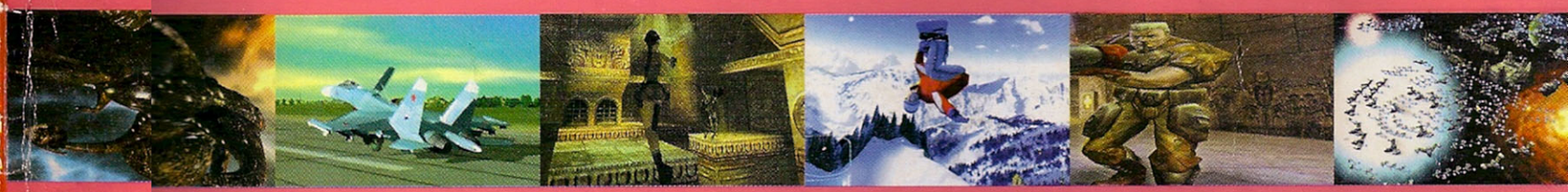
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

www.joystick.fr



N°111 JANVIER 2000

T 2788 - 111 - 38,00 F

NUMÉRO 111 • JANVIER 2000 • 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

IMPERIUM GALACTICA 2 • QUAKE 3 • SUPREME SNOWBOARDING joystick 111 JANVIER 2000 • 38 F 10 ANS DE CONNERIES

CONSEIL N13:
TENIR LE SIEGE SOLIDEMENT.

16

FROSTLESS

ENERGY

SAVER

QUAKE III ARENA

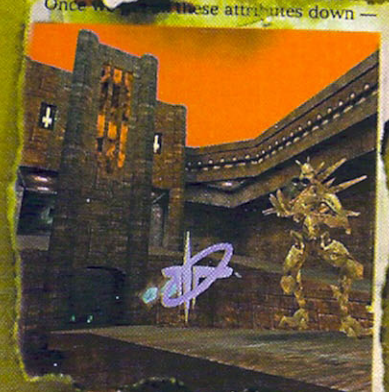
METTEZ DE L'ORDRE DANS VOTRE VIE.

LAISSEZ TOMBER VOTRE BOULOT. VENDEZ TOUS VOS BIENS AUTRES QU'INFORMATIQUES. DITES AU REVOIR À CEUX QUE VOUS AIMEZ ET DONNEZ VOS ANIMAUX. QUAKEIII:ARENA™ ARRIVE ET CEUX QUI N'Y SONT PAS PRÉPARÉS VONT LE REGRETTER. QIIIA PROPOSE UNE EXPÉRIENCE ENTIÈREMENT NOUVELLE EN MODE SOLO. ET LORSQUE VOUS ÊTES SUR LE POINT DE RÉUSSIR ET DE TOUCHER QUELQU'UN, L'ARÈNE EST LÀ POUR FAIRE LA DIFFÉRENCE ENTRE LES GUERRIERS ET LES PARASITES. DE NOUVELLES CATÉGORIES DE JOUEURS ET UN MOTEUR RÉVOLUTIONNAIRE SONT PROPOSÉS. ALORS NE COMPTEZ PAS TROP SUR VOS VIEILLES ASTUCES POUR RESTER EN VIE. AVEC LES GRAPHIQUES TRÈS RÉALISTES DE QIIIA, VOUS SEREZ AUSSI EFFICACE QU'UN MOLLASSON PÉPÈRE SI VOUS ENTREZ DANS L'ARÈNE SANS ÊTRE PRÉPARÉ. SOYEZ LE BIENVENU DANS VOTRE NOUVELLE VIE.



LES MEILLEURS TABLEAUX DE CHASSE NE SONT PAS FORCÉMENT EN LIGNE

La fièvre du Deathmatch n'est plus l'apanage du joueur en ligne. Grâce à l'intelligence artificielle révolutionnaire de QIIIA, l'ère des bots prévisibles est révolue. Les personnages du jeu réagissent comme des joueurs chevronnés et lorsque vous serez cloué sur place, vous jugerez que votre ordinateur y prend plaisir. Vous découvrirez cela niveau par niveau en mode solo. QIIIA vous offre l'intensité d'un Deathmatch en direct. Décimer votre ennemi est ce qu'il y a de plus excitant, être décimé ce qu'il y a de plus frustrant. Réfléchissez bien avant de tourner le dos à votre ordinateur.





Récupérer toutes mes économies.
Demander virement automatique pour factures eau et électricité.
Appeler plombier - prévoir canalisation vers ordinateur.
Refiler le chien à la grand-mère.
Acheter de la bouffe non périssable.
Trouver des lunettes de toilette
Dire tchao ! à Diane.
Creuser fente dans porte d'entrée pour courrier.
Annuler abonnement journal.

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

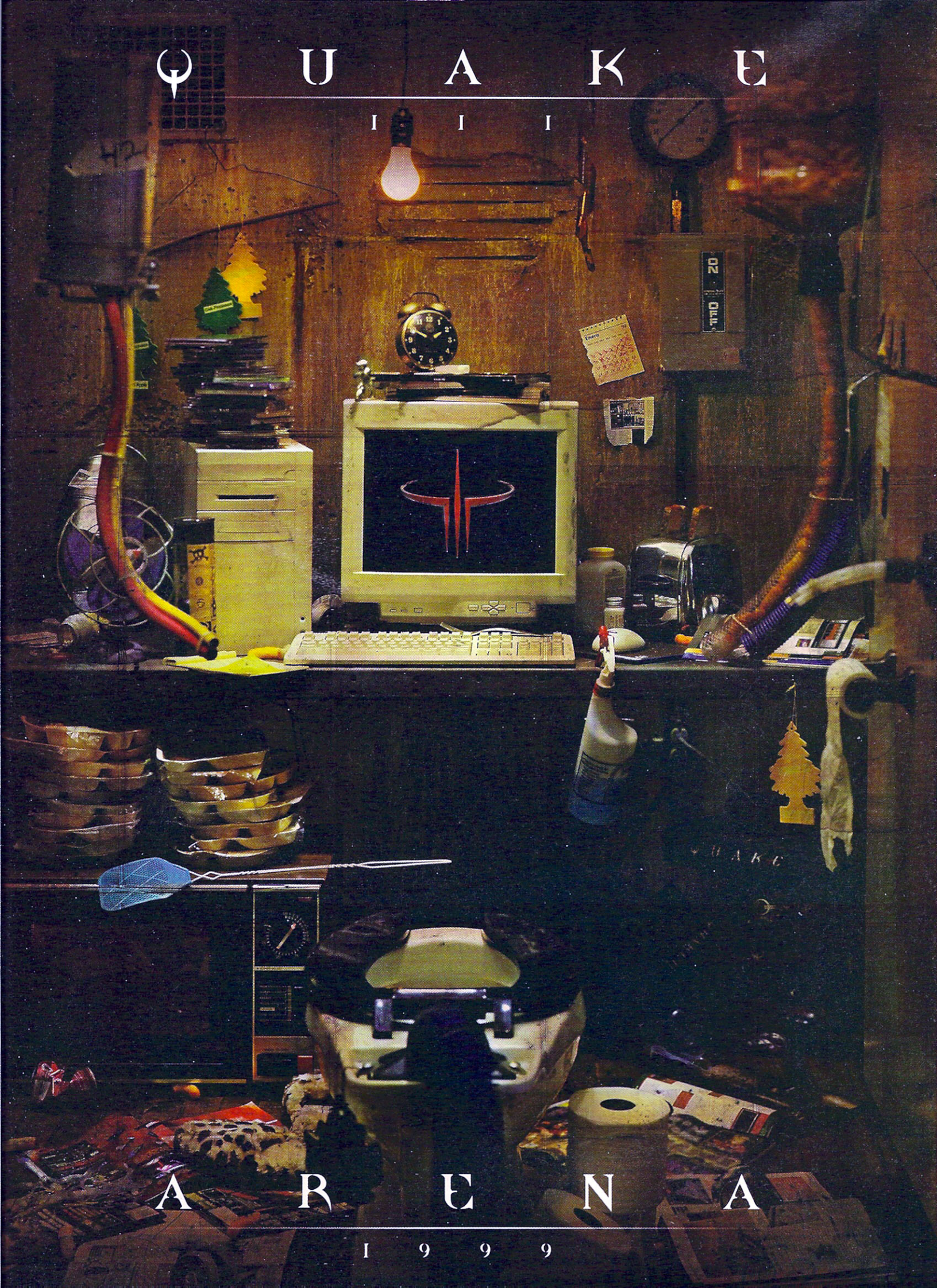
www.idsoftware.com

ACTIVISION.

www.activision.com

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 68 17 71
2,23F/mn.

Microsoft SideWinder COMPATIBLE DUAL STRIKE


QUAKE
III
ARENA
1999

ommaire

LES TESTS DU MOIS

12 O'Clock High	129
Age of Wonders	128
Codename Eagle	128
Creatures 3	92
Earthworm Jim	104
Flanker 2.0	106
Heroes 3 Data	124
Hidden Data	118
Imperium Galactica 2	60
Indiana Jones	116
Interstate'82	74
L'Entraîneur 3	129
Mankind	80
Nascar Racing 3	129
Opposing Force	86
Pro Pinball Fantastic Journey	120
Quake 3	68
Sega Rally 2	102
Spec Ops II	129
Spirit of Speed 1937	128
Supreme Snowboarding	112
Tomb Raider 4	96
Urban Chaos	126
Virtual Pool Hall	128

LES PREVIEWS DU MOIS

Delta Force 2	172
MDK 2	174
South Park Rally	173

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 Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Ivan le Fou (Ivan Gaudé), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
RUBRIQUE MATOS : Arnaud Chaudron (Doc Cafeine)
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda)
A COLLABORÉ À CE NUMÉRO : Gabriel Lopez

LA MAQUETTE
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Christophe Gourdin assisté de Stéphane Noël
CRÉATION MAQUETTE : 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 Lefèbvre 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
ASSISTANTE DE PUBLICITÉ : Cécile-Marie Réyé
PROMOTION : Hélène Chemin



26

NEWS JEUX

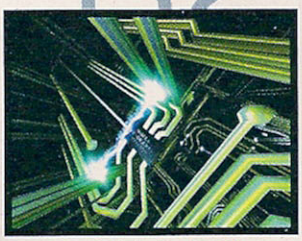
Un, deux, trois... neuf niouzes jeux. Murf ! y'aurait eu dix news, j'aurais bien tenté de faire un rapprochement avec les dix ans du canard. Mais bof, de toute façon c'était nul comme idée.



60

TESTS

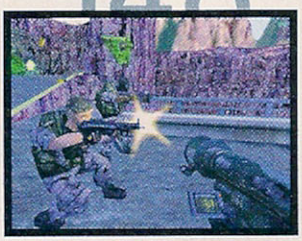
Waouh ! z'avez vu là-haut ? Janvier 2000. Ah ben, si on m'avait dit que Joystick fêtait déjà ses 2000 ans, moi j'aurais exigé des tests de jeux vraiment exceptionnels. Genre Imperium Galactica, Kouèque 3, Supreme Snowboarding et plein d'autres. Mais bon...



132

MATOS

Alors là, si j'avais un pote qui me sortait un comparatif de toutes les cartes 3D du marché pour pas que je me plante dans mon investissement du futur de l'avenir, comment que ça m'aurait fait plaisir. Ouais, ouais, ouais...



146

GROS REZO

Tous ces jeux qui assurent, un truc qui serait super, ça serait de pouvoir y jouer à plusieurs. C'est sûr, on s'éclaterait encore plus à Age, Opposing Force, Rally 2000 et cie si on pouvait y jouer en réseau. Mmmm...



166

REPORTAGES

Surfer sur le ouaibe pour pêcher des infos, c'est très bien. Si seulement on pouvait aller les rencontrer, les développeurs. Leur poser des questions, leur tirer le portrait, boire des coups en causant tricot... Faudrait voir à creuser l'idée, j'vous assure. Si, si...

ET AUSSI...

Sommaire CD-ROM	8
Abonnements	9, 165, 175
Patches	14
Courrier	16
Niouzes	20
Niouze Evolva	26
Niouze Ultima 9	28
Niouze Shogun	32
Niouze Beetle	36
Niouze Disciple	42
Niouze Tachyon	44
Niouze Force Commander	46
Niouze Demolition Racer	52
Niouze Ford Racing	53
Reportage Electronic Arts	54
Top de la rédac'	58
Minitel	122, 153
Tests Brefs	128, 129
Rubrique Budget	130
Matos News	132
Matos 3dfx	136
Matos Comparatif 3D	138
Top Hard	142
C'est le delco !	144
Réseau NetNews	146
Réseau Lan Arena	148
Réseau Rally 2000	150
Réseau Opposing Force	152
Réseau H-L : Matrix	156
Réseau La Roue du Temps	158
Réseau Realm of Chaos	159
Réseau 10Six	160
Réseau Age of Kings	162
Reportage Metal Conflict	166
Bêta version Battlezone II	170
Loisirs	176
P.A.	178

COUVERTURE
Imperium Galactica (© Digital Reality/GT Interactive), Flanker 2.0 (©Eagle Dynamics/S.S.I.), Tomb Raider 4 (©Core Design/Eidos), Suprem Snowboarding (©Housemarque/Infogrames), Quake 3 Arena (©Id Software/Activision), Mankind (©Vibes/Cryo Networks).

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
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.

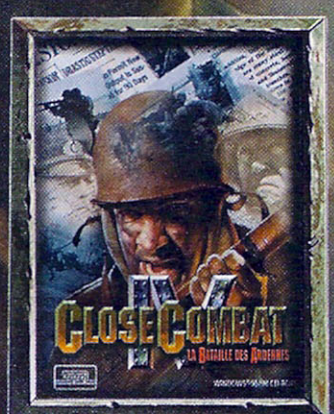
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 1998

HIVER 44
LA DERNIÈRE OFFENSIVE ?







CLOSE COMBAT IV
LA BATAILLE DES ARDENNES

JEU ENTIÈREMENT EN FRANÇAIS

Revivez l'une des plus intenses batailles de la Seconde Guerre Mondiale. Allez encore plus loin avec CLOSE COMBAT IV – LA BATAILLE DES ARDENNES – découvrez un réalisme de jeu saisissant (déplacements en temps réel, influence du terrain, puissance de feu...) et des graphismes exceptionnels (finesse des détails, terrains photo – réalistes ...). Plongez au coeur des combats, répartissez au mieux vos forces sur le terrain où vous pourrez même faire intervenir l'artillerie et l'aviation. Soyez un véritable meneur d'hommes : l'intelligence artificielle simule avec exactitude les réactions de vos unités (stress, fatigue, moral...). Serez-vous à la hauteur ? Seul face à l'ordinateur ou contre un adversaire humain (en réseau ou sur internet) vous devez gagner cette bataille, l'issue de la guerre en dépend !

© 1999 un produit de The Learning Company, Inc., ses partenaires et licenciés. Tous droits réservés. Close Combat IV est une marque The Learning Company. Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

PC CD ROM

SSI

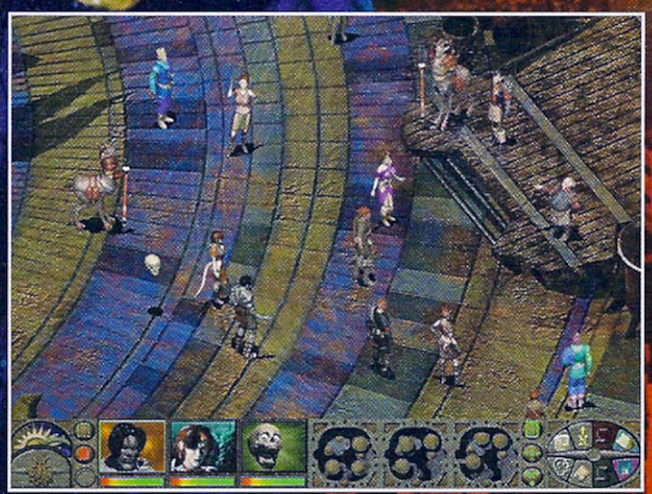
www.closecombat.fr
www.tlc-edusoft.fr


www.planescape-torment.com
PC CD ROM
OFFICIAL Licensed Product
BLACK ISLE STUDIOS
Advanced Dungeons & Dragons
Interplay

La nouvelle epopee des developpeurs de Baldur's Gate™ et de Fallout™ (Black Isle Studios).

PLANESCAPE TORMENT™

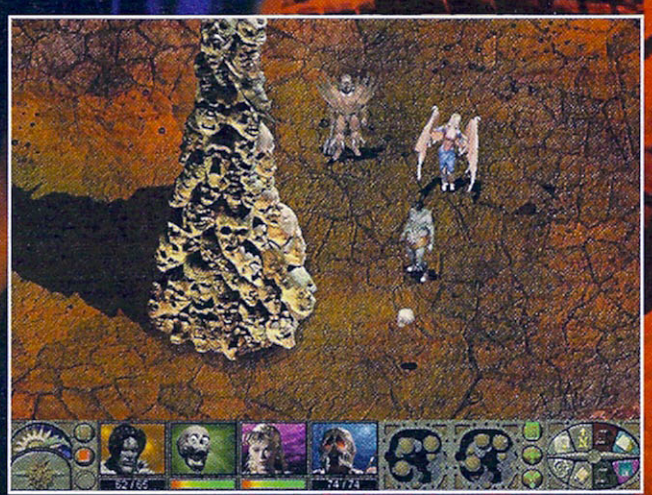
Bienvenue à Sigil, la « Cité des Portes » ! Il vous suffit d'ouvrir une porte pour vous transporter dans une autre existence... à condition d'avoir la bonne clé ! Placée sous l'égide de la Dame des Douleurs, aussi attentive que mystérieuse, cette terre est un point de rencontre pour toutes les races du Multiunivers. Ici, le verbe est plus fort que l'épée et l'esprit se joue de la réalité.



Créez votre personnage, et laissez-vous guider... Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, il s'adaptera à votre style personnel.



Rien de ce que vous avez connu auparavant ne vous a préparé à Planescape™. Venez découvrir cet univers étrange, ses graphismes époustouflants, ses créatures étonnantes et sa mystérieuse magie.



Soyez prêt à vous trouver nez à nez avec des objets doués de personnalité. Sachez évoluer parmi des créatures étranges et imprévisibles qui pourraient devenir de précieux alliés.



Revenez d'entre les morts, communiquez avec l'au-delà, devenez invulnérable ! Vous êtes une force en puissance ! Mais ne vous réjouissez pas trop vite... il en va de même pour tous vos adversaires.

PLANESCAPE TORMENT & DESIGN : ©1999 Interplay Productions. Tous droits réservés. Bioware Infinity Engine© 1998 Bioware Corp. Portions© 1998 TSR, Inc. TORMENT, PLANESCAPE, le LOGO PLANESCAPE, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, le LOGO AD&D, et le LOGO TSR sont des marques de TSR, Inc., filiale de Wizards of the Coast, Inc., et sont utilisés par Interplay sous licence. Tous droits réservés. Interplay, le logo Interplay, Black Isle Studios et le logo Black Isle Studios sont des marques de Interplay Productions. Tous droits réservés. Bioware, le Infinity Engine ™ de Bioware ™ et le logo BioWare sont des marques de Bioware Corp. Tous droits réservés. Creative, Environmental Audio, et le logo Environmental Audio sont des marques de Creative Technology Ltd. Tous droits réservés. Windows© 95/98 sont des marques de Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Tous les autres noms et marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Virgin Interactive Entertainment. (Europe) Ltd. Virgin est une marque de Virgin Enterprises Ltd. Tous droits réservés.

sommaire

Alors là, c'est la boulette, y a pas d'autre mot. Nous pensions vous faire plaisir le mois dernier en vous offrant l'énorme démo d'Ultima 9 au détriment des sharewares. Quel erreur ! Jamais nous n'avions reçu autant de mails - très sympas dans l'immense majorité, du reste - nous réclamant à cor et à cri le retour des rubriques disparues. Force est de constater que nous avons sous-estimé leur importance. Tout cela pour dire qu'on ne nous y reprendra plus. Ce mois-ci, vous aurez donc accès, comme d'habitude, aux démos et aux sharewares. Côté démos, vous trouverez entre autres l'excellent Quake 3, le très attendu Interstate'82 (décevant, il faut bien le dire) et le fantastique Supreme Snowboarding, sur lequel toute la rédaction s'affronte depuis une semaine. Pour ce qui est des sharewares, je vous conseille fortement d'installer l'anti-virus AVP (limité à 30 jours) présent dans la rubrique Pharmacie, car cette fin de siècle nous promet de nouveaux virus bien gratinés, si on en croit les rumeurs du Net.

Sur ce, joyeuses fêtes !

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)



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.

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 7.0

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 7.0

cd-rom n°111



LA DÉMO EXCLUSIVE

INTERSTATE'82

Genre : Arcade
Éditeur : Activision
Système : Windows 95/98, carte 3D

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\I82 et cliquez sur I82.EXE.

- REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le répertoire JOYSTICK\INTERSTE82 de votre disque dur et cliquez sur INTERSTE82.BAT. Allez dans le menu des options pour redéfinir les touches. Attention, les fichiers de configuration de touches prédéfinies qui vous sont proposés si vous cliquez sur « Load » ne fonctionnent pas avec le clavier français. Vous devrez donc redéfinir les touches vous-même.







- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM









11 numéros
259F
au lieu de ~~416 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 321

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 n°s) à JOYSTICK, pour 259 F au lieu de ~~416~~ 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

FLANKER 2.0

Genre : Simulation aérienne
Éditeur : SSI
Système : Win 95/98, carte 3D

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\.FLANKER2 et FLANKER2.EXE.

- REMARQUE :

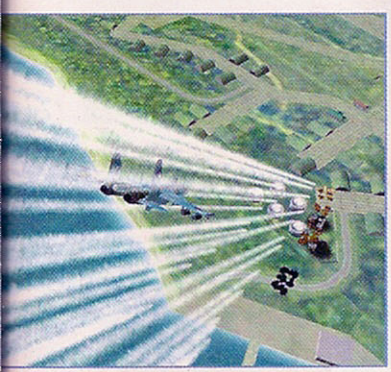
Nécessite l'installation de DirectX7.0

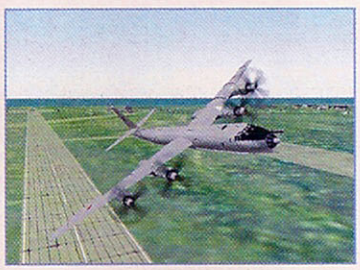
- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu « Démarrer » et cliquez sur Flanker2. Allez dans le menu Options pour configurer le graphisme et les contrôles.

- CONFIG MINI :

PII 350, 64 Mo RAM





THE LONGEST JOURNEY

Genre : Aventure
Éditeur : Funcom
Système : Win95/98, Direct 3D





- INSTALLATION DE LA DÉMO :

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

- REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX7.0

- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le répertoire JOYSTICK\LONGEST de votre disque dur et cliquez sur SETUP.EXE. Le jeu se lance à partir du menu « Démarrer ». Le personnage se dirige à la souris.

- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.



MESSIAH

Genre : Action
Éditeur : Interplay
Système : Win95/98, carte 3D

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

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

- REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX7.0

- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu « Démarrer » et cliquez sur Shiny. Pour configurer vos touches, allez dans Options.

- CONFIG MINI :

P II 300, 64 Mo RAM



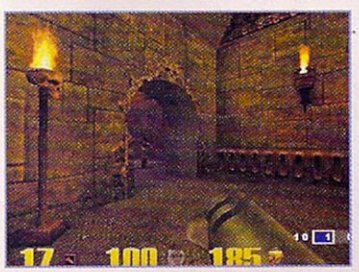


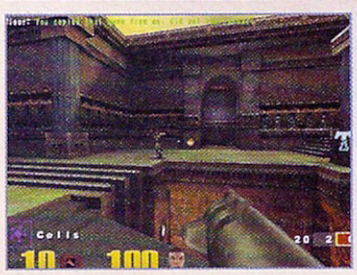
QUAKE3

Genre : Action
Éditeur : Activision
Système: Windows 95/98, carte 3D









- INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\QUAKE3 et lancez QUAKE3.EXE.

- REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX7.0

- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu « Démarrer » et cliquez sur Quake3.

-CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.

LES DÉMOS



SUPREME SNOWBOARDING

Genre : Arcade
Éditeur : Infogrames
Système : Win95/98

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

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

- REMARQUE :

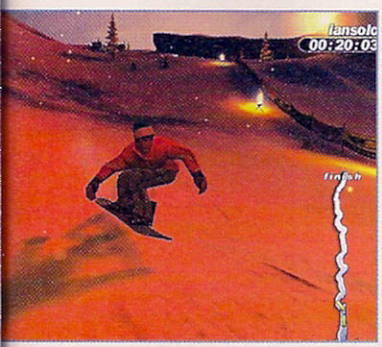
Nécessite l'installation de DirectX7.0

- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu « Démarrer » et cliquez sur SUPREMEDEMO.

- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.



SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Genre : Simulation
Éditeur : Digital Illusion
Système : Win95/98, carte 3D

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STCCDet lancez STCCD.EXE.





- REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX7.0

- MODE D'EMPLOI :

À partir du menu « Démarrer » et cliquez sur STCC. Pour débuter le jeu, appuyez sur « Entrée ». Allez dans le menu Options pour les contrôles.

- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM

TOMB RAIDER 4

Genre : Action / Aventure
Éditeur : Eidos
Système : Win95/98, carte 3D

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TOMBRAIDER 4 et cliquez sur TR4.EXE.

- REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX7.0

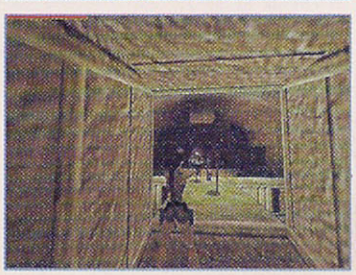
- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le répertoire TLRDEMO de votre disque dur et cliquez sur TOMB4.EXE. Pour connaître les touches, allez dans Option.

- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM









URBAN CHAOS

Genre : Action / Aventure
Éditeur : Eidos
Système : Win95/98, carte 3D

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

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

- REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX7.0



- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu « Démarrer » et cliquez sur Eidos Interactive.

- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM

Dans le cadre du développement d'un jeu de rôle médiéval fantastique sur PC, la société HagenSoft recherche un

développeur C/C++ débutant

Vous êtes jeune diplomé(e) ou autodidacte, vous maîtrisez le langage C (ou mieux, le C++), vous aimez les jeux sur PC et vous êtes prêt à vous investir au sein d'une petite équipe...
Alors rejoignez-nous !

Les "plus" :
- expérience préalable dans le domaine des jeux (que ce soit à titre personnel ou professionnel, sur des applications finies ou non),
- connaissance de la programmation Windows,
- connaissance de DirectX,
- pratique des jeux de rôle.

Pour nous consulter, envoyer un CV à l'une de ces adresses :

hagensoft@hagensoft.fr
ou
HAGENSOFT
SR 4106
40, avenue des Terroirs de France
75611 Paris Cedex 12

HagenSoft
créateurs de programmes



LES DÉMOS



WHEEL OF TIME

Genre : Action
Éditeur : GT Interactive
Système : Win95/98, carte 3D

- INSTALLATION DE LA DÉMO :

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

- REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX7.0

- MODE D'EMPLOI :

Allez dans le répertoire WOTDEMO\SYSTEM de votre disque dur et cliquez sur WOT.EXE.

- CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM





BONUS WORLD ON LINE

Connectez-vous à l'Internet gratuitement (hors coût communication locale) avec le kit de connexion World OnLine.
Pour installer le kit manuellement, placez-vous dans le répertoire \Data\Worldonline et cliquez sur Install.exe. Attention, vous devez disposer d'un navigateur Internet déjà installé sur votre machine.

CONTENU DU CD-ROM JOYSTICK N° 111

Certains fichiers ayant été ajoutés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR :

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche ECHAP ou bien sur ALT-F4.

LANCEMENT DE LA JOYSLIST

Cliquez sur le programme JOYLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

LE CONTENU

DIRECTX 7.0 :

Répertoire \DATA\DIRECT7
Cliquez sur DX70FRN.EXE

KIT DE CONNEXION WORLD ON LINE :

Répertoire \DATA\WORLDONLINE
Cliquez sur INSTALL.EXE

LES DÉMOS :

Répertoire \DATA\DEMOS

FLANKER2	Sukkhoi Flanker 2.0
I82	Interstate'82
LONGESTJOURNEY	The Longest Journey
MESSIAH	Messiah
QUAKE3	Quake 3
SNOWBOARD	Supreme Snowboarding
STCCD	Sweddish Touring Car
TOMBRAIDER4	Tomb Raider 4
URBANCHAOS	Urban Chaos
WHEELOFTIME	Wheel of Time

TOUS LES AUTRES FICHIERS (PATCHES, CARTES 3D, PHARMACIE, MUSIQUE...) SE TROUVENT DANS LE DOSSIER SHAREWARES.

RÉPERTOIRE \DATA\SHAREWARES

Cartes 3D
Répertoire Cartes3D

COLORS.ZIP	Démo OpenGL
ENVGLASS.ZIP	Démo OpenGL
FAW3D_EN.EXE	Démo Direct3D
PARTICLE111.ZIP	Démo 3D
RT_DEMO_CLOTH1.ZIP	Démo Direct3D
TUNNEL.ZIP	Démo OpenGL

LES PATCHES

RÉPERTOIRE PATCHES

1X-2BD.EXE	TA Kingdoms 2 Béta.
AOKAIEDIT_102.ZIP	Age of Empires 2 1.02
B4SAS.EXE	Mise à jour Half-Life Counterstrike 4
DRAKAN_444_FRN.ZIP	Drakan 444
DRIVP1FR.ZIP	Driver 1.1
DSPATCHEUROPE8.ZIP	DarkStone 1.03
HOMEWORLD104.EXE	HomeWorld 1.04
JFA102F.ZIP	Jane's Fighters Anthology
PG3DF101.ZIP	Panzer General 3D 1.01
RALLY20002.ZIP	Rally 2000 1.02
RGE205FR.ZIP	Rogue Spear 1.05
TS113FR.ZIP	Tiberian Sun 1.13
WZ2100-UPDATE110.EXE	Warzone 2100 1.10

LES UTILITAIRES DE COMMUNICATION :

RÉPERTOIRE COMMUNICATION

BOXIP_081_CORE.ZIP	BoxIP 0.81.1
COPERNIC2000.EXE	Copernic 2000
CUTE3532T.EXE	CuteFTP 3.5
FA32-121.EXE	Free Agent
FBX096.EXE	FileBox Extender
FTPSETUP.EXE	G6 FTP Server
GETRT411.EXE	Getright 4.11
IM20B.EXE	InternetMeter
MDBSETUP.EXE	MetaProducts Mass Downloader
SETUP.EXE	EzPop

LE GRAPHISME :

RÉPERTOIRE GRAPHISME

Vous y trouverez des images pour vos fonds d'écran (non comprises dans la liste ci-dessous), ainsi que les sharewares suivants :

ACDC32242.EXE	ACDSee 2.42
DARKSTEP_911.ZIP	Darkstep Bêta 0.911 flux.zip
ICONES.ZIP	Une collection d'icônes superbes
Q3ATEST.ZIP	Thème de bureau Quake 3
SCURVE.ZIP	Économiseur d'écran 3D OpenGL
SDSWB106T.EXE	Window Blinds 1.06
SKYROCKET.ZIP	Économiseur d'écran 3D OpenGL
UTDEMO.ZIP	Thème de bureau Unreal Tournament
VDE_0320.ZIP	Verona Desktop Enhancer 0.320 wonder_sunflower_
FINAL.ZIP	Demomakers

LES JEUX :

RÉPERTOIRE JEUX

ADD-CFS2.ZIP	Add-on pour Combat Flight Sim
BABYLONIA.EXE	Programme lecteur
HL_DELTA_ASSAULT.ZIP	Map pour CounterStrike
HL_RES_V10.ZIP	Half-Life ResV1.0 (map solo)
HL_TFC30.EXE	Mise à jour de TeamFortress Classic
HLJB_V1_2.ZIP	Mod pour Half-Life Jail Break
HLMAPLANCHER.EXE	Half-Life Launcher
JUMBT097.ZIP	Jumbot 0.97 pour Half-Life
NMS_V4.26.ZIP	Name Maker Studio
STARTRIP.EXE	Kamron's StarTrip
SURREALEDITOR.ZIP	Éditeur Drakan
TRON3D.ZIP	Course de moto de tron
WONSWAPINSTALL.EXE	Utilitaire pour Won

LA MUSIQUE :

RÉPERTOIRE MUSIQUE

4MP3_24.EXE	Pour gérer ses MP3
EUJI-ACHA.ZIP	Musiques Mods
EZCDDAX36.EXE	EZCDDA 3.6
MODS.ZIP	Musiques Mods
MODS1.ZIP	Musiques Mods
QUARKAMP_V01.EXE	Plug-in Winamp
SONIQ130.EXE	Sonique 1.30.3
WINAMP25E_FULL.EXE	Winamp 2.5e
WINAMP-SKINS.ZIP	Skins pour Winamp

LES UTILITAIRES :

RÉPERTOIRE UTILITAIRES

ARCHIV.ZIP	Un index Joystick
PS2PLUS.ZIP	Pour accélérer sa souris
PWSHOW101.ZIP	Password show
TDS2-98.ZIP	Trojan Defense Suite

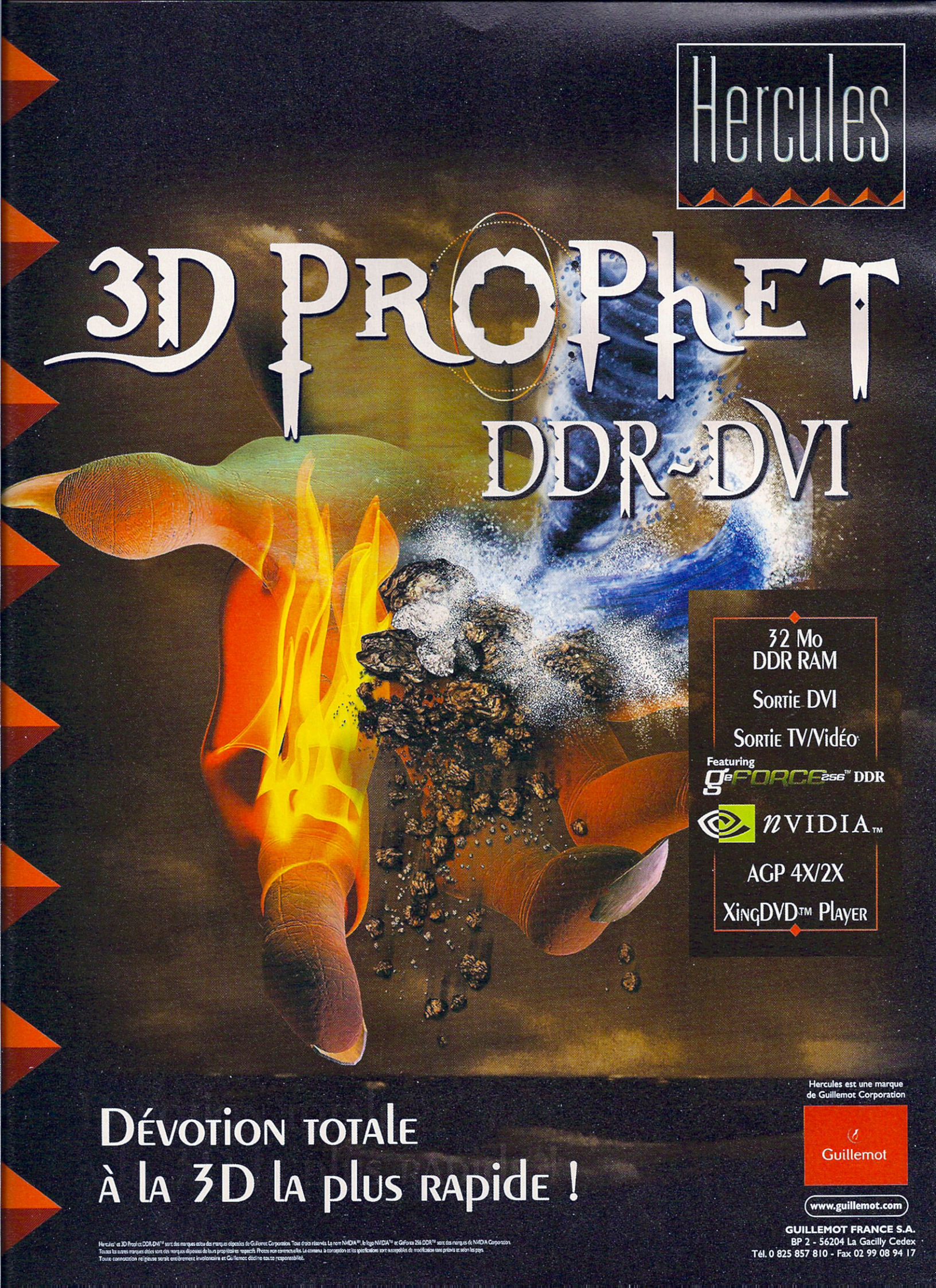
LA PHARMACIE :

RÉPERTOIRE PHARMACIE

HEXEDIT1.ZIP	Éditeur hexadécimal
RESCUE64.EXE	WinRescue Windows 95
RESCUE81.EXE	WinRescue Windows 98
SETUP32.EXE	Anti Viral Toolkit Pro Prenium (version d'évaluation)
UPDATE32.EXE	Mise à jour d'A.V.P. (10/12/99)
WINZIP70.EXE	Winzip 7.0

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous es 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.



