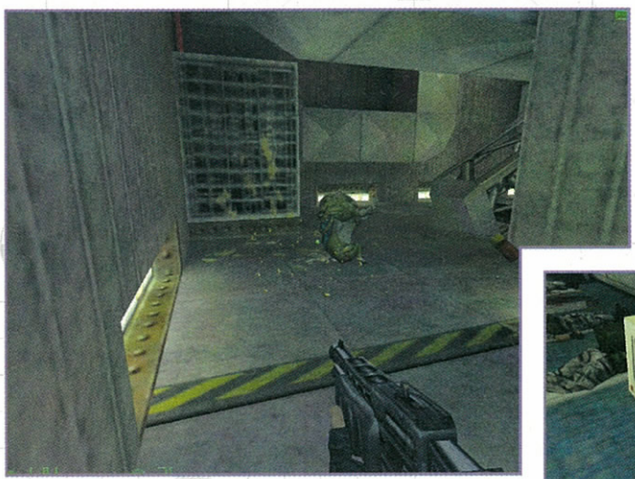
On se retrouvera donc dans des lieux inspirés du premier volet d'Half-Life. Pour ça, pas de surprise. Encore des vitres blindées, encore des couloirs, et encore plein de faux plafonds desquels tomberont de nouveau plein de petits parasites, et autres saloperies. Pour ce qu'on en a vu, les niveaux semblent assez étendus, et les possibilités d'aller d'un point à un autre sont assez multiples. Les sources d'éclairage sont toujours aussi bien choisies ; et les recoins sombres, qui regorgent de monstres moyens sont légion. Il y aura de quoi faire ! Histoire de détendre un peu l'atmosphère, les extérieurs succéderont aux intérieurs, variant ainsi les différentes stratégies à adopter suivant le contexte.

Cependant, à la première « lecture » du jeu, on remarque qu'il y a un subtil changement d'ambiance. Si, dans Half-Life, on avait le droit de visiter le complexe avant qu'il ne se retrouve « transformé », ici on se retrouve complètement lâché dans une situation étudiée pour dépasser le principal protagoniste, le caporal Shepard (le joueur, en l'occurrence). De plus, les effets de surprise ayant été plus ou moins épuisés avec Half-Life, il sera plus question, ici, de stresser le joueur que de le faire bondir. Après tout, on joue un soldat, un homme qui doit faire preuve d'initiative dans les pires situations, et ce sans jamais perdre son sang-froid. Point commun avec le premier volet, on commence avec sa bite et son couteau, et il faut faire preuve d'un peu d'initiative pour se constituer une protection, c'est-à-dire principalement une combinaison de combat, munie d'un compte points de vie et d'un amplificateur de lumière. Autre point commun, qui va faire grincer plus d'une dent : dès le



▲ *Des mises en scène feront leur apparition. Ici, un savant légèrement mort se fait expulser d'une salle de consultation via la vitre d'observation.*



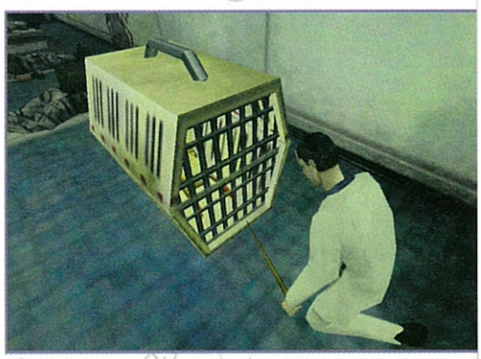


Curiosité de la démo. Bien que tout soit en anglais, à Black Mesa, ce savant qui titille un crabe enfermé dans sa cage parle un français impeccable, et ses dires sont aussitôt traduits par un collègue. Y aurait-t-il un Black Mesa secondaire planqué dans le métro parisien ? ▼

début du jeu, on peut croiser le très énigmatique - mais néanmoins très enfoiré - homme du FBI, avec son costume sombre, et son attaché-case. Intouchable, évidemment.

Des mains pleines de doigts

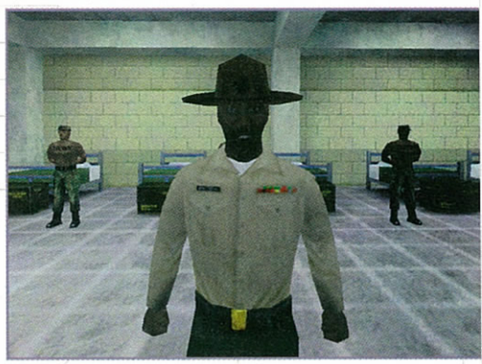
D'autres nouveautés, en dehors des nouveaux endroits ouverts au public, sont à l'ordre du jour. Pour commencer, les armes. Ah ! Ah ! Il y en a deux qui rigolent, au fond. Même si on dispose déjà de l'arsenal Half-Life, il y a quelques modifications à signaler. Ici, on se bat à la clef anglaise plutôt qu'au pied-de-biche, et comme un militaire reste toujours plus balèze qu'un scientifique, un seul coup suffit à ramollir définitivement ce qui peut servir de cerveau à un monstre, ou à un agent du gouvernement trop zélé (on en reparlera). On retrouve ces très chers fusils à pompe, Glock 22, et autre pistolets mitrailleurs si joliment équipés de cet élégant gadget qu'est le lance-grenades. Puis, parce qu'un troufion de base doit toujours être bien équipé, il y a en dotation une mitrailleuse lourde, ainsi qu'un Desert Eagle muni d'une visée laser. Une foule d'autres armes « conventionnelles » devraient encore être mises à disposition, mais la démo ne nous a pas permis d'en trouver d'autres. Question explosifs, on retrouve là encore la grenade à main, et le pain de plastique. Les extraterrestres seront aussi bien équipés. On retrouve ces chers lance-mouches, et certaines nouvelles espèces équipées d'armes à projectiles électriques (qui électrocutent) ou chimiques (qui font exploser la petite victime). Certes, tout ça fait un peu catalogue Manufrance, mais ça en dit long sur les futures manières de varier les plaisirs : en tout, neuf nouvelles armes devraient faire leur apparition. On a la possibilité de faire une foule de nouvelles choses. Ainsi, Shepard peut



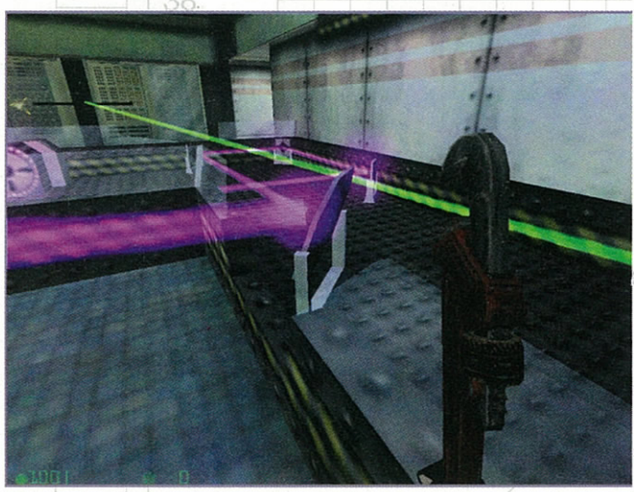
Les nouveaux arrivants ne ressembleront pas tous à des Marines. ▼



Il ne s'agit pas là d'un nouvel extraterrestre, mais bel et bien du sergent instructeur de Shepard. Ça sent la corvée de chiottes. ▼



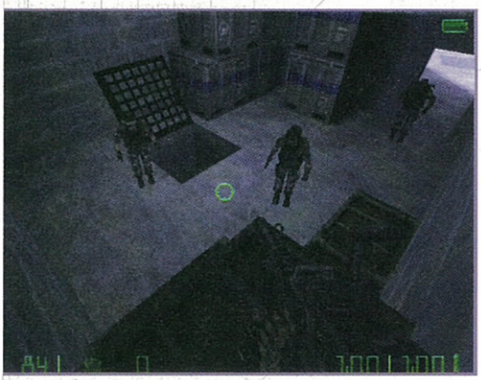




▲ *De nouveau, il faudra ruser avec des faisceaux énergétiques découpant l'acier aussi facilement qu'une lampe à souder découpe, euh, du beurre, par exemple. Ou du fromage blanc. Ou du cirage.*

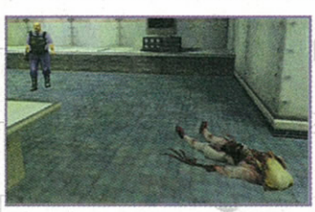


Le toubib sera très utile, et pas seulement pour les copains. ▶



▲ *Il faudra faire équipe avec ses collègues en évitant de leur tirer dessus. Surtout avec la minimi M-249, mitrailleuse. Belge peut-être, mais très efficace.*





▲ *Un personnage aussi comique qu'efficace fera son apparition : Otis. Quelques dialogues plus ou moins cons avaient été prévus avec cet olibrius. En attendant, c'est l'un des rares gardes équipés d'un Desert Eagle à la place d'un Glock. Défense de faire le con !*



nager, grimper à la corde ou encore descendre en rappel. À l'instar du premier volet, on peut bénéficier de l'assistance de la part des personnels scientifiques et de sécurité, sauf que cette fois-ci, ce sont jusqu'à sept personnages différents qui prêtent leur aide.

Rencontre avec plein de types

Comme dit plus haut, c'est pas le monde qui va manquer. Non content de remplir ce vaste jeu avec plein de nouveaux petits camarades, il force un peu leur participation active. En utilisant le maximum de monde, on peut progresser dans l'aventure. Le toubib remet les hommes d'aplomb, et ces derniers peuvent couvrir l'avancée du joueur, ou encore ouvrir des accès qu'il ne sera pas normalement possible de rendre praticables par ses propres moyens. Puisqu'il y a du monde pour aider le joueur, il y en a d'autant plus en face. Les anciennes saloperies sont au rendez-vous. En plus futées, ou en plus comiques, ou les deux. Comme précédemment, les ennemis ont tout loisir de se planquer, et prennent la liberté de ne pas se lancer à la poursuite du joueur, histoire de faire un peu plus attention à ce qui leur sert de gonades. Évidemment, avertir ses petits copains en cas de gros problème sera chose commune, comme en profiter pour créer une ou deux embuscades au bon moment. Histoire de rigoler davantage, de nouveaux venus font leur apparition. Avec des dents plus aiguisées, et quelquefois munis d'armes à projectiles plus ou moins puissants. Cette fois-ci, y aller la fleur au canon ne sera pas recommandé. Non content de se frotter à des monstres, il faut se farcir quelques agents gouvernementaux. Certes, on aurait pu penser que ces mystérieuses femmes en combinaison noire du premier épisode seraient de mèche avec les Marines rencontrés précédemment, mais il n'en est rien. D'autres agents ont été manifestement prévus pour tuer TOUT ce qui bougeait encore en Black Mesa. De même facture que ces Natacha sapées SM, ces hommes (parce que se sont des mecs) sont mieux armés qu'elles, et se servent aussi bien de leur artillerie que de leur tête. Et comme ils ne sont pas cons, ils savent se servir de leurs flingues.

En attendant le déluge…

Le peu qu'on en a vu met sérieusement en appétit. On baigne dans le Half-Life moyen, mais ce sont plein de petites nouveautés, de notes d'humour, et pas mal de passages dramatiques qui ornent avec délectation le petit parcours auquel on a droit. Une fois de plus, on retrouve des scènes de massages cardiaques qui n'amènent pas grand-chose, à part une super ambiance de stress et d'urgence. Une fois encore, les monstres font des actions cinématographiques au dernier degré, en lançant leurs victimes à travers les vitres du complexe, et une fois de plus, on en prend plein la gueule. C'est fou ce jeu, plus on en prend dans la gueule, plus on aime ça !