Hercules et 3D Prophet DDR-DVI sont des marques actives des marques déposées de Guillemot Corporation. Tous droits réservés. Le nom NVIDIA, le logo NVIDIA et GeForce 256 DDR 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 composition et les spécifications sont susceptibles de modification sans préavis et selon les pays.
Toute connotation religieuse serait entièrement involontaire et Guillemot décline toute responsabilité.



Rogue Spear Patch 2.05

Après un patch 2.04 fonctionnant uniquement avec la version américaine, voici la version 2.05, internationale, qui résout plus de problèmes que je n'ai de boutons d'acné. Ainsi, le jeu de Redstorm pourra fonctionner sous Windows 2000, on trouvera un support pour Game Spy, avec l'onglet qui va avec. Le jeu est bien plus stable en réseau, et ne se permettra plus de déconnecter un pauvre gars en plein chargement. Les bugs graphiques consécutifs à l'utilisation d'une Permedia 2 ont été éradiqués. Une nouvelle carte multijoueur, « Bunkers », a été ajoutée, et on note une amélioration des effets disponibles pour les possesseurs de cartes son utilisant l'EAX. La déconnexion d'un joueur durant une partie en réseau n'alertera plus les terroristes présents par un bruit. Suppression des bugs de clavier numériques pour les versions internationales. Le patch est disponible sur le site du développeur : www.redstorm.com



Patch FS2000

Au moment où vous nous lirez, Microsoft aura sorti un patch pour Flight Simulator 2000. On ne connaît pas la liste définitive de ses fonctions, mais on sait déjà que le bilinear filtering et le frame rate promettent d'être largement améliorés, que la compatibilité ascendante avec FS98 sera accrue. De leur côté, le bug du back course de l'ILS (inversion de l'orientation du faisceau) sera éliminé, tout comme les balises pour les pistes en herbe. On aura aussi droit à l'amélioration du modèle de vol du Concorde et celle de la précision du pilote automatique en mode approche. Le patch sera disponible sur les sites de Microsoft, tels que le www.microsoft.com.



Age of Kings AI patch

Disponible dès maintenant, un premier patch pour Age of Kings (Age of Empires II) fonctionnant avec les versions localisées dans tous les pays. Il agit principalement sur le comportement de l'ordinateur lorsqu'il commence à mordre la poussière. Disponible dans le CD de Joystick ou au http://aok.heavengames.com/downloads/utilities/age2cpfix.exe

C'est la nouvelle année, et après une montagne de cadeaux (principalement des éditeurs de textes en shareware), les développeurs ont décidé de faire patches patches amende honorable en jurant de ne plus jamais commettre une ligne de code buggée jusqu'à l'os. Non je déconne, et comment je boufferais, moi ?

Falcon 4 Patch 1.08

Ceux qui ont la chance d'avoir Falcon 4 en version originale peuvent dès à présent télécharger le patch US/UK à cet endroit : http://support.microprose.com/f4update.htm. Celui-ci augmente considérablement le frame rate, ajoute un cockpit en 1024x768 et fixe le bug énervant qui empêchait nos coéquipiers d'attaquer les avions ennemis pendant une mission air-sol… Disponible sur le http://www.falcon4.com/





Fly ! (édition de scénarios)

Vous avez été nombreux à me demander de plus amples explications pour mener à bien la construction de scénarios pour Fly ! Il est vrai que la documentation est assez peu explicite, notamment quant à la division de cartes en tuiles, ainsi que pour l'importation de points d'élévation. Un gars moins fainéant que moi s'est fendu d'un guide qui nous permettra de ne pas trop se compliquer la vie. En prime, il recèle des tas d'informations essentielles, notamment sur la préparation des photos satellite. Fly ! editor for dummies au http://users.deltanet.com/~mfox/dummy.htm Les scénarios freeware, eux aussi, apparaissent à un rythme plutôt endiablé.
Pour les récupérer, le meilleur endroit est le http://www.avsim.com/library/042_FLY_Scenery/.

Flanker Patch 2.01

Les développeurs de Flanker ne chôment décidément pas, puisqu'ils viennent de nous lâcher un patch 2.01. Celui-ci améliore le jeu plus qu'il ne fixe des bugs, par ailleurs mineurs. Mieux encore, nos copains les russkofs nous offrent trois nouvelles missions élaborées avec le sérieux qu'on leur connaît. Tout ceci est disponible sur le site de http://www.flanker2.com/



Bob Arctor

Nouveaux Vision Master Pro : Extra-plats côté écran, ultra-pointus côté performance.



A702HT : 2.300 F* - A901HT : 3.800 F* - A201HT : 6.000 F*

A702HT : Tube Diamondtron® NF 17" - Pitch : 0,25 mm - Fréq. Hor. Maxi : 96KHz - Résolution maxi : 1600 x 1200 @ 77Hz - TCO'99.
A901HT : Tube Diamondtron® NF 19" - Pitch : 0,25-0,27 mm - Fréq. Hor. Maxi : 115KHz - Résolution maxi : 1600 x 1200 @ 92Hz - TCO'99.
A201HT : Tube Diamondtron® NF 22" - Pich : 0,25-0,27 mm - Fréq. Hor. Maxi : 130 KHz - Résolution maxi : 2048 x 1536 @ 82Hz - TCO'99.
Option Hub USB : 700 F*

La recette d'un écran plat exceptionnel ? Prenez un tube à la conception ultra moderne, le Diamontron® Natural Flat : c'est l'ingrédient indispensable. Sa surface parfaitement plane éliminera les effets et révèlera un affichage lumineux plus contrasté et plus net. Il donnera également aux moniteurs ce design d'une pureté extrême, superbe accompagnement de leur électronique au niveau de performance le plus élevé du marché. Voilà, c'est prêt. Au fait, iiyama est le premier à appliquer la formule à toute la gamme comprenant son déjà célèbre A901HT et ses parfaits petits derniers, les A201HT et A702HT.

- **PERFORMANCES :** les moniteurs iiyama anticipent toutes les évolutions technologiques grâce à leurs performances élevées.
- **TECHNOLOGIE :** iiyama propose des solutions avec les principales technologies d'affichage (tubes FST ou Diamondtron®, LCD), adaptées à tout type d'utilisation.
- **SERVICES :** iiyama offre en standard sur toute sa gamme (sauf 15") une garantie de 3 ans sur site.
- **SAVOIR-FAIRE :** en tant que spécialiste du moniteur, iiyama met tout en œuvre pour que son offre soit la plus compétitive et le demeure.



La gamme iiyama a reçu à travers le monde plus de 110 récompenses de presse professionnelle, entre autres : France : SVM - choix de la rédaction - Allemagne : CHIP - produit de l'année - USA : PC Magazine - choix de la rédaction - Grande Bretagne : What PC - recommandé.

SHOW ROOM PERMANENT AU WEB BAR
32, RUE DE PICARDIE
75003 PARIS
Rens. : 01 42 72 66 55
http://www.webbar.fr

Pour connaître la liste des partenaires iiyama et avoir plus d'informations :
Tél. : 01 60 06 28 39 - Fax : 01 60 06 28 36 - www.iiyama.fr
* prix moyens HT constatés en boutique hors TVA et hors transport. Selon les circonstances, les moniteurs peuvent être proposés à un prix supérieur ou inférieur.

iiyama
Pourquoi s'en priver ?

CouRrier

C'est un vent de révolte qui soufflait dans vos mails ce mois-ci : il n'y avait pas de rubrique shareware dans le dernier CD. À vous lire, des têtes devraient tomber. Vous l'avez compris, il ne s'agissait pas de supprimer cette rubrique dont nous connaissons l'importance, mais de faire exceptionnellement de la place à la pachydermique démo d'Ultima 9. Pas de bol, elle ne fonctionnait pas sur certaines configurations. À cela, nous ne pouvons rien : les démos sont des versions non finalisées, et des problèmes de compatibilité apparaissent systématiquement. Quoi qu'il en soit, la violence de votre réaction nous aura servi à mesurer l'importance que vous accordez aux sharewares du CD de Joystick : si le problème se repose, c'est une démo que nous ferons sauter la prochaine fois.

Joystick, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.
(merci professeur Normal !)

Pom2ter@Joystick.fr

Hidden mais trouvable

Je voulais juste dire que je trouvais suspect que les auteurs de Hidden and Dangerous sortent un add-on qui débuggera également leur jeu. Comme je n'ai pas trouvé de patch pour la version française, l'unique solution sera donc pour moi d'acheter l'add-on qui va sortir. Coût total de l'opération : 349 F pour le jeu + probablement 249 F pour l'add-on = (je sors la calculette Windows) 598 F. Je n'ai plus qu'à lire le manuel en attendant de me faire racketter.

Seb

Le patch de la version européenne est disponible gratuitement à l'adresse suivante : www.illusionsoftworks.com/hd.htm Comme au bon vieux temps de Civilization.

Je vous écris pour vous faire part de mon mécontentement en ce qui concerne les nouveaux moyens de protéger un CD-Rom, et d'Opposing Force en particulier. Je viens aujourd'hui même de m'acheter cet add-on pour Half-Life, et son système de protection le rend illisible par un grand nombre de lecteurs (dont le mien). Voici la liste des pestiférés :

Sanyo	*CRD-256P*
Sony	*CDU77E*
Acer	*CD-624a*
MATSHITA	*UJDB110*
Les divers modèles DVD de Pioneer	
Tous les graveurs de cédéroms Yamaha	
Pioneer	*DR-A01S*
Pioneer	*DR-A24X*
Samsung	*SCR-1231*

Le Jedi Fou(DTC-les-Bains)

Ce type de protection est appelé à disparaître à court terme car paradoxalement, en tentant de trouver une parade à la copie de leurs programmes, elle empêche de nombreux joueurs d'acheter leur jeu. Ces joueurs se tourneront tout naturellement vers une version piratée qui, elle, sera reconnue par leur lecteur de CD. La meilleure de toutes les protections n'est pas neuve : elle consiste en une documentation tellement bien conçue, bien traduite et bien imprimée, que l'achat de l'original s'impose de lui-même.

La grande foire

J'aurais voulu savoir si il y a eu ou aura une suite au très vieux, mais néanmoins excellent, Privateer II : The Darkening ?

Vulcan of Xanadu

Chris Roberts travaille pour l'instant sur Freelancer. Il s'agira toujours d'un simulateur spatial sur le même principe que Privateer II, mais pas d'une suite.

Étant étudiant en 3e, mon établissement scolaire m'impose un stage d'une semaine en entreprise. Pourriez-vous m'indiquer les adresses et e-mail des maisons de développement de jeux vidéo localisées sur Paris ? J'aimerais aussi connaître les adresses d'entreprises se chargeant d'Internet (des providers).

Spyro

Les adresses des éditeurs et développeurs sont sur notre site : www.joystick.fr. Une liste des home page des principaux providers français se trouve à cette adresse : www.profilweb.com/autresites_ISP.htm

Juste ce petit mail pour faire un petit erratum du mag de décembre. À l'article sur les RAM, il y avait une adresse Internet qui n'est en fait plus valable, la bonne adresse est maintenant : http://www.justeprix.qds.fr/

Riot

« Juste Prix » répertorie et met régulièrement à jour un comparatif des prix du matériel proposé par les principaux assembleurs, boutique par boutique.

Bot et intelligent à la fois ?

Une fois le download de Q3Test terminé, j'ai décidé de télécharger Q3Tbots. Après 2 semaines sans succès, j'ai décidé de faire appel à vous. Ai-je téléchargé le bon fichier (l'exécutable ne fait que 32 Ko) ? Et ça ne marche pas ! Pouvez-vous m'expliquer la manip svp ?

Kain (Namur,Belgique).

Ce patch a été développé par des amateurs. Il est censé faire fonctionner les bots dont le code traînait, inactivé, dans une version de démo. Mais cela marchait très mal. Depuis, sont sortis la toute dernière démo et le jeu complet. Les bots sont actifs dans ces deux versions.

J'aimerais savoir quel est le meilleur jeu entre Rogue Spear ou Swat 3.

Rogue Spear, sans hésitation. Il propose un meilleur moteur et de meilleures missions. Mais une fois Rogue Spear fini, une sévère crise de manque risque de vous terrasser, et vous serez bien heureux de vous tourner alors vers le substitut très correct qu'est Swat3.

Où chercher, quoi trouver, qu'en faire

Y a-t-il un moyen de se procurer vos musiques d'interface de CD ? La musique du CD n° 100 est trop excellente. Il me la faut absolument !

Gaet

Depuis le n° 109, les musiques du CD sont en MP3. Il suffit d'afficher les fichiers cachés dans le répertoire Data. Par contre, dans les CD précédents, les musiques étaient compilées dans l'interface.

Comment faire pour me procurer Ultima Online ? Et où ?

DocMan

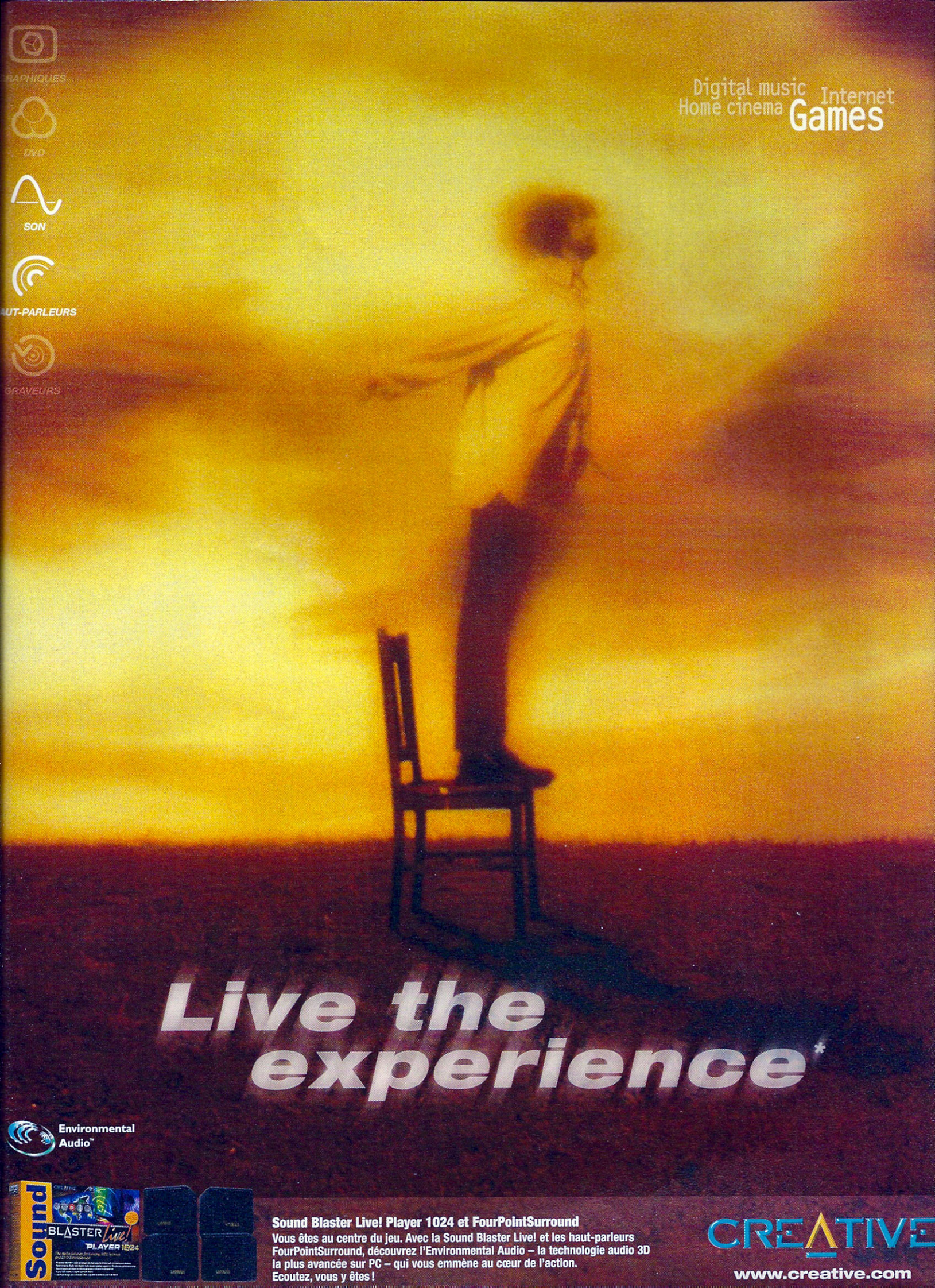
U.O. est en rupture de stock en France. Il vous faudra le commander aux États-Unis, par exemple sur www.outpost.com

Je viens de lire dans le courrier du mag que l'on peut télécharger le mod Goldeneye sur un site. Mais je n'y trouve aucun lien pour le téléchargement. Pourrez-vous m'éclairer ?

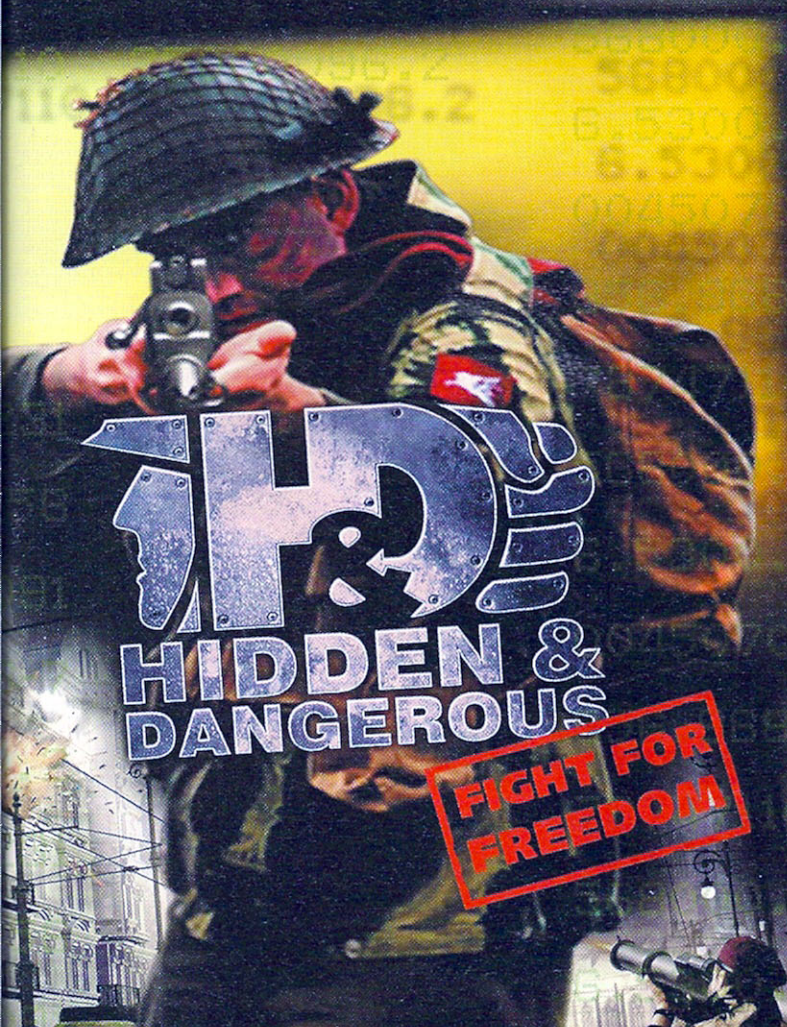
darkneo

La sortie de Goldeneye pour Half-Life a été reportée. Sur leur site, ils promettent une première bêta pour le 30 décembre : www.halflife.net/goldeneye/

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, 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 ».**


Digital music
Internet
Home cinema
Games
SON
Live the
experience*
Environmental
Audio™
Sound
BLASTER Live!
PLAYER 1024
Sound Blaster Live! Player 1024 et FourPointSurround
Vous êtes au centre du jeu. Avec la Sound Blaster Live! et les haut-parleurs
FourPointSurround, découvrez l'Environmental Audio – la technologie audio 3D
la plus avancée sur PC – qui vous emmène au cœur de l'action.
Ecoutez, vous y êtes !
CREATIVE
www.creative.com

LES RÉFÉRENCES L'ACTION TACTIQUE



ÉPIQUE

HISTORIQUE

ight for Freedom © 1999 Illusion Softworks. "Fight for Freedom" et "Illusion Softworks" sont des marques commerciales de Illusion Softworks. Tous droits réservés. odenameEagle © 1999 PAN Interactive Publishing AB. Tous droits réservés. Publié par TalonSoft. **Rogue Spear** © 1999 Red Storm Entertainment, Inc. Tous droits réservés. ed 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 com- erciale et déposée de Red Storm Entertainment, Inc. **Spec Ops 2** © 1999 Zombie Software Incorporated. Spec Ops & Zombie sont des marques commerciales de Zombie oftware Incorporated. "Take 2 Interactive Software" et "TalonSoft" sont des marques commerciales de Take 2 Interactive Software. Tous droits réservés. Toutes les autres arques commerciales et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

DÉFINITIVES DE EN 3D TEMPS RÉEL

MILITAIRE

SPEC OPS II

U.S. ARMY GREEN BERETS

Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR™



STRATÉGIQUE



GOA les joueurs font la loi www.goa.com

PC CD

ILLUSION SOFTWORKS

PERFECTION

Red Storm ENTERTAINMENT

Zombie

TALONSOFT

TAKE 2 INTERACTIVE

www.redstorm.com

www.take2games.com

caramba STORY

Les auteurs du jeu Toy Story 2 se sont vus contraints de changer l'un des nombreux boss de fin de niveau après une démonstration dans leurs bureaux de Santa Anna, où des Hispano-Américains (en clair, des Mexicains vivant de l'autre côté de la frontière) présents se sont offusqués de voir l'un des gros méchants représentés sous les traits d'un personnage moustachu portant armes et cartouches en bandoulière, et affublé d'un sombrero. Excédés par ce stéréotype confinant selon eux au racisme, ils ont demandé illico sa suppression de l'adaptation. Un sombrero ? Mais quel est le foutu rapport avec le Mexique ?



Welcome Cryo

« À la suite d'une brouille entre l'équipe d'Ere Informatique et Infogrames (...), toute l'équipe d'Ere s'est cassée (...). À cette occasion, un nouveau label a été créé : Cryo qui, comme toutes les idées de Philippe Ulrich, peut se lire à 92 niveaux différents. » Extrait de Joystick n°1, janvier 1990.

même que si, Joystick a 10 ans ! 10 ans le premier janvier 2000, c'est un peu la grande classe. Remarquez, tout était planifié depuis le début ; on s'est entendu avec les gars de la Poste, rapport au calendrier. Ah... on peut dire qu'on en a vu, des progrès, en 10 ans : rappelez-vous les... euh keski me prend moi ? Décidément, c'est pas notre fort la nostalgie, chez nous, à Joystick. On réserve ça à ceux qui n'ont pas connu la carte « chats mauves » et le 6502. À ceux qui ne se sont pas demandé comment les types de Berkeley se débrouillaient pour faire causer le jeu Kennedy Approach. Et The Pawn sur Amiga, vous vous rappelez ? Et Alter Ego sur PC ? Et Ancient Art of, euh... non, broumf, vraiment, c'est pas notre truc, la nostalgie. Du coup, on s'est contenté de quelques news débiles extraites du numéro de janvier 90. Ah oui, on a aussi changé la mise en page pour fêter ça. Vivre dans le futur, ça oblige à faire quelques efforts. La compensation, c'est qu'à l'heure où vous me lisez, il n'y a plus de famine, de guerres, de chômage, de pollution, de maladies. Et surtout, il y a le coup des voitures volantes. Ça, c'est rudement chouette comme genre d'invention, je trouve. En fait, j'hésite entre ça et les mini-propulseurs dans le dos. C'est sûr, la caisse, c'est mieux quand il pleut mais ça, c'est pour l'extérieur. En ville, franchement, avec leur dôme, je ne vois pas trop l'intérêt. Enfin, soyons réalistes, je crois qu'il faut essayer pour se faire vraiment une idée. J'ai une copine qui est restée scotchée sur les bottes anti-grav mais je trouve ça débile. « Essaie que je lui dis, si ça se trouve, ce sera même plus la mode l'année prochaine, les bottes. » Par contre, qu'ils ne comptent pas sur moi pour mettre leurs putains de combinaisons argentées, là.

par Cyrille Baron

dito



CPU à géométrie VARIABLE

On vous parlait il y a quelques années de la technologie Alpha. Vous savez, des processeurs à l'architecture programmable par micro-instruction. On pourra par exemple passer du rôle de DSP à celui de processeur graphique en une fraction de seconde, tel un petit caméléon. Retour de la bestiole avec Crusöé. La boîte qui a conçu cette merveille, Transmeta, est financée par Paul Allen, fondateur de Microsoft, et emploie entre autres Linus Torvald, l'ex-étudiant scandinave qui a créé Linux. Vous pouvez trouver quelques renseignements de plus sur le site web de Transmeta : www.transmeta.com



À l'heure où je vous parle, la garriottite aiguë aura encore frappé : non contents d'avoir dû corriger des tonnes de bugs sur Ultima Online pour les fêtes, les développeurs se sont vus en plus obligés de planter des centaines d'arbres de Noël dans Brittania et d'aimer ça. Comme ça, juste pour le plaisir.

Santa Richard

TURBO

« Voici le calendrier de la société Intel pour les années à venir. 80486 à 40 MHz : fin de l'année. i486 à 50 MHz : fin 90 (30 millions d'opérations à la seconde). i686 : 1995 et i786 en 2000. Celui-ci aura une horloge à 250 MHz. » Extrait de Joystick n° 1, janvier 1990.

AGENCE tous risques

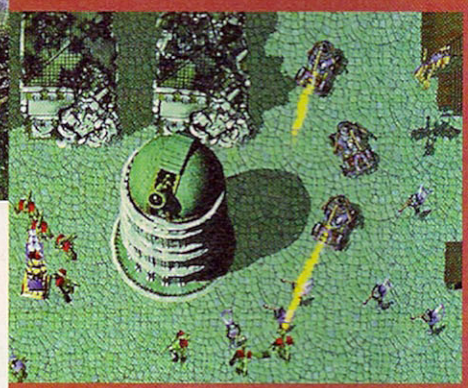
Après la Maison Blanche, c'est au site de l'agence Tass de s'en prendre plein la tronche avec des hackers. Bien sûr, leur boulot restera vain puisque les graffitis « free the Tchetchens » et « we are the angels of freedom » ont été nettoyés en un rien de temps par les responsables du site. Ces derniers ont répondu un truc officiel du style « popov draznieb aepoflot » ou quelque chose d'approchant.

Chaos incorporated

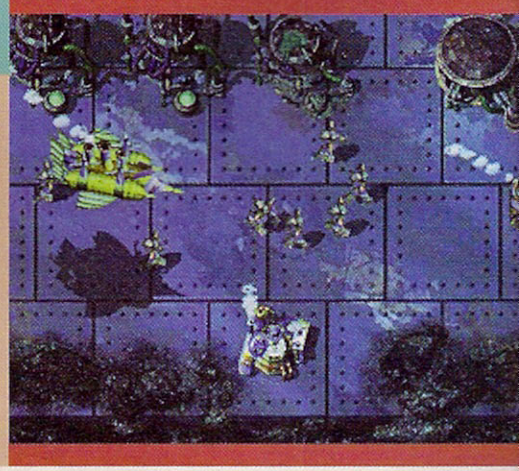
On en sait un peu plus sur le jeu de rôle Stormbringer tiré du cycle d'Elric de Michael Moorcook. Pour ceux qui connaissent les romans et qui se posent des questions, l'action du jeu devrait prendre place lors de la rencontre entre Elric et l'archer rouge, juste avant qu'ils ne partent en guinguette dans les jeunes royaumes. Le jeu devrait nous permettre d'incarner le prince de Melnibolnée, Elric himself. Les auteurs du jeu (une équipe russe) nous promettent des combats et des systèmes de règles réalistes, le tout saupoudré de quêtes et même d'éléments de stratégie en temps réel lorsque nous aurons à mener des troupes au combat. Le jeu ne devrait faire aucune concession sur l'aspect immoral très prononcé des romans. Moi, je dis chouette.



Cavedog, la PLAIE



Cavedog vient d'annoncer la sortie prochaine d'un set d'expansion pour TA Kingdoms. Le nom, Iron Plague (le fléau de fer). Cette extension semble vouloir renouer avec le sérieux et la taille des premiers add-on pour Total Annihilation puisqu'il introduira vingt-cinq nouvelles cartes solo, et vingt-cinq autres spécifiquement développées pour le jeu en réseau. De plus, il patchera le jeu en version 2.0 pour une rapidité encore accrue. Bon c'est tout. Ah non, j'oubliais le plus important : la totalité des unités développées et sorties sur www.cavedog.com sera comprise, mais apparemment aucune inédite. Que dis-je, il y en aura certainement dans la toute nouvelle race qui fera aussi son apparition dans cette extension : celle des Créons, un peuple ne croyant qu'en la technologie. Parmi ses représentants armés, on note le sous-marin muni d'un petit mortier, ainsi que le Barnstormer, une machine volante non armée mais qui est un redoutable éclaireur. On trouvera également le Tortoise, sorte de tank à vapeur armé d'un canon un peu rudimentaire, le Mechanic qui est à la fois un bon soldat, un réparateur hors-pair et une unité de construction, et pour finir un arroseur automatique qui tourne sur lui-même comme une toupie mais qui balance une multitude de petites bombes.



Aux BONNES affaires

Quarante-cinq millions de francs : c'est le prix auquel a été vendu le domaine business.com à la firme eCompanies. Le nom de domaine a été acheté à un monsieur nommé Marc Ostrofsky, un homme d'affaires décidément digne de cette appellation. La prochaine grosse vente devrait concerner America.com, qui passera prochainement la barre des soixante-deux millions de francs. Tiens, France.fr n'a pas été déposé.

Le Trône de la sombritude

Click Entertainment compte parmi ses membres deux anciens de l'équipe responsable de Diablo. Alors quand Acclaim, leur éditeur, les a abandonnés, Sierra s'est jeté dessus comme un gros charognard pour récupérer Throne of Darkness, un jeu de rôle basé sur l'univers des samouraïs, que Click Entertainment est en train de développer. Ah ça, quand il y a de la thune à se faire, les contrats se signent vite, alors qu'il existe plein de petits programmeurs-artisans qui font des jeux avec amour, comme on savait les faire autrefois, en mode texte ou en EGA, et ceux-là, bah y a personne pour leur faire des ponts d'or. On les laisse crever comme des merdes sur le bord de l'autoroute du succès, et ça, ça me révolte, j'ai pas peur de le dire.



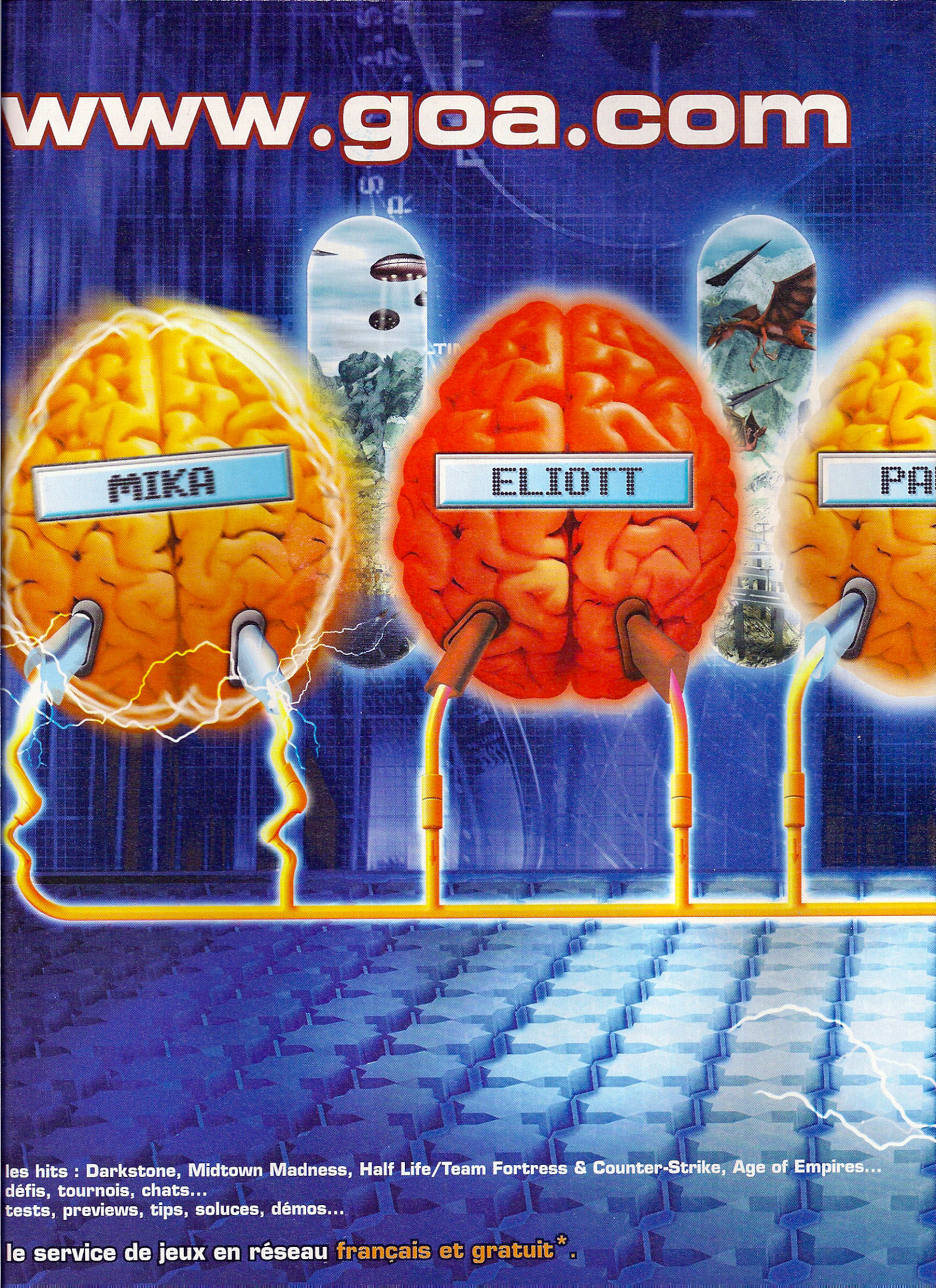
ONUbilé

La crainte du Bug de l'an 2000 n'a pas fini de rendre les gens soit idiots, soit ridicules, soit les deux. Pour le 1er janvier, l'ONU a encore trouvé un truc pour s'illustrer un peu plus que d'habitude. L'organisation des Nations Unies a recommandé à son personnel de prendre des mesures appliquées d'habitude à des situations de crise ou de catastrophes annoncées. Ainsi, dès le 31 décembre au soir, il était conseillé de prévoir des provisions pour plusieurs jours, et des médicaments à en faire pâlir la pharmacie du coin. Il était aussi recommandé d'avoir beaucoup d'argent liquide, au cas où une panne générale des distributeurs automatiques de n'importe quel pays interviendrait. De même, le personnel de l'organisation vivant dans l'hémisphère Nord devait se munir de couvertures supplémentaires et d'appareils de chauffage d'appoint, ainsi que de « plein de lampes de poche et de piles ».

APPLE joue et PERD

Les autorités japonaises ont effectué une descente dans les locaux d'Apple Japan à Tokyo. En effet, la firme serait suspectée de violer régulièrement dans ce pays les lois antitrust. La chose aurait pu se faire par exemple en exerçant une pression sur les revendeurs qui, depuis août 98, n'arrêtent pas de vendre des iMac comme des petits pains. Les revendeurs nippons qui auraient osé faire des rabais sur les ordinateurs de la grosse pomme se sont vus menacés de ne plus être approvisionnés. Décidément, les méthodes restent les mêmes, y a que le nom qui change.




www.goa.com
MIKA
ELIOTT
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*.


GAME OVER
TOM
LAURA
CLR
CE
GOA
les joueurs font la loi

T'AS PAS IDÉE CO *ILS SONT*



KEVIN
mange des chips



JEAN PIERRE
lave sa voiture le samedi

Microsoft SideWinder® Compatible

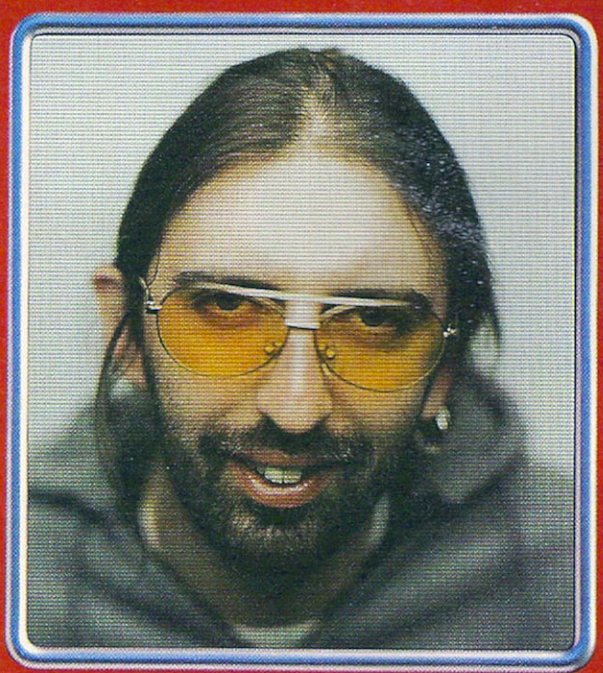




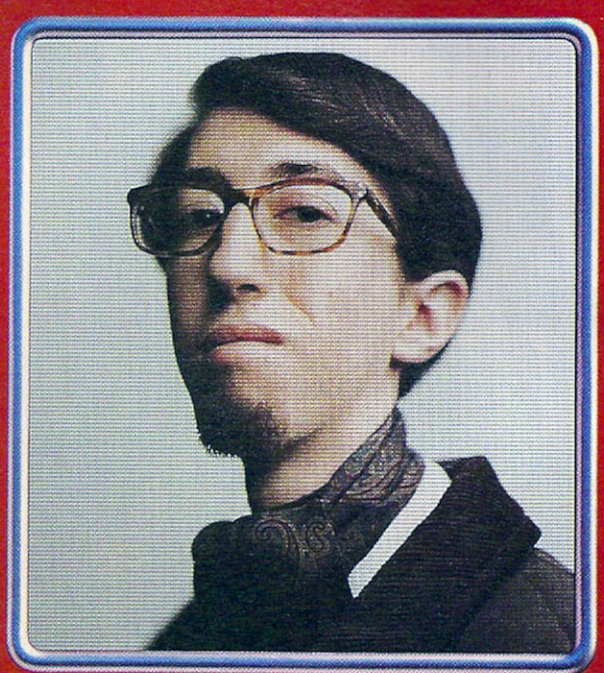




MMENT TROP PUISSANTS.



MARC
oisif



STANISLAS
1er de la classe



Jusqu'où irez-vous ?®

Microsoft®

www.microsoft.com/france/sidewinder



Il y a quelques années, un petit programme faisait fureur chez les amateurs de trucs bizarres et rigolos : un économiseur d'écran répondant au doux nom d'Organic Arts. Le machin, hautement paramétrable, générait des images incroyables en dupliquant des formes géométriques bariolées. Une sorte de spirograph mais en 3D. Aujourd'hui, les créateurs d'Organic Arts, Computer Artworks, reviennent. Mais avec un jeu, cette fois « La pièce maîtresse du plan de Renaissance de Virgin », si l'on en croit le dossier de presse - qui gagne au passage le grand prix de la phrase à la con du mois. Evolva renoue avec ces softs mettant le joueur au contrôle d'une équipe de quatre guerriers. Le concept, c'est que l'on contrôle chaque perso l'un après l'autre. Trois petits écrans permettent de mater en permanence ce que voient et font les autres lascars de la bande. On peut placer un des

>Genre : Action / Stratégie
>Développeur : Computer Artworks
>Editeur : Virgin
>Sortie prévue : avril 2000

Evolva







persos en couverture pendant que l'on s'avance avec un autre, envoyer des leurres, etc. Nos quatre p'tits gars sont des Genohunters, des chasseurs de gènes comme on dit au pays de la bouffe transgénique. Conçus lors de la Troisième Guerre mondiale, ces guerriers sont capables d'absorber l'ADN de leurs victimes. Ce qui leur permet de muter à la demande et d'acquérir de nouvelles capacités en cours de mission. Les Genohunters sont envoyés sur les planètes récemment découvertes, histoire de faire la ménage avant le début de la colonisation. L'étrange faune extraterrestre est l'occasion pour Computer Artworks de nous taper un nouveau délire graphique. Les bestioles qui habitent les mondes d'Evolva sont portninouak : autruches-paons, tortues-dinosaures, œufs-spores sautillants. Les planètes sont couvertes d'une végétation tout aussi insolite. Virgin annonce des caractéristiques alléchantes pour son moteur 3D : niveau de détail progressif, animation par squelette, lumières dynamiques, logique floue, « skinning » temps réel... Une démo d'Evolva serait aussi fournie en bundle avec les nouvelles cartes GeForce, ce qui présage des innovations techniques du soft, ou veut simplement dire qu'il nécessitera de grosses ressources pour tourner correctement.





Vous inquiétez pas, c'est juste le chien du voisin qui est barbouillé.



Soldier of thune

Annonce par SirTech de la sortie d'un add-on officiel pour Jagged Alliance 2. Jagged Alliance 2:Unfinished Business sera une suite immédiate de l'histoire du jeu, et comprendra entre autres dix nouveaux copains mercenaires, dix nouvelles armes, la possibilité d'utiliser les sauvegardes de JA2, six niveaux de difficulté et une vingtaine de nouveaux endroits différents. Les NPC auront aussi quelques nouveaux talents, dont celui de se planquer d'une manière efficace face à l'adversité, nous laissant bien seuls devant le danger.

Sega Mug Championship

« Sega prépare un MUG au Japon pour cette année. MUG, c'est MultiUser Game, un jeu qui permet, en se connectant avec un modem approprié à un ordinateur central, de jouer contre d'autres joueurs humains disséminés dans le pays. » Extrait de Joystick n° 2, février 1990.

Jamais content

LYONNAISE CABLE

C'est dingue comme les gens sont d'éternels mécontents. Tenez, on les mettrait au lit avec une top model, qu'ils continueraient à se plaindre : « Ouais, elle n'est pas mal, mais elle a de grosses chevilles. » Ah, je vous jure. Bon, tout ça pour dire que l'association Luccas, qui regroupe les usagers mécontents de Cybercâble, a attaqué en référé l'opérateur pour avoir réduit d'une manière un peu brutale la bande passante allouée à chaque abonné, passée de 2Mbps à 512Kbps en un claquement de doigts, alors que le débit était garanti par contrat. Comme je les comprends, c'est tellement frustrant d'attendre quatre longues secondes qu'une vidéo se télécharge alors qu'on pourrait l'avoir en une seule. Surtout quand c'est une vidéo de lesbiennes SM, la moindre seconde compte.



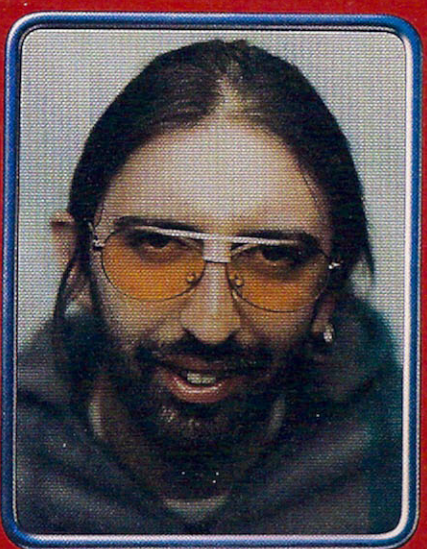
Arrosez à gauche, hostie !

Le gouvernement de la province canadienne du Québec a demandé à Nintendo et Sony de distribuer des versions francisées de leurs jeux. Et là, je me demande s'ils ont bien fait, parce que s'ils se ramassent les perles auxquelles nous avons eu droit, ils vont vite retourner à la version originale. Souvenez-vous par exemple de Battlezone, qui traduisait le verbe « strafe left » par « arroser à gauche », ou plus récemment des voix super pourries de la VF de Rogue Spear.

Tombés de l'échelle

La NSA, l'agence de renseignements américaine qui se permet de jouer les Big Brother mondiaux avec son système Echelon (voir news du mois dernier), commence à énerver certains sénateurs ricains. Le Congrès a, en effet, décidé d'enquêter sur les activités de la NSA, non pas parce qu'elle viole quotidiennement le secret de la vie privée de toute la planète en interceptant des e-mails ou des conversations téléphoniques, mais parce qu'on la soupçonne de faire la même chose à l'intérieur des U.S.A. Et espionner les Américains, c'est la chasse gardée du F.B.I. Ah, on est comme ça aux États-Unis, on peut bafouer les libertés fondamentales des individus, mais faut que ça soit fait dans le respect des réglementations administratives. Parce que sinon, on sort les colts, ouaip garçon.

marc



-1508 heures de vol. Capable de se poser sur tout type de piste.

son secret : SideWinder Force Feedback Pro*



es prochains scores avec :

Microsoft SIDEWINDER® Compatible

*livré avec le jeu MechWarrior 3





Microsoft

>Développeur : Origin
>Editeur : EA
>Sortie prévue : Début 2000 en France

Ultima 9 Ascension

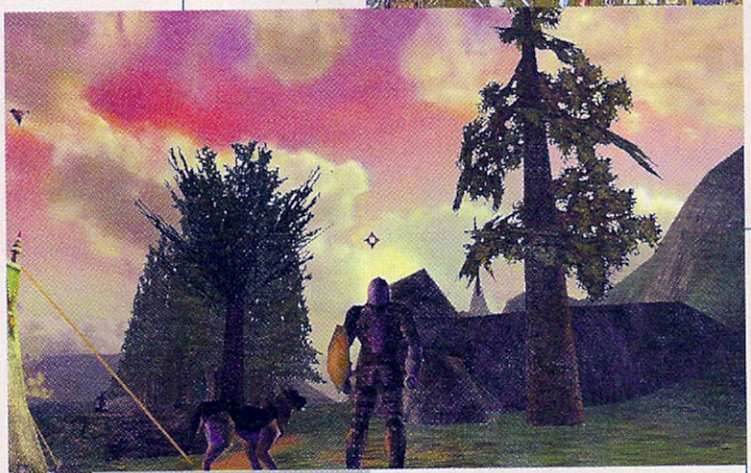
Dès le début du projet, il y a 5 ans, l'ascension d'Ultima 9 avait pris des allures de chemin de croix : abandons du moteur 3D, puis du projet, changement de politique éditoriale chez EA, etc. Sans aller jusqu'à parler de crucifixion - ce qui m'aurait bien arrangé, rapport à l'allusion au chemin de croix - il semblerait que le jeu, déjà sorti aux zétazunis, a été accueilli plutôt fraîchement ; l'épisode qui devait clore avec faste 18 ans d'Ultima s'avère être en effet une sorte de Lunaparc de tout ce qui se fait de mieux en matière de bugs : incompatibilités hardouères, erreurs de script, adversaires aussi intelligents qu'une petite enclume, sans parler du côté sa-ca-d-d-d-dé de la cho. Ze. Les développeurs d'Origin auraient voulu rendre hommage à Daggerfall et Fallout, qu'ils ne s'y seraient pas pris autrement. D'ailleurs, l'analogie ne s'arrête pas là. Oh non alors. Malgré ces défauts, Ultima 9 est au moins aussi bandant que ces deux jeux réunis (dans un style plus proche de Daggerfall que Fallout, on s'en doute). Malheureusement, si près d'une quinzaine d'heures de balade à Britania m'ont donné envie de jouer à Ultima 9, qui s'annonce grandiose, grandissime, en un mot, enfin trente-quatre, plus proche que jamais de tout ce qu'un fana de jeu de rôle a toujours rêvé (si je ne craignais d'alourdir une phrase déjà fort longue, je taxerais même Ascension d'ultime), elles m'ont également décidé à repousser le test. Electronic Arts France pense d'ailleurs la même chose : pas question pour eux de commercialiser Ultima 9 sans avoir patché la version française. Je ne parle pas du patch de 4 Mo déjà paru, mais de l'autre, celui qui corrigera 82 bugs d'après le développeur, et augmentera la vitesse de 80 %. Le patch magique étant prévu début janvier, nous devrions être en mesure de tester Ultima dans le prochain numéro, la joie et de bonnes conditions. Flûte, j'ai oublié de placer un jeu de mot avec Avatar mais c'était pas facile.



Ce crétin d'Orc m'a suivi jusqu'au centre ville de Britannia. Apparemment, les gardes s'en foutent.









Demain, le soleil se lèvera sur un monde nouveau, un monde débuggé. Si, si !

Dungeon Siege

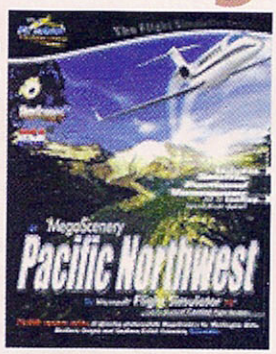
On sait bien peu de choses sur Dungeon Siege, le nouveau jeu de Chris Taylor connu des pros comme « le gars qui fait des jeux bien » ou encore comme « monsieur Total Annihilation ». Toujours



est-il qu'après s'être éjecté lui-même de Cavedog, il a lancé son propre studio de développement comme tout bon créateur un peu génial. Gas Powered Games vient donc d'ouvrir un nouveau site web (http://www.dungeonsiege.com/) consacré à Dungeon Siege, un jeu que l'on dit entre le RPG et la strat' temps réel. Pour l'instant, la page est désespérément vide, mais sur l'image du fond qui la compose, on distingue très nettement un pont franchissant un précipice faiblement éclairé par quelques torches, dont la lueur nous révèle la silhouette de Dick Rivers jouant au backgammon avec quelques squelettes qui passaient par là. Arrêtez de m'ennuyer avec ça : je vous dis qu'on y voit à peine.

Fly ! méga scenery

On annonce un méga scénario pour Fly ! qui couvrira 65 000 miles carrés de la côte Ouest et qui devrait inclure plus précisément l'état de Washington, le nord de l'Oregon et la Colombie britannique. Le tout devrait être réalisé à partir de photos satellite d'une définition rarement atteinte. Autre grande nouvelle pour les aficionados de Fly !, les auteurs du jeu ont décidé de se fendre d'une base d'élévation comparable à celle, excellente, que l'on peut trouver dans Flight Simulator 2000. Il est vrai que Microsoft avait frappé un grand coup avec celle-ci, piétinant allégrement les plates-bandes hyper réalistes de Fly ! La mauvaise nouvelle étant qu'il faudra commander le CD-Rom, tant le contenu sera gargantuesque. La bonne nouvelle étant un prix assez réduit. On parle, en effet, de moins d'une centaine de francs. Que de nouvelles !



Bad Sectaire ?

L'Allemagne ne s'en laisse pas compter en matière de liberté de culte. Les fédérations de Bavière et Hambourg viennent d'interdire à leurs administrations d'utiliser W2000. En effet, le patron de Executive Software, qui a développé le défragmenteur de disque dur de Windows, est un scientologue notoire, et la Sciento est considérée là-bas comme une secte nuisible. Mhhh... On pourrait condamner l'intolérance mais bon...



stanislas

Nettoyeur dans les jeux d'action en 3D.

son secret : SideWinder Dual Strike

prochains scores avec :

SideWinder Compatible

DAIKATANA

HALF-LIFE

Microsoft

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

Ici, des tas de gens tout nus

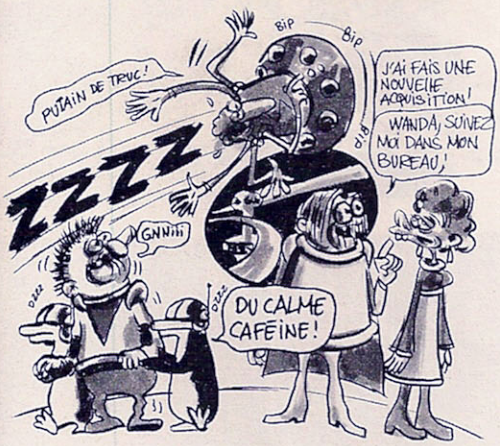
Vous avez remarqué, au moment des fêtes, à la télé, entre les pubs pour le foie gras, ils montrent des gens qui meurent. Révoltant. Parfois, ils sont tout maigres avec le ventre gonflé. D'autres fois, ce sont des tas de cadavres empilés, en grand désordre. On mâche pénard une bonne bouchée de saucisse en matant une fille à poil ventant un yaourt vraiment sensas et, soudain, on se retrouve avec la petite main d'un enfant mort entre les dents. Si la culpabilité vous terrasse alors, un simple clic peut heureusement vous faire retrouver grand appétit, et gratos avec ça : www.thehungersite.com, cliquez sur l'un des icônes des sponsors et vous voilà renvoyé sur sa homepage. En échange, il paye un quart de bol de riz. Quatre clics et hop, un repas gratos. Enfin, juste du riz, mais c'est très sain, le riz. C'est un poil pingre, mais c'est déjà ça. La plupart des donateurs sont évidemment des vendeurs de bouffe de luxe. Curieux mariage tout de même. Pour rendre cette planète meilleure d'une manière bien moins anecdotique... Médecins sans Frontières, vous connaissez ? www.msf.org

La société américaine Comet System vient de créer une foule de petits curseurs animés téléchargeables sur leur site. Ce sont près de 60 000 sites différents qui peuvent permettre ce téléchargement, et quelque 16 millions d'internautes auraient déjà remplacé leur pointeur par l'un des icones offerts par la société. Ils ne sont pas transcendants de beauté et leur mauvais goût est à la mesure de

De très petits espions

leur inutilité. Pas de quoi fouetter un chat, sauf que ce petit gadget s'avérerait être un mouchard. Celui-ci informerait la société Comet System des habitudes des consommateurs lorsqu'ils sont connectés sur le Net. Comet System ne nie pas les faits et précise qu'elle ne se sert pas des numéros de série pour obtenir les identités des internautes. Oui, on ne sait toujours pas si cette déclaration est pleine d'humour, de cynisme ou de foutage de gueule.





Le dialogue à la con du mois

Ivan : Iansolo en a sortie une belle pour « La phrase à la con du mois ».
Iansolo : Pfft ! mais non.
Ivan : Il m'a dit : « Les jeux où on creuse, moi, j'adore ça. »
Moulinex : Ben Iansolo, tu dois te faire chier depuis Dig Dug.
Iansolo : OUIIIII !!! Dig Dug, c'est ça le nom que je cherchais !

Sauvegarde qui peut

« Vous savez tous que pour conserver vos programmes favoris, il faut utiliser des disquettes ou bien un disque dur si on a les moyens. » Extrait de Joystick n° 1, janvier 1990.

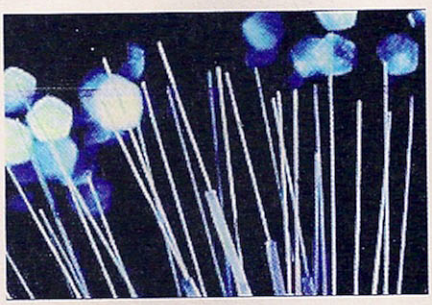
Ça fait des effets super beaux dans les spectacles sons et lumières. Mais ça fait aussi plein d'autres trucs rigolos. Par exemple, les laboratoires Bell (et Sébastien ?) viennent de réussir à faire transiter des données à travers une fibre optique de 300 km à la vitesse délirante de 160 giga-bits par seconde, en n'utilisant qu'une seule longueur d'onde (pour la fibre optique, une seule « couleur »). Dans le même

La fibre optique, c'est fantastique

temps, ils viennent d'annoncer qu'ils étaient capables d'utiliser 1 022 longueurs d'ondes différentes sur une fibre optique, contre seulement une centaine actuellement. Alors, si on fait le calcul : 1022x160000000000, ça nous fait... Ah ! la calculette de Windows vient de me péter à la gueule, alors on va se contenter de dire que ça fait beaucoup, beaucoup, beaucoup de bits par seconde. Et lorsqu'on sait que, dans un tuyau, on peut mettre des centaines de fibres optiques, alors là, ça nous fait beaucoup, beaucoup, beaucoup, beaucoup... OK, j'arrête.

Rumeurs autour de la X-Box

Nous vous en avions déjà parlé le mois dernier, Microsoft serait en train de préparer, dans le plus grand secret, une console de jeu nommée X-Box, pour concurrencer la future PlayStation 2. Pour l'instant, c'est le silence radio, il suffit de prononcer le mot X-Box à un porte-parole de Microsoft pour qu'il disparaisse dans un nuage de fumée (en faisant « pouf », selon certains témoins). En revanche, d'après la rumeur, il se pourrait que Billou annonce sa console au prochain Consumer Electronic Show de Las Vegas, début janvier 2000. Toujours au chapitre des rumeurs, des émissaires de Microsoft auraient fait du pied à toutes les grosses compagnies de jeux vidéo pour les convaincre de développer des jeux sur leur nouvelle console. Enfin, dernière rumeur : Cap'tain Ta Race serait secrètement amoureux de Wanda depuis des années.



CD-Ram

« Le premier disque optique réinscriptible devrait sortir sur Atari ST d'ici quelques semaines chez DDD. Ce qui est vraiment très bien, c'est la capacité : 650 mégaoctets sur un seul disque. Ce qui est vraiment très douloureux, c'est la facture : 5 briques pour le lecteur et 4 000 F par disque. ». Extrait de Joystick n° 2, février 1990.

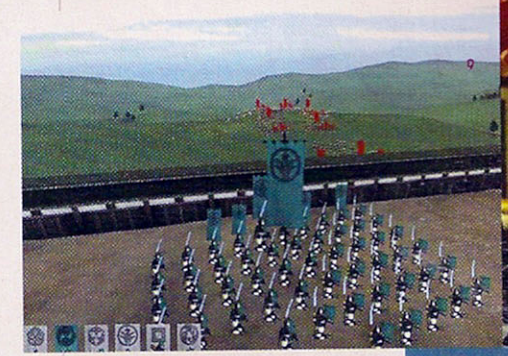


Tarifs du 08/12/99 susceptibles d'être modifiés à tout moment. Toutes les marques représentées sont des marques protégées dont l'utilisation est soumise à autorisation. Photographie réalisée en décor reconstitué.

Shogun : Total War

>Développeur : The Creative Assembly
>Editeur : Electronic Arts
>Sortie prévue : mars 2000

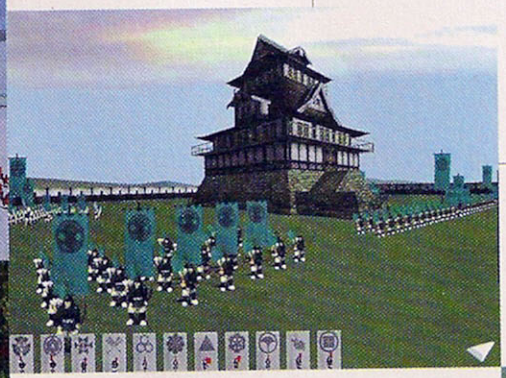
Depuis que Dark Omen est sorti il y a un ou deux ans, je rêvais de lui voir un successeur. Ce jeu entièrement en 3D à la Myth qui permettait de s'attacher à ses troupes en les suivant tout au long d'une campagne m'était allé droit au cœur, et pas un mois ne passait sans que j'espère un nouveau Dark Omen.
Aujourd'hui, mon souhait se réalise. Loin du monde de Warhammer, Shogun vous introduit en plein milieu de l'ère féodale du Japon du XVI[e] siècle. Reprenant avec bonheur les éléments tactiques qui firent le succès d'un jeu comme Myth, il vous propose des combats où chaque pouce de terrain joue un rôle. Colline, passage de pont, montagne, tous les incidents terrestres influencent le comportement de vos troupes. Mettez des cavaliers dans un niveau montagneux, et vous êtes certain de vous faire laminer. Les 16 unités accessibles feront de vous un véritable shogun à la tête d'une armée incontournable. Mais le jeu ne s'arrête pas là. Outres les combats en temps réel, vous allez devoir gérer votre territoire pour composer vos troupes, à vous de construire les bâtiments nécessaires, d'entraîner vos soldats et même de créer des émissaires ou des geishas.
La diplomatie joue un grand rôle dans ce Japon divisé en clans. Un homme, comme un père missionnaire par exemple, vous donnera un avantage précieux pour obliger un voisin à se joindre à l'effort de guerre ; mais celui-ci peut se rebeller en envoyant un simple ninja raccourcir la durée de vie d'une unité trop puissante. Outre le côté stratégique que vous développerez pour devenir l'empereur du Japon, vous serez obligé de filouter pas mal pour vous assujettir des êtres qui n'en ont pas envie. Voilà un soft qui promet pas mal d'agitation entre meurtre, espionnage et combat. Secondé par un moteur 3D impressionnant qui mettra en contact des centaines d'hommes lors des affrontements, il devrait nous offrir des moments exceptionnels, dignes d'un Dark Omen 2.





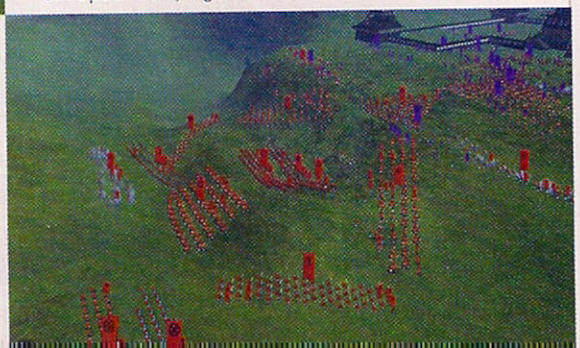


Un pont et deux armées : le défit est rude et promet une guerre d'usure sanglante.





La mobilité d'un si grand nombre d'unité est pourtant aisée : l'interface permettra, en très peu de temps, de grouper ses troupes en formation, d'attaquer avec une seule escouade ou à plusieurs, de manière complètement intuitive.



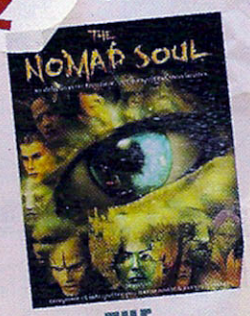
www.
Rue du
Commerce
.fr

302 Frs



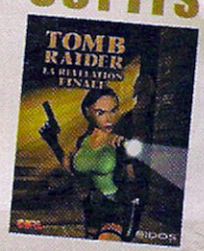
GTA 2

369 Frs



THE NOMAD SOUL

351 Frs



TOMB RAIDER IV

325 Frs



FIFA 2000

310 Frs



AGE OF EMPIRES II

LA RUE EST A NOUS

et pour pas chez !

30 F remboursés par jeu sur votre première commande

jusqu'au 15 janvier 2000, 30 F remboursés sur jeux PC, MAC, PC/MAC ou PlayStation (hors PlayStation Platinum).
Voir modalités sur le site www.rueducommerce.fr

www.rueducommerce.fr

LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

Pour tout renseignement, appelez-nous au 0 825 019 029 (0,99 F TTC/minute)

Tarifs du 08/12/99 susceptibles d'être modifiés à tout moment. Toutes les marques représentées sont des marques protégées dont l'utilisation est soumise à autorisation. Photographie réalisée en décor reconstitué.

Telex

Juste un mot pour vous informer que nous avons reçu Formula One 99 de Psygnosis pour les tests, mais que nous l'avons finalement laissé de côté. En effet, l'éditeur nous a déclaré que cette version n'était pas optimisée pour subir le jugement dernier. Alors, si par le plus grand des hasards, vous retrouviez le jeu en vente dans les rayons, je vous conseille fortement d'attendre le test avant de succomber à la tentation. Et un conseil d'ami, un.

Bientôt aux COMMANDES d'un Rafale



Alors que l'Eurofighter ne vole presque pas et qu'il plane à longueur de journée sur toute une ribambelle de simulateurs, le Rafale, lui, aligne tranquillement ses succès technologiques, mais brille par son absence en matière de simulateur de vol. Or, cette absence va tomber dans les oubliettes, puisque enfin, on s'intéresse à faire voler cet avion dans les vastes cieux des jeux vidéo. Infogrames et Dassault Multimédia font équipe dans cette aventure, et il est question que le premier simulateur de vol sur Rafale sorte d'ici la fin de l'année 2000. C'est marrant, le bruit courait déjà il y a quelques années.

Meurtre, Clinton, bombe, zizi

Le site du http://speechbot.research.compaq.com/ met à notre disposition un moteur de recherche qui permet de trouver un mot qui a été prononcé au cours de milliers d'heures d'émissions radiophoniques ricaines. La chose fonctionne grâce à un robot qui enregistre les shows et les retranscrit grâce à la reconnaissance vocale, ce qui offre des possibilités incroyables, surtout pour la surveillance qu'effectue la censure. J'en profite pour dire au docteur Laura Schlesinger qu'elle n'a pas le droit d'utiliser le mot « dick » sur les ondes comme elle l'a fait aujourd'hui à 14h52. Naturellement, la même technologie peut être appliquée aux conversations téléphoniques. Ah ben d'ailleurs, elle l'est, grâce à Echelon, qui écoute la planète en permanence pour le compte de la NSA.

Monsieur est communiste ?

« Amstrad vient de lancer de nouveaux modèles de PC1512 et de PC1640, destinés à l'exportation vers l'URSS (à l'heure où nous mettons sous presse, ça ne s'appelle pas encore « La République libre de Russie ») ». Extrait de Joystick n° 2, février 1990.

Nouveau visage à Froggerland

Hasbro vient d'engager Barry Nagler comme conseiller et vice-président senior. Celui-ci nous vient tout droit de Reebok, où il a appris, je le suppose, à connaître et à aimer les jeux vidéo pendant plus d'une dizaine d'années. Nous souhaitons donc officiellement la bienvenue à un grand nom de la chaussure à un poste haut placé chez un développeur qui n'en peut plus de faire pleuvoir sur nos têtes des jeux aussi fabuleux que… euh… désolé, je ne trouve pas.

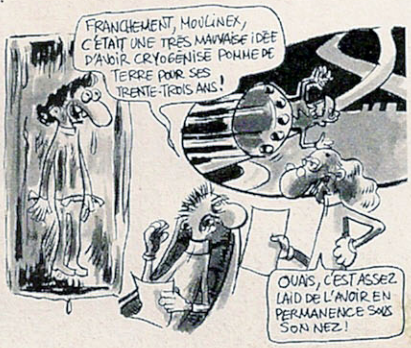
La souris qui m'espionnait le doigt



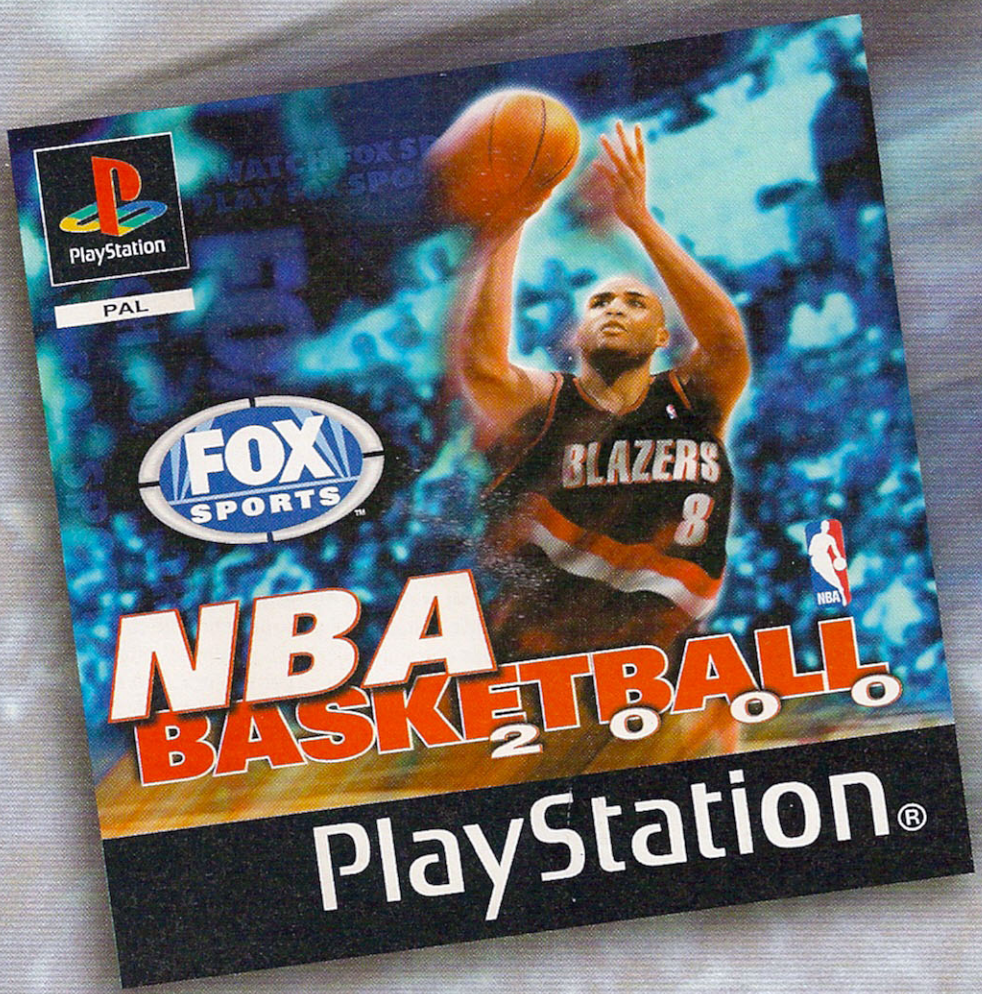
Aux États-Unis, la grande mode est au flicage des salariés. On espionne leur ordinateur pendant qu'ils bossent, on place des caméras un peu partout, c'est super, ça crée une ambiance de confiance mutuelle vachement saine. SafeLink et SecuGen, deux boîtes spécialisées dans la biométrie, viennent d'annoncer le développement d'une souris capable de reconnaître les empreintes digitales de son utilisateur. Ça fonctionne très simplement : vous avez une petit scanner placé sur le côté de la souris, au niveau du pouce, qui vérifiera que vous êtes bien Jean-Paul Dugland, aide-comptable, numéro matricule 3804-21, qui a surfé pendant 12 minutes et 13 secondes sur www.chiennes-lubriques.com, le mardi 14 décembre à 15h06. Ne niez pas monsieur Dugland, nous avons les logs.