Pete Boule



▲ *La scène du massage cardiaque remettra le couvert. Cette fois-ci, il n'est pas dit que ça fonctionnera aussi bien.*

CYBERVISION
L'Univers du CD-ROM

5 ANS D'EXPERIENCE

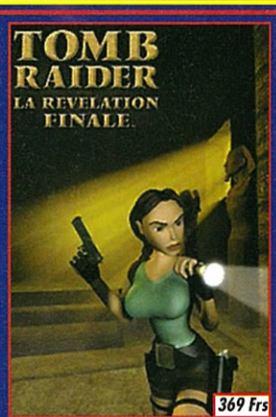
NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

RETROUVEZ TOUS NOS PRODUITS SUR LE 3617 BDM*CYBERVISION
5.57 F/MN

NOUVEAUTÉS



399 Frs
DIABLO 2 VO NOTE : 19/20



369 Frs
TOMB RAIDER 4 VF NOTE : 18/20



369 Frs
INDIANA JONES VF NOTE : 18/20



369 Frs
GABRIEL'S NIGHT 3 VF NOTE : 17/20



Tél !
ULTIMA 9 ASCENSION VO/VF



369 Frs
THEME PARK WORLD VF NOTE : 18/20


369 Frs
FREE SPACE 2 VF NOTE : 19/20



369 Frs
URBAN CHAOS VF NOTE : 17/20


399 Frs
DAIKATANA VO NOTE : 17/20



349 Frs
AGE OF EMPIRES 2 VF NOTE : 20/20



369 Frs
MESSIAH VF NOTE : 16/20



399 Frs
PLANESCAPE VO (VF : 369 Frs) 19/20



349 Frs
PHARAON VF NOTE : 17/20



349 Frs
RAYMAN 2 VF NOTE : 17/20



369 Frs
RALLY 2000 VF NOTE : 18/20



369 Frs
NOCTURNE VF NOTE : 17/20

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

JEUX ONLINE



Tél !
ASHERON'S CALL VO



369 Frs
UNREAL TOURNAMENT VO 20/20



399 Frs
QUAKE 3 VO NOTE : 19/20



499 Frs
EVERQUEST VO



299 Frs
ULTIMA ONLINE NF

ADD-ON



199 Frs
ARMAGEDDON'S BLADE (POUR HEROES 3) VF NOTE : 19/20



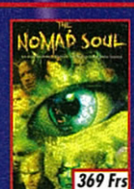
199 Frs
OPPOSING FORCE (POUR HALF-LIFE) VF NOTE : 19/20

AUTRES TITRES DISPONIBLES :

Delta Force 2 VF	17/20	369 Frs
Midtown Madness VF	16/20	299 Frs
Hidden & Dangerous VF	15/20	349 Frs
Revolt VF	16/20	299 Frs
Atlantis 2 VF	18/20	369 Frs
Homeworld VF	18/20	349 Frs
System Shock 2 NF	18/20	369 Frs
Drakan VF	17/20	349 Frs



369 Frs
SHADOW COMPANY VF NOTE : 18/20



369 Frs
THE NOMAD SOUL VF NOTE : 19/20



369 Frs
SWAT 3 VF NOTE : 18/20


369 Frs
GP 500 VF NOTE : 18/20



FLIGHT SIM 2000 VF Ed. Normale : 449 Frs Ed. Pro : 549 Frs NOTE : 19/20



349 Frs
THE LONGEST JOURNEY VF NOTE : 17/20



399 Frs
AGE OF WONDERS VO (VF : 369 Frs) NOTE : 16/20



369 Frs
FIFA 2000 VF NOTE : 18/20



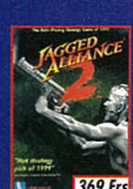
349 Frs
GTA 2 VF NOTE : 16/20



369 Frs
SU*27 FLANKER 2.0 VF NOTE : 18/20



369 Frs
ABOMINATION VF NOTE : 16/20



369 Frs
JAGGED ALLIANCE VF NOTE : 19/20



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

WARGAMES



399 Frs
CLOSE COMBAT 4 VO NOTE : 19/20



399 Frs
RITES OF WAR VO NOTE : 18/20



149 Frs
WATERLOO VO NOTE : 18/20

JEUX DE ROLE



599 Frs les 3
FORGOTTEN REALMS Archives Coll. VO Stock limité : 249 Frs chacun

- Vol. 1 : Eye of the Beholder 1, 2 et 3
- Vol. 2 : Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds, Secret of Silver Blades, Pools of Darkness, Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Hillsfar
- Vol. 3 : Dungeon Hack, Menzoberranzan, Blood & Magic

369 Frs
REVENANT VF NOTE : 18/20

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 RÉSERVE 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 ❒	CADEAU !
JOYSTICK TOTAL	

BETA VERSION

FAN DE CREATURES DÈS LA PREMIÈRE HEURE, JE N'AI JAMAIS VRAIMENT PU M'EMPÊCHER DE ME DEMANDER QUELLE SORTE DE PUBLIC CE « JEU » POUVAIT BIEN INTÉRESSER : ENFANTS MALADES, MÈRES DE FAMILLE, TORTIONNAIRES CHILIENS À LA RETRAITE ? CREATURES 3 SEMBLE ENFIN POUVOIR APPORTER À CETTE QUESTION UN ÉLÉMENT DE RÉPONSES.





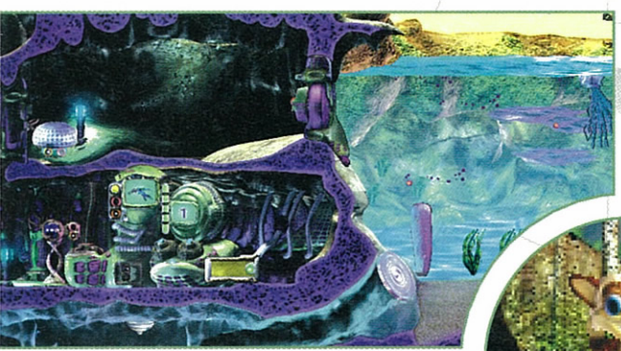
Creatures 3

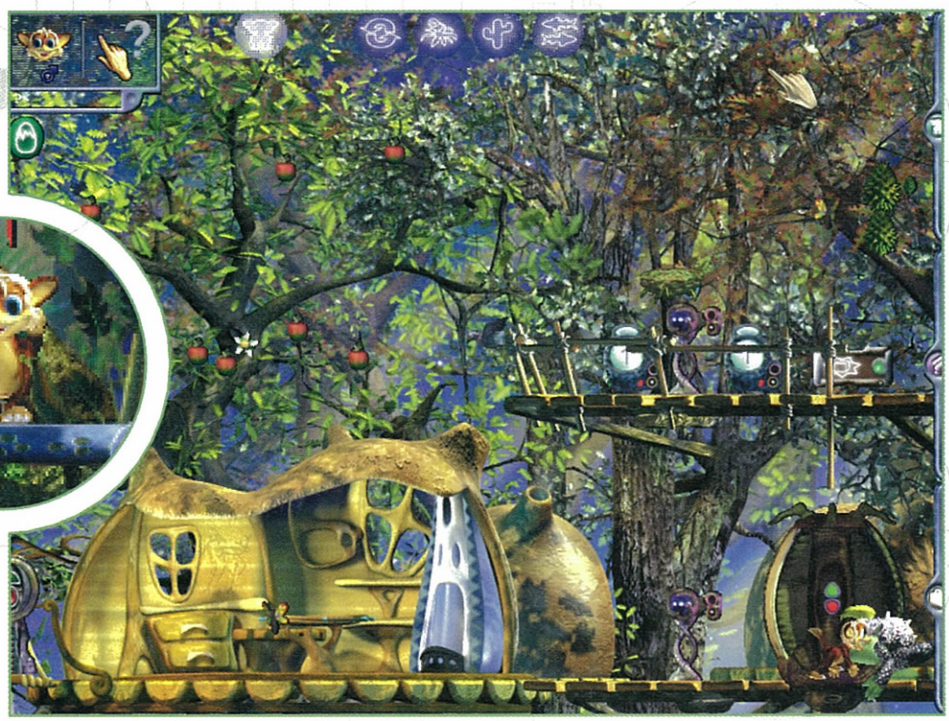
MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	SIMULATION DE VIE ARTIFICIELLE
ÉDITEUR	SSI MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR	SSI MINDSCAPE ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE	JANVIER 99

La seule expérience d'intelligence artificielle accessible au grand public

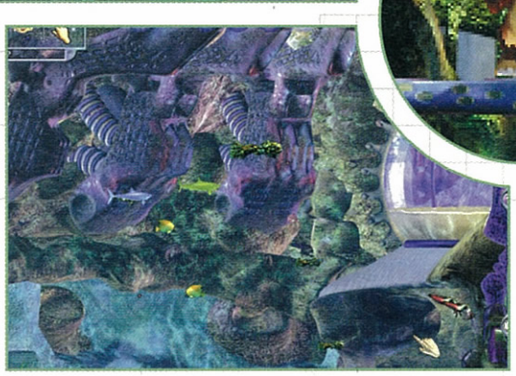


Un peu d'histoire... Creatures est situé dans une catégorie très à part : celle des produits hybrides, mélangeant le jeu et l'expérience zarbie, à la différence près que contrairement à tant d'autres produits indigestes il présente un intérêt extrême pour le curieux tout autant que pour le hardcore-quaker au cœur d'artichaut. Creatures est une expérience unique, qui ne laisse personne indifférent. En bref, un titre capable de générer extase bienveillante et pulsions meurtrières chez le plus tendre d'entre nous. Pour ceux du fond qui n'auraient pas suivi, Creatures propose d'élever des créatures munies d'une intelligence artificielle limitée, appelées Norns, et de les faire se développer dans un monde clos. Les créatures devront











▲ *Un Norn et un Grendel , portrait d'une adolescence insouciante.*

donc apprendre à communiquer entre elles, à interagir avec le monde extérieur et parfois même à se défendre, notamment contre les Grendels, leurs ennemis séculaires. À ce jour, cette série située à des années lumière d'un vulgaire tamagoshi demeure la seule expérience sérieuse en matière d'I.A. mise à la disposition du grand public. Creatures 3 se déroule quelque mille ans avant les épisodes précédents, au moment où les bestioles quittent leur planète, partant à la recherche d'un habitat un peu plus paisible et de quelques carottes de plus.

L'odyssée du Norn

Les deux premiers titres du jeu faisaient évoluer les Norns dans des espèces d'aquariums améliorés, ces derniers offraient un écosystème simpliste capable de faire changer certains aspects du jeu sans toutefois laisser une seule chance au joueur de ruiner toute la chaîne alimentaire de l'endroit. Creatures 3 nous fait rentrer dans un monde plus adulte : ici on pourra tout détruite ou presque, il sera possible de faire disparaître toute nourriture d'un endroit, de massacrer une espèce dans son entier et même de détruire les différentes machines ou pièces d'électronique présentes.

Alors que les deux premiers volets se passaient dans un environnement idéal et sans grands dangers, Creatures 3 nous emmène sur un vaisseau spatial rempli de Terrariums paumés, au beau milieu du vide interstellaire. Autant dire que cet endroit isolé est propice à tous les débordements, tant techniques que biologiques. En effet, nombre de machineries et d'engins remplissent les ponts du vaisseau, on peut voir des artefacts ayant des rôles et des fonctions très diverse : caméras télécommandées, cartes électroniques, sas, émulateur de senteurs , ordinateurs pédagogiques, et j'en passe...

La chaîne alimentaire de C3 est particulièrement évoluée pour un modèle informatique ; elle est formée par des éléments des trois mondes : animal, végétal et minéral, auxquels viennent s'ajouter une météo, une température et une hygrométrie qui en modifieront le comportement en profondeur. Le monde de C3 est choquant tant il est rempli d'éléments divers : graines, insectes, animaux et autres animations. Contrairement aux premiers Creatures, la crédibilité du monde est encore renforcée par le fait que ces derniers



UN MONDE CLOS

Les Terrariums, en fait autant de parties du vaisseau, sont au nombre de cinq . On peut y accéder en passant par le pont, au travers de sas divers, de portes ou d'élévateurs ou bien en s'y téléportant comme un gros vulcain. Ces sections qui possèdent toutes une identité, un climat et une écologie sont organisées en ponts, sur lesquels on accède via des ascenseurs. Du pur point de vue de la taille, l'ensemble du vaisseau est deux fois plus vaste que le monde de Creatures 2, que l'on mettait déjà un certain temps à parcourir.

Le Terrarium norn est un endroit vraiment tranquille, lieu idéal pour l'éclosion des œufs et l'apprentissage de la vie. Disposant de nombreux outils pédagogiques, les Norns apprendront les rudiments du comportement et passeront une enfance idéale, quoique un peu insouciante.