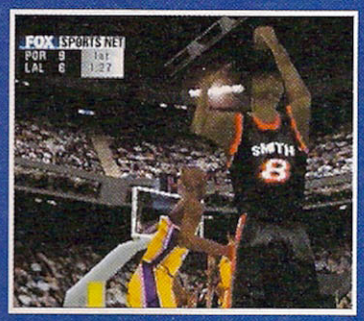
BAT

« Bat se joue entièrement à la souris, en utilisant différemment le bouton gauche et le droit pour la sélection des actions et l'exécution de celles-ci. C'est un peu déroutant au début, mais on s'y fait. » Extrait de Joystick n° 1, janvier 1990.



FOX SPORTS PRESENTE LA NOUVELLE MANIERE DE JOUER AU BASKET





Des angles de caméra qui vous plongent au coeur de l'action.



Des tonnes de smashs uniques.



Un gameplay captivant, rapide et fun.

DES JEUX DE SPORTS POUR LES FANS DE SPORTS.

www.foxsportsgames.com

www.nba.com



Disponible sous Windows® 95/98

PC CD-ROM
Windows® 95/98

FOX SPORTS INTERACTIVE™

©1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. "Fox," "Fox Sports," "Fox Sports Net," "Fox Sports Interactive," "Fox Interactive," "Twentieth Century Fox" ainsi que les logos qui leur sont associés sont des marques déposées appartenant à la Twentieth Century Fox Film Corporation. Les éléments d'identifications de la NBA et des équipes individuelles NBA, utilisés dans et sur ce produit sont des marques déposées, des conceptions protégées par droit d'auteur et/ou d'autres formes de propriété intellectuelle appartenant à NBA Properties, Inc.et aux équipes inviduelles NBA. Ils ne peuvent donc être utilisés, entièrement ou partiellement, sans l'accord préalable de NBA Properties, Inc. ©1999 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Windows et le logo Windows sont également des marques déposées ou des marques de fabrique de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Distribué par Activision

"PS" et "PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc.





>Développeur : Xpiral
>Éditeur : Infogrames
>Sortie prévue : février 2000

Beetle Crazy Cup

Il y en a qui ont des passe-temps qui m'étonneront toujours. Tenez, les collectionneurs, par exemple. Un type qui aurait pu être mon père disait : « Les collectionneurs sont des gens malheureux, parce qu'il leur manque toujours quelque chose. » N'empêche que c'est bien grâce à eux que l'on peut voir encore des Coccinelles, des Volkswagen, en état de marche. Certains poussent tellement loin les réparations, que le véhicule d'origine en devient méconnaissable, et son utilité change du tout au tout. Pour mieux s'en rendre compte, Infogrames nous lancera en février prochain « Beetle Crazy Cup », créé par le studio Xpiral. C'est un jeu de course de voitures, avec non seulement des Coccinelles comme s'il en pleuvait, mais aussi des buggies, des vans, et autres antiquités sur roues. Ce sont en tout 18 modèles différents de véhicules que l'on pourra conduire, sous quelque 45 sortes de décorations. Histoire d'en rajouter au fun, ce sera jouable en réseau, et 8 joueurs en même temps pourront participer à chacune des épreuves proposées. Évidemment, il s'agira de courses, mais ce sont autant les environnements que les types d'épreuves qui varieront selon les nombreux scénarios accessibles. On aura des courses sur pistes, comme des concours de sauts, ou encore des courses à travers les dunes de sable d'une quelconque république bananière. Le fin du fin restant le mode « monster », dans lequel une bagnole montée sur des roues de deux mètres de diamètre doit écraser un maximum d'autres voitures en un minimum de temps selon un parcours imposé. Je vous l'avais bien dit, il y a des passe-temps qui m'étonneront toujours.





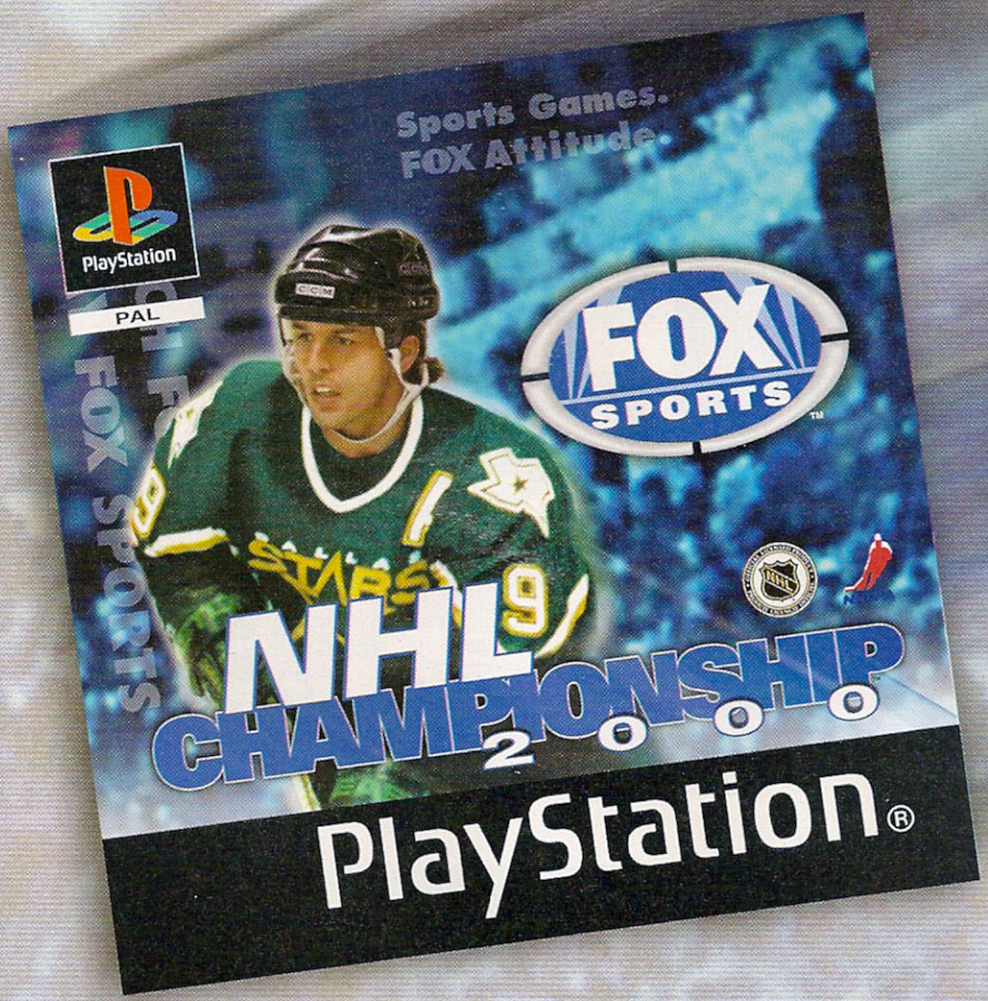
La modélisation des véhicules vous rappellera avec joie les « Dinky Toys » de notre enfance.





Non, ce n'est pas une brouette, c'est juste une voiture qui saute

FOX SPORTS PRESENTE LA NOUVELLE MANIERE DE JOUER AU HOCKEY

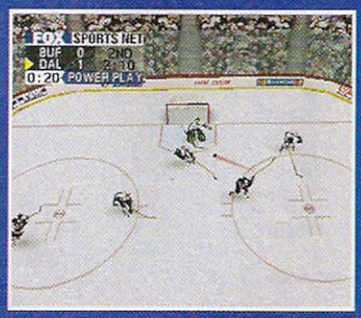




Le véritable graphisme de Fox Sports Net avec Fox Trak™.



Des angles de caméra qui vous plongent au cœur de l'action.



Un gameplay captivant, rapide et fun.

DES JEUX DE SPORTS AVEC LA FOX ATTITUDE™.

www.foxsports.com



Disponible sous Windows® 95/98

PC CD-ROM
Windows® 95/98

FOX SPORTS INTERACTIVE™

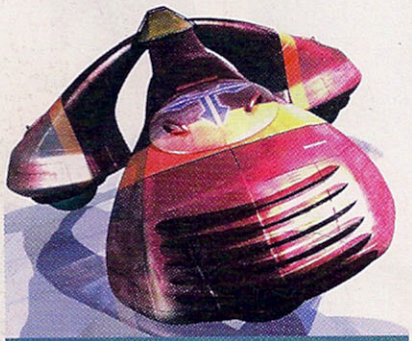
©1999 Twentieth Century FOX Film Corporation. Tous droits réservés. "FOX," "FOX Sports," "FOX Sports Net," "FOX Trax," "FOX Sports Interactive," "FOX Interactive," "Twentieth Century FOX" et leurs logos sont des marques appartenant à Twentieth Century FOX Film Corporation. Produit sous licence officielle de la NHLPA. National Hockey League Players' Association, NHLPA et le logo NHLPA sont des marques de la NHLPA et sont utilisés sous licence par FOX Interactive, Inc. ©NHLPA. NHL Championship™ est une marque de la National Hockey League. NHL et le NHL Shield sont des marques déposées de la National Hockey League. Tous les logos et marques NHL et autres logos et marques représentés dans ce produit sont la propriété de la NHL et des équipes respectives et ne peuvent pas être reproduits sans l'autorisation écrite préalable de NHL Enterprises, L.P. ©1999 NHL. Tous droits réservés. Ce produit est sous licence officielle de la National Hockey League. Windows et les logos Windows sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Distribué par Activision

"PlayStation" et "PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc.

Killer Loop

Il y a un jeu qui est sorti pour PC. « Killer Loop », il s'appelle, et si vous avez la bonne idée de faire tourner ce nom sous un moteur de recherche quelconque, vous tomberez sur une marque de lunettes de soleil, ce qui n'a aucun rapport. En attendant, c'est le studio VCC Games qui s'est occupé du développement du jeu, et c'est Crave Interactive qui l'édite. Ça parle de courses de voitures futuristes. C'est un peu comme WipEout, mais en moins pêchu. Certes, c'est joli et c'est fluide, les bagnoles au



design proche du chromosome sont assez marrantes, et les 7 circuits différents sur lesquels on peut concourir sont assez réussis. Pour le reste, ça ne casse pas trois pattes à un canard, les bonus sont quelconques, et on reste sur sa faim. On peut toujours y jouer d'une main, et se gaver de cacahuètes et d'amuse-gueules de l'autre, en plein milieu d'une réception mondaine au milieu des convives ébahis devant tant de progrès technique. Ça existe, quoi.

Association de constructeurs



« IBM et Motorola vont s'associer pour exploiter la première usine occidentale de fabrication de Rams dynamiques 16 mégabits aux rayons X. » Extrait de Joystick n° 2, février 1990.

Telex

Harpoon 4 est en cours de développement. Ce monument du wargame stratégique aéronaval sera toujours inspiré des écrits de Larry Bond, et se permettra cette fois-ci un petit retour nostalgique sur la période de la Guerre froide. Harpoon 4 utilisera la technologie RTIME qui rend possible le dialogue vocal avec ses partenaires via Internet.

Hypercard

« Je ne vous rappelle pas ce qu'est Hypercard, on en parle partout ce mois-ci. Vous avez drôlement intérêt à vous y habituer, d'ailleurs, parce que c'est loin d'être fini. » Extrait de Joystick n° 1, janvier 1990.



Relent de criminels

Hothouse va donner une suite à Gangsters : ça s'appellera Gangsters 2. Voilà, c'est dit. Sur la boîte du premier, il était écrit : « On ne joue pas avec Gangsters », ce qui est exact. Hothouse continue dans l'humour avec le communiqué de presse du second opus : « Mitraillez-les, Gangsters est de retour. » C'est quand même scandaleux que les maisons d'édition et de développement fassent le travail à notre place, et ce, avant même que le jeu ne sorte.

Les petites affaires du PENTAGONE

Le Pentagone se sert d'un site Web pour vendre ses surplus. Il suffit pour cela de se rendre au www.drms.dla.mil et de s'y connaître un tant soit peu dans la gestion et l'appellation des stocks. Ce qu'il y a de drôle, c'est la politique affichée par l'opération. Pourquoi vendent-ils ? Parce qu'ils sont de bons Américains. Et pourquoi sont-ils de bons Américains ? Eh bien parce qu'ils donnent un peu de leur savoir-faire à bas prix pour les pays sous-développés, parce qu'ils contribuent à respecter l'environnement en se débarrassant de leur surplus, et parce qu'ils contribuent à abaisser la dette du pays. Ne riez pas, c'est ce qu'on peut trouver d'écrit sur ce site.

DEFENSE REUTILIZATION AND MARKETING SERVICE
DRMS

De la 3D enfin en

Une petite boîte jusque-là inconnue, nommée DMA, vient de faire les premières démonstrations d'un système d'affichage 3D destiné à l'imagerie médicale ou à la CAO de pointe. La chose est à tomber sur le cul, selon les quelques élus qui ont eu la chance de voir le système en action. Parce que là, on ne parle pas de 3D de tapette, genre ce que font les cartes graphiques actuellement. Non, là, c'est de la 3D de dans la vraie vie, c'est-à-dire que les images flottent en l'air, un peu comme des hologrammes, mais en beaucoup mieux. Pour obtenir cet effet, les ingénieurs ont utilisé des faisceaux laser, des miroirs, et une astucieuse technique de superposition de plan. La chose s'appelle le Multiplanar Volumetric Display, et devrait coûter quelques milliers de dollars à la commercialisation, qui pourrait commencer d'ici six mois. Et déjà, Doc Caféine avec sa GeForce et son pauvre moniteur 22 pouces, bah il me fait grave pitié.



Si vous l'avez pris
pour un gentil petit ange...

Telex

Depuis quelque temps, le site Web de CNN a eu l'excellente idée de fournir une durée de vie estimée pour certains des gadgets et produits informatiques qu'il présente. À mon tour, je prédis que la durée de vie de cette idée un poil utopique va être assez brève.

REGARDEZ... il communique !

Suite à une hémorragie cérébrale, un homme ne communiquait depuis des années qu'avec des clins d'œil. Des électrodes viennent d'être implantées dans son cerveau à l'Université de Médecine d'Emory (États-Unis). Elles lui permettent maintenant de diriger le curseur de la souris d'un PC par la pensée. Sa première action d'homme-souris aurait été de dessiner un grand pénis sous Paint.

Pompeï

C'est à cause de cette ville que je me suis passionné pour les volcans lorsque j'étais petit (NDRC : c'est Pete Boule qui cause). Impossible de savoir pourquoi, mais c'était suffisamment fort pour que j'envoie une lettre à Haroun Tazieff. Et Haroun m'a répondu ! S'il savait ce que je fais de mes dix doigts, à l'heure actuelle.... Bref, Cryo Interactive nous annonce la sortie d'un nouveau jeu d'aventure s'articulant autour d'une quête qui a lieu à Pompeï, quelques jours avant que cette ville ne se retrouve rasée de très près. Le studio Arxel Tribe, qui s'est déjà illustré à travers « Ring », s'est collé à la remodélisation en 3D de la cité romaine, et le scénario, le contenu historique, et les reconstitutions ont été supervisés par des spécialistes de la période. Sortie prévue le 9 février 2000.





Great courts

« J'imagine qu'en VGA ça doit être génial. L'animation est incroyable, souple, rapide et précise. Je n'ai jamais vu ça sur PC, où en général les animations ont tendance à être un peu molassonnes. ».
Extrait de Joystick n° 2, février 1990.

68040

« Motorola est maintenant en mesure de fournir des 68040 à 25 MHz en toutes petites quantités (...). La version 300 MHz est prévue pour 1995. »
Extrait de Joystick n° 4, avril 1990.

Ça arrive quand en France ?

Un nouveau business lucratif vient de se développer sur Internet, celui des sites de devoirs pré-écrits pour élèves feignants. Le principe est simple, vous avez un devoir à rendre sur un sujet passionnant, genre « Shakespeare et le romantisme ». Plutôt que de prendre la peine d'en tartiner des pages (introduction, thèse, antithèse, synthèse : 8 heures de boulot), vous recherchez un devoir sur le même sujet dans la base de données d'un de ces sites, et vous faites un gros copier-coller (Ctrl-C, Ctrl-V : 3 secondes de travail). Le phénomène a pris une telle ampleur aux États-Unis, qu'un petit malin a eu l'idée de créer plagiarism.com, un site capable de dire aux professeurs si le devoir d'un élève est un texte original ou bien un gros repompage du Net. Évidemment, ce service est payant, mais rassurez-vous, il existe des prix de groupe qui permettront aux professeurs suspicieux de savoir s'ils enseignent à des gens sérieux ou à une bande de branleurs qui récupèrent leurs devoirs sur le Net entre deux parties de Quake.

Outcast 2

Ben oui. 2. Deux. D-E-U-X. Comme ça vous serez bien sûr qu'on parle de la même chose. Rêvez pas, on n'en est pas encore au stade de développement, mais seulement à celui des signatures. Notamment celle qui a eu lieu entre les deux partenaires qui ont fait équipe sur le premier opus, Infogrames et Appeal. On nous annonce que le jeu fera appel aux dernières technologies en matière de 3D (ça changera), et qu'une version de Outcast 2 sera conçue pour la PlayStation 2. La sortie est prévue pour fin 2001.



MESSIAH

REFLEXION FAITE



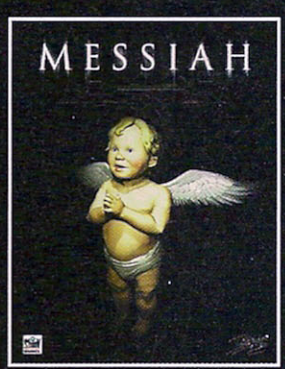
Il vous a déjà possédé.

Le cauchemar règne sur Terre. Vous êtes Bob, l'ange blond aux redoutables pouvoirs. Vous pouvez prendre possession du corps de 40 personnages, et les utiliser pour combattre les forces du Mal. Prostituées, flics, gigolos, barmen, maquereaux, à vous de choisir... Le Bien triomphera. A la grenade.

MESSIAH : LA BONNE AMBIANCE C'EST LA DÉCADENCE







Demo jouable sur
www.messiah.com

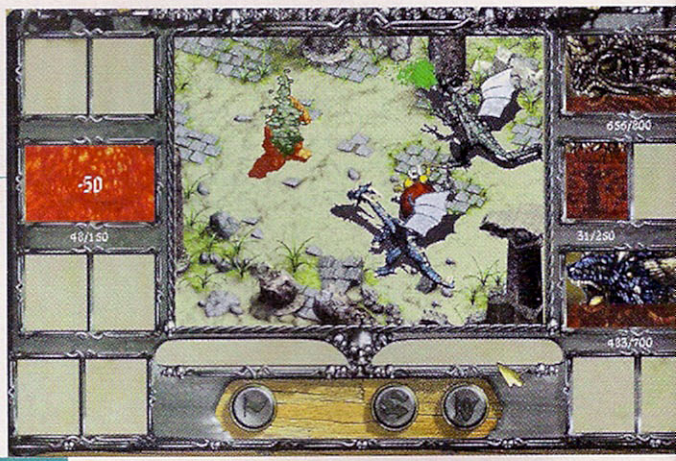
Virgin INTERactive
Interplay
CREATIVE
www.CREATIVE.com
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ans
Shiny ENTERTAINMENT

INFOS • CADEAUX • SOLUCES
3615 VIRGIN GAMES
Hot-Line N° Indigo 0 803 09 41 64
Hint-Line 08 36 68 94 95
2,23 F la minute
http://www.virgininteractive.com

PC CD-Rom

Messiah ©1999 Shiny Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Le logo Shiny est une marque de Shiny Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Messiah, Interplay et les logos Interplay sont des marques d'Interplay Productions. Tous droits réservés. Distribution par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Limited.





Les dragons sont une des troupes les plus costaudes. Mais bien d'autres existent avec des aptitudes très diverses, mais toutes aussi dangereuses.

>Genre : Stratégie, rôle >Editeur : GT Interactive
>Développeur : Stratégie First >Sortie : a priori pas prévue en France

Disciples Sacred Lands









Plus d'une centaine de sorts sont accessibles. Souvent assez spectaculaires, les plus importants sont d'une efficacité redoutable pour éliminer les héros trop agressifs.

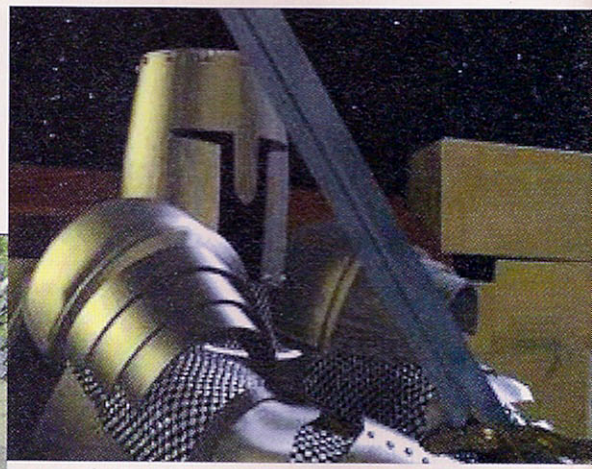
Dans le grand jeu « Tu m'achètes, je t'achète », nombre de produits se voient passer à la trappe. Bons ou pas bons, les laissés pour compte sont le prix à payer des regroupements financiers. Du coup, il arrive plus souvent qu'on ne le souhaiterait qu'entre deux reprises, un soft sorte aux États-Unis et ne voie jamais le jour en Europe. Distribué à l'origine par GT Interactive, Disciple est dans ce cas. Disponible depuis fin septembre en Amérique du Nord, il n'a jamais pu arriver en France. Il semblerait même que personne n'ait prévu de le distribuer dans notre beau pays. Heureusement, le Net est là pour palier ce genre d'oubli. Il suffit d'aller sur le site http://www.strategyfirst.com pour le commander, et si vous êtes de ces types méfiants qui ne veulent à aucun prix laisser les coordonnées de leur carte bleue, alors un petit voyage en Turquie devrait vous permettre de l'acquérir (en anglais, évidemment, merci à notre correspondant permanent à Istanbul pour l'info). Eh oui, la France est un pays encore plus paumé que la Turquie, c'est connu. Dans tous les cas, ne vous laissez pas abattre par les difficultés pour obtenir ce produit : Disciples vaut largement le détour.

À première vue, le soft ne paie pas de mine, « graphiquement pourri » seraient les termes les plus exacts. Ses pixels s'étalent en longueur comme de gros platras. Les unités, aux contours plus ou moins troubles, se confondent entre elles ; il faut un certain temps d'adaptation pour réussir à les distinguer les unes des autres. La musique n'est pas des plus variées mais les bruitages, dont les râles de morts, se montrent

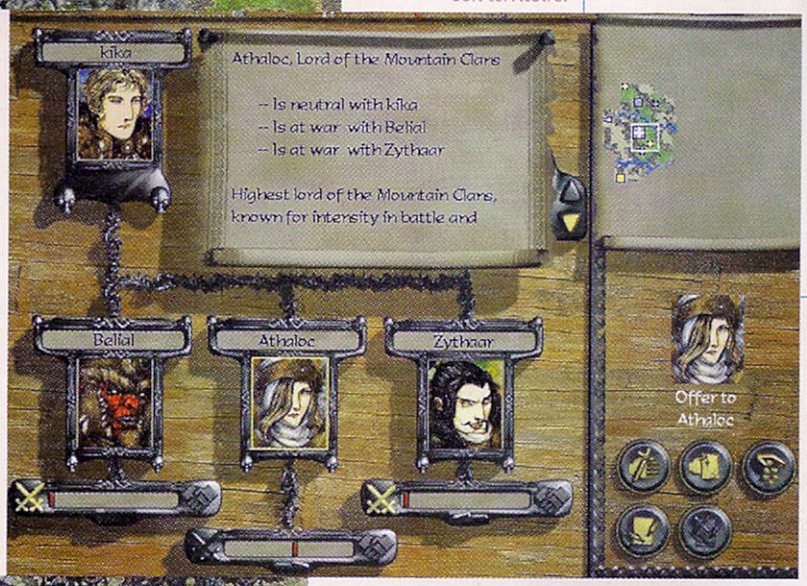








La diplomatie permet de vendre et d'acheter des sorts. Un seul moyen d'obtenir une alliance avec un des joueurs : offrir de l'or et attaquer ses ennemis sans empiéter sur son territoire.

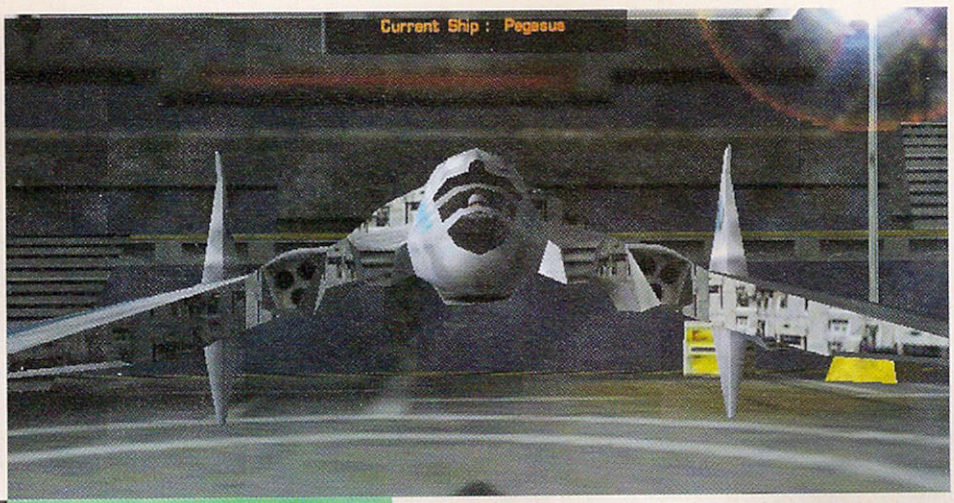




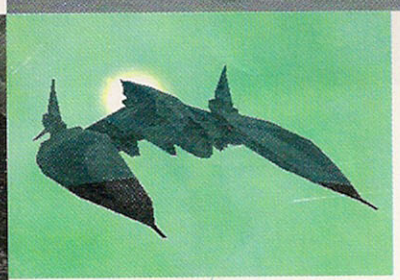
excellents. Ceci pour vous dire que Disciple est loin d'être un premier prix de beauté, et pourtant il se défend comme un beau diable.
Ses créateurs sont des fanas de Heroes of Might and Magic, et ça ne passe pas inaperçu, même s'ils ont réussi à se démarquer de leur soft préféré.
Sur les Terres Sacrées, quatre nations s'affrontent : tour à tour alliées ou ennemies, elles vous conduisent dans un mode campagne riche en quête et un mode solo fait de scénarios que vous pouvez vous-même créer. L'option multijoueur permet de s'affronter jusqu'à quatre, mais il n'y a pas de hot seat, un gros défaut pour ce genre de jeu au tour par tour. Vous débutez avec un héros et une capitale. Vous y construirez vos bâtiments et les upgraderez pour offrir le moyen à vos unités d'augmenter leur puissance en fonction de leur expérience.
Plusieurs types de héros sont disponibles. Aux trois types classiques, guerrier, mage, ranger, deux originaux s'ajoutent : le voleur et le planteur de racine. Ces deux derniers ne possèdent que très peu de troupes, contrairement aux autres héros qui peuvent, en fonction de leur caractéristique leadership, en avoir jusqu'à six. Leur spécialité les rend pacifiste : le planteur de racines assure la possession des ressources en les marquant d'une racine (bon, O.K., c'est pas tout à fait des racines, mais qu'importe), tandis que le voleur attaque l'adversaire en l'empoisonnant et en le provoquant en duel. Votre royaume colore petit à petit les terres qu'il occupe à votre couleur et draine à lui les productions de cristaux de magie et d'or des mines submergées.
Les monstres nombreux et variés (kraken, dragons, sirènes…) permettent d'affronter des ennemis aux capacités très différentes. Disséminés sur tout le territoire, ils préservent des passages et des trésors de vos mains avides. Leur quantité provoque des combats à chaque tour de jeu, impossible de s'ennuyer. Leur mort offre des points d'expérience et souvent des potions et des artefacts.
La magie a un rôle primordial. Alimentés par les cristaux de mana, les sorts se jettent sans nécessité de héros, il suffit de les rechercher et de posséder le niveau nécessaire. Outre ceux agissant lors des combats (ils se lancent avant), il existe une multitude de sorts offensifs destinés à affaiblir l'adversaire avant la rencontre. Pluie de glace ou invocation de créatures magiques, vous avez le choix.

Bien plus que Age of Wonders, Disciple a su allier une grande diversité à un gameplay très bien conçu. Les territoires à découvrir sont grands, mais la présence de nombreux ennemis, trésors et monstres, les remplissent de péripéties dont votre héros aura du mal à sortir intact si vous ne l'aidez pas en utilisant au maximum la magie.

Faut que je vous fasse une confidence. Ce boulot de testeur, c'est juste une couverture. En fait, c'est tout ce que j'ai trouvé pour être aux premières loges le jour où le Jeu Ultime arrivera. Et le Jeu Ultime pour moi, humble crétin, ce serait un Elite nouvelle vague. Dès lors, chaque fois qu'un nouveau soft spatial se matérialise, je déboule ventre à terre, la bave au lèvres, et le cœur rempli d'espoir comme un jeune chiot le jour de l'ouverture de la chasse. Et comme chaque fois, je repars tout penaud – mais avec une niouze sous le bras quand même ; jeune chiot on n'en est pas moins pigiste. Tachyon, le futur simulateur de combat spatial de Novalogic, ne sera pas un jeu de rôle stellaire. Eh oui, c'est comme ça. Au XXV[e] siècle, la nouvelle frontière s'est déplacée aux abords de notre galaxie. On l'appelle « the fringe ». La « fringe », c'est un peu comme un singe, mais alors un singe raboté avec un parpaing. Mouais, enfin quoi qu'il en soit, ce rebord de la galaxie, là, est sous la coupe d'un groupe de francs-tireurs, le Bora. Ces insurgés tentent d'exploiter la zone riche en minerai. De leur côté, les méga-corporations des Sept Planètes ne sont pas disposées à laisser passer la bonne manne. Et ils envoient la chasse, ces enfoirés. Voilà l'occasion pour le joueur de disputer tout plein de missions (une vingtaine, 10 pour chaque camp). On nous promet par ailleurs quelque 80 mini-missions. Et c'est quoi une mini-mission ? Une mission qui dure moins de 10 secondes ? Hmm, faudra qu'on tire tout ça au clair. Dans Tachyon, Novalogic semble avoir défié les lois de la pesanteur en nous proposant autre chose qu'un moteur voxel. Ça tombe bien parce que, dans l'espace, du voxel non-accéléré, ça risquait de pas trop le faire. Tandis que là, ils devraient nous faire péter les villes spatiales gigantesques, les ceintures d'astéroïdes et autres destructeurs d'étoiles. Frrshhh ! Ça c'est pour les effets pyrotechniques et lumineux super sophistiqués qu'on nous promet également. Sans compter les vaisseaux évolutifs et l'armement versatile, allant du laser d'exploitation minière aux missiles militaires dernier cri. Tout ça, tout ça. Sinon, comme les autres titres Novalogic, Tachyon proposera la technologie Voice-Over-net pour causer avec les autres pilotes lors des parties multijoueur. À 120 qu'on pourra y jouer en même temps sur NovaWorld, qu'ils nous annoncent !



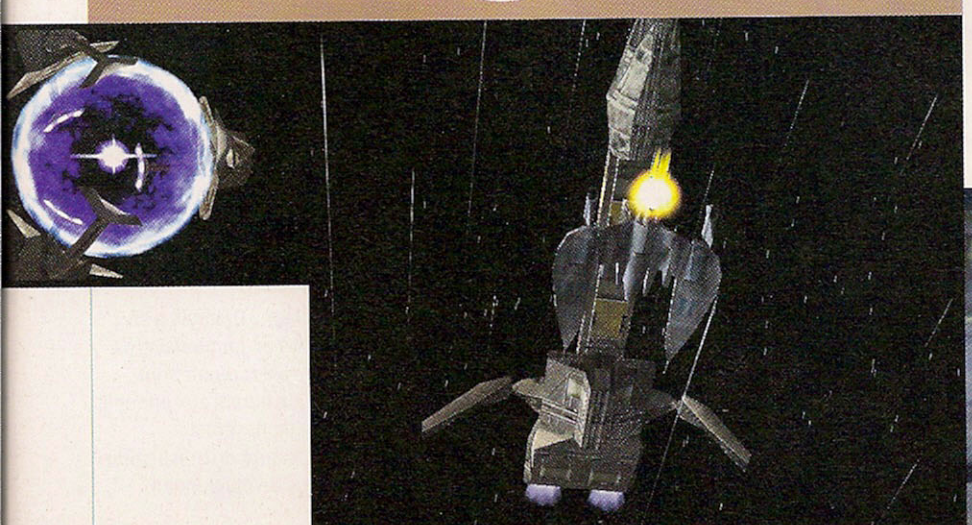




Lors des missions, des ailiers vous prêteront main-forte

- Simulateur de combat spatial
- Novalogic
- Novalogic
- Février 2000

Tachyon





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.

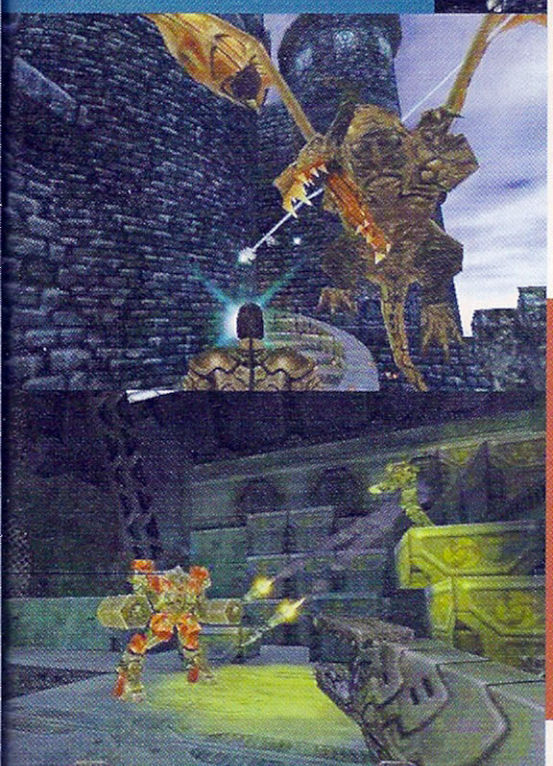
www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?

TOUS LES JEUX VIDÉO AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

Aïe Katana

D'après Eidos, Daïkatana devrait sortir avant la fin de l'année. Et pourtant, impossible de mettre la main sur une version. C'est vrai que d'après les images proposées sur le site de l'éditeur, ça s'annonce plutôt moche. Ceci explique sans doute cela. Bref, attendez plutôt qu'on le teste, au lieu de vous précipiter dessus.







Telex

3dfx vient de mettre son API propriétaire, le célèbre Glide, en Open Source.

Pourquoi pas une Gamegirl ?

« La Gameboy de Nintendo, console portable superbe, hélas en noir et blanc, pourrait, dans les prochains mois, voir une version couleur apparaître. » Extrait de Joystick n° 2, février 1990.

Non, rien de rien

Baldur's Gate 2 en est toujours au même point, et aucune grande nouveauté ou autre démo jouable n'a été annoncée pour l'instant. En revanche, on a reçu quelques nouvelles images, alors comme c'est la nouvelle année, on vous en fait profiter un peu. On est sympa, hein ?

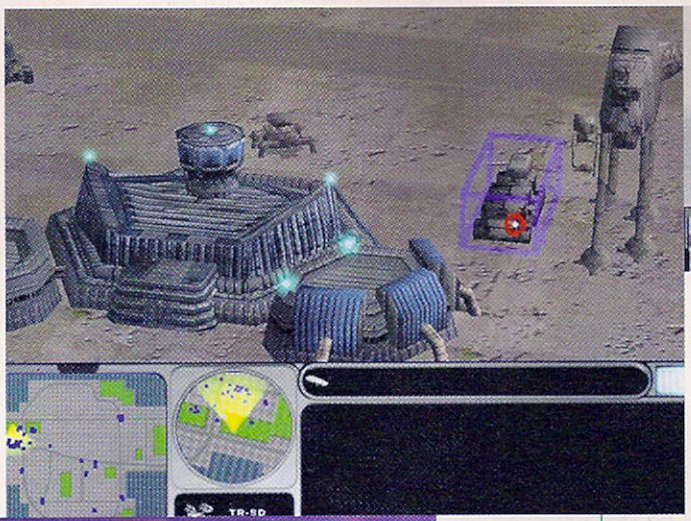


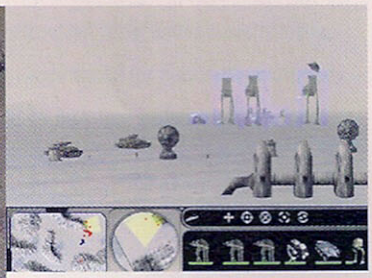
Paniers percés

Au moment où j'écris, nous ne sommes toujours pas le soir du réveillon, mais déjà les boîtes qui ont dépensé des millions de dollars à se prémunir du bug de l'an 2000 commencent à se demander si elles n'ont pas fait les frais d'une vaste fumisterie digne des « Conseil en Informatique » des années 80. Un peu plus de 200 milliards de francs ont été dépensés dans le monde pour lutter contre ce « bug ». La plus grosse arnaque de ce siècle après les emprunts tahitiens.

Shock PARK

D'après le New York Times, les auteurs de South Park se sont vu proposer un contrat pour des petits shows qui seront diffusés sur le site Web du créateur de Shockware, Macromedia. Les deux compères ne peineront pas pour rien : selon des sources relativement crédibles, ils se verront offrir 10 % du produit de la fréquentation du site pour leur peine. Tiens, j'y pense, mais nous avions fait la même chose sur Director dans un CD de Joy, sans que Gana soit pour autant récompensé. Même pas une sonde anale cadeau, comme dans l'un des épisodes.





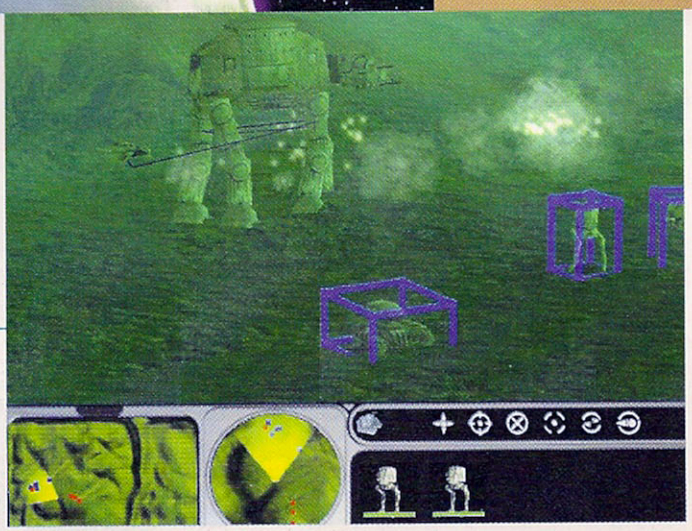




>Développeur : LucasArt
>Editeur : Ubi Soft
>Sortie prévue : Mars 2000

Force Commander

Ça fait quand même un moment qu'on rêvait de ça. La possibilité de superviser la défaite humiliante de la rébellion pendant cet amusant épisode que fut « L'Empire contre-attaque ». Quelle déculottée ! D'ici le mois de mars prochain, LucasArts va nous donner l'occasion de participer à la « Guerre des Étoiles » façon stratégie temps réel, 3D s'il vous plaît, et à tout point de vue, puisque même les décors et les environnements auront leur importance. Ainsi, on pourra planquer ses bipodes derrière des arbres ou des buissons (gros, les buissons !), ou encore enfouir sous la neige toute une troupe de rebelles. On aura le pouvoir de prendre les rênes de l'une des armées des deux principaux protagonistes de la trilogie de monsieur Lucas. Ça se passera dès le début de la trilogie, à la recherche de droïdes sur Tatooïne, et ça pourra aller jusqu'à la bataille d'Hendor où l'on pourra exterminer ou envoyer au massacre une foule de petits Ewocks. On nous promet aussi quelques niveaux inédits du genre « petite bataille sur Coruscant », ou encore « foutoir organisé sur le monde de Ruul », grand complexe informatique. D'un côté, des escadrilles de chasseurs X ou Y de la Rébellion fondront sur la gueule des Tie Fighters, tandis que de l'autre, les quadripodes impériaux marcheront sur les bases des rebelles pour enfin achever ce qui n'a jamais pu être fini : la recherche, la localisation et la neutralisation à grands coups de turbos laser, couplées à un piétinement systématique de Luke Hamill Skywalker, histoire de l'intégrer aux décors 3D en le réduisant en 2D. Et le tout en temps réel !



Voimoi, voitoi



Le tout nouveau pas franchi dans la haute technologie des webcam est probablement cette caméra munie d'un moteur qui permet de l'orienter un peu partout, et ce à distance. Vous l'avez bien sûr compris, cela permettra entre autres à tous les visiteurs de vos belles pages web de vous voir faire pipi dans votre évier au petit matin ou vous gratter le dos avec une fourchette crade. Enfin, c'est tout de même un comble d'avoir transformé tout ce qui faisait de nous des voyeurs en outils nous aidant à nous exhiber.

LA PHRASE À LA CON DU MOIS

« Je me demande si j'ai pas un doigt qui a rallongé, là. Depuis deux jours, quand je tape sur une lettre, ça écrit celle du dessus. »
Lord Casque Noir,
lundi 13 décembre, 16h 05

Épuisement

« Intel est débordé : ils ne pourront pas faire face à la demande de 80386 jusqu'au milieu de l'année. »
Extrait de Joystick n° 4, avril 1990.

ALLO Pilot ?



Tiens, je ne vais pas résister à l'envie de faire mon petit Paco Rabanne et de vous lâcher la prédiction suivante : le gadget électronique qui connaîtra le plus de succès dans la prochaine décennie sera le combiné téléphone/ordinateur. Oui, faut dire que j'ai pas trop couru de risques sur ce coup. D'ailleurs, pour se convaincre de la réalité de mon quatrain (enfin presque), suffit de regarder le nouveau pdQ 1900, accouplement d'un Palm Pilot et d'un téléphone cellulaire. La bécane est comparable au Palm Pilot IIIE muni de deux mégas de Ram. D'aucuns voient dans cet engin, qui sera vendu aux alentours de 5 000 balles, la dernière cartouche des grands résistants face au joug de Windows CE. Quand on sait que la version 3.0 de CE a été plus que fraîchement accueillie et quand on sait que Palm vient de signer un accord avec Sony, on se dit que « d'aucuns » n'a peut-être pas tort.

ECLECTIC Multimedia
VPC
WWW.ECLECTIC-MM.COM
Tél: (00 32 2) 731 10 96
(02 / 731 10 96 de Belgique)



smart joypad
199FF Seulement
ou 299FF pour le pack
comprenant le Smart Joypad
+ manette Double Shock
(port = 30FF)*

Enfin un Gameplay parfait sur votre PC!
Branchez une manette PSX dans votre port USB!

- Installation simple
- Compatible avec tous les jeux PC Jouables au Joystick
- Compatible Dual Shock™, Volants, Negcon, etc.
- Fonctions analogiques Supportées



bleem!
BLEEMLINE
(00 32 2) 241 69 80
www.bleemfrance.com

LES JEUX PSX SUR VOTRE PC!

- 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 FRANCE & BELGIQUE
REVENDEURS BIENVENUS

BON DE COMMANDE à renvoyer à
CLARYSSE / ECLECTIC - MM
Rue Henri Chomé 59 - 1030 Bruxelles - BELGIQUE
NOM:
ADRESSE:
Code Postal: Ville:
Commande: SMART JOYPAD:
SMART JOYPAD + PAD DOUBLE SHOCK:
BLEEM:
PAIEMENT: CONTRE REMBOURSEMENT:
CHEQUE / MANDAT: CARTE DE CREDIT:

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Photos non contractuelles

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...



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

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.

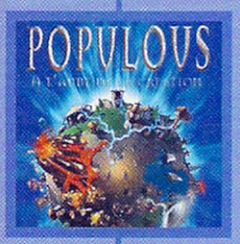


FIFA 99

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.

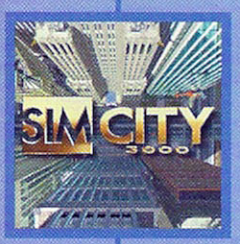


POPULOUS À L'AUBE DE LA CRÉATION

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.

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.)

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

Va mourir, la télé !

Les magnas des médias ont pigé que la télévision, miraculeuse vache à lait, sera bientôt au musée. C'est par le Net que passera très bientôt la télé. Et ils le savent. Ils investissent des millions pour que leurs chaînes soient présentes sur le Web. En même temps, ils se demandent bien ce qu'ils foutent là. Tous ces millions pour diffuser leurs beaux programmes télé dans de minuscules diapos floues, et inaudibles avec ça ? Les imbéciles ne savent pas qu'il existe aujourd'hui une véritable chaîne de télévision sur le Net, en plein écran et d'une excellente définition. Une télévision interactive qui se fait sans eux. Elle est confortablement accessible via une simple connexion modem : Multipath Movie, c'est un plug-in pour Internet Explorer de 700 Ko. Ensuite, vous n'avez qu'à cliquer sur un dessin animé pour le visionner. D'une durée de cinq minutes en moyenne et d'une qualité proche de celle nos jeux vidéo en 3D, ces films d'animation ne pèsent que quelques centaines de kilo octets. Le son est parfait, en mp3 naturellement. Le temps d'en mater un, vous en téléchargez deux. Jetez un coup d'œil à ça, c'est juste hallucinant. C'est l'avenir. www.multipathmovies.com/



En couleur et en Amiga

« Qu'est-ce qu'on a aujourd'hui pour pas tout à fait 85 000 F HT ? Hum ? Alors, on hésite ? Une moto... Une auto... Un bâto... Non, cherchez encore un peu... de la PAO ! ». Extrait de Joystick n° 1, janvier 1990.



Grand tournoi d'hypocrisie.

Napster fait figure de doigt placé bien profond dans le fondement de l'industrie de la musique. Napster, c'est un programme qui ouvre les portes de votre disque dur à tous ceux qui veulent pomper vos mp3 sans trader comme un nain. Cela met à la disposition de tout le monde environ 400 000 titres accessibles pour n'importe quel amateur de mp3. Bien sûr, la Recording Industry Association of America se paye une grosse suée et tente une action en justice contre les auteurs de ce freeware, dont l'existence semble dix fois plus légale que les gros moteurs de recherche comme Lycos mp3. Les auteurs déclarent hypocritement qu'ils feront « tout ce qu'ils peuvent pour protéger les auteurs et les copyrights ». La page de la RIAA affiche des témoignages outrés d'artistes et de managers qui comprennent peut-être trop tard qu'on ne pouvait continuer à vendre des CD des Musclés à plus de 50 balles sans s'en mordre les doigts.

Une Maxi bouteille

Linux continue à faire école : voici sur son modèle « The Open Directory Project ». C'est un moteur de recherche mis à jour par des bénévoles qui classent et commentent des milliers de sites par mois (on en fait autant avec un seul Tbf). Ça marche déjà parfaitement www.dmoz.org et vous pouvez vous aussi participer à sa construction (cliquez sur « Add Url »). Évidemment, tout repose sur le sérieux du tri effectué par les membres bénévoles.

- « Maman, regarde la photo ! J'avais tapé Bisounours. Elle a quoi dans le cul la dame ? »

DE BANGA



Les chômeurs et étudiants oisifs seront heureux d'apprendre qu'une version compatible Quake 3 de l'éditeur de cartes QERadiant est sur le point de sortir. Elle est peut-être même déjà sortie à l'heure où vous lirez ces lignes, tellement ça va vite. Notez que cet QERadiant est en quelque sorte l'éditeur officiel, puisque son programmeur bosse chez Id Software. QERadiant nouvelle version supportera donc toutes les nouvelles

Un éditeur de cartes pour Quake 3

possibilités du moteur de Quake 3, dont les fameuses formes arrondies. Allez, tous sur www.qeradiant.com pour nous faire plein de maps rigolotes, avec des trucs ronds dedans, comme des seins ou des fesses.

Clairvoyant

« L'un des responsables d'Infogrames a déclaré : On ne peut pas continuer à commercialiser des produits qui demandent près de 8 heures d'apprentissage et 200 heures de jeu pour être terminés ». Extrait de Joystick n° 1, janvier 1990.

IBM vient de dévoiler ses projets sur la construction d'un super ordinateur 500 fois plus puissant que les plus puissants du groupe. Tout ceci coûterait dans les 600 millions de francs et demanderait la création de nouvelles technologies inédites sur notre planète. Pour rentrer dans les détails, l'ordinateur serait capable d'effectuer un quadrillon d'opérations par seconde, ou même un petaflop. Un petaflop ? Dieu que je suis content que quelques esprits désœuvrés aient inventé

NOM DE CODE : BLUE GENE

des mots pour définir un million de milliards d'opérations avec une virgule flottante à la seconde. IBM nous apprend que l'ordinateur devrait être prêt dans les cinq ans, et qu'il comprendrait plus d'un million de CPU. On vous repassera cette news pour les 15 ans de Joy...

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS DÉBARQUENT CHEZ MICROMANIA !

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 !!

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

www.micromania.fr

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

Pour fêter le lancement du nouveau site www.micromania.fr **JOUEZ ET GAGNEZ**** PEUT-ÊTRE VOS JEUX PRÉFÉRÉS OU DES BONS DE RÉDUCTION

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.

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.



GAME ONE

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

Nouveauté — PLANESCAPE TORMENT

Amateurs d'aventure et d'action, quêtes et combats seront votre lot quotidien !



Nouveauté — ULTIMA ASCENSION



Evoluez dans une atmosphère étrange et faites appel à tous vos sens pour démêler toutes les énigmes.

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 Vélizy 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-Epine - 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

C'est cool les réveillons, ça nous rappelle toujours que l'homme est soit malade, soit accidenté dans une voiture. Pour le premier état de fait, rappelez-vous le nombre de voitures arrêtées sur le bas-côté de la route, avec les têtes des conducteurs ou des passagers en train de dépasser des portières ouvertes, pour qu'ils puissent rendre leurs huîtres de grandes surfaces, leurs dindes mal décongelées aux marrons, ou leurs champagnes de piètre qualité dans le fossé. À chaque nouvel an, c'est pareil, vous suivez les fêtards à la trace jusqu'à leurs appartements. Impossible de savoir si c'est drôle ou si c'est sordide.





>Développeur : The Pitbull Syndicate
>Editeur : Infogrames
>Sortie prévue : Mars 2000

Demolition Racer



C'est pratique un grillage comme décor... C'est minimaliste, et ça suggère un biddonville en même temps !

Pour le deuxième état de fait, Infogrames s'est chargé d'un bon moyen mnémotechnique pour nous le rappeler davantage, puisque l'éditeur compte nous sortir, au mois de mars 2000, Demolition Racer, développé par le studio « the Pitbull Syndicate ». Pour avoir une idée de ce que cela peut donner, il faut savoir que plusieurs membres de l'équipe créatrice de Destruction Derby 1 et 2 auront participé à la réalisation de cette ultime évolution du massacrage systématique de tout ce qui peut ressembler à une voiture. Demolition Racer permettra aux joueurs de conduire 16 différents modèles de voitures à travers plusieurs sortes de parcours de stock cars. Après chaque collision, les dommages infligés à la voiture se feront sentir, et les dégâts seront tout de suite visibles sur les carrosseries, moteurs, et autres composants du véhicule. Et ce sera d'autant plus rigolo que différentes conditions de conduite seront proposées, comme la conduite sous temps humide, pour que ça glisse mieux, ou encore la conduite de nuit, pour qu'on puisse voir de loin les flammes de la ruine qui fait office de voiture.



C'est incroyable l'état des autoroutes en Espagne ! Notez l'absence de chien abandonné.





Il est difficile de penser à la marque « Ford » sans se remémorer quelques anecdotes qui tournent autour de ce prestigieux nom du capitalisme. Par exemple, leur première publicité cinématographique, parce qu'à l'époque la télé n'existait super pas, vantait la solidité du modèle « T ». Quelques ouvriers de la marque balançaient l'un de ces modèles du haut d'une falaise pendant qu'une chanson renvoyait à l'oreille du public « My name is Ford ». Plus tard, dans les années 50, Ford s'illustrait avec General Motors pour empêcher la naissance de la marque « Tucker » à l'aide d'un procès retentissant. Encore plus tard, à la fin des années 80, et au début des années 90, Ford s'illustrait dans les rallyes automobiles internationaux en les perdant de manière spectaculaire : la Sierra d'un certain Delecourt alignait meilleur temps de course sur meilleur temps de course, puis se mettait subitement à casser soit son moteur, soit sa direction... Désormais, tous ces derniers moments d'éclat de la marque américaine seront à vivre grâce à « Ford Racing », dans lequel on pourra piloter une bonne douzaine de modèles du constructeur, de cet étron du design qu'est la Ka jusqu'à des bolides de compétition tels que les GT 90 ou les Taurus. Ainsi, en alignant victoire sur victoire, on aura le loisir de découvrir quelques circuits inédits, et on aura l'autorisation de conduire des modèles de plus en plus performants. Pour continuer avec ce plaisir simple qu'est la conduite d'une Ford, on aura tout le loisir d'observer sa course en replay, au ralenti, ou encore à partir de la voiture de tête.

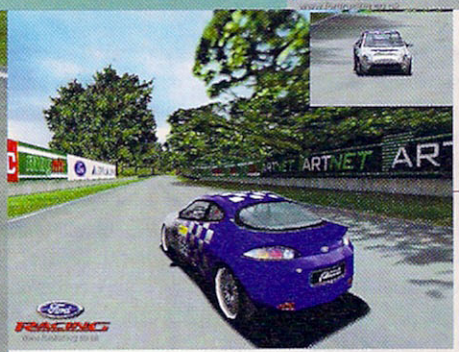


> Développeur : Empire Interactive
> Éditeur : Ubi Soft
> Sortie prévue : Début 2000

Ford Racing

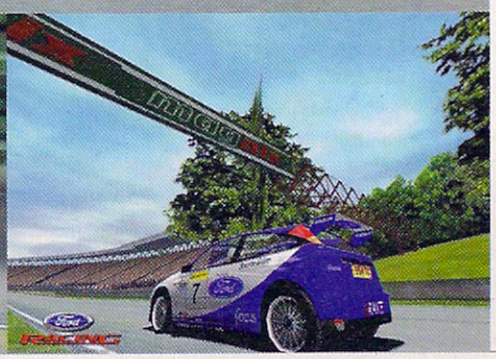






À force de voir des derrières de Ford Escort, ça donnera envie de vivre en banlieue.





Ce frais mardi de décembre n'est pas simplement le 17e jour avant de passer à l'an prochain, c'est également la date choisie par Electronic Arts Sports pour nous présenter son prochain rejeton, à savoir Formula One 2000. Ce qui est bien avec l'an… 2000, c'est qu'on peut deviner facilement le nom des prochains jeux d'EA Sports. Bah au moins, on ne peut les suspecter de pratiquer du marketing facile, ils nous font le coup du « machin cuvée bidule » depuis des années. Ah ça c'est clair, ça ne doit pas être les brainstormings pour trouver les noms des jeux qui doivent leur faire perdre du temps. Mais bon bref.

On ne les arrête plus. Après le sport avec des muscles à bouger (le basket, le foot, le hockey, tout ça…), le sport avec des roues à tourner (ahhhh Superbike…), le sport avec des daims à buter (Deer Hunt Challenge), Electronic Arts Sports s'attaque aujourd'hui à la Formule Un. Et ma foi, cela semble être plutôt une bonne idée, malgré le nombre important de concurrents qui se pointent à l'entrée du paddock.

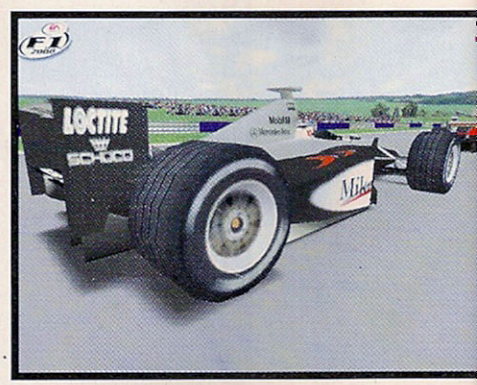
par Fishbone

Formula One 2000

C'est donc avec frénésie et curiosité que le parterre de journalistes européens, dont bibi, se sont assis dans la salle de réunion anglaise de l'éditeur « 2000 compliant ». Pour travailler ? Nan. Tout cela afin de profiter dignement d'une bonne pizza aux peperonis, cela va sans dire. Oui, c'est supra important d'aborder le boulot l'esprit serein, parce que franchement, ce n'est pas avec les sandwichs que British Airways nous a fourgués que… ok, ok, c'est bon, j'ai compris, on va parler du soft.

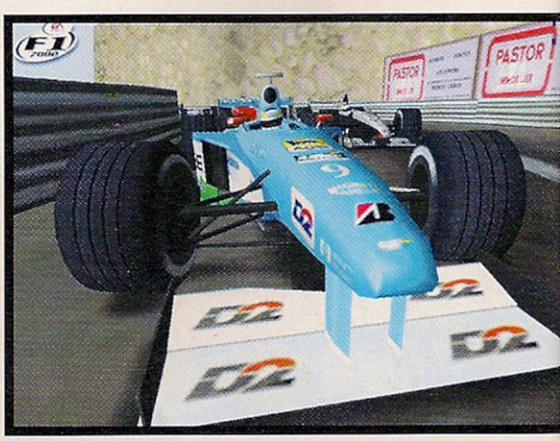
N'empêche, ils sont vraiment beurks, leurs sandwichs…

Tout d'abord, sachez que le soft est prévu pour mars 2000, enfin si Paco ne s'en mêle pas. Ce que nous avons vu aujourd'hui est donc loin d'être du définitif, ce qui est d'autant plus encourageant pour la suite des événements. Car la première chose qui nous a frappé les yeux et qui nous a coûté cher en escalopes (pour les bleus), c'est la qualité du rendu des voitures. Le design des châssis semble ainsi particulièrement bien respecté, ce qui représente une base de onze modèles différents. On notera la rondeur de leurs formes, ainsi que la non-angularité des courbures en présence. Oui nous sommes d'accord, cela veut un peu dire la même chose, mais c'est histoire de bien se faire comprendre. Les roues sont de la même façon un petit régal de détails, que ce soient les textures des jantes, les marques de pneus qui deviennent floues avec la vitesse (OK, c'est pas nouveau mais c'est bien foutu), ou bien encore les disques de freins qui rougissent lors des freinages appuyés.
Le cockpit n'est pas en reste, puisque l'on distingue très clairement le casque du pilote, la visière du casque du pilote (teinté ou non, comme dans la réalité), le visage situé derrière la visière du casque du pilote, et dans un futur proche, les yeux du visage de derrière le pilote du casque. Ou un truc comme ça. Oui, vous avez bien lu, un zoom approprié lors d'un replay permettra de voir les yeux du gars cligner, ou bien de se diriger dans la direction du virage en approche. Ça ne sert peut-être à rien, mais c'est quand même du détail qui tue. Le volant et les mains du pilote sont également modélisés, ce qui rend possible leur observation en vue externe. En vue interne, les diverses informations concernant votre voiture (vitesse, rupteurs, etc.) seront affichées en led et lcd sur le volant. Les rétroviseurs seront fonctionnels, quelle que soit la vue utilisée (de face ou de côté, comme tu choises). Enfin, pour illustrer les contraintes de la force centrifuge, on distinguera clairement le casque balloter au fil des virages.



Riche en trucs cools, apparemment

En ce qui concerne les effets spéciaux, on commencera par préciser que les ombres portées sur la piste, découlant de l'action conjuguée du soleil et de la végétation ambiante (tiens, elle est bien pompeuse celle-là, faudra que je la ressorte), s'appliquent à merveille sur les carrosseries. Entendez par là que si l'avant seul de la caisse est dans une zone d'ombre, eh bien… enfin… seul l'avant de la caisse sera ombré. C'est fou comme on a l'air con à expliquer des trucs évidents. Les traces de gommes que vous pourrez laisser sur la piste auront pour une fois le bon goût de subsister, même après que



REPORTAGE

Formula One 2000



Genre : course de Formule 1 Éditeur : Electronic Arts Développeur : Electronic Arts Sports Sortie prévue : mars 2000

vous avez quitté le circuit. Même le lendemain, même huit jours après. Même que même. Anecdote marrante, des tags réalisés sur la piste à l'occasion de l'invasion du circuit par le public (après une course, véridique), n'ont pas plus été oubliés. Bon esprit. Pour le reste, on aura droit à des effets de fumée lorsqu'un moteur va exploser (ou a explosé), ou bien encore lorsque vous bloquez vos roues. La pluie sera présente, mais pas dans la version présentée...Wait and see, donc. La réflexion lumineuse sur le châssis semble assurer son pesant de croquettes pour cockers, mais vous comprendrez que notre devoir de réserve, lié au caractère alphaïde de cette version, nous pousse à bla bla, bla bla bla. Et rebla.

Participez à la saison 2000, oui madame !

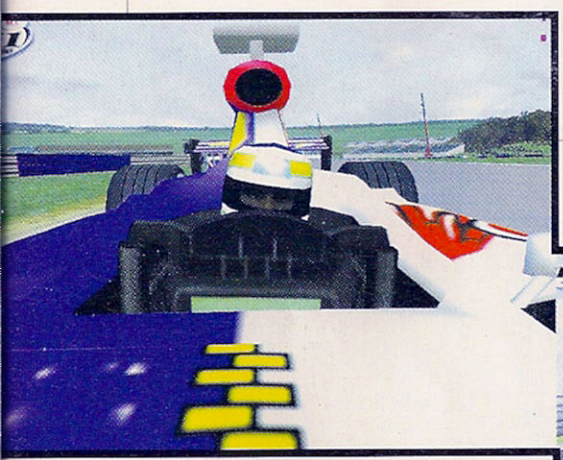
Au chapitre des nouveautés liées à la prochaine saison de l'an prochain de 2000, on notera le grand retour du circuit américain d'Indianapolis. Je me souviens, la dernière fois que j'ai tourné sur ce tracé, c'était avec Môssieur Grand Prix premier du nom, sur Môssieur Atari ST. Ça ne nous rajeunit pas, cette histoire. Enfin cela tombe bien, puisque cela m'amène à vous parler des circuits. Bien que ces derniers nécessitent d'être finalisés, on appréciera un environnement plutôt convaincant, tout au moins en comparaison de ce qui existe à l'heure actuelle. Monaco est ainsi bien mignon, de même que Monza ou Melbourne. Mais il faut rester prudent quant aux éloges jubilatoires, surtout avec tous ces Grand Prix 3 qui rôdent de plus en plus près de nos demeures. Car même si tout cela s'annonce très correctement modélisé (textures et richesse des détails), j'avoue ne pas avoir été totalement subjugué par ce qui était affiché. Que voulez-vous, on est vite blasé de nos jours. Reste à vous parler du plus important, à savoir le gameplay. N'ayant malheureusement pas eu la possibilité de prendre le volant pour effectuer quelques tours d'essais sur la version PC, il est de ce fait difficile de dire à quoi il faudra s'attendre. D'un côté, on nous parle de simulation, d'un autre on observe un comportement assez arcade. Désolé, mais il va falloir attendre que nous recevions une version jouable pour en avoir le cœur net. Dernière précision avant de vous laisser tourner la page, mais pas la moindre, un PII 300 avec une bonne carte Direct3D devrait suffire pour pousser les options graphiques à leur maximum. On jugera sur pièce de la bonne santé du moteur 3D, bien que cela semble ne pas être qu'une vague utopie de programmeur. Bon, pour vous résumer un peu tout ça, disons que Formula One 2000 s'annonce incontestablement prometteur. Mais malgré ce sentiment de confiance en l'avenir, on ne peut s'empêcher de garder une pensée pour ce qui nous attend chez la concurrence, avec notamment Grand Prix 3 et la suite de Monaco Racing. J'espère juste, pour Formula One 2000, que le développement ne prendra pas (trop) de retard. Messieurs, la balle est dans votre camp.



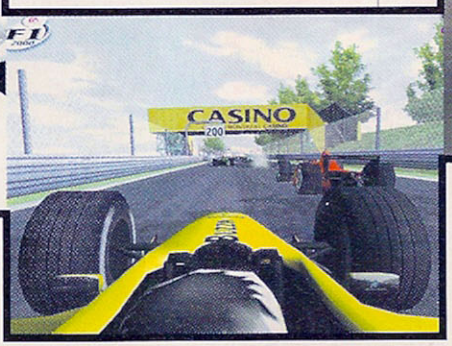


Admirez la Prost, pendant qu'elle existe encore.





À terme, il sera possible de distinguer les yeux du pilote et de voir s'il les a lavés avant de conduire.



Casque, volant, cokpit, bras, tout est en 3D et bouge dans tous les sens.



Les circuits ont l'air détaillé, mais on attendra la version finale pour porter un avis plus définitif.



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

Le top de la RÉDAC'

RÉSEAU

QUAKE 3
ID SOFTWARE

COUNTERSTRIKE HALF-LIFE
INDÉPENDANTS

BATTLEZONE
ACTIVISION

ASHERON'S CALL
TURBINE

ULTIMA ONLINE
ORIGIN

EVERQUEST
989 STUDIOS



STRATÉGIE

IMPERIUM GALACTICA
DIGITAL INTERACTIVE

AGE OF KINGS
MICROSOFT

HOMEWORLD
HEROES 3
NEW WORLD

CIVILIZATION :
CALL TO POWER
ACTIVISION

WARZONE 2100
PUMPKIN STUDIOS

TOTAL ANNIHILATION
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 VII
NEW WORLD

BALDUR'S GATE
BIOWARE/BLACK ISLE

FALLOUT 2
INTERPLAY

DAGGERFALL
BETHESDA



ARCADE/ACTION

SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE

QUAKE 3
ID SOFTWARE

FIFA 2000
EA SPORTS

MIDTOWN MADNESS
ANGEL

HALF-LIFE
VALVE

MOTOCROSS MADNESS
MICROSOFT

DRAKAN
SURREAL







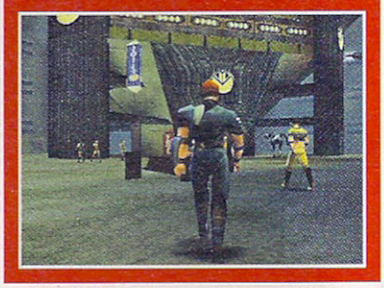


AVENTURE

OMIKRON :
THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS

NOCTURNE
TERMINAL REALITY/GOD

THE LONGUEST JOURNEY
FUNCOM



LES JEUX QU'ON ATTEND

BATTLEZONE 2
ACTION/STRATÉGIE
PANDEMIC STUDIOS

ULTIMA 9
JEU DE RÔLE
ORIGIN

DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD

PLANETSCAPE TORMENT
JEU DE RÔLE
BLACK ISLE





Les icones, c'est rudement sympa.
Pas besoin d'explications,
on comprend
d'un simple coup d'œil et...

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS

Bon d'accord, on vous
explique à quoi ils
correspondent, les icones.



- 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 directement sous Windows 98
- Fonctionne sous Windows NT 4.0
- Fonctionne sous DOS
- Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
- Utilise le MMX
- Compatible avec le Force FeedBack Pro, joystick à retour de force Microsoft



Jeu majeur et indispensable



Démo ou patch présents sur le CD-Rom



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration

40 BEUARK | 50 MOYEN | 60 PAS MAL | 70 BIEN | 80 TRÈS BIEN | 90 EXCEPTIONNEL

Imperium Galactica 2
ALLIANCES

STRATÉGIE SPATIALE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





MULTIJOUEURS	
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	8

JOUABLE SUR PENTIUM II 300, 64 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR DIGITAL REALITY HONGRIE
TEXTE ET VOIX VO NBRE DE JOUEURS 1 À 8

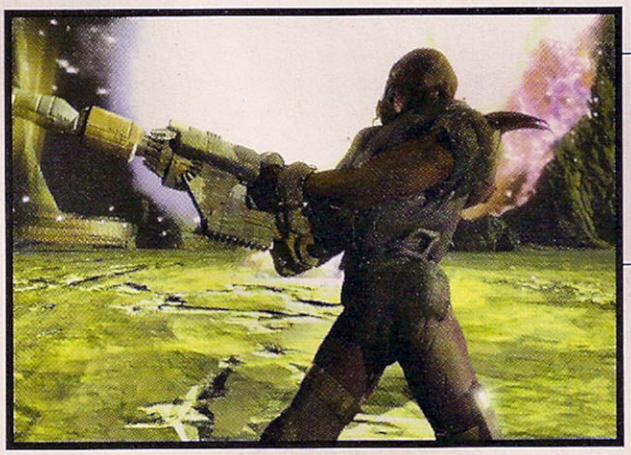
Alors là, normalement, nous sommes au mois de janvier. Vous devez à peine être remis de votre cuite du jour de l'An, et la moquette du salon n'est pas prête d'oublier le passage à l'an 2000. Bah ne niez pas, on sait bien que vous ne tenez pas trop l'alcool, z'auriez pas dû abuser du Champomy. Tirez la langue pour voir ? Nan, fermez la bouche finalement, c'était une mauvaise idée. Vous devriez penser à l'Harpic comme dentifrice, sans vouloir vous vexer…Enfin bon, je dis ça, c'est pour vous, mais après faudra pas vous plaindre de ne pas trouver de gonzesse. Désolé mesdames, cette mesquinerie ne vous est bien évidemment pas destinée. D'ailleurs, si l'une d'entre vous ne sait pas quoi faire ce soir, qu'elle n'hésite pas à se faire connaître. Enfin, qu'elle n'hésite pas aussi à envoyer une photo, parce que bon… Enfin… On sait jamais quoi… Bon, stop au sexe, place au test (tain', ça c'est un slogan qui tape, coco). Hop, je sors le premier des quatre CD, hop le jeu se lance, hop, hop, hop. Tiens, pendant que ça charge, des souvenirs remontent à la surface, en même temps que quelques acides oubliés entre deux neurones. Digital Reality est une boîte de développement méritante, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, ce sont des Hongrois, et c'est toujours un plaisir que d'aller là-bas pour les rencontrer. D'ailleurs, la dernière fois que nous

Vous, je vous verrais bien en train de jouer à un jeu de stratégie, genre conquête spatiale, avec des trucs à explorer, des machins à construire, des bidules à mettre en place, des zigliglis à bousiller et des galaglas à convaincre… hum ? Qu'est-ce que vous en dites ? Ah je le savais ! Bravo, j'ai justement du Imperium Galactica 2 en stock ! Je vous l'emballe ?