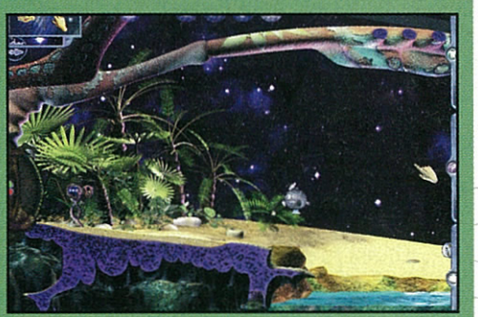
La jungle est un endroit assez dangereux : c'est le territoire des Grendels, dont l'odorat est assez développé pour percevoir un Norn à une grande distance. La faune et la flore ne comportent pas moins de dangers : des plantes vénéneuses ou carnivores, et des animaux voraces.



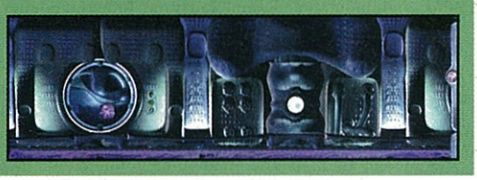
Le dessert Ettin est une zone en pleine activité sismique, coiffée sur le pont supérieur par un volcan en activité. Ce dernier recrache régulièrement des pierres basaltiques et offre la chaleur nécessaire à la vie des Ettins, petites créatures paisibles mais un rien lymphatiques.



Le Terrarium aquatique (oui, ça me fait bizarre à moi aussi) est la zone marine du vaisseau : ici, la vie pullule dans tous les recoins grâce à l'humidité. On peut y faire des expériences très enrichissantes de pisciculture, de conversation avec les bigorneaux ou même d'ostreyomorphologie clinique. Les Norns ne sachant toujours pas nager, il est conseillé de ne pas les plonger dans un liquide quel qu'il soit.



Le pont constitue le centre du vaisseau. Ce lieu est la plaque tournante du vaisseau et offre des issues vers chacune de ses parties. Outre ce rôle ingrat, il est aussi l'endroit offrant le plus d'engins concernant le vaisseau lui-même, et où l'on peut trouver des sas de décompression s'ouvrant sur le vide.





▲ *Un martin-pêcheur se nourrissant de poissons.*

n'apparaissent pas spontanément çà et là : il faudra des insectes pour essaimer le pollen , une activité volcanique pour générer de la chaleur très sèche, des nutriments dans le sol pour faire pousser les plantes ainsi qu'une juste dose de soleil et de d'humidité. Comme ces interactions sont assez fragiles et la nature artificielle de l'endroit peu propice à fournir des solutions alternatives, l'élimination d'un genre pouvant nous apparaître comme mineur (comme ces saletés de charançons) peut donner au final l'extinction de toutes formes de vie dans une zone précise. Malgré cela, il devrait être possible de contrôler la progression de certaines formes de vie, comme les végétaux grâce à quelques machines agricoles placées à des endroits précis.



▲ *Une interface réduite à son minimum : le pied.*



Des machines bien étranges. Ici, ce qui me semble être un colon. ▲

PAVÉ TECHNIQUE

D'un point de vue technique, Creatures 3 semble enfin s'être débarrassé de toutes ses erreurs de jeunesse : le jeu tourne maintenant en plein écran, et, grande nouvelle, les kits (trousses à outils biologiques) ne se trouvent plus sous forme d'applets, mais bel et bien de machines intégrées ; ce qui évite les nombreux plantages sur des ordinateurs à configurations un poil exotiques. Le scrolling des deux premiers volets du jeu posait aussi des problèmes de lenteur sur des machines un rien lentes. Celui de C3 est tout à fait correct et ressemble à celui que l'on peut trouver dans un jeu de plates-formes. Les performances pures ont aussi été grandement améliorées, une famille de norns, une poignée de Grendels et une quinzaine d'animaux et de plantes cohabitent sur le même écran sans grands problèmes de lenteur. Néanmoins, il faut gager qu'une grande quantité de mémoire (128 mégas au pif) sera nécessaire pour que tout se déroule dans le meilleur des mondes fluides. Un seul regret : apparemment, le jeu est bloqué en une résolution de 800 x 600 ; ce qui est bien dommage dans un jeu où il est très important d'avoir une vision globale de l'environnement dans lequel on évolue.

Un bassin à piranhas - qui se précipitent pour ronger la pauvre bestiole ayant le malheur de plonger, et ne lui laissant que les os - pourra aussi nous servir à éliminer par exemple tous les déchets biologiques, quels qu'ils soient.

Comme d'habitude, nous allons retrouver nos trois espèces favorites : les Norns, les Grendels au caractère plus bestial que jamais, ainsi que les Ettins. Ces derniers pourront d'ailleurs communiquer avec nous par la parole, mais leur timidité en fait des individus peu intéressants pour une sortie entre filles. Outre tout ceci, d'autres espèces mineures telles que des Grendels volants, des mammifères se nourrissant de basalte ou encore des sortes de taupes auront un comportement et une faculté de communication très réduits.

Plus beaux, plus futés

Les créatures se voient dotées d'un tout nouveau modèle de réseau neuronal. Ce dernier accroît leurs possibilités de communication. Ainsi, les Norns seront-ils enfin capables de nous dire d'une manière plus précise ce qu'ils ressentent. Mieux encore, ils seront dotés d'un instinct de survie plus présent, et réagiront dès qu'on les entraînera dans le sas de décompression ou en voyant se pointer une bestiole violente. Mais l'élément qui change tout, à mon goût, est la mémoire émotionnelle : celle-ci rappellera aux Norns la façon dont une créature, appartenant ou non à leur groupe, les a traités, et évitera à nos jolies bêtes d'aller faire des câlins aux Grendels qui les ont rossés quelques heures auparavant.

Nos petits compagnons sont aussi pourvus d'instincts plus humains. Ainsi, rompant avec leur tradition de solitaires, ils chercheront cette fois à former une famille et à défendre leurs progénitures des agressions, au mieux de leur moyens. L'évolution des personnalités est aussi intéressante : ces dernières offrent bien plus de contrastes. Ainsi on pourra se retrouver avec des individus très névrosés, violents ou au contraire d'une timidité confinant à l'autisme et empêchant toute forme de communication verbale.

Mais la plus appréciée des nouveautés, par les joueurs vétérans, sera sans conteste celle du comportement de ces petits putois. Ceux-ci mettent enfin de l'eau dans leur vin et oublient leur trop grande velléité d'indépendance. À nous donc les Norns obéissants comme des petits soldats, transformés en animal de compagnie idéal, à côté de notre cactus préféré et notre vase Ming. Un système a été ajouté, qui permet de piloter les technologies par des sortes d'opérations booléennes effectuées visuellement : en gros, on relie un câble électrique entre les machines. Le but est de créer des systèmes automatisés permettant au joueur de se soulager des tâches les plus lourdes. Pour exemple, on peut imaginer un générateur d'odeurs diffusant un parfum de Norns pour attirer le Grendel couplé à une trappe s'ouvrant sous ses pieds et le précipitant chez les piranhas. En bref, une sorte de « Lego technics » poussé à l'extrême.

Bob Arctor



▲ Les arbres fruitiers se mettent à produire grâce à l'humidité de la serre.



▲ Les Ettins, des êtres ennuyeux mais gentils, mais ennuyeux.



▲ L'un des sas de décompression, la punition ultime pour le chapardage de tomates.





Pour les Fêtes le pack informatique complet : 8990F*

1370,52 euros

TESENCA ik500N

Processeur : Intel Pentium® III 500 MHz
Mémoire vive : 64 Mo PC100
Disque dur : 8,4 Go UDMA 66
DVD-Rom : 6X/32X
Audio : Sound Blaster 16 intégré
Vidéo : ATI Rage Fury 16 Mo avec sortie TV
Modem : 56K V90
Logiciels : Windows 98 2ème édition, Works,
Soft de décompression pour lecture des DVD vidéo
Garantie : 2 ans retour magasin
Écran : 15" AcerView 54el garanti 3 ans à domicile

+ PACK CANON

Imprimante Canon BJC2000
Imprimante couleur bi-cartouche ultra-compacte.
Jusqu'à 5 pages par minute. 720 points par pouce.
PhotoRealism™ .
Scanner CanoScan FB630P
Scanner couleur ultra-plat.
600 x 1200 points par pouce.
Logiciels offerts
Jeu Star Wars Rogue Squadron 3D (1 CD-Rom)
+ Encyclopédie Star Wars "Le Mythe et sa Magie"
(2 CD-Rom)

+ OFFRE E.LECLERC 8 LOGICIELS OFFERTS !



Jeux livrés sans boîte

intel inside pentium III
Microsoft
Wanadoo Internet avec France Telecom

E.LECLERC VOUS OFFRE 1 AN D'ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE voir conditions en magasin

+ E. LECLERC VOUS OFFRE 12 MOIS D'ABONNEMENT A WANADOO,

Internet avec France Telecom,

+ 6 MOIS DE FORFAIT LOCAL

(soit 6 heures de communication locales offertes par mois)
(voir conditions de l'offre en magasin)



GRAVEUR 4/2/32 Acer

Graveur réinscriptible.
Grave les CD-R en 4X,
les CD-RW en 2X
et lit les CD-Rom en 32X.
1 Mo de mémoire tampon

GRAVEUR 4/2/32 990F* 150,92 euros

GRAVEUR 8/4/32 1790F* 272,88 euros

GRAVEUR 8/4/32 Acer

Graveur réinscriptible ultra-rapide.
Grave les CD-R en 8X,
les CD-RW en 4X
et lit les CD-Rom en 32X.
8 Mo de mémoire tampon



E.LECLERC

Liste des magasins participant à l'opération sur le 36 14 E.LECLERC (0,12F TTC à la connection, puis 0,37F à la minute).
*Offre valable à partir du 24/11/99 et dans la limite des 5000 pièces disponibles.

© EURO PSCG COMMUNICANCE - RCS Nanterre 642 007 991

Preview

JEU DE RÔLE 3D
PC CD-ROM
ÉDITEUR
ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR
ORIGIN SYSTEM
SORTIE PRÉVUE
JANVIER 2000



joystick 110 — À VOIR SUR LE CD-ROM N°



▲ L'Avatar va évoluer dans toutes sortes d'environnements.

Ultima IX

Si l'on demande à la majorité des vieux joueurs quel est le jeu qui se fait le plus attendre, il y a fort à parier qu'ils répondront Ultima IX. En effet, le jeu de Richard Garriott a été attendu par une plâtrée de joueurs impatients, depuis ce qu'il convient d'appeler « L'incident Pagan ». D'autant plus désiré, que sa mise en chantier avait été repoussée afin de profiter de la manne financière que pouvait offrir le jeu online. Pagan, en fait Ultima 8ème du nom, est connu de tous pour avoir été l'une des plus grosses déceptions de l'histoire des jeux vidéo. Ses défauts ? Peut-être d'avoir détourné l'un des meilleurs jeux de rôle micro en le transformant en un stupide jeu d'arcade. Dans celui-ci, on se bousillait les doigts à force de cliquer sur la souris pour tenter de faire sauter l'Avatar, de cailloux en cailloux, pour traverser les rivières où il se noyait d'ailleurs comme un gros nain. En fait, le public, moi en premier, l'a boudé. Garriott a fait ses excuses, mais le peuple a encore brandi le spectre de ce faux-pas pour le rappeler à l'ordre, juste au cas où. Cela n'a pas empêché les joueurs de s'alarmer, suite aux rumeurs (U IX deviendrait-il un Tomb Raider-like ?) qui alimentèrent l'année écoulée avant sa sortie.



▲ L'avenir est dans les cartes, mais les bonnes cartes sont dans ses manches.



Les dialogues apparaissent sous une forme semblable à ceux d'Ultima VII. ▼





▲ Une ambiance de vieille cave.









◀ *Une souris verte...*

Ascension

Pour mettre définitivement fin à ces sombres délires, sachez, si l'on en croit ce que l'on a pu voir, qu'il serait très étonnant qu'U IX suive les trace de la débile aux nattes qui bondit de caisses en caisses. Oui, c'est vrai, l'Avatar est en effet capable de petites acrobaties comme de grimper sur des objets ou de sauter comme Guy Drut. Mais, somme toute, cela ne concerne que les donjons et ne devrait pas vraiment dépasser Daggerfall dans les délires athlétiques.

Le moteur d'Ultima IX n'est pas, en apparence, de la toute première jeunesse. En tout cas, il peut sembler manquer de lumières dynamiques, de couleurs chatoyantes ou de tout autre artefact graphique présent dans les jeux à la mode. Ici tout est en pastel et vraiment agréable pour l'œil. Dans le monde de Britania, seule la magie brille de mille feux ; pourtant, lorsque l'on pousse les détails à fond, on s'aperçoit que le graphisme est très cohérent.

Les mouvements du personnage sont assez réussis et naturels, l'Avatar donne des coups d'épée et se bat avec une conviction qui fait plaisir à voir. Mais plus encore que l'Avatar, c'est la façon dont les monstres et les NPC se bougent qui est impressionnante : les créatures et les êtres humains sont en effet fort bien réalisés et bâtis tout en volumes. Mais ce qui est vraiment enthousiasmant, en parcourant la campagne, c'est l'excellence du jeu à recréer les extérieurs d'une manière très naturelle. Britania sera enfin représenté dans toute sa splendeur. L'introduction de la démo est assez excitante. Après avoir compris à demi-mots que le Gardien





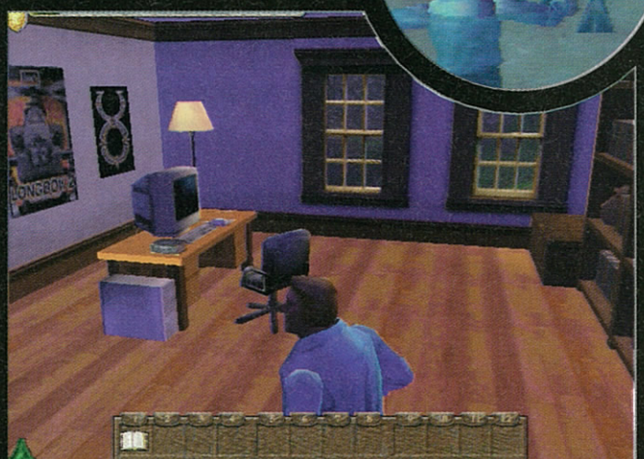




▲ *La caméra permet de regarder dans toutes les directions.*









▲ *Votre « chez vous » à vous. Sur l'ordinateur, une partie d'Ultima Online en cours. À la télé, des pubs pour EA Sports.*

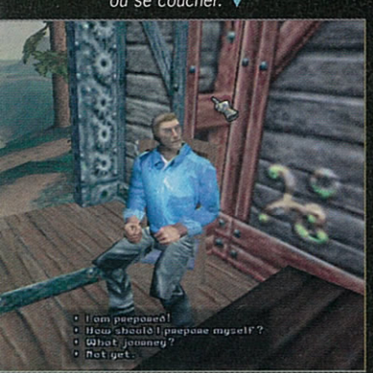






▲ *Austin (Texas) de nos jours...*

Notre héros peut s'asseoir ou se coucher. ▼











Menton en avant, l'Avatar est prêt à affronter son destin. ▼



(Arch-Ennemi présent dans les Ultima VII et VIII) était de retour avec son cortège de mauvaises idées, on a droit à un speech de Lord British himself, nous expliquant qu'il est très content de cette œuvre (on s'en serait douté), mais aussi qu'il tenait à ce que cette dernière soit dans la lignée de son Ultima préféré : le VII. Voilà, tout ceci histoire de mettre les points sur les « i » d'une manière définitive, qui laisse à penser qu'au lieu de vouloir ramener un nouveau public à la série en se fendant d'une technologie un peu « hype », Garriott a décidé de récompenser ses fidèles en leur offrant ce qu'ils attendaient vraiment d'Ascension.

L'histoire commence à la maison, non pas dans une chambre du château de Britain, mais bel et bien dans le monde de maintenant, à Austin (Texas) plus précisément. Ce n'est pas vraiment un hasard : c'est ici qu'habite notre développeur schizophrène préféré. On se réveille donc dans la peau de l'Avatar dès le saut du lit. Notre héros est un slip, une sorte de tradition maison. Ne paniquez pas en voyant les photos ou en jouant à la démo, la maison est de loin l'environnement le plus moche du jeu. Après quelques minutes, on comprend le fonctionnement de l'interface et des caméras qui pouvait sembler au départ assez ésotérique. En fait, leur fonctionnement est très bien foutu : la vue est rarement obstruée par un objet ou un pan de mur et il n'y a apparemment aucun effet de clipping. Comme dans le passé, il existe plusieurs modes : Combat, Mouvement, Curseur libre (pour attraper des objets et faire tourner la caméra autour du personnage) ainsi qu'un Zoom sur objet et une Vue subjective. On s'aperçoit, au passage, que le jeu n'a vraiment pas été conçu pour jouer avec cette dernière. Au plus, servira-t-elle à attraper des objets difficiles d'accès, pour tirer à l'arc, ou encore pour examiner des choses dans le détail. Après des jeux vus de dessus ou en mode isométrique, le fait de jouer à la troisième personne semble être un parti pris assez logique. La maison et le terrain environnant sont en fait une excuse pour offrir un mode Entraînement. C'est de loin la partie la plus moche du jeu. Hors de la demeure, en parcourant le terrain notre héros apprend à tirer à l'arc, à combattre des loups, à occire des cygnes ou encore à nager et plonger sans petites bouées.

Depuis Exodus, toute la série des Ultima est placée sous le sceau des 8 vertus, qui font l'être idéal, comme semble le penser le bon père Richard. Spiritualité, justice, compassion, sans oublier humilité sans laquelle l'être humain et le caillou ne sont rien. C'est à ce titre, et à l'instar des anciens épisodes d'Ultima, que nous allons retrouver la gitane, jeteuse de sorts et cartomancienne à ses heures. En tirant les lames et en répondant à une sorte de QCM vertueux, le jeu déterminera la profession du personnage. Après avoir participé à cette expérience, je me suis vu bombarder berger. Cette sorte de tirage renoue avec Ultima III et IV, où le héros possédait une profession au lieu du sobriquet un poil trop flou d'« Avatar ».

◀ *L'arrivée a Britania*







◀ *Les monstres sont assez splendides dans leur genre.*

Le personnage possèdera des caractéristiques propres, et des facultés directement héritées de sa profession. Au fur et à mesure de sa progression, il récupèrera de nouvelles compétences. Dans le domaine du combat à l'épée, par exemple, il gagnera progressivement de nouvelles attaques ou diverses manières de parer à tout danger.

Une fois le devenir de l'Avatar décidé, je me glisse dans une Moongate afin de rejoindre le royaume éloigné de Britania. Manque de chance, celle-ci est encombrée par la présence d'un Gazer, monstre impressionnant envoyé ici pour me gêner dans ma quête. C'est le moment d'évaluer mes capacités de combat. Avec mon épée, je le hache menu en quelques coups de taille. Enfin, il est possible de prendre en main notre héros pendant le combat. Les rumeurs comme quoi les affrontements se dérouleraient en mode semi-automatique, à la façon d'un Black Gate, ne sont pas, elles non plus, fondées. L'interface est un bien curieux mélange entre celle de Serpent's Isle et Ultima Online. On y retrouve d'ailleurs le principe des sacs à côté d'une « ceinture », sur laquelle on peut placer 12 objets à utiliser immédiatement en servant des touches de fonction.

Coté technique, on devine qu'une bécane assez rapide et nantie d'une certaine quantité de Ram sera nécessaire. Mais bien plus que cela, une carte graphique accélératrice sera requise, qu'elle soit à base de Voodoo (le jeu est optimisé en Glide) ou de technologie Direct3D. De ce côté-là, Origin reste fidèle à la tradition.

À première vue, tout a l'air de se présenter sous les meilleurs auspices pour Ascension. Reste à connaître sa durée de vie, la richesse de son scénario - que l'on devine bien tordu (des tas de bruits courent sur l'état de santé du vieux souverain qui, dit-on, n'aurait plus toute sa tête). Et surtout, il reste à explorer le monde de Britain, que l'on se fera un plaisir de parcourir de fond en comble. Profitant du meilleur des backgrounds (dix-sept ans d'histoire du jeu), le moteur 3D devrait apporter un intérêt extraordinaire à la série. Plus que jamais, on l'attend en piaffant d'impatience...

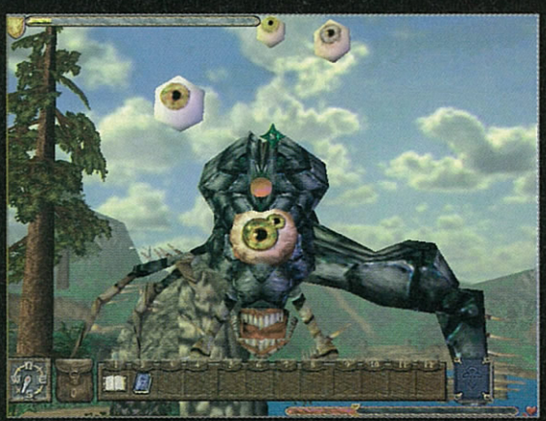
Bob Arctor







▲ *La maison de l'Avatar.*





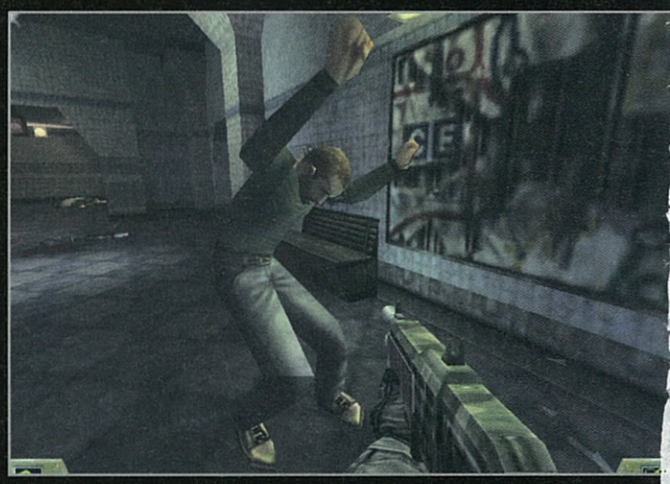
◀ *Les bords du lac privé de Richard G.*

Preview

UN JUSTICIER DANS LA VILLE
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR RAVEN
SORTIE PRÉVUE JANVIER 2000

Soldier of Fortune





▲ Des otages devront être libérés... Ça veut dire qu'il faudra éviter de tirer sur tout ce qui a deux jambes.

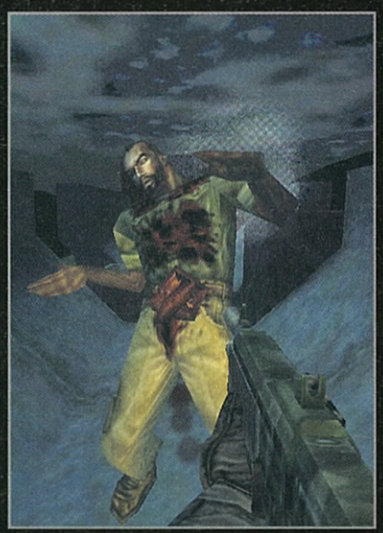






▲ Les ennemis seront des petits futés : dès qu'ils trouveront un angle quelque part, ils s'amuseront à faire des embuscades.

Combien de temps un homme peut-il tirer sans sa tête ? ▶





◀ C'est toute une gestion des localisations des dégâts qui œuvrera pour le réalisme du jeu.

La plastique des protagonistes aura fait l'objet d'un travail minutieux. ▼



▲ Le fusil à pompe aura des effets aussi dévastateurs que pédagogiques : ici, on observe un peu du colon ascendant, juste avant le transversal, qui pendouille, et qui se termine par le descendant... Notez que dans cette position, le sœcum n'est pas visible.

Ah, on en a fait couler, de l'encre, sur ce jeu et son sale titre fleurant bon le coup d'État et le bizness du crime en uniforme. Avec SoF, on se retrouvera dans la peau d'un mercenaire, qui pratique le travail d'épuration idéologique mieux que personne, puisque, contrairement à un soldat normal, il est payé pour ça. Le tout sera en 3D version Doom-like. Quelle audace ! Ceci dit, le jeu nous promet quelques prouesses technologiques étonnantes. Il y aura une multitude de gueules plus différentes et patibulaires les unes que les autres. Les gens seront dotés de toute une variété de vêtements, ainsi que d'accessoires assortis à leur profession. Par exemple, les voyous possèderont de simples armes de poing, tandis que les gros méchants auront des fusils, des mitraillettes, ou des otages. Les civils, eux, seront munis de simples attachés-cases. Et évidemment, on fera de la science naturelle à grands coups d'accessoires aux noms aussi harmonieux que « fusil à pompe », « Uzi », « Desert Eagle » ou encore « Sniper ». Inutile de dire que tous les ennemis rencontrés se feront un plaisir de tendre des embuscades et des pièges à ne plus savoir qu'en faire.