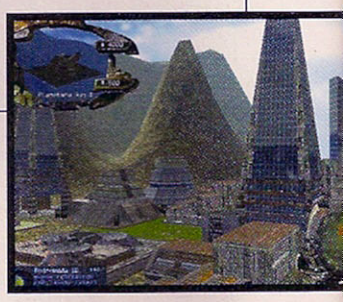


MEGASTAR joystick

sommes allés les voir, c'était pour Imperium Galactica 1. L'hôtel était juste en face d'une boîte de strip-tease, et je vous confirme que les Hongroises sont définitivement des filles superbes. Premier mérite donc. Le second, moins grivois mais presque aussi valable, concerne les conditions dans lesquelles travaillait Digital : un modeste deux pièces situé dans la banlieue de Budapest. Peut-être que les choses ont évolué depuis, en tout cas j'espère pour eux.
Au passage, ils n'ont peut-être pas la jouissance de bureaux high-tech situés au dernier étage d'une tour de Dallas, mais eux au moins sortent des jeux, n'est-ce pas mister Romero ? Et puis, dernier point important, ce ne sont pas des débutants dans le domaine de la stratégie spatiale. Avant les Imperium, il y a eu Reunion, et avant Reunion, il y a eu... ah merde, je me souviens plus du nom. Attendez voir.
« Eh Casque ! Avant Reunion, y'avait quoi déjà ? »
- « Bah, on est allé manger à la cantine, puis après j'ai pris un p'tit café sans sucre, le numéro 34 sur la machine. Et puis après, j'avais envie de faire caca alors je suis... » -
« Ok c'est bon, merci gars, ça ira comme ça ». Bon, désolé, mais personne ne se souvient de ce foutu titre. C'est pourquoi nous l'appellerons Tourte aux anchois, si vous le voulez bien.



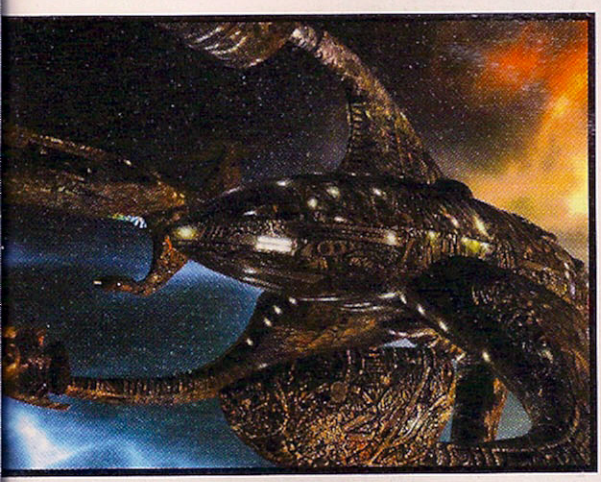
Qui a parlé de Starship Trooper ?



Les Hongroises sont définitivement des filles **superbes**

La suite de la suite de la suite de Tourte aux anchois

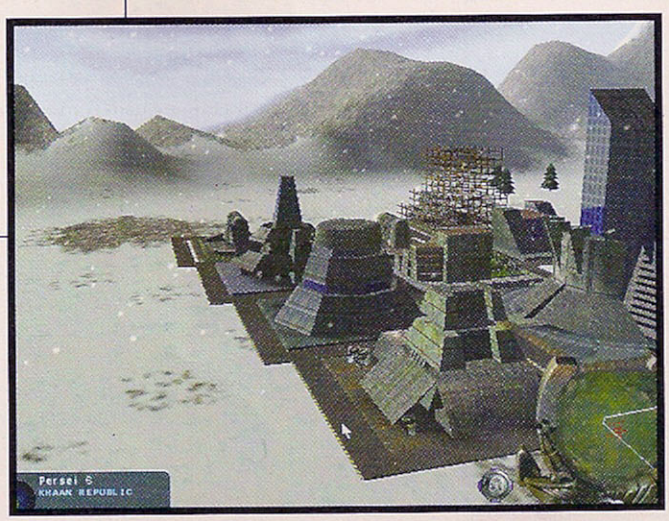
La vidéo d'introduction met d'entrée dans l'ambiance Space Opera. Y a pas à dire, elle jette bien la garce. De plus, le système de compression est tip top, ce qui permet d'avoir une excellente qualité d'image en 640x480. Il est vrai que lorsqu'on dispose de quatre CD pour caser son jeu, on a aussi la possibilité de ne pas trop se la jouer radin question cinématiques. Mais qu'importe, c'est le résultat qui compte, comme l'a dit quelqu'un, un jour, à un endroit. Quelques minutes plus tard, la vidéo agonise, et c'est du bon menu en bonne 3D qui s'affiche à l'écran. Entendez par là que pendant que les différentes options attendent que vous leur fassiez subir les derniers outrages, vous verrez des vaisseaux et des astéroïdes (en 3D) déambuler tranquillement à l'écran, sur fond de nébuleuse céleste. D'accord, ça ne sert pas à grand-chose, mais c'est quand même une idée sympa. Outre le mode campagne, consistant à terminer empereur galactique en partant de zéro, divers scénarii sont proposés. Ces derniers vous fixent des objectifs précis à remplir, comme gagner uniquement par des moyens diplomatiques, ou bien sauver une race amie de l'extermination. La version bêta d'aujourd'hui en propose une dizaine (de nouvelles seront prochainement téléchargeables sur le Web), mais personnellement, je préfère nettement le mode campagne. En effet, quoi de plus attendrissant qu'un porcin tétant délicatement le lait de sa mère au petit matin, alors que les zozios chantouillent dans les arbres et que les agriculteurs agriculturent en écoutant Yvette Horner. Ouais, la campagne, c'est vraiment top, à part peut-être les tas de fumier, les coqs qui gueulent à 5h du mat', les bouses de vache qui collent aux mocassins, les chasseurs viandars, les nappes phréatiques polluées par les traitements, et enfin, le meilleur pour la fin, les disco-bals ambulants du samedi soir. Enfin, à part ça, c'est quand même cool. Mais avant de vous lancer dans l'aventure, va falloir penser à choisir une race. Bien que l'univers d'Imperium Galactica 2 soit peuplé de huit tribus biologiquement exotiques, trois seulement sont susceptibles d'être choisies dans l'optique de la campagne (à l'inverse du mode multi). Nous avons donc les Humains, les Kra'hens, et les Shinari, chaque ethnie se distinguant des autres par leur aptitudes. Allez donc jeter un œil à l'encadré pour en savoir plus.







La météo est gérée sur chaque planète : pluie, neige, etc.



Un mode campagne scénarisé

Il y a tellement de choses à dire sur Imperium qu'on ne sait par où commencer. Bah, parlons un peu du déroulement du jeu...ouais, on va faire ça. Tout d'abord, tout se passe en temps réel, bien qu'il soit possible d'accélérer le défilement du temps ou de l'arrêter à loisir. Cela est bien pratique pour prendre le temps de réfléchir à ce que l'on veut faire, ou bien ou contraire précipiter les choses quand on a rien à foutre. Tout au long de la partie, de très nombreuses sous-quêtes viendront égayer le gameplay classique du « développement de base - recherche scientifique-lattage de tronche ». Cela peut prendre la forme d'un virus mortel qui sévit sur une planète et qui risque de contaminer toutes les autres en raison du trafic commercial, en passant par l'évasion de criminels qu'il faut retrouver rapidement, ou bien encore la lutte contre la mafia (vous perdez le contrôle de certains bâtiments) ou les pirates (qui pillent les convois marchands).

Ce n'est qu'un échantillon de ce qui peut vous arriver, hein, il y a vraiment plein de trucs différents qui déboulent sans crier station de métro… Oui, je sais, je sais, ça se passe de commentaires. En cas de réussite de ces mini-quêtes, ou bien d'échec, vous vous verrez attribuer des bonus bien pratiques (thune, gain de productivité, moral de la population en hausse, technologie gratuite…) ou au contraire des trucs bien lourds (genre la moitié de la planète qui disparaît, après la collision avec un météore que vous n'avez pas réussi à détruire, ou encore la perte entière d'une colonie suite à un mouvement de rébellion). Et ne croyez pas que ce genre de choses subvienne une fois de temps en temps, ah ca non alors, ne le croyez pas. Vous aurez en permanence, en moyenne, entre deux et trois emmerdes à régler. Ajoutez à cela la gestion des affaires courantes, et vous comprendrez que vous n'aurez pas le temps de vous tourner les pouces. Bon, où j'en étais, là… Ah la vache, je sens que je ne vais jamais m'en sortir si je prends pas les choses dans l'ordre. Allez, tant pis pour l'originalité, je vais suivre l'ordre des touches de fonction, puisque chacune correspond à un aspect du jeu. Allez zou.



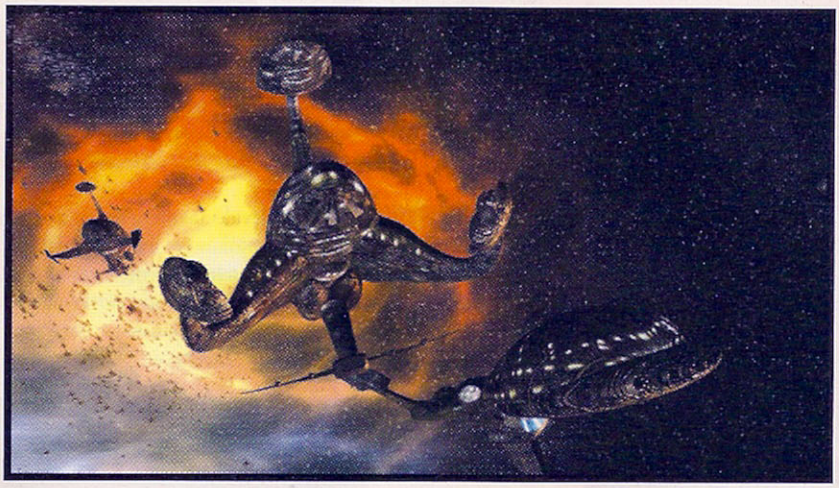


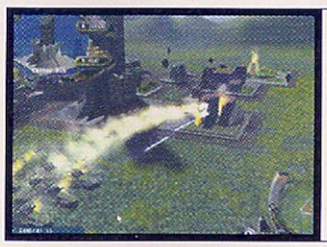
Les combats sont chouettes à regarder, mais faibles tactiquement parlant.

F1 : Help

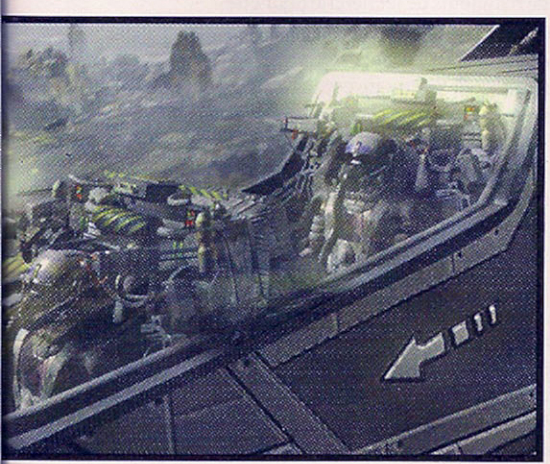
Alors là c'est pas compliqué, il s'agit de l'aide en ligne. Chaque aspect du jeu est ainsi brièvement expliqué, histoire de débroussailler le terrain durant les premières heures de la partie. Car disons tout de suite que l'interface n'est pas un modèle d'ergonomie, et qu'une bonne dose de patience sera nécessaire avant de la maîtriser correctement. Et que je te clique avec le bouton droit par là, et que je te clique avec le gauche ici, et que je t'appuie sur les touches, et que je te laisse appuyé le bouton plus longtemps pour faire apparaître certains icônes, et que les écrans sont bordéliques et pas clairs (la palme revient à l'écran de recherche). Bon, tout ça pour dire que cette touche ne sera pas inutile, malgré la présence d'un courageux mode tutorial. On aurait apprécié que cette touche le soit un peu plus, inutile.







Une attaque terrestre en bonne et due forme.



F2 : La carte galactique

Il s'agit de la carte tactique, où sont affichées planètes (au nombre maximum de 80) et vaisseaux connus. C'est à partir de cette dernière que vous sélectionnez les déplacements de votre flotte, que vous choisissez la production de chaque planète, que vous observez qui fait quoi, et surtout où. Enfin, tout cela dans la limite de votre champ d'observation bien entendu, puisque ce dernier dépend de la portée de vos radars. Certaines planètes sont toutefois visibles, bien qu'étant hors d'atteinte de vos systèmes de repérage, mais dans ce cas, il s'agit de lieux que l'on vous a indiqués à titre de renseignements (la plupart du temps payants). Il est possible de zoomer et de tourner dans tous les axes afin d'adapter la vue à la situation. En fond, une texture « magmateuse » donne à l'ensemble un charme certain, malgré la pauvreté graphique des icônes représentant planètes et vaisseaux. Pour ce qui concerne ces derniers, que vous possédiez une flotte monstrueuse ou un seul appareil minable, ils seront représentés par un seul et unique icone, afin de ne pas surcharger l'affichage. Mais dès que l'on passe au mode combat, tout rentre dans l'ordre et chaque appareil est affiché en détail. De plus, il est possible d'obtenir des informations rapidement sur chaque élément (planète et engins), grâce au bouton gauche du mulot. Bref, même si ce n'est pas la claque visuelle, l'utilité de la carte vous fera passer pas mal de temps en sa compagnie.

F3 : La surface des planètes

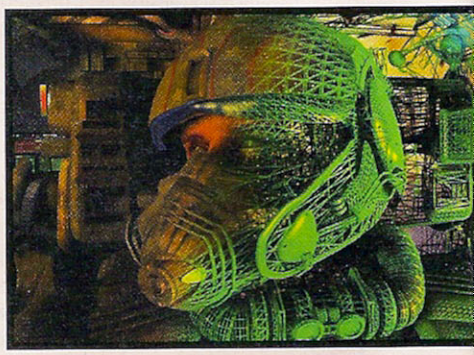
Avant de fonder un puissant empire, il va falloir commencer par développer la colonie que l'on vous fournit gracieusement en début de partie. Vous commencez avec quelques bâtiments de base, genre habitation, centrale d'énergie et usine de nourriture. Tout l'univers d'Imperium tourne autour de trois ressources fondamentales, toutes trois en étroite relation les unes avec les autres. Il s'agit de la population, de l'énergie et de la thune. À vous de faire en sorte que le fragile équilibre qui relie ces paramètres ne se brise pas connement, vous entraînant dans une spirale qu'il sera difficile de stopper. Pour vous donner un exemple concret, prenons le cas où vous possédez assez d'argent pour construire plein de bâtiments. Tenez-le bien, surtout. Chaque installation nécessite un certain nombre de pèlerins pour fonctionner, et si vos instincts mégalos prennent le pas, eh bah vous aurez plein de jolis joujoux qui ne servent à rien, faute de personnel.





Y a pas à dire, c'est quand même bien mignon.

Et pour faire augmenter la population, il n'y a pas de secret : il faut baisser les impôts et faire en sorte de la satisfaire (vous êtes constamment informé des sujets de mécontentement de vos ouailles). Du coup, vous gagnez moins de thunes, et vous risquez de ne pas avoir les moyens de construire les bâtiments indispensables liés à la croissance démographique (habitations, hôpital, police, centrale d'énergie, usines de nourritures, loisirs, etc.). Et si vous n'assurez pas en tant que leader, le moral de vos troupes baissera, et ce qui influera également sur l'augmentation de la populace. Bref, vous voyez le genre d'embrouille qu'une mauvaise gestion peut engendrer. Si ce genre de micro-management est encore viable lorsque vous possédez deux ou trois planètes, les choses se corsent dès que vous commencez à prendre un peu plus d'ampleur. C'est pourquoi une fonction de développement automatique est présente, afin de vous délester du poids des affaires courantes. Il suffit alors d'indiquer vers quel domaine vous désirez que la planète se spécialise (développement démographique, production ou recherche scientifique), et les constructions se font toutes seules. D'un point de vue graphique, le design des édifices est très agréable, surtout si vous tournez en 1024x768, en 32 bits. Ils sont assez détaillés pour supporter un zoom maximal sans se transformer en bouillie de pixels, et une fois encore, il est possible de faire pivoter l'ensemble dans tous les axes. On remarquera également la présence optionnelle des noms sur chaque bâtiment, afin d'identifier rapidement sa nature, de même que les ombres portées au sol ou les phénomènes météo (comme la pluie ou la neige). Autre détail, lorsque les édifices sont en construction, des échafaudages sont affichés autour du bâtiment, puis s'effondrent une fois l'ouvrage terminé. Bref, c'est plutôt chouettos pour un jeu de ce type.





La carte galactique, peu attrayante mais très utile.

Erreurs de jeunesse ?

Comme d'habitude, la version que nous avons reçue pour le test est une bêta, ce qui signifie que certains problèmes rencontrés sont susceptibles de disparaître dans la version finale. Difficile de savoir ce qui sera corrigé ou non...Dans tous les cas, il se trouve que nous avons soulevé un lièvre dans l'I.A., tellement gros que nous ne pouvons imaginer qu'il s'agisse d'autre chose que d'un bug. Alors que j'étais en guerre avec une autre race, et que cette dernière refusait obstinément de s'engager vers la voix de la paix, elle n'a par contre fait aucune difficulté pour me fournir, gratuitement, les technologies que je lui demandais. Surprenant, pour ne pas dire inquiétant. Un autre gros problème, technique cette fois, concerne des freezes insupportables, durant généralement plusieurs secondes, et pendant lesquels il est impossible de faire quoi que ce soit. Il semblerait que plus les planètes découvertes sont nombreuses, plus ces gels intempestifs sont présents. À noter que cela survient de façon plus ou moins notable suivant les machines utilisées (pourtant de puissance équivalente). Un problème d'optimisation, sans aucun doute. Enfin, l'interface aurait sûrement gagné à être plus mûrement pensée, car la prise en main fastidieuse risque de rebuter plus d'un aspirant-empereur.

F4 : La recherche scientifique

Le développement technologique est absolument incontournable si vous avez l'intention de survivre. De nombreux domaines de recherche sont proposés, allant des installations civiles aux châssis de vaisseaux, en passant par l'armement offensif, l'industrie ou encore la défense.





L'écran de design des unités, dans toute sa (sombre) splendeur.

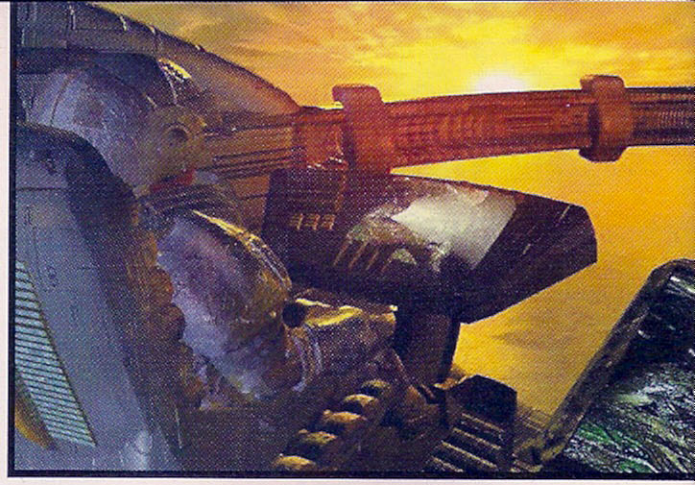
Ce sont ainsi une douzaine de secteurs distincts qui demandent à être explorés, représentant au total cent trente inventions (l'arbre des technologies se dévoile progressivement). Chaque projet, en plus de son prix, nécessite un certain nombre de bâtiments de recherche pour être mené à bien. Si les projets basiques ne demandent qu'un ou deux centres, les plus complexes en exigent une huitaine. Une option permet également de raccourcir le temps de développement d'une invention, en doublant votre investissement. Méthode coûteuse, mais qui peut également vous sauver la vie. Petit conseil, évitez de regrouper tous les centres sur la même colonie, un accident est si vite arrivé. De temps à autres, certaines technologies aliennes vous seront offertes (ou vendues) par les marchands, ou encore découvertes par vos troupes. Le principal reproche à formuler concerne l'interface un peu foireuse, car l'écran est bordélique et les commandes peu intuitives. Sinon, pour ce qui est de la diversité des inventions, on ne nage certes pas dans la démesure d'un Warzone 2100, mais elles restent suffisamment nombreuses et vraisemblables pour que l'on y croie.

F5 : Le design des unités

Reprenant un concept cher à tous les jeux de stratégie modernes : vous allez pouvoir customiser vos vaisseaux, vos bases spatiales et vos tanks. Tout dépendra des technologies que vous aurez en votre possession, bien évidemment. Vous pouvez ainsi adapter de nouvelles armes, de nouveaux boucliers, de nouveaux radars, ou bien encore des systèmes de furtivité sur

TIPS JEU

Jouez un max avec l'accélération du temps, n'hésitez pas à pratiquer l'intox, dispersez vos ressources, mouchez-vous, lavez-vous les mains et pensez à l'Harpic.



divers châssis. Deux possibilités s'offrent alors à vous : soit créer une nouvelle unité à partir d'un châssis déjà en service, soit mettre à jour les unités déjà produites avec vos derniers gadgets. Cela vous coûtera évidemment un peu d'argent, mais cela en vaut le coup. L'ennemi étant également dans la course à la puissance, mieux vaudra être high-tech en sous-nombre que low-tech en surnombre durant les combats. Puisqu'on aborde le sujet, sachez que les affrontements se divisent en trois types : les combats dans l'espace, les attaques de planète, et enfin les combats terrestres. Lorsque deux unités ennemies se rencontrent, un zoom très réussi vous fait alors passer de la vue de la carte galactique à un mode rapproché. On voit alors distinctement tous les vaisseaux en lice, et une fois de plus zooms et rotations sont de la partie. À l'instar des édifices, ils sont graphiquement réussis et supportent les gros plans sans broncher. Avant de commencer le combat, il est possible de définir différentes formations et de définir des cibles précises. Si vous voyez que l'escarmouche commence à sentir le sapin pour bibi (vous), vous pourrez toujours tenter de fuir comme une lopette. Mais rien n'empêchera l'adversaire de vous poursuivre si le cœur lui en dit. Si le combat se déroule près d'une planète, et que cette dernière possède des défenses (genre canon planétaire ou base spatiale), ces dernières participeront pleinement à l'action. Si jamais l'ennemi (ou vous-même) parvient à débarquer des troupes sur le sol de la planète, la vue passe alors au mode « surface », et tout se déroule à la façon d'un stratégie temps réel « light ». En effet, bien que distrayants, il faut bien reconnaître que ces combats n'ont que peu d'intérêt tactique. D'ailleurs, des options permettent de les « squizzer », l'ordinateur se chargeant de désigner automatiquement un gagnant en fonction de la puissance respective des belligérants.



Les espions ont des sales gueules, coûtent cher, mais sont indispensables pour collecter des infos sur les autres empires



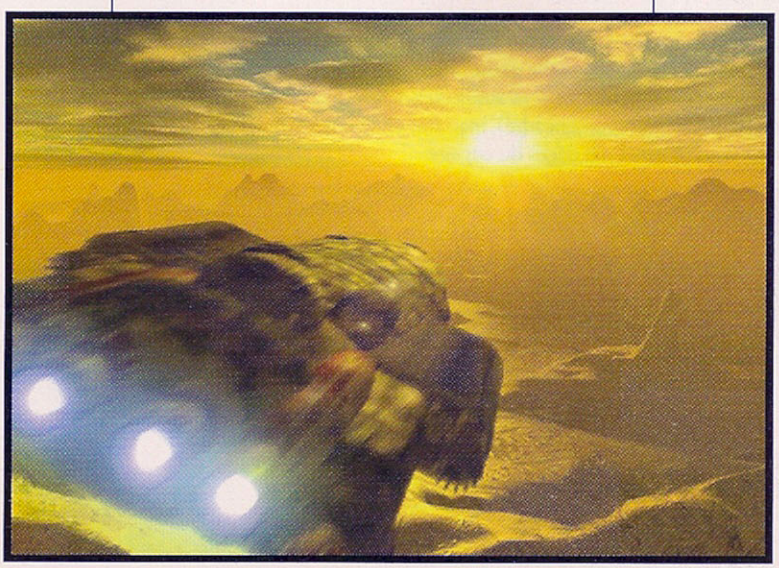
F6 : La diplomatie

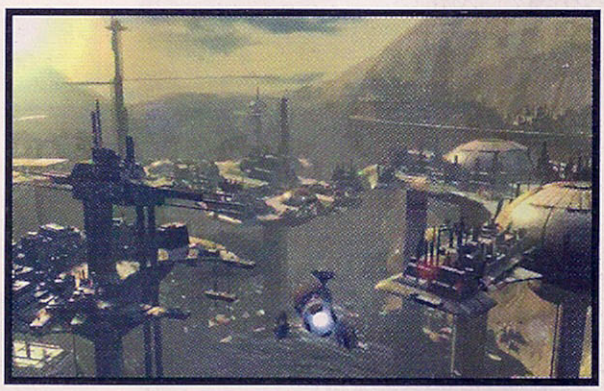
Merde, il ne reste plus beaucoup de place…va falloir que je condense un max… Bon, la diplomatie n'est pas indispensable pour mener à bien votre barque, mais elle n'en est pas moins un outil de choix pour un empereur qui se respecte. Outre les classiques options de déclaration de guerre, de signature de traité de paix, d'insultes ou de menaces, d'autres choix s'offrent à vous. Ainsi, il est de bon ton de tenter de manipuler vos interlocuteurs, en leur faisant croire que tel ou tel autre gus a des vues sur leurs intérêts. Vous pouvez de la même façon demander des infos techniques ou politiques en échange d'argent ou d'inventions. Évidemment, alliances, intimidations et forfaitures sont à la base de la bonne utilisation de cet aspect du jeu, ce qui le rend particulièrement agréable à utiliser.

La vidéo **d'introduction met** d'entrée **dans l'ambiance** space opera…



Des séquences cinématiques qui tuent de la mort sauvage qui hurlent trop turbo top.





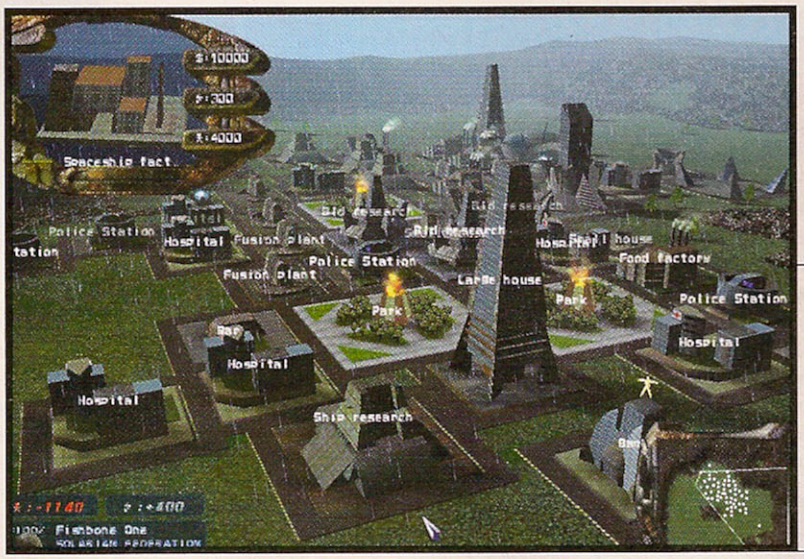
F7 : L'espionnage

Vous débutez la partie avec un seul espion, peu expérimenté. La dèche, quoi. Par la suite, vous recevez régulièrement la visite d'espions de races diverses, bien plus compétents, mais qu'il faudra payer rubis sur l'ongle (de plus, vous devrez posséder des centres d'espionnage pour pouvoir les engager). Quatre paramètres servent à les distinguer : les niveaux de loyauté, de contre-intelligence, de combat et d'infiltration. De ces aptitudes dépendent la réussite ou l'échec des missions que vous leur confiez (payantes, une fois de plus). Il s'agit de missions de sabotage, d'infiltration, de vol d'argent ou de technologie, d'incitation à la révolte, de kidnapping, d'assassinat, de chasse aux espions ennemis ou encore de contre-intelligence. Si jamais une mission échoue, non content de perdre votre mise, votre espion peut se faire buter ou bien carrément passer à l'ennemi. Pour chaque mission, un pourcentage vous indique les chances de succès de votre agent, histoire de ne pas prendre trop de risques inutiles.

Une de vos priorités devrait être de collecter des renseignements sur les autres empires, afin de voir qui bluffe, et qui il faut prendre au sérieux.

F8 : Le commerce

La gestion du commerce est sûrement l'aspect le moins abouti d'Imperium 2, car elle reste assez simpliste. Il ne s'agit pas ici de produire des biens précis, pour ensuite les vendre ou les acheter (à l'exception des vaisseaux, toutefois), mais plutôt de favoriser la création de routes commerciales. Pour cela, vous devez construire des port spatiaux, des banques, et des centres commerciaux sur chacune de vos planètes. À chaque fois qu'un cargo marchant se posera sur votre territoire, vous percevrez des taxes douanières. Cette source de revenus est extrêmement importante, car elle n'engage qu'un investissement initial limité (les bâtiments). Il est clair que l'on reste à des années-lumière d'un Elite ou d'un Privateer. Mais avec toutes les choses dont vous devez vous occuper par ailleurs, il ne s'agit pas d'un défaut foncièrement gênant.



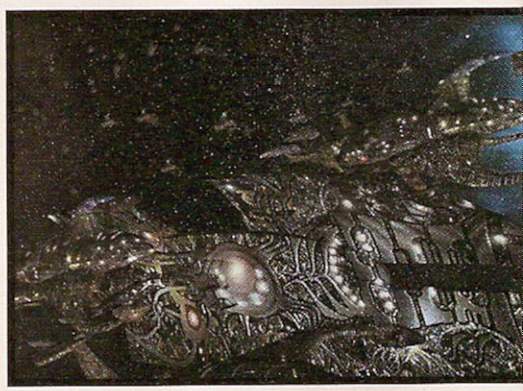
De temps à autres, la mafia prendra possession de certains bâtiments.





F9 : Les statistiques

Afin d'accéder rapidement à toutes vos planètes et vaisseaux, vous disposez d'un tableau récapitulant toutes vos possessions. De plus, toutes les informations importantes y sont mentionnées, tout comme les diverses courbes statistiques couvrant les flux d'argent, de population, de puissance, etc. Ces renseignements sont également disponibles pour les autres races, pour peu que vos espions aient fait leur boulot correctement.



F10 : Les messages

Comme il se passe toujours plein de trucs tout le temps, c'est sur cet écran que tous les messages arriveront. C'est également là que vous prendrez des décisions importantes, comme par exemple accepter de céder à un chant,age, engager des mercenaires, ou encore grappiller des informations en provenance de personnages tiers (scientifiques, marchands, etc.).

Happy end ?

Oui, happy end, car Imperium Galactica 2 procure un profond plaisir grâce à un gameplay à l'ancienne : ce n'est pas époustouflant techniquement, mais le jeu possède plein de petits détails et de petites idées qui, ajoutées les uns aux autres, fournissent un indéniable intérêt. C'est typiquement le genre de soft qui accroche durant des heures sans que l'on voie le temps passer, comme on a pu le faire à l'époque sur un Elite, un Ascendancy ou un Reunion. Ajoutez à cela des musiques super tripantes (dans le genre d'«Oxygène», de Jarre, pour vous situer), une galaxie qui se recrée à chaque nouvelle partie, 45 minutes de vidéos sexuellement excitantes (bandantes, quoi), trois niveaux de difficulté, et vous aurez du bon gros jeu comme on l'aime chez nous à Joystick. Bon ok, tout n'est pas parfait (voir encadré), mais franchement, malgré les problèmes soulevés (et peut-être temporaires), vous ne serez pas déçus du voyage.

Fishbone

Les Races jouables

Chacune des trois races proposées par le mode campagne possède des aptitudes précises, afin de satisfaire tous les types de joueurs. De plus, ce mode étant scénarisé, les scènes cinématiques et les sous-quêtes sont de la même façon différentes. Par contre, les bâtiments et les technologies sont identiques. À vous de faire votre choix, mais cela vaut le coup de les essayer toutes les trois, rien que pour admirer les vidéos.



Humains

Les Humains sont particulièrement brillants pour ce tout qui concerne la recherche fondamentale. Il est ainsi plus aisé d'acquérir de nouvelles technologies, ce qui est un avantage certain aussi bien pour les combats que pour la diplomatie. Par contre, ils s'avèrent moyens dans les autres domaines. La quête principale de cette race consiste à découvrir le secret de l'immortalité.



Kra'hen

Cette race particulièrement belliqueuse n'a d'autre but que d'éliminer tous ses adversaires. L'expansion de leur empire est leur seule motivation, ce qui en fait des adversaires redoutables sur le plan militaire. En contrepartie, impossible d'utiliser l'espionnage ou la diplomatie. Une race de bœufs, en quelque sorte.



Shinari

Voici une race qui excelle dans l'art du commerce et de la fourberie. Bien plus subtils que les Kra'hen, ces p'tits gars ne sont heureux que lorsqu'ils commercent et espionnent. De ce fait, leur seule chance de survivre dans les combats est d'acheter les technologies et de louer les services de mercenaire



Bien exploitée, la diplomatie est une arme redoutable.

En Deux Mots

UN GAMEPLAY À L'ANCIENNE, UN MODE CAMPAGNE SCÉNARISÉ, PLEIN DE BONNES IDÉES, DES MUSIQUES ET DES VIDÉOS QUI TUENT, VOILÀ TOUT CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR PASSER DES HEURES DEVANT UN JEU DE CONQUÊTE SPATIALE.

- \+ Plein de bonnes idées, plein de trucs à faire
- \+ Les ziks et les vidéos
- \- L'interface lourdingue
- \- Les combats et le commerce simplistes

70	82	90
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

FORMULA ONE 99

TOUT LE RÉALISME *DU PLUS* GRAND DES SPORTS AUTOMOBILES.









PC CD

GOA
les joueurs font la loi
www.goa.com

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

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

studio 33

PSYGNOSIS

TAKE 2 INTERACTIVE
www.take2games.com

mula One 99, le logo Formula One 99, Psygnosis et le logo Psygnosis sont des marques commerciales et déposées de Psygnosis, Inc. © 1999 Psygnosis, Inc. Tous droits réservés. Take 2 Interactive Software et le logo Take 2 sont des marques commerciales et déposées de Take 2 Interactive Software. Toutes les autres marques commerciales et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.