Dans les grandes découvertes de la vie des autres en train de disparaître, on pourra constater qu'une simple balle dans le genou fait danser la gigue mieux que personne, qu'une décharge de fusil à pompe permet d'enlever l'appendice en un rien de temps, et sans anesthésie (ou un diverticule de Meckel si la victime est un homme, et que vous tirez sur son côté gauche, vous pouvez vérifier) !. Et plein d'autres petites choses qui permettent de vérifier les propriétés d'un homme qui tombe d'un train lancé à pleine vitesse, les effets d'une balle sur les carpiens et les métacarpiens, ou encore la pose ridicule que peut prendre quelqu'un lorsqu'on lui coupe au couteau de commando ce qui lui sert de gonades. Bref, du Grand Guignol en perspective, mais ça ne s'annonce pas d'un intérêt ludique renversant.

Pete Boule

VOTRE joystick

POUR 24 F au lieu de 38 F

C'EST POSSIBLE !



11 magazines
+ 11 CD-Rom PC
+ 11 booklets soluces

259 F

au lieu de 418 F soit

4 numéros gratuits !

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°s) 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
Carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋
Date d'expiration : ⌊⌊⌋ ⌊⌊⌋

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌋ Ville : .....
Date de naissance : ⌊⌊⌋ ⌊⌊⌋ 19⌊⌊
Ordinateur : .....

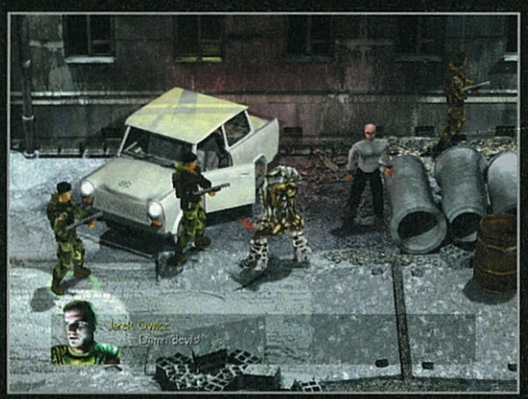
Signature obligatoire :

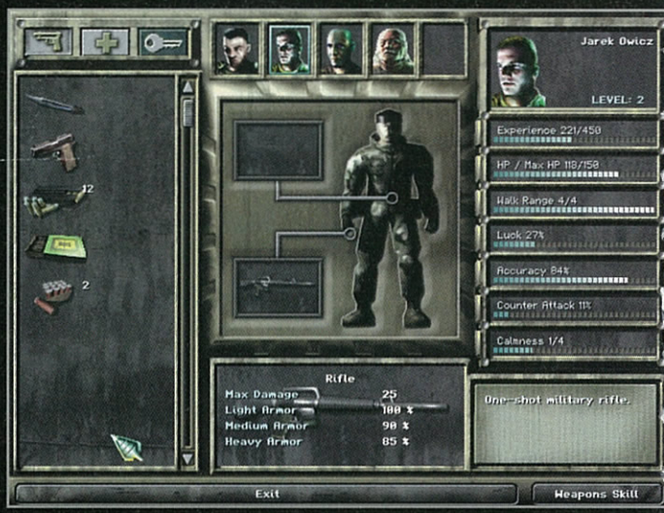
Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 n°s) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST309

Preview

AVENTURE/RÔLE
PC CD-ROM
ÉDITEUR MÉTROPOLIS
SOFTWARE HOUSE
DÉVELOPPEUR
TOPWARE INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE
JANVIER 2000

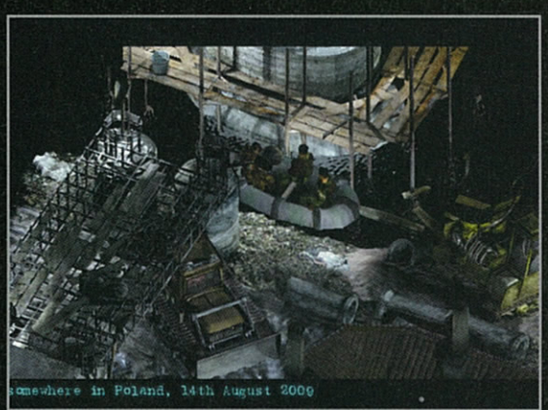




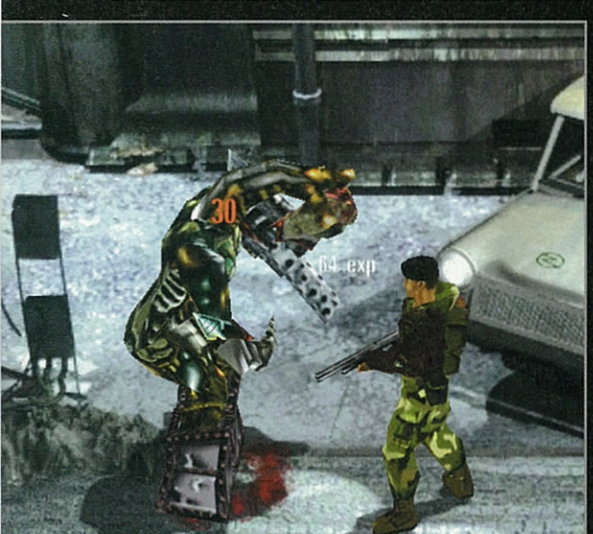
▲ *Un aspect rôle qui fait un peu penser à Fallout.*

Gorky 17

« Quelque part en Pologne, le 14 août 2008 ». Nan nan, ne me dites pas merci pour la traduction, ça m'a fait plaisir. ▼











▲ *Des combats au tour par tour, voilà en quoi consistent les combats au tour par tour.*

Je ne sais pas pourquoi, mais moi, Gorky 17, ça me fait penser à une marque de jambon. Oui, c'est un peu bizarre, mais je vous jure que je n'ai jamais fumé de ma vie. Même pas fumé un saumon ou un jambon, justement. Bon, il y a bien cette histoire d'acide citrique que j'ai pris une fois par erreur, mais quand même, vingt ans après... Surtout que ce jeu n'a rien à voir avec un quelconque conglomérat agroalimentaire, puisque ce sont nos amis teutons de Topware qui sont à l'origine de Gorky. Ah je sais, « Gorky », c'est un peu comme « goret » et « porky », alors du coup, goret... porc... jambon, tout ça. Hum ça va mieux, nan parce que ça me travaillait cette histoire. Oui, mais le 17 ? Que vient faire le 17 dans cette histoire de jambon ? Argh, je sens que je vais passer ma soirée à me prendre la tête avec ce truc de con. Bon, pour ce qui est du jeu, c'est une sorte de mix' entre Fallout pour le côté rôle, et Incubation pour les combats, mais en light. L'histoire S-F/horreur vous placera à la tête d'un commando parachuté dans une ancienne base secrète russe, Gorky 17 donc, et tout cela en 2008. Les décors sont entièrement réalisés en 2D, tandis que persos et monstres sont en 3D. Lorsque votre groupe se déplacera d'un endroit à un autre, des combats se déclencheront à la façon d'un Final Fantasy, sans prévenir. Ces derniers se dérouleront alors au tour par tour, vos actions et vos déplacements étant limités dans l'espace. Bon, ce que l'on peut dire au mois, au jour, à l'heure et à la seconde où nous écrivons ces lignes (j'avais bien pensé à mettre les millisecondes, mais j'ai eu peur d'abuser), c'est que le graphisme semble prometteur. Reste à voir ce que ça donnera en ce qui concerne la profondeur du gameplay, mais pour ça, on attendra le mois prochain. Il faut dire que la version dont nous disposons plante au bout de cinq minutes, ce qui est un peu dur pour se faire une idée, vous en conviendrez.

Fishbone

Ne vous laissez pas distancer !

Les développeurs de jeux vidéo et de divertissements interactifs évoluent dans un secteur en mutation permanente. La récente explosion dans le domaine des bandes passantes, alliée à l'émergence des réseaux de diffusion à haut débit, ouvre aux développeurs de nouveaux horizons. Aujourd'hui plus que jamais, c'est le contenu qui définit la cadence. Voilà pourquoi vous devez être présents au Milia 2000.

Tout en restant l'événement international du développement de contenus et des nouvelles technologies de distribution, le Milia est la seule manifestation qui vous permet de rencontrer les plus grands éditeurs du monde, ainsi que les responsables des réseaux à large bande, des télécommunications, des services en ligne et de la télévision interactive. Concrètement, le MILIA est le meilleur endroit pour identifier de nouvelles opportunités et le moyen le plus direct de conclure des partenariats clé.



Le marché international des contenus interactifs

Milia 2000, pour conserver votre avance

SIEGE SOCIAL : FRANCE ET RESTE DU MONDE, CONTACTEZ ANNE-MARIE PARENT, TÉL : 33 (0) 1 4190 4480 - FAX : 33 (0) 1 4190 4470
ROYAUME-UNI ET AUSTRALIE, CONTACTEZ TED BARACOS, TÉL : 44 (0) 20 7528 0086 - FAX : 44 (0) 20 7895 0949
ETATS-UNIS ET AMERIQUE DU SUD, CONTACTEZ PATRICK LYNCH, TÉL : (212) 370 7470 - FAX : (212) 370 7471
ALLEMAGNE, AUTRICHE, SUISSE, EUROPE DE L'EST, CONTACTEZ CORNELIA MUCH, TÉL : 49 (0) 7631 17680 - FAX : 49 (0) 7631 176823
JAPON, CONTACTEZ LILI ONO, TÉL : 81 (3) 3542 3114 - FAX : 81 (3) 3542 3115,
ASIE-PACIFIQUE, CONTACTEZ MIRKO WHITFIELD, TÉL : 852/2965 1618 - FAX : 852/2507 5186

Preview

ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR
SHINY ENTERTAINMENT
ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE DÉBUT 2000



Messiah



▲ *Lorsque vous entrez dans le corps d'un personnage, une auréole apparaît au-dessus de sa tête. Pour ceux qui se posent la question : oui, c'est une prostituée.*





▲ *Un scientifique contrôle un truc sur un écran. Ouais je sais, je ne suis pas très inspiré pour cette légende.*







◀ *Voilà Bob. Bon, c'est un ange. Avec des ailes, tout ça quoi. En appuyant sur une touche, elles feront flap flap et on pourra voler un peu.*

Au cas où l'information vous aurait échappé, Messiah vous permettra d'incarner un petit ange, avec auréole et paire d'ailes, qui se baladera dans des niveaux futuristes, le tout avec une vue à la Tomb Raider. Bob, c'est le nom du séraphin, partira à la recherche de 7 sceaux censés empêcher la réalisation d'une prophétie apocalyptique (NDRC : en voilà un scénario à la con, vu et revu 10 000 fois. Ah non, d'habitude il s'agit d'une gemme. Ou d'un talisman. Ou globalement de tout ce qui peut se péter en 7 morceaux). Le gros intérêt du jeu résidera dans les capacités du petit ange : il pourra en effet prendre possession de n'importe quel personnage du jeu en lui plongeant littéralement dedans. Omikron : The Nomad Soul, testé le mois dernier, permettait déjà ce genre de fantaisie à chaque réincarnation. Ici, ce concept sera appliqué à un jeu d'action et devrait permettre de nouvelles situations de jeu assez marrantes. Qu'un groupe d'ennemis surarmés vous bloquent le passage, et hop !, il vous suffira de foncer sur l'un d'entre eux pour l'incarner et abattre par surprise ses petits collègues. Dans le même registre, il sera parfois nécessaire de prendre le contrôle de techniciens, de scientifiques ou de militaires, seuls capables de vous ouvrir la voie vers la fin du niveau. Chaque nouveau personnage incarné apportera son lot de mouvements et d'armes. Si les techniciens ne vous permettront en général que de vous défendre à coups de fer à souder, certains soldats disposeront de gros flingues, de lance-flammes, et, joie, de fusils à lunette. Hmm, bon, qu'est-ce que je pourrais vous raconter d'autres sur ce jeu, que je n'ai pu voir tourner qu'une petite heure sur une version qui plantait toutes les minutes ? Attendez, je cherche. Ah oui, les niveaux. Ils seront d'inspiration hi-tech avec des couleurs bien vives. Dans le genre mégapole futuriste, ils me font un peu penser à certains circuits de WipEout 2097, voyez-vous. On les arpentera pour trouver un levier, passer une porte ou encore trouver un objet. Bref, ça restera de l'archi-classique au niveau des objectifs, mais la possibilité d'incarner plein de personnages différents pendant la partie devrait nous donner un gameplay assez original. Ou alors il s'agit simplement d'un gadget. L'avenir nous le dira...

Ackboo

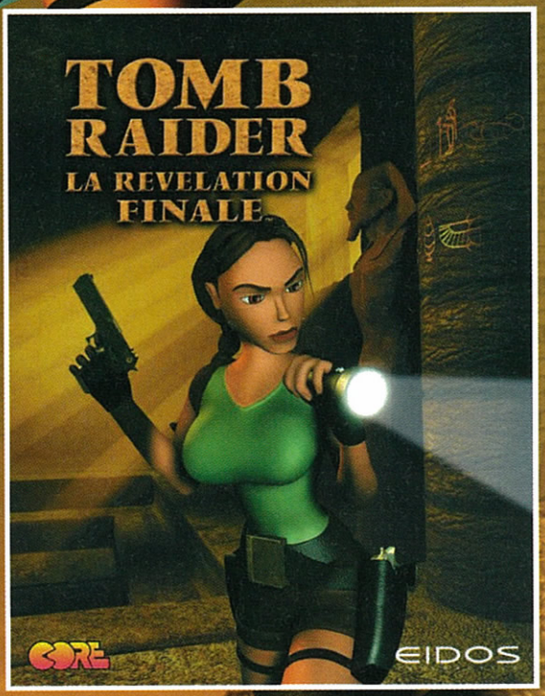






CONCOURS

TOMB RAIDER
LA RÉVÉLATION
FINALE



« Tomb Raider - La Révélation Finale » et Lara Croft © et TM 1999 Core Design Ltd. Edité et © Eidos Interactive Ltd 1999. Tous droits réservés.
Ce 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.

CORE
EIDOS

GAGNEZ DES JEUX PC CD-ROM

SUR LE 3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 DÉCEMBRE 1999, GAGNEZ 6 JEUX PAR SEMAINE

Preview

ACTION/AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR MUCKY FOOT
SORTIE PRÉVUE JANVIER 2000



▲ L'escalade est aussi au programme de l'entraînement keufien.





Urban Chaos



Les amateurs d'action à la troisième personne commencent à se lasser du petit cul pommelé de Lara Croft. Eidos n'allait quand même pas laisser la manne se tarir. Voilà donc venue la relève avec Urban Chaos, qui réunit les ingrédients du genre : une héroïne féminine vue de (bas du) dos et de l'action trépidante.

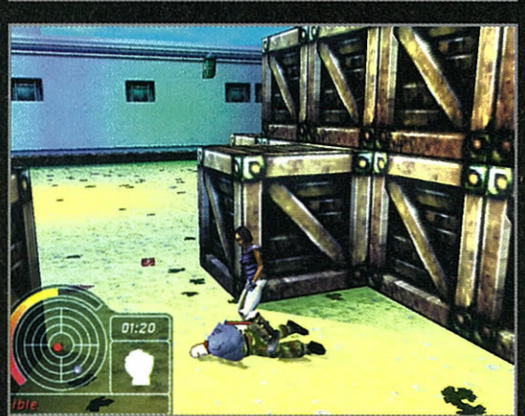
La comparaison s'arrête là. Question background, les deux softs n'ont pas grand-chose à voir. Urban Chaos nous téléporte le 31 décembre 1999. Alors que certains fêtent l'arrivée du nouveau millénaire dans la joie, d'autres prônent la fin du monde. Et comme c'est la fin du monde, l'indice de criminalité passe dans le rouge. On n'a plus rien à perdre, et du coup, on met la ville à feu et à sang. Pour lutter contre cette menace, d'Arci, notre justicière, va commencer par suivre un entraînement chez flic-land. Au programme : combat à mains nues, ceinturage et passage de menottes. Dans le reste de l'aventure, il semblerait que l'on ait aussi le contrôle d'un autre personnage : Roper. Là où d'Arci nous la joue subtil, Roper - qui aurait pu s'appeler Roger - est un flic expérimenté plus lent, mais expert en maniement d'armes lourdes. Entre Nomad Soul et le futur Oni de Bungie, les séquences de combats à mains nues ont la cote en ce moment. Coups de poing, coups de latte, clefs et immobilisations, roulades, sauts et saltos : on est content de voir que la panoplie de d'Arci est plus fouillée que ce qu'on a l'habitude de nous servir. C'est tant mieux, une fois le gameplay à la Tomb Raider maîtrisé, on a vite fait de se lasser des quelques contrôles disponibles. Ça ne risque pas d'être le cas dans Urban Chaos. En plus du fight à mains nues, nos héros pourront dépouiller leurs victimes pour récupérer d'autres armes : couteau, batte, flingue... En revanche, la jouabilité de cette preview est encore perfectible. D'Arci n'enchaîne pas les coups de manière fluide. On note aussi une certaine inertie avant que le personnage ne réagisse. Et puis, quand on court, d'Arci tourne en se penchant, au risque de nous faire gerber notre quatr'heures. Enfin, c'est encore une preview.

Les décors des missions prennent place dans une ville gigantesque et bien glauque. Chaque quartier est contrôlé par des bandes. Le moteur 3D du jeu, malgré un rendu assez « cartoon », flirte avec l'hyperréalisme quand il s'agit de représenter les feuilles mortes emportées par le vent, les gouttes de pluie qui font des ronds dans les flaques, et où se reflète le ciel lui-même. Ce moteur 3D en « openspace » nous mettra également aux commandes de véhicules, comme une caisse de police ou une fourgonnette. Bref, même si la mise au point n'est pas encore parfaite, Urban Chaos a un petit potentiel pour les amateurs de combat urbain virtuel.

Iansolo



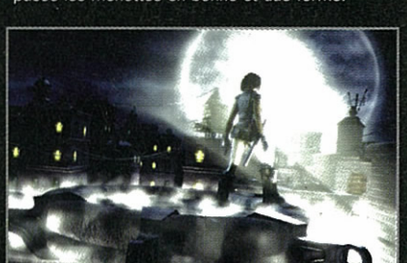
▲ D'Arci pourra balancer des coups de latte aux quatre points cardinaux, ce qui est bien pratique quand elle est cernée de tous les côtés.



▲ Après avoir assommé un adversaire, d'Arci lui passe les menottes en bonne et due forme.

Tous les chemins mènent à ...

Urban Chaos revient de loin. À l'origine, Bulfrog avait un projet de jeu (M.I.S.T.) dans lequel on dirigeait un super-héros destiné à défendre une ville. Le projet a finalement été abandonné, mais Mucky Foot, les développeurs d'Urban Chaos, ont conservé la modélisation de la ville pour servir de décor aux aventures de d'Arci et Roper.



ABONNEZ-VOUS !

1AN DE joystick

+ LE JEU QUAKE III

37 % de réduction

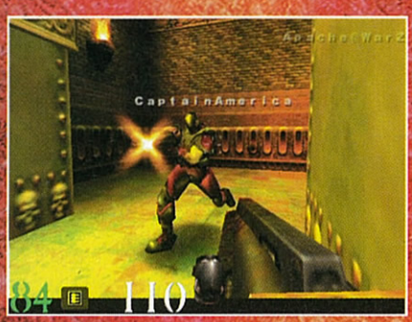


11 NUMÉROS DE JOYSTICK 418 F
+ LE JEU *QUAKE III (PC)* 349 F
SOIT UN TOTAL DE ~~767~~ F

POUR VOUS 480 F

SOIT UNE ÉCONOMIE DE **287F**





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 (11n°s) et je recevrai en plus le jeu Quake III pour 480 F seulement au lieu de ~~767 F~~, **soit 287 F d'économie !**
Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
❑ Chèque bancaire ou postal
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°s de Joystick au prix unitaire de 38 F et le jeu Quake III au prix de 349F (+ 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.

ST368

Lapin Malin

EDITEUR : TLC EDUSOFT

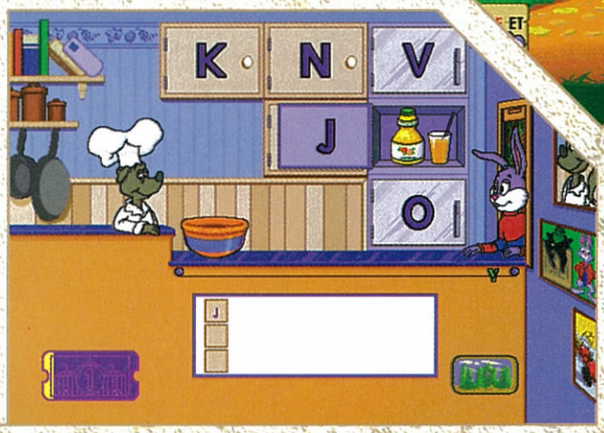
SUR PC CD-ROM

Lapin Malin n'en est pas à son premier essai. Connu depuis quelque temps dans le milieu des softs éducatifs pour les tout-petits, ses deux derniers titres continuent à donner une bonne réputation à la série. Maternelle 2 pour les 3-5 ans, et le Pirate des Maths pour les 6-8 ans, offrent des exercices scolaires parfaitement adaptés à votre enfant, tout en le détendant. Maternelle 2 entraîne les tout-petits à mémoriser et reconnaître formes, couleurs, chiffres et lettres, tout en développant un côté ludique et interactif qui maintiendra constamment l'intérêt du petit bout de chou. Tout l'écran réagit aux commandes de l'enfant, avec des animations drôles et compréhensibles. Les exercices possèdent plusieurs niveaux qui, une fois dépassés, sont récompensés par une attraction foraine. Le jeune, encadré et entraîné par des personnages attractifs, n'a pas un seul temps mort : aucun risque de s'ennuyer et de vouloir aller voir ailleurs. Le Pirate des Maths, en s'adressant à la tranche d'âge supérieure, procède différemment. Les problèmes de logique, de calcul et de géométrie sont dispatchés à travers une île, et chaque résultat offre un morceau de navire destiné à reconstruire celui des héros. Entre pirates et animaux, le côté île au trésor ne peut que plaire, même si les animations sont moins nombreuses que dans Maternelle 2. Lapin Malin manie avec virtuosité le mélange ludique et éducatif. Le résultat donne un produit agréable et accrocheur qui ne laissera pas indifférents les jeunes enfants.



Les problèmes de mathématiques se compliquent quand, en plus, on ajoute des exercices d'adresse : le mélange prend parfaitement et se révèle extrêmement ludique.





L'association d'une lettre à un son et une image permet à l'enfant de retenir sans problème son alphabet.





Les tout-petits vont adorer : chaque écran d'exercice présente une mélodie simple qui peut être reprise en famille.



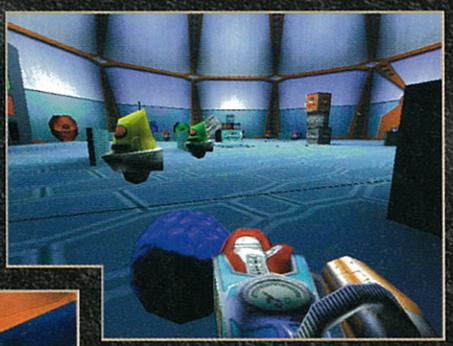
Family Fun Software
Enigme Mania

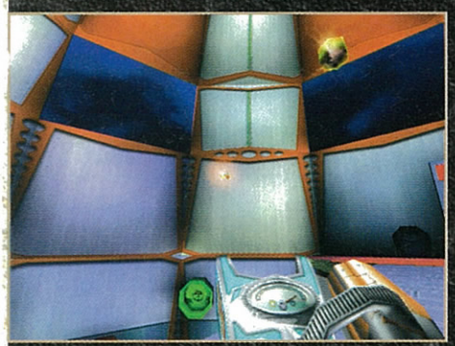
EDITEUR SIERRA

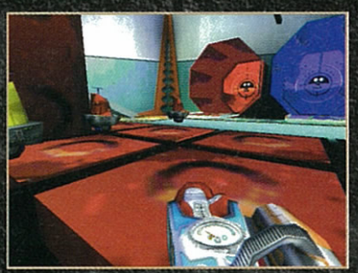
SUR PC CD-ROM

Utilisant le moteur d'Unreal, Enigme Mania se présente comme un produit 3D destiné à toute la famille, pas de violence ni de corps dénudé, pour cette histoire toute simple qui vous propose de vaincre un méchant en passant par toute une série d'épreuves. Mélangeant plate-forme purement sportive et exercice de réflexion, celles-ci restent abordables à n'importe quel âge. Pour les parents qui veulent jouer avec leurs enfants sans leur imposer un arrière-plan scolaire ou culturel, ils trouveront là le CD qu'il leur faut.