MULTIJOUEURS	
Réseau Local	32
Modem Direct	oui
Internet IP	32

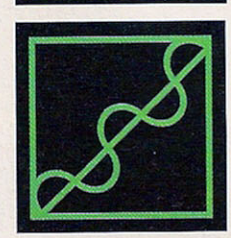
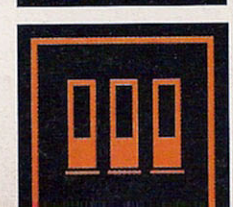
Jouable sur Pentium II 233, 64 Mo Ram, Carte 3D Open GL
Éditeur Activision
Développeur Id Software États-Unis
Texte et voix VO Nbre de joueurs Plein

Quake 3 ARENA

Doom-like pour gros bourrins - PC CD-Rom

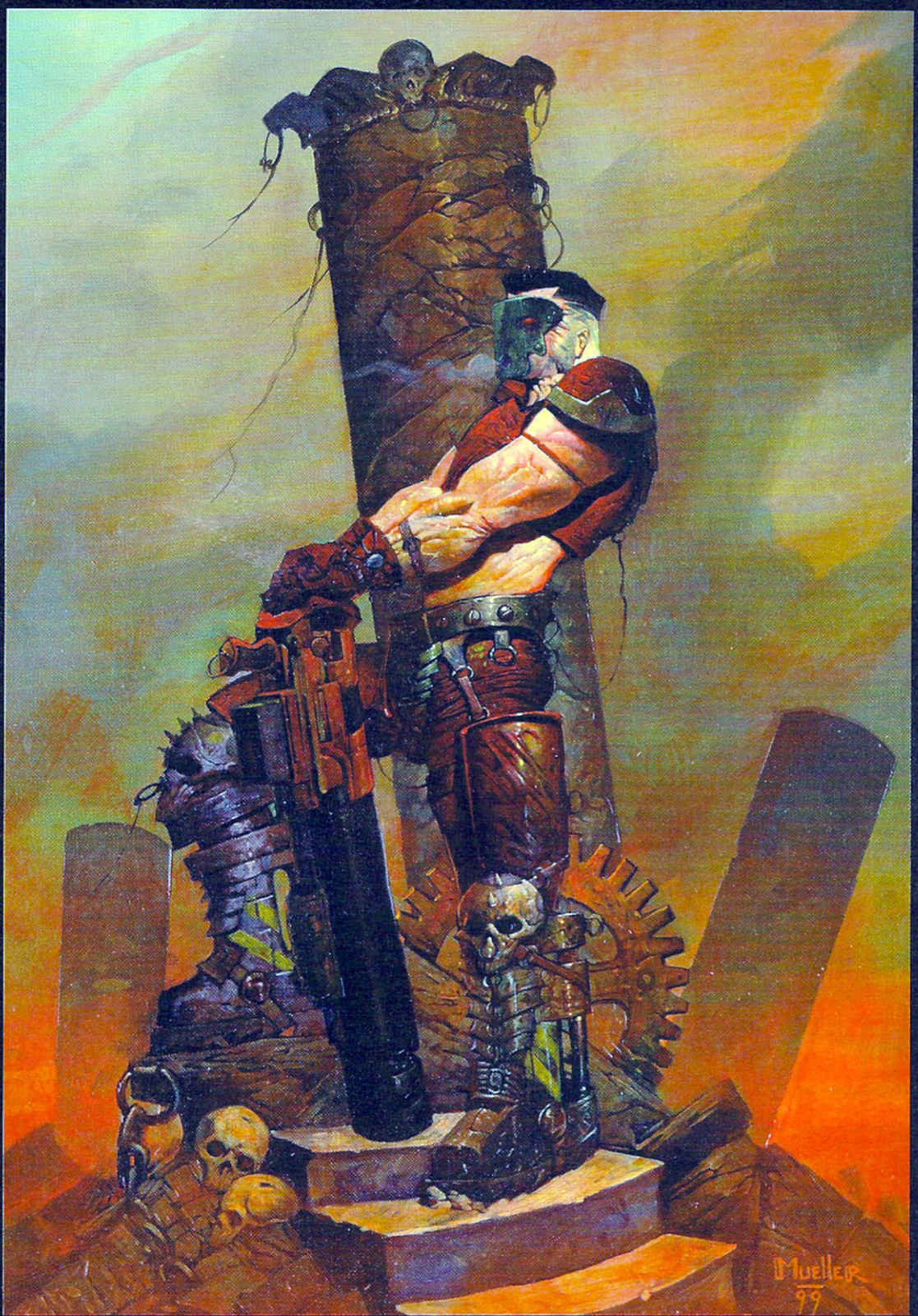




Aïe, aïe, aïe, comment je suis content de le voir sur mon bureau celui-là ! Parce que je l'ai attendu ce jeu, je peux vous le dire. Rien que de savoir que je vais tester Quake 3, ça me met de bonne humeur, ça me donne envie de faire des bisous à tout le monde et de chanter sous le soleil des Tropiques, parce que ça a quelque chose de magique. Tenez, ce test, je vais le dédier à toutes les filles que j'ai aimé avant, qui sont devenues femmes maintenant, et je voudrais leur dire que je suis resté adolescent.

A l'instar des Unreal Tournament et autre Starsiege Tribes, Quake 3 Arena fait partie de cette nouvelle génération de jeux entièrement pensés pour le multiplayer. Il existe certes un pseudo-mode solo, nous en reparlerons un peu plus bas, mais si vous n'avez pas souvent l'occasion de jouer en LAN ou si vous n'avez pas une connexion potable à Internet, allez hop, circulez y a vraiment rien à voir. Le principe du jeu est simple, voire simpliste : vous jetez un paquet de joueurs dans une arène à l'architecture tordue, vous saupoudrez le tout d'armes bien violentes, et le massacre peut commencer.
La recette est infaillible, ça existe depuis des années, ça s'appelle du Deathmatch. Quake 3 propose quelques variantes à ce mode de jeu un tantinet bourrin. Tout d'abord, nous avons droit à du deathmatch par équipe, qui teinte le jeu d'un peu de stratégie puisqu'il faut s'organiser et placer ses coéquipiers de la façon la plus efficace possible. Vient ensuite le mode Tourney, qui est tout simplement du un contre un dans des maps spécialement étudiées pour provoquer des morts rapides et nombreuses. Enfin, le mode CTF, le plus original, se joue par équipes : il faut aller chercher un drapeau dans la base adverse, puis le ramener chez soi pour marquer un point. Voilà. Pas de quoi casser trois pattes à un canard, hein ? Mais bon, avant d'attaquer le chapitre des reproches - oui, il y en aura - passons en revue les nombreuses qualités de Quake 3.


MUELLER
99



Pour les vrais affamés, Quake 3 sortira en boîte collector métallisée. Je suis sûr qu'ils vont en vendre...



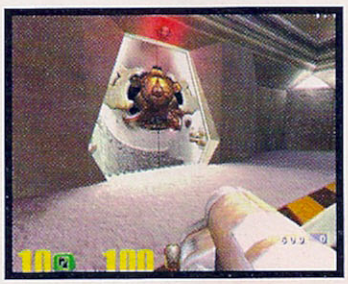
Démonstration technologique

Comme il a l'habitude de le faire depuis maintenant quelques années, John Carmack nous a encore pondu un moteur absolument fabuleux. Et vraiment, c'est rien de le dire. Même les nombreuses photos d'écran qui parsèment ces pages ne peuvent rendre justice à la qualité du graphisme, et encore moins à la fluidité de l'animation car, vous le saviez déjà, les photos d'écran ne bougent pas. Ou alors faut être sous acide, mais c'est un autre problème. C'est bien simple, Quake 3 est le plus beau jeu du monde. Dans le dernier numéro, il me semble que j'avais attribué ce titre à La Roue du Temps, eh bien malheureusement, le voilà détrôné par la dernière production d'Id Software. Plus étonnant encore, malgré la splendeur et la complexité des textures, malgré le nombre délirant de polygones affichés à l'écran, le jeu reste fluide même sur des machines de loosers. Pour tout vous dire, sur un PII 350 avec une Voodoo2 de base, c'est du vingt-cinq images par seconde en permanence avec tous les détails à donf en 640x480. Sur les bécanes de parvenus, on atteint le 1024x768 sans problème, c'est beau, c'est fluide, ça en deviendrait presque émouvant, d'ailleurs je suis en larmes. Mais c'est normal, j'ai une sensibilité à fleur de peau dès qu'on parle de Quake.
Le moteur est capable d'afficher des formes arrondies (les fameuses NURBS), qui donnent un cachet très original aux décors. C'est bien simple, lorsqu'on a connu Quake 3, les autres FPS comme Half-Life ou Unreal Tournament donnent

Un petit effet de brouillard volumétrique bien sympa.









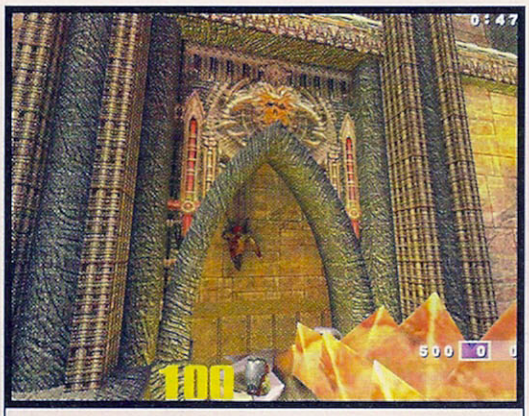
l'impression d'être trop carrés, trop anguleux. Autre truc qui tue bien la gueule : les reflets sur les textures. Ahlala, combien de fois je me suis pris une roquette dans la tronche, simplement parce que j'étais immobile au milieu de la carte, en train de baver sur les reflets dynamiques d'une texture métallique. OK, ça sert aussi souvent d'excuse («Vas-y gros bâtard, tu me frages alors que je matte le graphisme », comme dit Gana pour justifier ses humiliations), mais faut avouer que, pfiou, vraiment, c'est très impressionnant. Si vous avez connu la version démo de Quake 3, oubliez-la tout de suite. La version complète en jette beaucoup plus au niveau technique.
Contrairement aux précédents épisodes de la série qui étaient plutôt limités en ce qui concerne le nombre de modèles différents, Quake 3 arrive avec un bon gros paquet de personnages à incarner. On y trouve des gros, des maigres, des squelettes, des personnages d'inspiration science-fiction, d'autres plus médiévaux. On a même droit à un oeil sur patte (l'Orbb) et au célèbre Marine vert de Doom. Chaque modèle possède bien sûr ses propres animations, certaines sont très originales, et disposent de ses propres sons et commentaires. Là aussi, c'est techniquement impeccable : les personnages sont extrêmement détaillés, leur torse, leur tête et leurs jambes sont animés de façon indépendante, on les voit changer d'armes... Bref, du tout bon. Tout au plus peut-on regretter le fait que le moteur ne gère pas les animations à base de squelette et que les dégâts ne soient pas localisés (deux choses que l'on retrouve dans Half-Life, par exemple), mais bon, je chipote, une fois dans le jeu on oublie complètement ces petites lacunes.



C'est vraiment dommage que les photos d'écran ne puissent pas bouger, vous auriez pu vous rendre compte à quel point les effets de reflet dynamiques sur ces textures tuent la gueule.

Des cartes à jouer

À quoi sert le plus performant des moteurs, si c'est pour nous pondre des cartes banales et sans âme ? À en vendre la licence pour se foutre des thunes plein les poches, OK, mais arrêtez de faire votre mauvais esprit et méfiez-vous, je fais du Kung-Fu. Non, évidemment, un soin tout particulier a été apporté à la trentaine de cartes dans lesquelles vous pourrez folâtrez comme des bœufs. On peut en distinguer trois types. Les cartes d'inspiration gothique sont en général les moins réussies au niveau du design. Comme l'ambiance ne s'y prête pas vraiment, les effets de lumières colorées se font discrets, les textures sont belles mais classiques. Second type de maps, celles qui se déroulent dans le vide, sur fond noir. Elle comporte en général des bumpers par poignées de douze, ce qui leur donne parfois des allures de stand de tir au pigeon (avec Gana dans le rôle du pigeon). Même si elles ne sont pas extraordinairement belles, elles restent néanmoins très originales et agréables à jouer. Ça change des sempiternels couloirs suivis de grandes pièces ouvertes auxquelles nous avons trop souvent droit. Enfin, les maps futuristes, magnifiques, vous balanceront à la gueule des textures sublimes, des effets de lumières colorées par dizaines dans chaque pièce. Tiens, Ivan Le Fou passe dans le bureau, je vais lui montrer. «Hey Ivan, t'as vu, j'ai Quake 3 ! Mate un peu les textures là ! Et les lumières dynamiques ? T'as vu les lumières dynamiques ?». Un lourd silence s'installe. Je me détourne de mon écran, le fixe, et il me lance alors un de ces regards dont on se souvient toute sa vie. Dans ses yeux,



Les textures sont très (très très) détaillées.







Sous l'eau, les balles laissent de petites bulles derrière elles.





Lorsque vous tirez sur les cadavres, ils explosent en morceaux sanguinolents. Et ça, bah c'est super cool, ouaip, super cool.



en une fraction de seconde, j'ai pu lire «Écoute, espèce de gros débile dégénéré, je crache sur toi, ta famille et toute ta descendance jusqu'à la 11e génération, parce que les abrutis qui s'extasient devant ces pauvres shoots pour décérébrés, je leur écrase la gueule à coups de talon». OK, je n'insiste pas, je comprends qu'on puisse rester insensible à la beauté extraordinaire de ce type de jeu. Bon, j'en étais où moi. Ah oui, les cartes. Elles sont donc impeccablement réalisées d'un point de vue technique. Au niveau du gameplay, je serais tenté d'être aussi enthousiaste. Chaque map apporte son lot de situations nouvelles, les bumpers sont judicieusement utilisés, les armes sont bien placées ; on sent que tout ça a été étudié avec soin. Le seul reproche qu'on pourrait leur faire concerne l'esthétique : certaines sont parfois de mauvais goût, du genre à vous exploser la rétine tellement les designers ont forcé sur les effets graphiques bien tape-à-l'œil. Mais bon, passées les premières minutes de découverte, on oublie un peu l'environnement pour se concentrer sur l'essentiel : pulvériser le guignolo d'en face qui vous titille avec son lance-roquettes.

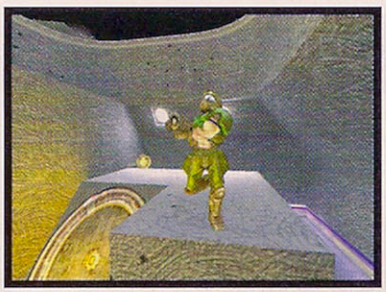
Un gameplay en béton

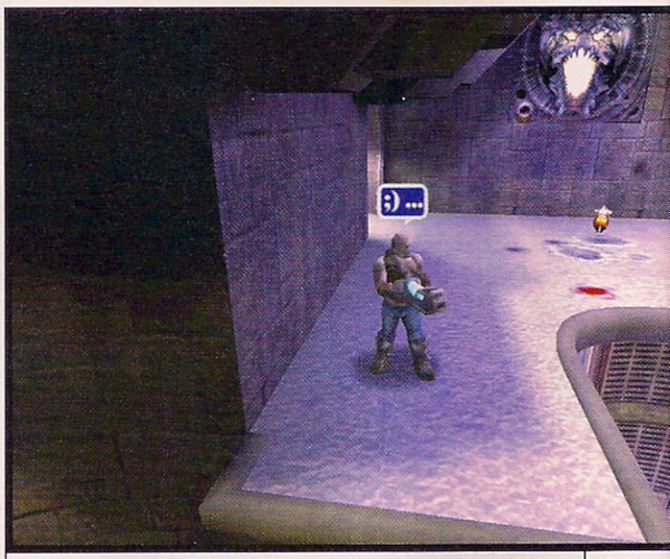
Le but avoué de Quake 3 pour Id Software était de reprendre tous les éléments qui avaient assuré le succès des précédents titres en multijoueur. On y retrouve donc des armes déjà connues qui ont prouvé leur efficacité dans le passé : Rocket Launcher, Railgun, BFG et compagnie (voir encadré). La jouabilité est évidemment excellente, on contrôle aisément son personnage, hop petite esquive à gauche, hop petite esquive à droite, un saut latéral et... ah merde, je l'avais pas vu l'autre, derrière, avec son fusil à pompe. Pas étonnant, c'est Fishbone,

nom de code «Grosse Campeuse». Cartes bien étudiées, armes jouissives, contrôles aisés, ouaip, vous l'avez deviné, ça donne des parties en multijoueur quand même vachement sympa, malgré ce que quelques esprits grognons pourraient dire (du style gna gna gna c'est trop bourrin je préfère Counter-Strike moi d'abord). Entre potes, sur un LAN bien rapide, c'est même carrément du bonheur en barre, les insultes fusent, le jeu est beaucoup plus nerveux que Quake 2, les frags s'enchaînent à un rythme frénétique, ahaha, tu te l'es mangé ma roquette, hein, grosse limace. Alors évidemment, ça reste du Quake, c'est-à-dire, en deathmatch de base, un shoot bien primitif comme on en bouffe depuis des années. Mais pourtant, malgré cet arrière-goût très prononcé de déjà-vu, on y retourne avec plaisir, parce que les situations, contrairement à un jeu pensé pour le mode solo, ne se répètent jamais. La lassitude ne touchera que les joueurs les plus drogués, ceux qui passent huit heures par jour devant leur écran à se fritter avec leur camarade, et encore, j'en connais qui jouent toujours à Quake 2 en multijoueur comme des brutes et qui ne s'en sont jamais lassé.

Le mode solo

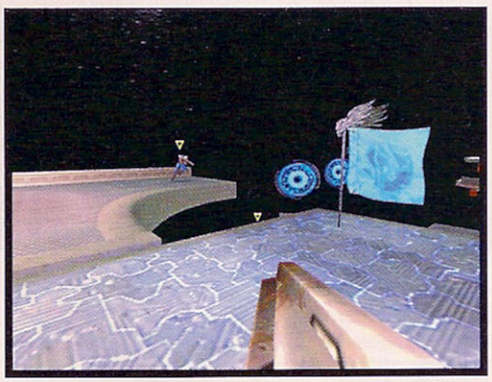
Pour ceux qui ne disposent pas d'une connexion au Net, d'un LAN, ou plus simplement d'amis, Id Software a prévu un mode de jeu solo. Quake 3 s'apparente alors à une sorte de campagne sans scénario. Il faut laminer du bot sur chacune des quatre cartes composant un « Tier » (niveau) pour passer au Tier suivant. Les combats sur ces maps (qui sont les mêmes qu'en mode multijoueur) peuvent se dérouler contre un ou plusieurs bots, le but étant d'arriver le premier à un certain nombre de frags, généralement 10, 15 ou 20 selon la taille de la carte et le nombre d'adversaires. Et c'est là qu'on commence à voir les premiers gros défauts de Quake 3. Tout d'abord, le comportement des bots est très décevant. Sur Q3DM17 par exemple (la map pleine de bumpers déjà présente dans les versions de test et de démo),





Parfois, les bots vous lancent quelques vannes. En général, c'est du politiquement correct navrant. On est loin des insultes bien violentes qui inondent l'écran lors des parties multijoueur.

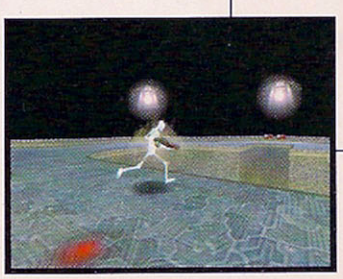








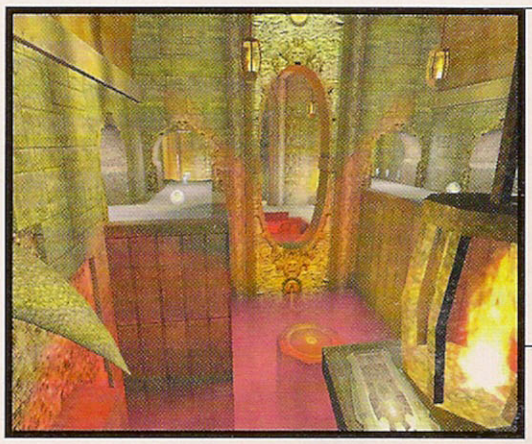
C'est sympa d'arriver juste à la fin d'une bataille, on peut en profiter pour massacrer facilement les survivants. Comment ça, je suis un charognard ?



leur chemin sont archi-prévisibles, ils ne vont jamais chercher certains bonus comme le Mega-Health, ils oublient des armes, bref, c'est une foirade totale. Pour vous dire, même en mode Nightmare (le plus élevé des niveaux de difficulté du jeu, qui en comprend cinq), n'importe quel joueur maîtrisant un peu le RailGun fait une véritable boucherie les doigts dans le nez sur cette carte. Plus grave, les différents niveaux de difficulté ne changent pas vraiment l'intelligence des bots, ils modifient seulement leur précision au tir. En mode Nightmare, on se retrouve toujours en face de bots affichant parfois un comportement qui ferait honte à n'importe quel joueur débutant, mais qui sont en revanche capables d'aligner 20 coups de Railgun de suite en plein sur la cible dans n'importe quelle position. Voilà qui est assez décevant, on était en droit d'en attendre beaucoup plus de la part d' Id Software, d'autant plus que Unreal Tournament a démontré qu'on pouvait très bien programmer des bots presque aussi fourbes que n'importe quel joueur humain. Seul bon point pour les bots de Quake 3 : on peut leur donner des ordres très complexes, via un système de dialogue basé sur des mots clés, du genre « bidule go to red armor and machin camp the quad ». Mais cela ne suffit pas à pardonner leurs réactions, vraiment trop artificielles. Enfin, dernier reproche au mode solo, les habitués des Quake-like termineront le jeu en 48 heures chrono. Il faudra peut-être un peu plus de temps pour le finir en mode de difficulté Nightmare, mais à ce niveau, la visée quasi-parfaite des bots est tellement frustrante que la majorité des joueurs laisseront tomber. Le mode solo de Quake 3 est donc bien loin de justifier l'achat de ce jeu pour un joueur solitaire. Tout au plus vous permettra-t-il de ne pas perdre la main lorsque France Télécom vous aura coupé le téléphone pour une banale histoire de facture de 12 000 F non payée. Et encore, le comportement des bots est tellement différent de celui d'un joueur humain, que les affronter de trop près pourrait vous faire prendre de mauvaises habitudes et gonfler trompeusement votre orgueil.

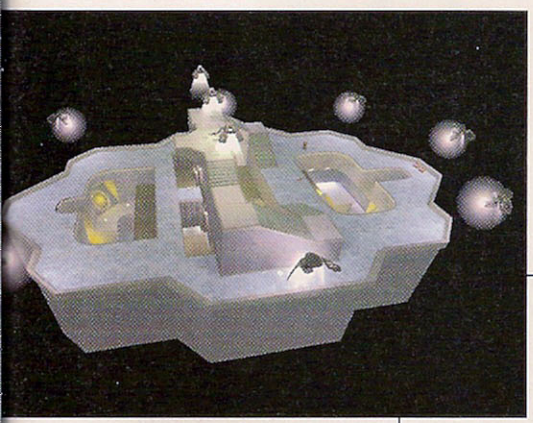
Finition douteuse

Puisqu'on en est à évoquer les choses qui fâchent, parlons un peu de la finition du jeu. C'est marrant, mais Quake 3 sent quand même un peu la sortie précipitée. Ils auraient voulu nous faire croire qu'ils ont fini le jeu en cravachant pour sortir en même temps que Unreal Tournament qu'ils ne s'y seraient pas pris autrement. Tout d'abord, les différents modes de jeu sont trop peu nombreux. À part le CTF qui apporte une petite originalité (il n'y a malheureusement que 4 cartes qui lui sont dédiés), les trois autres types de jeu ne sont que des deathmatchs. Comparé à la tonne de variantes qu'apporte UT (mode Domination, Assault, CTF...), Quake 3 fait petit joueur sur ce coup-là. Certes, cela devrait s'arranger avec les nombreux mods que ne manqueront pas de développer les passionnés, mais on aurait aimé qu'Id Software se retrousse les manches et nous sorte un produit un peu plus complet. Continuons cette comparaison avec Unreal Tournament pour parler de l'interface du jeu. Là encore, le bébé de Carmack n'est pas à la hauteur de son concurrent. Les menus sont basiques, certains ne sont vraiment pas pratiques, et on ne retrouve pas le côté parfaitement léché et poli de l'interface de UT. OK, le quakeur de l'extrême me dira que le module de chat ou le multi-fenêtrage, ce ne sont que des gadgets pour tapettes, mais bon, ça n'aurait pas coûté grand-chose aux programmeurs de le faire pour Quake 3.



Au premier plan, une petite lanterne avec sa flamme, et au second plan, un exemple de l'architecture très originale des niveaux. C'est du cadrage à la Lelouch, ça tient.





Certaines maps sont suspendues dans le vide, elles sont en général très riches en bumpers et en coups de rail à la volée.



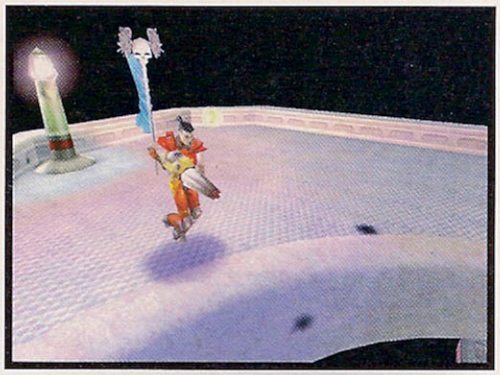
Le Quad quadruple les dommages que vous infligez à vos adversaires, mais vous enveloppe d'une halo bleu qui fera de vous une cible de choix pour les roquettes ennemies.

En Deux Mots

ENCORE UN QUAKE QUI MARQUERA L'HISTOIRE GRÂCE AUX EXPLOITS DE SON MOTEUR GRAPHIQUE. MALGRÉ UNE FINITION MOYENNE ET UN MODE DE JEU SOLO DÉCEVANT, QUAKE 3 RESTE UN ACHAT INDISPENSABLE POUR QUI SOUHAITE S'AMUSER EN LAN OU SUR INTERNET DURANT LES PROCHAINES ANNÉES.

- ➕ Le moteur 3D, ce qui se fait de mieux actuellement
- ➕ Les maps bien conçues
- ➕ Un grand nombre de modèles variés et originaux
- ➕ Des armes presque parfaites
- ➕ C'est tout simplement éclatant à jouer en réseau
- ➕ Conçu pour le développement des mods
- ➖ Ça reste un Doom-like, un genre auquel certains sont complètement hermétiques
- ➖ Peu de mods de jeu différents
- ➖ Un interface basique
- ➖ Les bots sont ratés

93	90	90
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

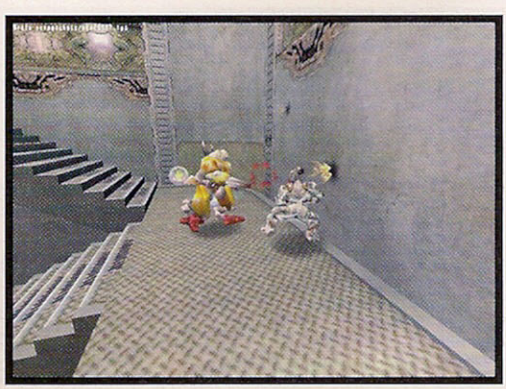


C'est quand même bon

Malgré ces quelques défauts, investir dans une boîte de Quake 3 est quelque chose que vous ne pourrez pas regretter. D'une part parce que vous vous amuserez comme un fou en multijoueur, malgré les limitations et le manque d'innovations du produit. Et d'autre part parce que, dans les mois à venir, nous devrions être submergés de mods et d'add-on en tout genre qui prolongeront d'autant la durée de vie du produit. Je me la joue un peu Madame Soleil, c'est vrai, il se peut qu'une épidémie de choléra décime les rangs des passionnés de Quake, mais sans prendre trop de risques, vous pouvez faire confiance à mes super prédictions ludiques. Quake 3 Arena est une véritable plate-forme de développement pour les programmeurs de mods. Id Software en abuse, c'est vrai, en comptant sûrement un peu trop sur les gentils étudiants en informatique qui bossent gratos le week-end pour boucher les lacunes de leur jeu, mais le principe n'est pas nouveau, et il suffit de voir le succès des mods Half-Life pour comprendre qu'il a encore de beaux jours devant lui. D'ailleurs, Rocket Arena, Action Quake, Weapons Factory et Loki's CTF, quatre des plus populaires mods gratos pour Quake 2, ont déjà été annoncés pour Quake 3. Quant à ceux qui hésitent entre Quake 3 et Unreal Tournament, je me garderai bien de leur donner une réponse définitive. Si le mode solo est un critère primordial, foncez sur UT, les bots sont bien plus malins et ils ne compensent pas leurs faiblesses par une précision au tir délirante comme c'est le cas dans Quake 3. En revanche, si vous ne jurez que par le mode multijoueur, le jeu d' Id Software est à mon humble avis un chouia au-dessus de UT. Je ne sais pas pourquoi, il y a quelque chose, dans les contrôles, dans les armes, dans la conception des maps, qui rend Quake 3 supérieur à son concurrent, mais j'avoue que c'est très subjectif. De toute façon, n'oubliez pas que, selon les statistiques, vous êtes un jeune homme de 22 ans avec un pouvoir d'achat plus élevé que la moyenne. Alors au diable l'avarice, si vous êtes un fan de jeux en réseau, passer à côté de l'un de ces deux titres serait un sacrilège.

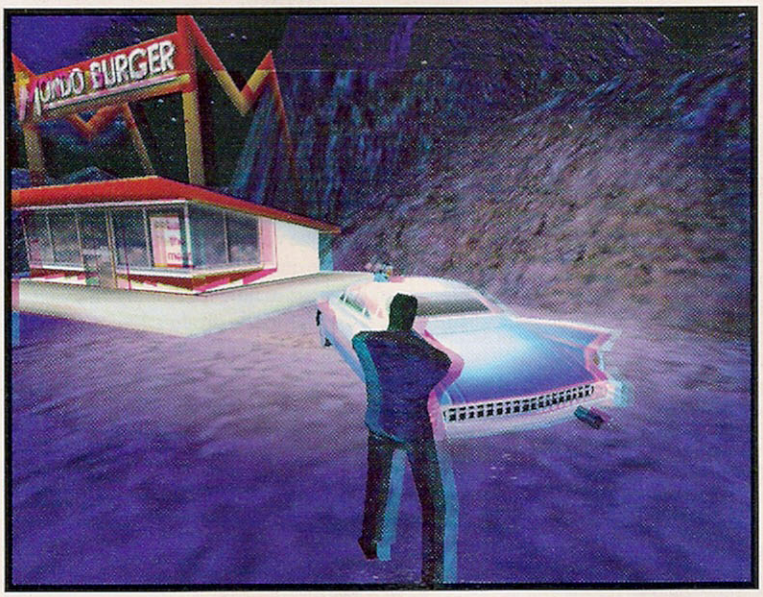
PS : Un grand merci à Raggal le chasseur de belettes, Wark la larve et Nanark qui cherche des bugs dans les vidéos.

Ackboo



MULTIJOUEURS	
Réseau local	4
Modem direct	non
Internet serveur	6
Internet IP	non

Jouable sur Pentium 233, 32 Mo Ram, 400 Mo disque libre, Carte 3D obligatoire, Aureal 3D
Éditeur Activision Développeur Activision états-Unis
Texte et voix N.C. Nbre de joueurs 1 à 6

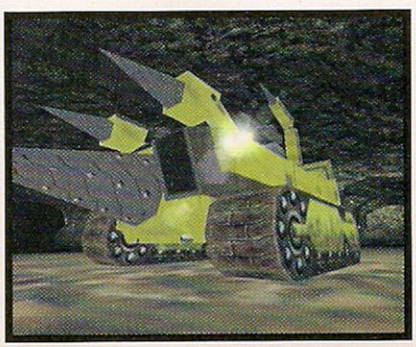


Interstate '82

Combat automobile arcade pour joueurs débutants - PC CD-Rom

Après le succès d'Interstate'76, Activision était bien décidé à remettre ça dans les années 80. Seulement voilà, en passant de simulation à arcade, ils ont perdu de vue ce qui faisait l'intérêt du jeu original.

Six années ont passé, depuis les tribulations de nos héros dans l'76. Groove Champion, le blondinet aux moustaches tombantes a viré looser. Il végète dans sa caravane miteuse, en fumant clope sur clope. Enfin, c'est ce qu'on croit. Car faut qu'il ait encore mis le nez où il ne fallait pas, pour qu'une bande d'affreux vienne lui braquer de gros flingues dans les côtelettes. Du coup, hop ! disparu le Groove Champion. Kidnappé même. C'est sa sœur (il en avait deux, apparemment, puisque Jade avait clamsé dans le volet précédent), la charmante Skye, qui se soucie de son avenir. Et qui est-ce qu'on appelle à la rescousse ? Taurus, le vieux pote, qui a troqué ses pattes d'éph' pour un costard vert bonbon. Sacré Taurus, toujours aussi classe.
Exit Starsky et Hutch. Ici, c'est un clin d'œil à K2000 avec une musique inspirée de Miami Vice ou Supercopter. Côté délire, le scénario d'Interstate'82 ne vous décevra pas mais, si vous avez apprécié Interstate'76, passez votre chemin. Cela étant dit, reprenons : une fois libéré, Groove et ses amis vont se lancer à nouveau dans une croisade contre les méchants vilains qui en veulent au grand pays de la liberté que sont les États-Unis d'Amérique. Ils vont devoir déjouer une gigantesque conspiration destinée à apporter des fonds secrets aux Contras d'Amérique Centrale. Encore ces sales bolchéviques ? Hmm, pas si sûr, il semblerait bien que les directives viennent de tout en haut. Du bureau d'un certain Ronald, un ex-acteur président. Mazette, ils ne sont pas qu'un peu cyniques, nos scénaristes, quand ils se retournent sur leur histoire !







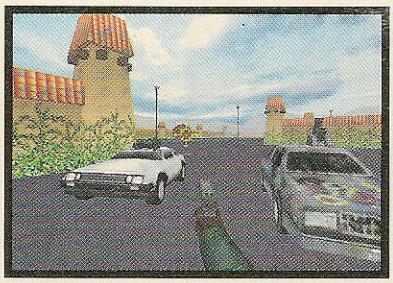
On ne peut toujours pas s'arrêter aux stations-service pour faire le plein.

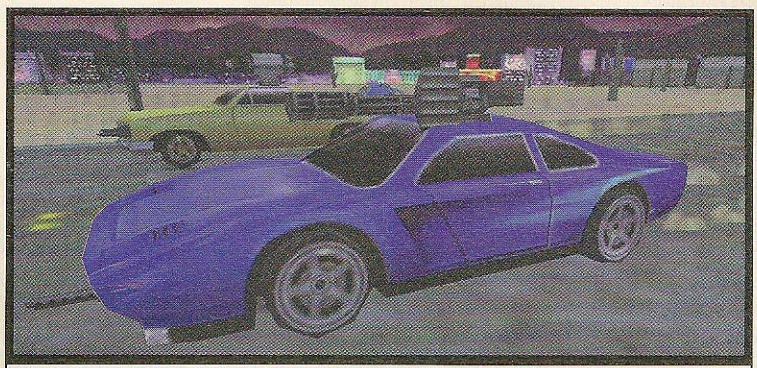


Une fonctionnalité géniale : on peut importer de nouvelles peintures, pour personnaliser sa voiture. Admirez ces tags.



Certains effets graphiques sont très réussis : fumées, réflexions et sillages dans l'eau.



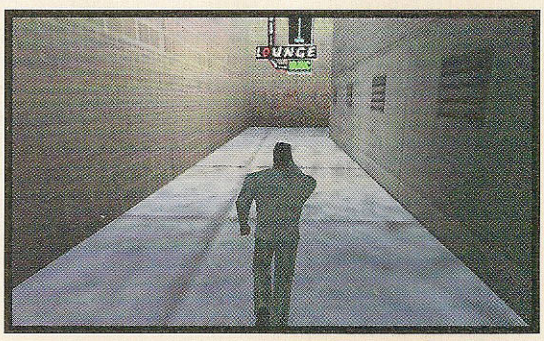


Le niveau le plus moche : Las Vegas.

Et c'est ça qui est le plus plaisant dans Interstate'82, c'est la critique des années 80, déroulée en filigrane. La nation ricaine a laissé le funk pour la pop New Wave, l'idéalisme baba pour le consumérisme repu, les p'tits commerces pépères pour les centres commerciaux géants… Enfin, il y a une chose qui n'a pas changé : les routes de l'Ouest sont toujours aussi dangereuses. Les guerriers de l'asphalte s'affrontent à bord de véhicules blindés et surarmés : les « muscle cars ». Groove, Taurus et Skyie sont les derniers justiciers. On les appelle les Vigilants. Ratatatam !

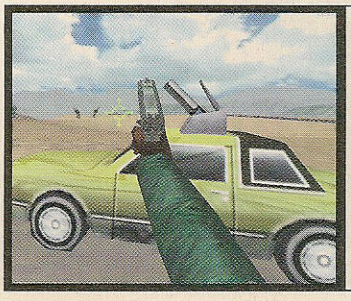
Un bon scénar', mais après ?