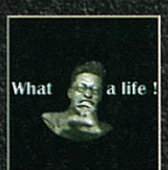
Machine à écrire

EDITEUR GALLIMARD MULTIMEDIA

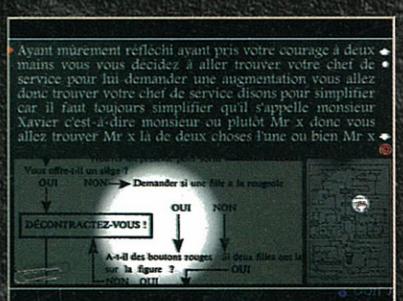
SUR PC / MAC CD-ROM

Livre et CD ont l'air d'être deux supports opposés, mais Gallimard a su les marier pour offrir aux œuvres de Queneau et de Perec l'écrin qu'ils auraient souhaité. Car pour faire de l'écriture combinatoire, il n'y a rien de mieux qu'une bonne machine. Mettez des mots plus ou moins au hasard, mariez-les en fonction de règles logiques définies à l'avance, et vous arriverez à construire des cartes postales bateau, des poèmes ou des contes. Suivez les maîtres qui ont assimilé l'écriture à un jeu, et vous découvrirez que vous pouvez vous aussi avoir beaucoup de talent.

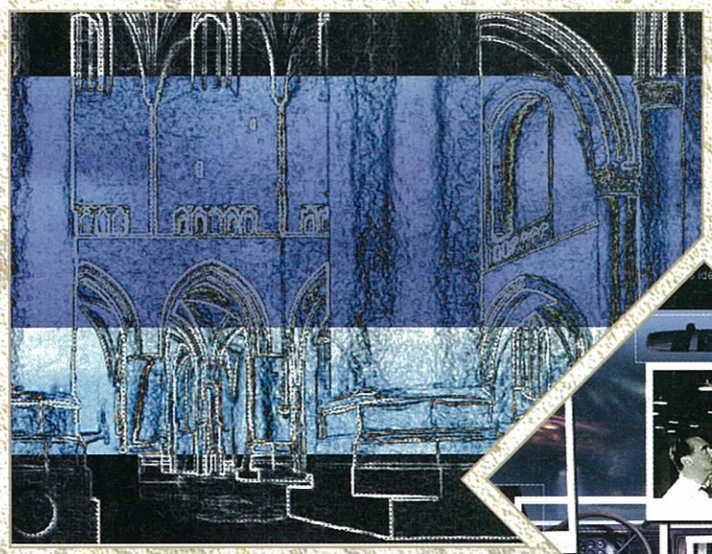
















Glen Gould
Le nouvel Auditeur

EDITEUR SYRINX

SUR PC / MAC CD-ROM

Glen Gould était un pianiste excentrique. Passionné par le Grand Nord et la solitude, il refusa après quelques années de paraître en concert et ne donna plus que des œuvres enregistrées. Pour lui, le micro était un élément essentiel de sa musique, au même titre que son piano. Ce CD vous le présente et explique sa démarche intellectuelle. Interviews, vidéos et œuvres musicales se chevauchent, pour une meilleure compréhension d'un homme qui désirait offrir des expériences à double sens à son public. Guidé par l'artiste, vous découvrez son monde et son talent en intervenant sur des animations et des jeux. Ainsi, en utilisant des interprétations différentes d'un même morceau, vous devenez musicien pour un petit moment, et pouvez ensuite vous introduire dans sa maison interactive et partager ses goûts. Ce soft très bien documenté satisfera les fans du pianiste, mais on regrette tout de même d'avoir plus de fiches écrites que de photos et de vidéos. Heureusement, l'interface et les écrans, bien réalisés, rattrapent le coup en permettant de s'immerger dans l'univers d'un grand de la musique.





MESSAGE IMPORTANT DE SIMONE, 65 ANS.

**"Envie de faire des bonnes affaires autrement ?
Actuellement des milliers d'ordinateurs et de périphériques
à vendre aux enchères entre particuliers sur internet."**

iBazar.fr

www.ibazar.fr Cliquez ici.

GREY

petites annonces

VENTES PC

Dép.. 02. Vend joystick Microsoft Force Feedback Pro encore sous garantie quasi neuf. Prix : 690F à débattre. Appelez-moi au 03 23 83 13 40 ou envoyez-moi un e-mail au dranip@wanadoo.fr. Merci.

Dép. 03. Vends écran Philips 105S encore sous garantie (1 an). Prix : 800F. Tél : 06 81 95 69 96 après 18h Matthieu.

Dép. 06. Vds Gamepad Sidewinder Microsoft neuf + jeu : 250F. Demander Alex le soir après 18h au 04 93 27 28 73 ou 06 86 77 75 80.

Dép. 13. Carte graphique Ati Xpert@Work 4Mo AGP extensible à 8Mo vendue 150F, processeur AMD K6-2 333Mhz vendu 250F. Demander Laurent au 06 16 26 37 77.

Dép. 13. Vds K6-2 300 + 32Mo SDRAM + DD 3,2Go + carte mère Via AGP + écran 15" + CD 32x + SBlaster Value + Voodoo 3 16Mo + imprimante HP Deskjet 690C+ + scanner SCSI : prix 9500F (à débattre). Demander Geoffroy après 19h au 04 42 82 20 22.

Dép. 33. Vends K6-400, 64Mo, 2,1Go, Ati 128-16Mo, SB 64 PCI, HP 240W, DvD 5x, graveur 2x, 17", carte d'acquisition vidéo Miro PCTV2, grand tour ATX Win98 + jeux. Prix : 9000F. Tél. : 05 56 51 99 01.

Dép. 33. Vds 2 disques 2Go SCSI + 1 carte SCSI Adaptec 1530 + donne 1 lecteur CD-ROM Nec 6x SCSI + 8 caddies 800F. Tél. Patrick, le soir de préf. au 05 56 98 03 15.

Dép. 33. Vds P166 + 40Mo RAM + ATI Xpert@Play 8Mo PCI + 3dfx1 4Mo b. moyen tour + moniteur 14" : 2500F ou discuter prix. Tél. : 05 56 39 89 29. Appeler après 18h, demander Julien.

Dép. 34. Vds P200 MMX DD 1,5Go CD 24x écran 17" Win 95 carte son AWE 64 imprimante BJC4200 modem 33600 32SDRAM. Vds aussi Game Box + jeux, 5000F les 2. Urgent. Tél. : 04 67 55 71 23.

Dép. 38. Vds P120, 24Mo RAM, carte mère + boîtier + carte vidéo intégrée à la carte mère, le tout 500F. Tél. : 04 76 05 45 99 après 17h30 demander Fabien, ou kenny.mc@wanadoo.fr

Dép. 41. Vends barrette mémoire 64Mo PC 100Mhz faire offre à Jérôme au 02 54 79 54 53.

Dép. 52. Vds carte son PCI 16 : 150F kit midi : 100F, carte vidéo ATI AGP Rage Pro 8Mo : 190F. Tél. 03 25 56 43 62.

Dép. 53. Vds 3D Blaster Voodoo2 + jeux : 400F. Demander Philippe Tél. : 02 43 02 83 98.

Dép. 58. Vds volant à retour de force Guillemot Race Leader Force Feedback absolument neuf. Prix 500F. Bertrand JC Chassagne 58 230 Ouroux en Morvan. Tél. : 06 88 12 10 89.

Dép. 59. Vds PC 450Mhz + 64Mo SDRAM + 6,4Go + ATI Rage Fury 128 32Mo + carte Sound Blaster 128 + boîtier ATX + CD-ROM 32x + carte mère Asus P5A : 6800F avec écran 17" Nokia : 8800F demander Nicolas au 03 28 62 00 71.

Dép. 59. Vds carte mère Asus P2L97 + PII 300 : 1400F, carte mère + PII233 : 1100, modem neuf Novafax vocal plus téléphone main libre 200F Voodoo Rush : 200F, CD-Rom 24x : 200F. Tél. au 03 20 37 31 51.

Dép. 59. Vends clavier + souris + enceintes Rockfire + carte vidéo Monster 3dfx + carte son Sound Blaster 16 + lecteur CD-Rom 16x + disque dur 2Go. Demander Jérémy au 03 20 79 48 71.

Dép. 62. Vends DvD-Rom Hitachi 24x-4x neuf jamais servi (sans carte de décompression MPEG) 650F. Tél. à Samuel Devriese après 18h au 03 21 77 02 49 ou e-mail samuel.devriese1@libertysurf.fr.

Dép. 67. Vends P2 333, 64Mo 6,4Go, cg : Banshee 16Mo AGP, CD 32x, Wc_ + Home Essentials + jeux, son tbé Ach64, carte réseau, modem 56K : 6000F à débattre + écran 17" + 3 enceintes : 8600F à déb. Tél. : 06 82 43 94 70.

Dép.. 67. Vends volant Sidewinder Force Feedback neuf : 1290F cédé à 990F. Tél. : 03 88 69 09 77 demander Hugues.

Dép. 69. Vds moniteur Samsung Syncmaster 710S-17" : 1800F carte Diamond Viper V550 : 600F. Tél. : 04 78 59 41 60 demander Cédric ou cedri@dub-internet.fr.

Dép. 69. Vd ordi Cyrix 120 DD 1,7 et 1,2, 32Mo RAM CD 8x, carte graphique 3dfx 1 écran 14" carte son 16 PnP, enceintes 80W, Win95, le tout pour 3000F. Demander Serge au 04 74 01 22 84. Urgent.

Dép. 75. Vds Ati Xpert 98 + Monster 3D1 550F, moniteur 15" Nokia.449M 1200F, uniquement sur Paris et région parisienne. Contacter David au 01 48 78 45 59.

Dép. 75. Vds carte 3dfx2 : 450F. Tél. : 01 43 31 95 43 (répondeur si absent) e-mail : wronsch@dub-internet.fr.

Dép. 75. Vds PII450 Dell-128Mo6DD 10Go Voodoo33000 16Mo TV- cm Intel BX440 100Mhz graveur SCSI 4x CD-ROM 36x fax modem US Robotic 56K écran Nokia 17" Trinitron volant à retour de Force Microsoft + logiciels, le tout 9000F à débattre. Tél. : 01 47 07 72 88.

Dép. 75. Vds carte Ethernet EZ 10Mbps avec entrée LNK et T/R. Prix à débattre aussi 20x1Mo de RAM 30 pin prix unitaire de 15F. Demander Antoine au 01 53 80 37 72 après 18h30.

Dép. 75. Vds ATI All in Wonder 8Mo PCI et 3dfx2 12Mo PCI. Contacter Julien au 06 63 11 56 03. Prix à discuter.

Dép. 75. Vds portable Toshiba Tecra 780 DvD P2 266, 64Mo, HD 8Go, TFT 13"3, S3 Virge MX, DvD Rom, modem 56K, zip PCMCIA, offre logiciel généreuse : 18000F à déb. Contacter Vincent au 06 09 52 81 92 ou 0609528192@sfr.net.

Dép. 76. Vds moniteur 14" + imprimante Epson Stylus Color 600 + beaucoup d'autres choses info le tout 1500F. Demander Quentin au 02 35 60 89 51.

Dép. 76. Vends ensemble Celeron 400Mhz + carte mère DFI P2x-BL 440 BX + STB Velocity 4400 TV out 16Mo + carte son Sound Blaster 64PCI, le tout 2200F. Tél. : 06 14 80 21 87 ou e-mail remler6@aol.com.

Dép. 77. Vends carte graphique 3D Blaster Savage4 32Mo AGPx2 technologie S3TC sous garantie. Prix : 500F. Demander Olivier au 01 64 40 64 48 ou 06 15 33 48 74.

Dép. 78. Vends carte Riva TnT (Créative) : 500F + processeur PII350 : 500F. Tél. : 01 39 19 89 52. Demander Vincent.

Dép. 80. Urgent ! Vends graveur Mitsumi CR4801TE 4x8x + soft gravage 1200F à débattre. Vds aussi carte vidéo i740 8Mo AGP2x + drivers ainsi que Voodoo2 12Mo PCI 3dfx + jeux. Prix à débattre. Tél. à Thomas au 03 22 45 41 17.

Dép. 83. Affaire ! Vds Céléron à 500Mhz, 128Mo SDRAM 100Mhz, 8,4Go DD, TnT2 Ultra 32Mo écran 15", etc... Le tout neuf ! Prix : 6990F. Tél. : 04 94 65 43 80. Demander Olivier.

Dép. 83. Vends écran 17" pitch 0.28 état neuf. Prix : 1800F. Vends PIII 450 + carte mère + carte son, état neuf. Prix : 2200F. Contacter Olivier au 04 94 65 43 80.

Dép. 83. Urgent ! ! Vends carte 3dfx Voodoo1 4Mo 250F avant fin septembre si possible. Me contacter après 17h au 04 94 59 34 67 ou benfins@dub-internet.fr.

Dép. 83. PII 400 carte mère bh6, SDRAM 64Mo (100Mhz), carte vidéo 1 Ati Xpert@Play AGP, carte vidéo 2 Monster 3dfx2 Diamond, carte son Creative Sound Blaster live, carte modem US Robotic Winmodem 56K (v90), DD IBM 6,4Go, CD-Rom 24x, lecteur 1.44, boîtier ATX moyen tour, clavier, souris, écran 17", volant + pédalier. Prix : 8500F Tél. : 04 94 28 10 03 hr.

Dép. 91. Vds P200MMX écran 14" SVGA DD 1,7Go 50Mo vidéo S3 64v2 4Mo souris clavier Voodoo2 12Mo CD-ROM 24x graveur 4x2x24x Sony tt neuf, manette Saitek carte son 16 bits + jeux + modem 56K : 4800F Tél. : 01 60 88 24 27 après 19h.

Dép. 91. Vds CPU PII 333. Prix à débattre recherche RAM, HD ou modem 56K d'occasion. Contactez-moi : fandavid@dub-internet.fr.

Dép. 91. Voodoo2 12Mo 300F Matrox G200 300F CD-ROM Pioneer slot in 36x SCSI 300F. Christophe 01 69 38 93 19, répondeur.

Dép. 91. Vds ATI Xpert@Work 8Mo PCI + 3dfx Voodoo 2 12Mo Creative 3D Blaster 700F, e-mail Laurent.bouchet@worldonline.fr.

Dép. 91. Vends PII 450Mhz 128Mo RAM DD 10,4Go TnT2 Ultra Sound Blaster Live 5 enceintes DvD 5x modem 56K écran 19" clavier souris Win98 + Office97 : 10500F à débattre. Tél. à Vincent 01 60 75 91 31 ou 06 11 77 04 22.

Dép. 91. PC 166MMX, écran 15", DD 2,1Go 2x8EDO, CD 24x Sony, enceinte 120W, carte mère Asus, boîtier mini tour, carte son Sound Blaster souris + clavier prix : 2200F. Tél. : 01 60 84 34 81.

Dép. 92. Vds PC complet garanti 1 an. Celeron 550Mhz, 64Mo SDRAM, 15Go disque dur, écran 15" Ilyama, CD 44x, modem 56K, le tout 6000F avec Sound Blaster 128. Tél. : 01 46 12 09 79 e-mail : cmazen@hotmail.com.

Dép. 93. Vds carte son + enceintes : 100F (neuf). Contacter Bruno au 01 49 32 03 88 après 18h. Urgent !

Dép. 94. Vds P MMX 233Mhz + écran 15 + 64Mo SDRAM + DD 1,2Go + 3dfx1 + carte son + CD 32 + souris + clavier + enceintes, prix 2500F. Appeler Michèle au 01 44 82 64 67, 20h.

Dép. 95. Vds carte graphique i740 AGP 8Mo : 150F. Demander Laurent au 01 39 85 72 02.

ACHATS PC

Dép. 61. Cherche graveur entre 500 et 700F, frais de port à ma charge. Tél. : 02 33 32 23 61.

Dép. 62. Recherche modem 56000 à prix raisonnable, demander Julien au 03 88 31 53 55.

Dép. 75. Je recherche de la SDRAM PC 100 d'occasion à bon prix, une barrette de 128Mo au mieux, sinon je me contenterai de 64Mo ou 2x64. Vous pouvez me contacter au 06 80 41 70 95 (Franck).

Dép. 75. Recherche carte vidéo performante prix à débattre + carte 3D Riva TnT2 16Mo prix raisonnable. Tél. : 01 48 06 27 57 demander Rémi.

Dép. 89. Achète barrettes 4x16Mo EDO ou 2x32Mo EDO ou 1x64Mo SDRAM (66Mhz). Tél. : 03 86 95 11 05 hr Francis.

PA MODE D'EMPLOI

Ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes auprès de qui vous achetez, à qui vous vendez ou avec qui vous échangez logiciels ou matériel informatique. N'envoyez rien par la Poste sans garantie. Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

Dép. 92. Urgent ! Achète 3dfx Voodoo II 12Mo (sunset graphic) et DD 4 à 6,5Go et 64Mo SDRAM à 100Mhz. Demander David au 01 47 92 31 69 après 20h.

CONTACTS

Dép. 02. Attention vous cherchez un site sur Ferrari et la F1 : ne restez donc pas ici devant Joystick mais allez plutôt sur http://perso.wanadoo.fr/reca !

Dép. 06. Salut à toi ! Si tu aimes bien IRC et surtout si tu es fan de Buffy, tu peux joindre le channel #buffy sur le serveur : irc.kewl.org, et puis il y a un buffet avec une dégustation de pingouins...

Dép. 29. Cherche personnes souhaitant jouer en réseau local IPX jeux divers, Doom-like, stratégie, simulation. Tél. 02 98 88 37 40 demander Gwenaël (région Morlaix).

Dép. 75.Cherche contacts sympas pour échanger DvD, MP3, images, vidéos... Julien en région parisienne uniquement au 01 40 21 43 23 ou juju173@caramail.com

Dép. 76. Vous rêvez de tuer du chien ou encore délirer sur le ouaib, allez ici : http://www.multimania.com/djkilldog. Je recherche également du people pour créer mon .com (des bénévoles) donc écrivez-moi regentm@normandnet.fr.

Dép. 78. Recherche bassiste ou contrebassiste jazz pour jouer dans orchestre de quintet impro. Contacter Maxence UrbaniaK, 2 avenue Garenne Bechevet, 78 170 La Celle St Cloud. Tél. : 01 39 18 28 56 vive le jazz et vive joystick !

Dép. 93. Recherche donneur de timbres toutes nationalités à envoyer à Bruno Chirez, 7 rue du Vallon, 93 160 Noisy le Grand.

VENTES AUTRES

Dép. 06. Vends voiture thermique 1/10 2,5cc + manette + nombreuses pièces 900F à débattre. Tél. : 04 93 27 28 73 ou 06 86 77 75 80 demander Alex.

Dép. 13. Vends N64 + 2 jeux 600F port compris. Demander Fabien au 04 91 93 07 25.

Dép. 13. N64 + jeux 700F sur Marseille 720F hors Marseille. Tél. : 04 91 93 07 25 demander Fabien.

Dép. 35. Vds N64 + 2 manettes + vibreur + 2 jeux prix : 700F. Tél. : 02 99 46 76 80 demander Pierre après 19h pendant les jours d'école.

Dép. 45. Vends volant Race Leader 3D + manette T-leader 3D prix : 350F à débattre. Tél. : 02 38 38 28 13.

Dép. 45. Vds PlayStation Multistandard + 2 pads + 2 cards + Action Replay + revues + CD démo + jeux. Tél. : 02 38 53 61 36 après 19h prix 2500F demander Didier. Cherche contacts PC.

Dép. 69. Vds guitare électrique Ibanez rx 1200F. Excellent état 04 78 72 46 94 après 18h demander Florian + processeur K6 233MMX + roller neuf Dyrck 500F.

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 : **Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 110 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

TU VEUX ÊTRE TOI MÊME, ON L'A BIEN ENREGISTRÉ.

TRACE TA VIE EN NUMÉRIQUE SUR TDK

TDK

at the heart of it

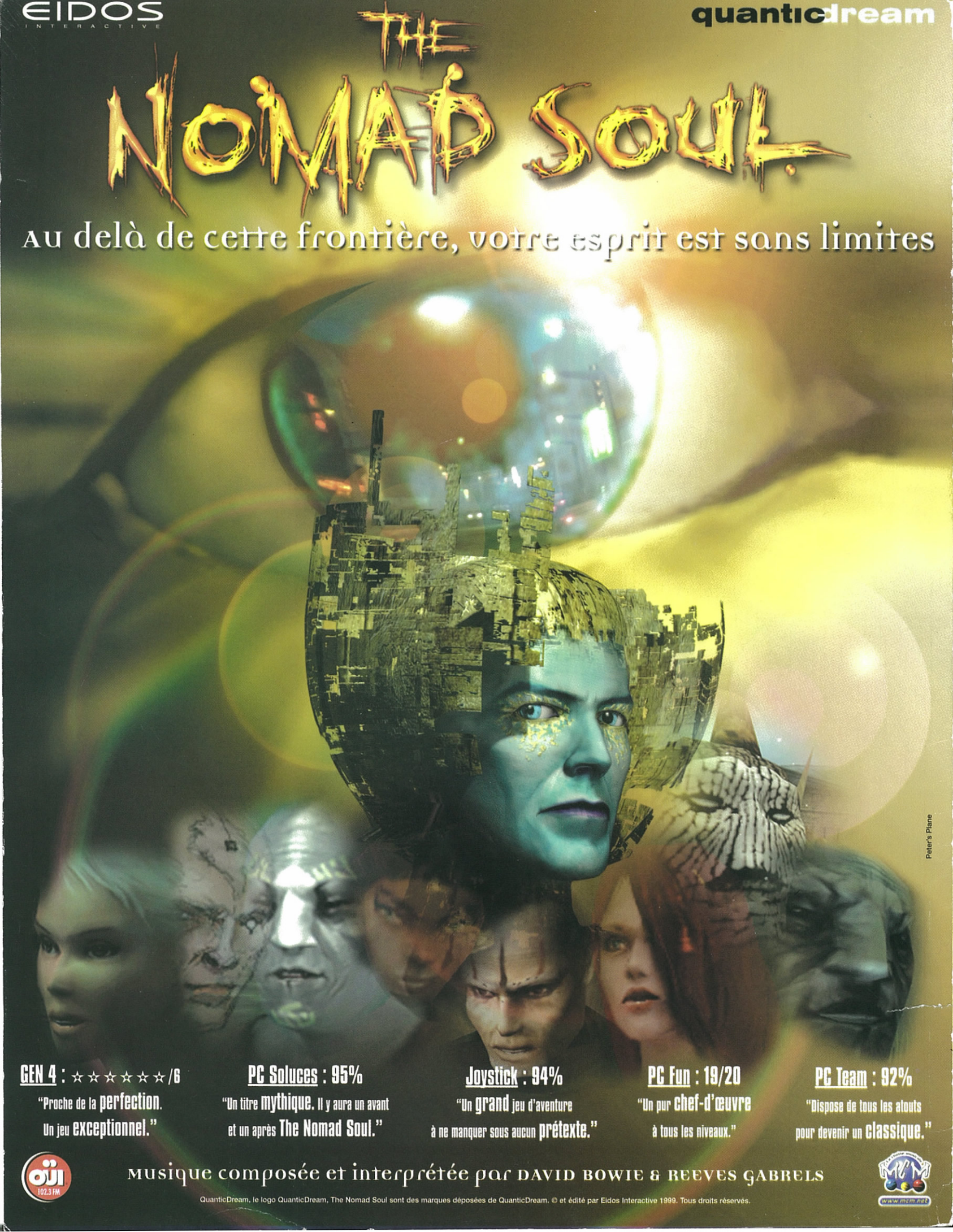
DVD - CD-R - Mini-Disc - K7 Audio et Vidéo • www.tdk-europe.com

EIDOS INTERACTIVE

quanticdream

THE NOMAD SOUL

Au delà de cette frontière, votre esprit est sans limites



Peter's Plane

GEN 4 : ★★★★★★★/6
"Proche de la **perfection**. Un jeu **exceptionnel**."

PC Soluces : 95%
"Un titre **mythique**. Il y aura un avant et un après **The Nomad Soul**."

Joystick : 94%
"Un **grand** jeu d'aventure à ne manquer sous aucun **prétexte**."

PC Fun : 19/20
"Un pur **chef-d'œuvre** à tous les niveaux."

PC Team : 92%
"Dispose de tous les atouts pour devenir un **classique**."

Musique composée et interprétée par DAVID BOWIE & REEVES GABRELS

QuanticDream, le logo QuanticDream, The Nomad Soul sont des marques déposées de QuanticDream. © et édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.