L'interface d'Interstate'82 est claire et esthétique. Le menu principal nous propose de lancer la campagne appelée « Trip », de disputer une partie contre des bots en « Instant Action », d'affronter de vrais adversaires en mode multijoueur ou encore de faire la connaissance des mécanismes du jeu dans les sessions d'Entraînement. Et, justement, jactons deux minutes sur ces mécanismes de jeu. Le concept de duel automobile a été, pour la première fois, traduit en jeu par Steve Jackson (Illuminati, GURPS) dans Car Wars, il y a seize ans de ça. Un jeu de plateau. Mais la véritable paternité revient au cinéma, avec des films comme Mad Max et même, avant ça, Death Race 2000 (en 1975, avec Stallone et Caradine). Enfin, vous vous en foutez probablement, ce n'est pas la séquence du spectateur. Les bagnoles d'Interstate sont donc de série, complètement customisées par leur propriétaire pour en faire de véritables chars d'assaut à roulettes. Suivant la catégorie (petite, moyenne ou grande taille), ces véhicules sont dotés d'un nombre plus ou moins grand de « hardpoints ». Les hardpoints sont les emplacements où on pourra monter un équipement varié : des armes, des blindages et une liste très complète de gadgets spéciaux.
Le deuxième concept intéressant est la notion de « salvage » qui désigne la récupération de pièces sur les caisses ennemies. Lors des combats, on engrange plus ou moins de dollars qui permettront ensuite d'acheter de nouveaux joujoux pour améliorer son engin. L'écran de gestion de l'équipement est beaucoup plus dépouillé que dans Interstate'76. Skeeter, le mécano cramé aux médocs, est toujours de l'aventure mais il n'intervient plus dans le processus. Entre deux missions de la campagne et pour peu qu'on ait le budget nécessaire, il suffira de draguer les équipements désirés dans les emplacements libres de la voiture, afin de l'améliorer et surtout de l'adapter aux difficultés de la mission suivante.
Deux remarques s'imposent. Tout d'abord, le nouveau système de récupération est bien pourri. Dans l'76, on devait faire attention à ne pas détruire complètement les bagnoles ennemies,



Tips technique

De nouvelles cartes :
http://www.i82hq.com/maps/



Comme promis, on peut se balader à pied et emprunter d'autres véhicules. Mais un piéton, c'est très fragile dans Interstate'82.

afin de récupérer, sur leur carcasse fumante, le maximum de pièces intéressantes. Il fallait pour ce faire finir l'adversaire au Magnum 45, sans faire exploser son bahut. On choisissait aussi sa proie en fonction des armes potentiellement taxables. Mmmh, l'obusier, ça m'intéresse. Woaoh ! cet ennemi a un lance-missiles guidé, je vais essayer de le lui piquer. Dans Interstate'82, on bourrine et on explose tous les ennemis sans finesse, ça n'a pas d'importance. La somme récupérée s'affiche en bas de l'écran, quoi qu'il arrive. Comme dans la roue de la fortune. Ça craint. C'est sûr, les développeurs ont voulu tenir compte des suggestions de ces crétins de ricains qui trouvaient la gestion précédente trop compliquée pour leur cervelle ratatinée. Ils ont voulu conquérir le grand public qui s'est habitué à un système à la Carmageddon. Pfff... À l'arrivée, c'est une portion du gameplay qui s'appauvrit. À notre grand dam, à nous les joueurs fins gourmets.
Deuxième truc négatif, qui vient contredire les prétentions grand public d'Activision : l'utilisation des différents équipements n'est quasiment pas expliquée aux nouveaux venus. Les deux sessions d'entraînement sont très succinctes. À moins d'être un vétéran d'Interstate'76, nulle part on ne nous met au jus sur l'intérêt de la Nitro pour franchir un précipice, de la ruse consistant à couper son moteur pour ne plus être la proie des missiles guidés par rayonnement de chaleur, etc. Bref, on sent planer le spectre du marketing, qui, pas plus aujourd'hui que demain, ne détient la recette miracle pour faire un bon jeu mais excelle pour torpiller les suites.



Parmi les nouvelles armes, un projectile électromagnétique paralyse votre voiture pendant quelques secondes. Une autre arme envoie une cartouche de gaz dans l'habitacle, ce qui oblige le conducteur à sortir à l'air libre.

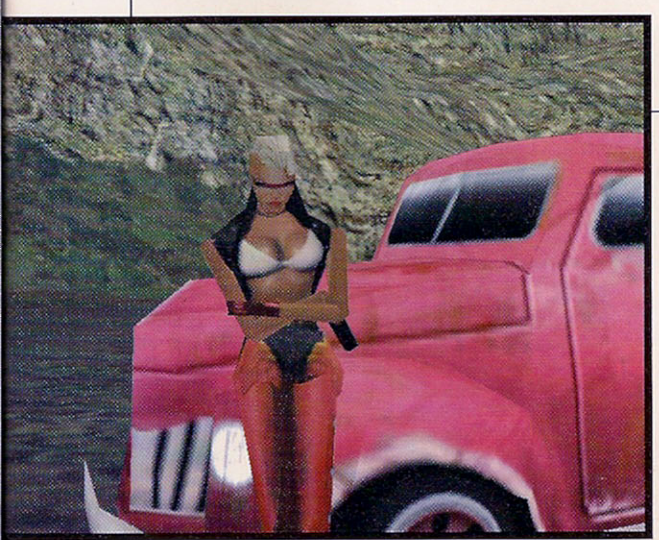
Un gameplay assassiné

Tout n'est pas à jeter dans l'82. Les joueurs friands d'action pure y trouveront leur compte. Les missions de la campagne sont suffisamment bien enrobées pour qu'on se laisse embarquer dans l'aventure. N'empêche, pour les amoureux du premier volet, on ne peut que constater l'appauvrissement du concept original.
L'Intelligence Artificielle des véhicules ennemis n'est pas très impressionnante. Il suffit parfois de tirer droit devant soi en reculant, pour exploser les adversaires qui viennent se jeter dans la gueule du loup.
La gestion des modèles physiques n'est pas terrible non plus. Quel que soit le type de véhicule piloté, on a du mal à ressentir un comportement réaliste, alors que c'était l'une des caractéristiques fondamentales d'l'76. On a l'impression que toutes les caisses accélèrent de la même manière. Certes, on appréciera de glisser différemment suivant le type de surface (terre, goudron, neige, eau). Mais où est passée la force centrifuge ? On arrive à faire des cercles parfaits à haute vitesse sans jamais déraper.
Et le frein à main ? Qu'est-ce qu'ils ont fichu avec le frein à main, l'un des grands moments de joie d'l'76 ? Dorénavant, on pourra foncer sur





Skye, l'autre sœur de Groove Champion, et sa coupe iroquoise de punkette niouwaive.



la neige, filer un bon coup de frein à main et effectuer un virage bien propre alors que l'inertie aurait dû nous envoyer valdinguer dans les fougères. Pas moyen non plus de faire patiner ses roues sur une flaque d'huile. Dans le même ordre d'idée, impossible de monter une pente un peu trop inclinée. Le moteur 3D refuse tout net.
Exit les tableaux de bord. Si vous faites partie de cette catégorie de joueurs qui mettent un point d'honneur à piloter en vue interne, pour ne rien sacrifier au réalisme, sortez les mouchoirs. On peut basculer de la vue à la troisième personne à une vue interne mais les indications de cette dernière sont devenues simplistes. À la mesure de la gestion des dommages qui est simplifiée à l'extrême. Pas de localisation des dégâts, pas de pneus crevés, pas de structure interne (qu'on bousillait en tapant l'adversaire sur les côtés quand il était protégé par une armure renforcée). Les indicateurs, nombreux dans l'76, ont été remplacés par une barre de vie (et quelques voyants inutiles pour faire joli). À la rigueur, on pourrait en être satisfait mais la gestion des dommages est aberrante. Tenez, un exemple : si vous décollez d'un canyon à 120 à l'heure et que vous parvenez à atterrir sur

vos roues, après une chute vertigineuse, vous aurez moins de dégâts qu'en entrant dans un mur à 50 km/h. N'importe quoi.
Et on pourrait encore compléter cette liste : plus besoin de réparer son véhicule entre les missions, de choisir quel équipement conserver dans le van de skeeter, portée des armes irréalistes, etc. Pour clore, il faut aussi signaler que certaines des caractéristiques promises ont été abandonnées en cours de route. Ainsi, il était question de pouvoir piloter des motos. Je n'en ai pas vu une seule.

Graphisme et son

Nitro Raiders, l'add-on sorti un an après Interstate'76, apportait déjà l'accélération 3D. I'82 bénéficie, pour sa part, du nouveau moteur d'Activision, le Dark Engine, utilisé dans Heavy Gear II et capable de gérer de grandes zones de jeu à ciel ouvert. Les ciels sont magnifiques, les réflexions dans l'eau et les chromes des voitures, itou. Par contre, que dire des explosions ? Ah si, je sais, on dirait la déflagration d'un SCUD dans un plat de boulettes à la tomate. Certains décors sont très réussis. L'Area 49, avec ses champs d'antennes, l'autoroute en construction avec l'avion écrasé, la pluie et les gouttelettes sur le pare-brise (qui ne bougent pas, même à haute vitesse). Le moteur supporte le 32 bit, ce qui s'avère très classieux sur les dernières cartes 3D comme les TNT et GeForce en 1024x768. Par contre, et c'est un défaut de ce moteur, on se tape régulièrement un petit gel d'écran. Comme le reste est très fluide, forcément, ça ne passe pas inaperçu.
Côté musiques, je vous parlais des trois morceaux inédits de Devo, qui sont excellents et immédiatement reconnaissables. Les autres musiques sont passe-partout. Elles ne laisseront pas un souvenir impérissable, alors que j'ai encore en tête les morceaux de funk d'Interstate'76.



Taurus à troqué son bahut pour un bolide façon Lamborghini Countach. Ambiance Miami Vice.

Une des nouvelles armes projette de la peinture qui réduit considérablement la visibilité du conducteur touché.



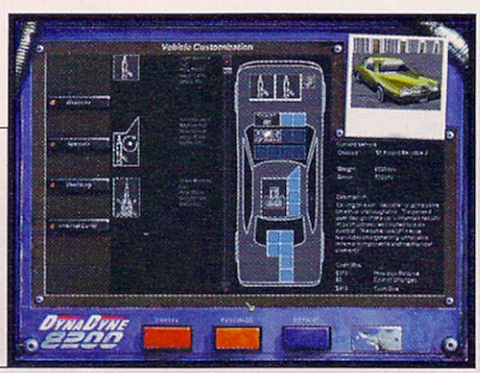
Multijoueur

Il y a deux modes multijoueur : en réseau local via TCP/IP ou sur Internet. Trois types de jeu sont proposés : Kill Fest (chacun pour soi ou en équipe), Capture de la Truite (une variante de Capture du drapeau avec un poisson) et Hot Potato (vous devez repasser une patate chaude à un autre joueur en temps limite). Si c'est pas débile, tout ça. L'une des options intéressantes est la possibilité de fixer un montant maximum pour équiper sa caisse. Ainsi, tous les joueurs s'affrontent plus ou moins à armes égales, la stratégie et l'habileté faisant la différence. Il semblerait que, dès la sortie du jeu, les hackers ont déjà commencé à modifier leurs bolides pour se doter d'armures indestructibles. Il n'y a pas d'option pour éjecter un joueur hacké d'une partie. Par contre, comme une session peut être protégée par un mot de passe, il suffira de s'éclater entre personnes de bonne compagnie. D'ores et déjà, de nouvelles cartes sont disponibles sur des sites de passionnés. Mais, pour les raisons énoncées précédemment, il y a peu de chances qu'Interstate'82 connaisse le même succès que son grand frère psychédélique. Comme promis, il est possible de créer des décos personnalisés pour sa voiture. Il suffit de disposer d'un programme de dessin sauvant au format targa. La couche alpha déterminant les zones réflectives de la carrosserie. Dire qu'à l'époque, on se faisait traiter de hackers, quand on se baladait avec une Manta dotée de peintures non réglementaires !

lansolo



Si votre voiture se retourne, vous pouvez sortir pour la remettre sur ses roues.



Je vous conseille de troquer votre caisse de base pour cette Picard équipée de deux mitraillettes et d'un obusier. Vous pouvez la récupérer dans l'une des premières missions de la campagne.

Remarque

Nous avons testé la version boîte sortie aux États-Unis. Interstate'76 avait été traduit en français, avec les voix des acteurs ayant doublé Pulp Fiction. Reste à savoir si l'82 sera localisé dans nos contrées.

En Deux Mots

Après deux ans d'attente, Interstate'82 est une douche glacée. Si vous êtes à la recherche d'un jeu de combat arcade facile à prendre en main, vous pourrez trouver votre bonheur. Par contre, si, comme moi, vous attendiez un jeu qui conserve les qualités de simulation et de réalisme de son prédécesseur avec la technologie d'aujourd'hui, faites demi-tour, il n'y a rien à voir. Gasp ! Je crois que je vais aller réinstaller Interstate'76.

- + La campagne délirante
- + Moteur 3D nouvelle mouture
- + Nouvelles armes, nouvelles voitures
- + Options multijoueurs plus nombreuses
- − L'esprit d'I'76 s'est évaporé
- − Jeu simplifié à outrance
- − Graphisme décevant
- − On dirait un jeu console

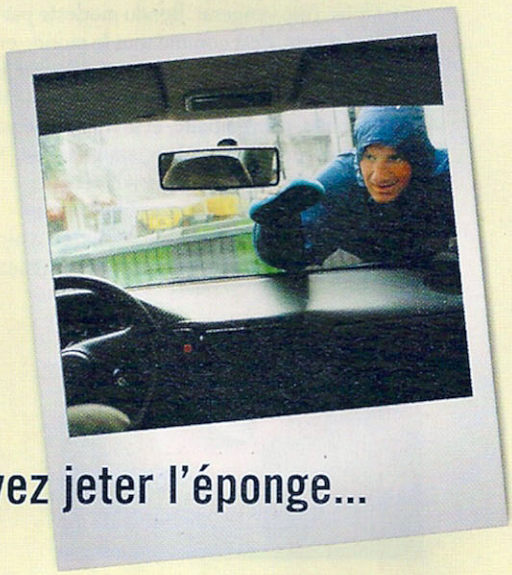
80	82	76
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



(C) 1999 VCC Entertainment. Published 1999 by Crave Entertainment. Crave is a registered trademark of Crave Entertainment Inc.
Killer Loop is a registered trademark. Copyright Benetton Group. All rights reserved. "Playstation" and the "Playstation" Logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



es pistes minées, des adversaires sans foi ni loi
Si ça vous fait peur vous pouvez jeter l'éponge...



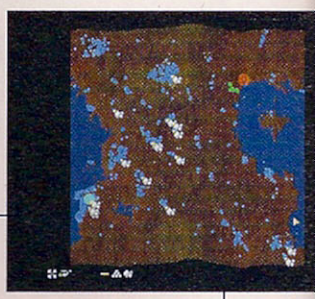


KILLER LOOP™

KILLER LOOP
Developed by VCC/FEB
CRAVE ENTERTAINMENT
PlayStation
PC

Vers 19h30, heure GMT+1, sitôt ses camarades rentrés des cours, ils levèrent ensemble le petit doigt et m'écrasèrent comme un moustique. Je ne dois la survie qu'à ma fuite, ma discrétion, et le manque de motivation qu'ils eurent à poursuivre un adversaire aussi minable. Des débuts pareils, je vous jure, c'est à vous dégoûter du métier d'empereur galactique… m'en fous, j'me vengerai. Rendu modeste par ce premier revers, c'est comme tout le monde en vendant mes cargaisons de titane à l'Empire que je fis mes premiers bénéfices dans Mankind. Mais je m'emballe, je m'emballe, et je n'ai même pas fait les présentations… Alors, amis lecteurs, voici Mankind, le jeu-français-massivement-multijoueur-exclusivement-online-avec-un-univers-permanent. Monsieur Mankind, voici un lecteur de Joystick. Ah, vous vous connaissez déjà ?





Les planètes présentes dans un système où se trouve une base impériale sont toujours très prisées.



Mankind

WORK IN PROGRESS SPATIAL ONLINE POUR ABONNÉS AU NET

« Beute, ouate ariou douing ? Ouaille douillou attack mi ? Stop or ze Federation will puniche iou ! » Ainsi parla le légitime propriétaire des gisements d'argent que je convoitais. Vaguement contrarié, je décidais malgré tout d'ignorer ses jérémiades anglo-saxonnisées et d'occuper le terrain.





98 DirectX 3D

JOUABLE SUR P233 (64Mo), CARTE 3D, MODEM 28.8
ÉDITEUR CRYO NETWORKS
DÉVELOPPEUR VIBES
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS ILLIMITÉ SUR INTERNET

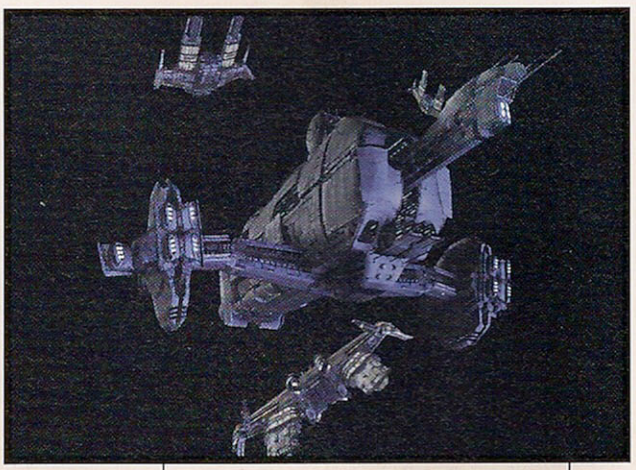
Mankind, un an après

Eh oui, les plus perspicaces d'entre-vous n'auront pas manqué de remarquer que le jeu est en vente depuis déjà un bail… Cela fait en effet un an que nous avons eu la mauvaise surprise de voir débarquer Mankind dans les rayons : très largement inachevé, bancal, instable, Mankind ne comprenait alors pas suffisamment de possibilités pour être qualifié de « jeu », et sûrement pas 20 % de ce que nous attendions d'un projet aussi enthousiasmant. Une équipe de développement jeune et coincée financièrement, un éditeur pas embarrassé par les scrupules : il n'en fallut pas plus pour faire sortir le jeu en vitesse pendant la période précédant Noël, scénario hélas bien connu. Logiquement, nous aurions dû punir sauvagement la vente d'un produit encore à ce point en chantier, mais le développement continuant, et Vibes s'étant laissé convaincre de ne pas faire débuter les abonnements (l'achat du jeu consiste en un abonnement d'un an à Mankind), nous avions décidé de retarder le test final. Le grand jour est arrivé, puisqu'ils ont annoncé que tous les abonnements souscrits seraient pris en compte à partir de mi-décembre 99.

Il était une fois…

Mankind est un jeu de gestion et conquête spatiale uniquement online, mais c'est d'abord un projet à l'échelle de l'univers : 900 millions de planètes et un nombre illimité de joueurs du monde entier se succédant en permanence au gré des fuseaux horaires, le tout dans un monde entièrement en 3D. Un monde dans lequel le joueur démarre avec un seul vaisseau et un petit pécule et va pouvoir voyager, explorer des centaines de systèmes solaires, exploiter les ressources minérales des planètes, construire des bases planétaires, des villes, des stations spatiales, des armadas de vaisseaux interstellaires, faire du commerce avec les joueurs qui

l'entourent, découvrir de nouvelles technologies, former des alliances ou déclarer des guerres. Un jeu sans fin, où contrairement à Ultima Online, Everquest ou Asheron's Call, l'univers est permanent : que vous soyez connecté ou pas, vos bâtiments (asiles pour vos alliés, cibles pour vos ennemis) restent sur place, vos vaisseaux continuent d'effectuer vos dernières instructions, vos mines extraient des ressources et vos villes croissent ou dépérissent.
Concrètement, l'interface et le fonctionnement du jeu ressemblent à celui d'un jeu de stratégie en temps réel (STR) assez classique : suivant son avancement, le joueur commande un nombre variable d'unités en vue du dessus (on peut changer la hauteur et le niveau de zoom de la caméra). Sélection, déplacement et menu d'ordres contextuels sont accessibles par les deux boutons de la souris (la molette est gérée mais pas indispensable). Il y a dans Mankind 15 ressources différentes (en plus du fric, dont l'unité monétaire est le « crédit ») qui servent à construire unités et bâtiments, au gré des progrès technologiques : certaines ressources, rares, sont nécessaires lorsque l'on atteint les technologies supérieures. À part l'argent, tout est localisé : vos ressources sont stockées dans des entrepôts qu'il faut construire, et les faire passer d'un coin à l'autre de la galaxie demandera d'organiser un voyage de vaisseaux cargos.
Là où Mankind se distingue très nettement du STR, c'est bien entendu dans les interactions qui s'organisent entre joueurs. On peut vendre ou acheter ressources et engins (dans ses stations spatiales, l'Empire vend certains types de vaisseaux et achète ou vend à prix fixé les ressources les plus simples), mais c'est surtout l'aspect « social » qui surprend le plus : des alliances (petites ou immenses) se sont créées partout et passent leur temps à s'affronter (le plus souvent verbalement, par le biais de centaines de sites Web dédiés au jeu).

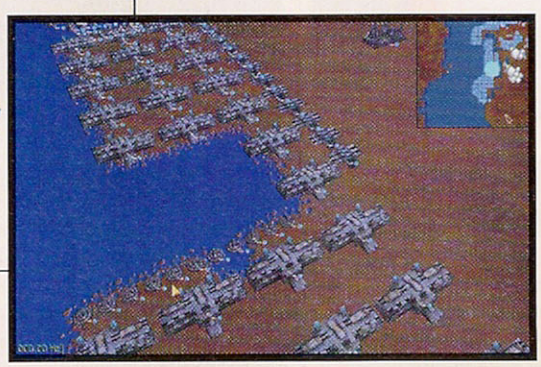




Les bases impériales, sources de quiétude, de chaleur et de paix. De pognon, aussi.



On peut acheter certains vaisseaux dans les bases de l'Empire. Si elles ne vendaient que des vaisseaux non armés, cela forcerait les joueurs à produire eux-mêmes les unités militaires. Enfin, moi, ce que j'en dis...

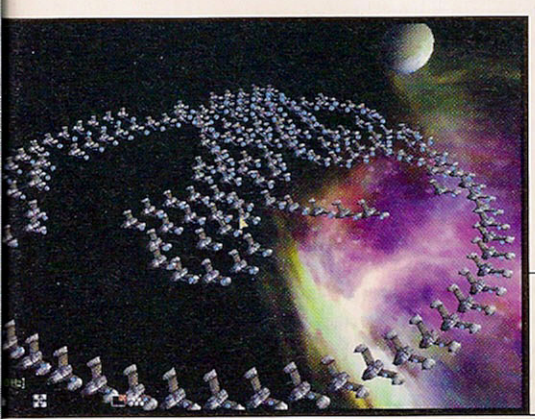


900 millions de planètes et un nombre illimité de joueurs, **le tout dans** un monde **entièrement** en 3D.

Ces conglomérats (appelés guildes ou « sociétés ») ont pris tant d'importance qu'il paraît difficile de survivre seul dans Mankind. Une situation qui est du reste revendiquée par les auteurs.

Achète trouadé d'occaz

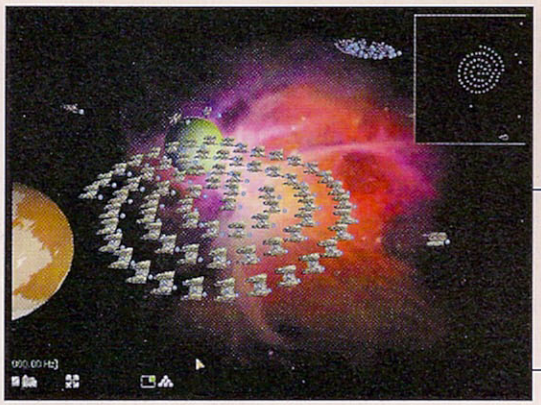
Esthétiquement parlant, on est forcé de constater que Mankind ne fait pas des miracles. L'équipe de Vibes comporte des graphistes de talent, comme en attestent les différentes images qu'ils ont pu produire (et dont certaines, magnifiques, sont proposées en fond d'écran sur leur site www.mankind.net), malheureusement cela ne se traduit pas toujours dans le jeu. Même si j'aime le look « Star Wars crado » qu'ils ont choisi pour les unités, elles sont parfois trop peu détaillées pour être agréables à l'œil et plaquées de textures pas très fines (il faut dire que dans ce domaine, Homeworld a désormais placé la barre assez haut). Mais la palme du dépouillement revient sans conteste au rendu de la surface des planètes : textures simplistes et peu nombreuses, couleurs criardes, il y a de quoi réveiller en sursaut un graphiste de Battlezone (on appréciera particulièrement la texture dite « épinard aux œufs », ainsi que celle présentant un brassage ciment/guano). Rien à dire en revanche sur les fonds stellaires (simples et efficaces, parsemés de nuages gazeux et de différentes formes de galaxies), ni sur les effets jour/nuit présents sur les planètes qui apportent une variété bien venue. Le problème semble venir du moteur 3D lui-même, qui est vraisemblablement à l'origine

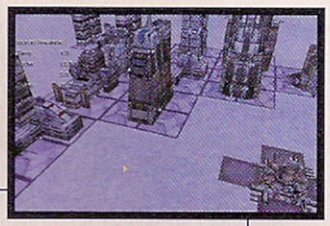




Afin de préserver la sécurité de mes modèles, j'ai gommé les indications de lieux permettant de retrouver les endroits où ont été prises ces photos...

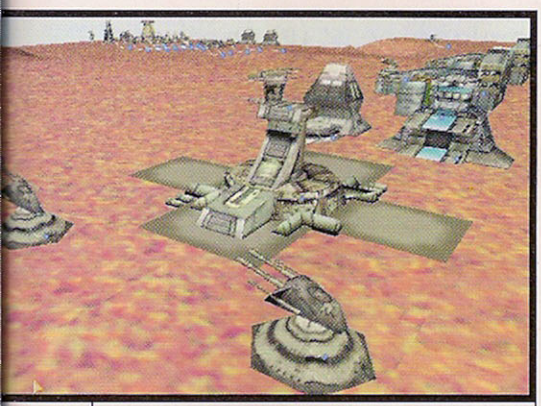
de bien des limitations. Mankind gère l'accélération via Direct3D (il tourne également en mode software), mais dans une seule résolution : le 640x480. Non seulement cela semble un peu court de nos jours, mais en plus, le jeu rame très vite. Mon brave Pentium II 450 MHz et ses 196 Mo de Ram, qui a plutôt bien supporté l'épreuve Homeworld en 1024x768, avec des dizaines de vaisseaux dans tous les azimuts et des effets graphiques de la mort qui tue, hoquète péniblement avec Mankind lors de scrollings dans un système un poil fréquenté. Il y a de l'abus. Et je ne vous parle pas des affrontements entre plusieurs dizaines de vaisseaux... Pour finir, si les effets spéciaux des explosions sont tout à fait sympathiques, on décernera la gifle d'or du mois aux bruitages des lasers et autres armes (Space Invaders, vous connaissez ?).
Par contre, techniquement, il y a un point sur lequel Vibes a gagné son pari (si l'on oublie le crash des tout premiers jours), c'est la gestion des transferts de données sur le Net. Équipé d'un modem standard 56.6, je n'ai jamais eu de problème de connexion, ni de lag. Quelques secondes d'attente lorsque j'entrais dans des zones très fréquentées, certes, mais rien d'insurmontable. Même le download des patches est rapide et sûr (ceux qui ont participé aux premiers jours d'U.O. apprécieront). Certains joueurs se plaignent d'avoir carrément été déconnectés lors d'affrontements opposant plusieurs centaines de vaisseaux, mais je n'ai pas pu expérimenter ce cas de figure.





Tant que certains joueurs en seront réduits à cela, c'est qu'il manquera quelque chose au jeu, non ?

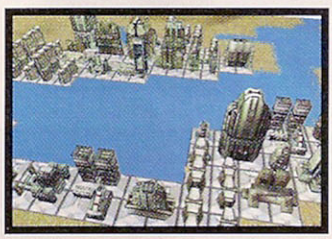




Bon, les textures de sol c'est pas ça, mais les unités sont parfois mignonnes.

Les joueurs sont là, ils débordent d'initiatives, d'enthousiasme et **d'impatience,** alors il faut **que Vibes passe** à la vitesse supérieure.





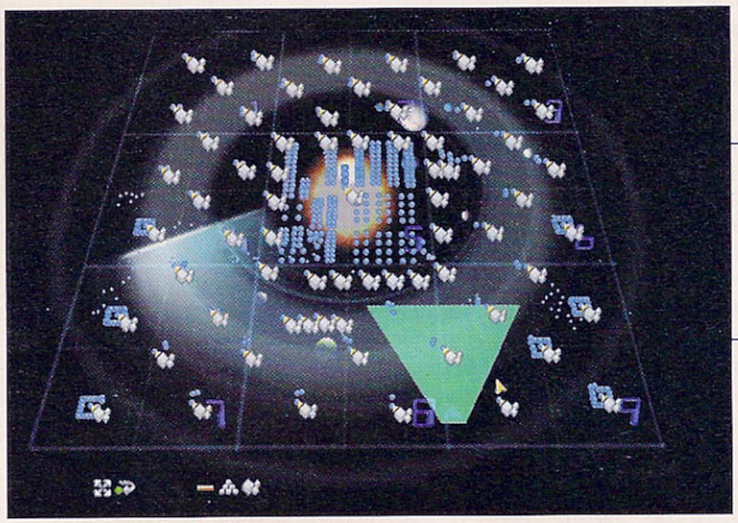
La version démo

En fait, il n'y a pas à proprement parler de version démo de Mankind. Le jeu, en version complète, est disponible en téléchargement (www.mankind.net ou www.joystick.fr ; moins de 20 Mo) ou sur le CD n° 109 de Joystick. Cela vous donne accès au jeu, mais vous limite à une seule technologie et à un petit nombre de vaisseaux. C'est largement suffisant pour vous rendre compte si Mankind peut vous plaire ou pas. Si c'est le cas, deux solutions : vous réglez en ligne avec votre carte bleue et hop, votre partie en cours se débloque et votre accès devient complet ; ou alors vous achetez le jeu en magasin (c'est exactement la même version) et vous utilisez le numéro de compte fourni dans la boîte. Dans les deux cas, ce que vous achetez est un abonnement d'un an à Manking

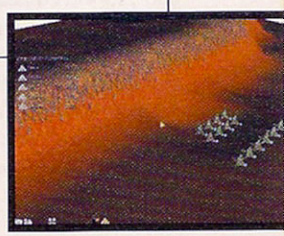
Gameplay it again, Sam !

Dans Joystick n° 98, j'écrivais en introduction « Ce qui frappe chez les coyotes de Vibes, c'est leur cohérence ». J'aurais mieux fait de rester couché ce jour-là. Ben oui, autant ces p'tits gars nous avaient impressionnés par leur tranquille détermination à mettre effectivement dans leur jeu toutes leurs idées, autant la cohérence dans le développement n'a pas été leur fort depuis un an. Tout se passe comme si les grands concepts et les idées générales (certes fascinantes - c'est une des grandes qualités de Vibes - mais pas toujours prioritaires) avaient pris le pas sur la mise en place des fondations et des bases solides du jeu. Résultat, il subsiste encore aujourd'hui des dizaines de petits bugs ou mal fonctions qui donnent un aspect « bêta version » au jeu. Par exemple, il a fallu attendre le mois de décembre 99 pour que les vaisseaux ne se traversent plus les uns les autres, signe que les tests de collision sont enfin implémentés. Mais pendant ce temps-là, les constructeurs continuent de se bloquer de temps en temps dans les bâtiments qu'ils ont construits, les tanks se roulent les uns sur les autres avant de rentrer à la base, les tirs de DCA semblent partir du sol plutôt que des canons, et vos unités ne se rendent pas toujours à l'endroit où vous avez cliqué.
Du coup, en passant, un petit toilettage de l'interface ne serait pas de trop : répartition peu claire des fonctions entre bouton droit et gauche de la souris, menus trop grands ou peu clairs, fonctionnement pas toujours évident, dans l'ensemble, l'interface de Mankind est remarquablement peu intuitive et risque de décourager certains joueurs. Vous me direz que tout cela n'empêche pas de jouer. Certes, mais cette impression de « pas fini » vaut également pour les règles du jeu et ses grands équilibres.

On a vraiment l'impression que les développeurs avancent au coup par coup et que le fonctionnement même du jeu peut être modifié du jour au lendemain. Ce fut le cas lorsque, début décembre, tous les vaisseaux se virent attribuer un coût d'entretien : une mesure globalement considérée comme positive, mais qui modifie considérablement l'économie du jeu, et aurait sans doute mérité de faire partie de la réflexion sur le game design dès le départ. Autre exemple : il est pour l'instant possible de visiter et d'inspecter tous les systèmes et toutes les planètes du jeu, que l'on dispose d'une unité sur place ou non. Mais rien ne prouve que cela continue ainsi, c'est juste que Vibes n'a pas encore tranché cette question et continue à peser le pour et le contre.



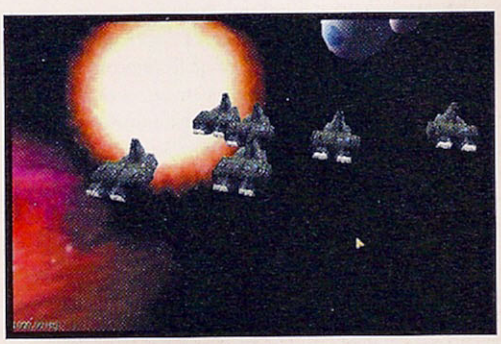
Alors lui, il est très très malade. Il a besoin d'aide, et vite.



En cas d'attaque, si vous êtes off-line, vous êtes mort, parce que l'I.A. de **vos troupes** est débile et **n'a aucune** autonomie.

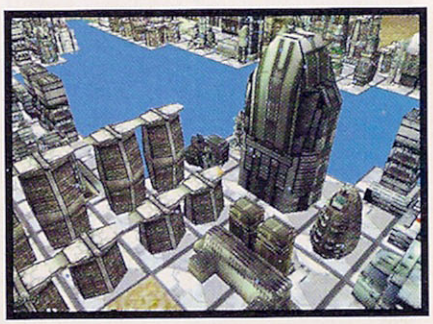
Va jouer, eh low tech !

C'est vrai, ça, concrètement, ça donne quoi ? Une fois votre perso créé, vous voilà débarqué dans un coin de la galaxie (ben non, vous ne pouvez pas encore demander à être parachuté près de vos amis). Vous avez quelques milliers de crédits et un chouette vaisseau qui peut construire dans l'espace et à la surface d'une planète, transporter des stocks de ressources et faire des bonds hyperspatiaux. Votre premier objectif, c'est de trouver une planète où construire votre première base. Pour cela, le mieux est peut-être de quitter ce système solaire de départ un peu surpeuplé (c'est le cas de tous les systèmes où se trouve une base Impériale) et de vous trouver un coin plus calme, après quelques bonds dans l'hyperespace. Construire une base planétaire et des mines ne demande pas de ressources, juste du pognon. Ça tombe plutôt bien. Par contre, toutes les autres constructions accessibles au départ demanderont du pétrole, du fer et/ou du gaz naturel. Il vous faut donc inspecter les planètes et en trouver une qui propose ces trois ressources (c'est plutôt facile). Une base, quelques mines, des entrepôts pour stocker vos ressources : vous voilà sur la bonne voie. Mais tout cela ne vous rapporte pas un dollar, pas un kopeck, pas un sou, bref, pas un zlu. Les seules constructions qui amènent des revenus, ce sont les villes, et encore, une fois bien peuplées. Seulement, avant de pouvoir vous lancer dans





Le Vibz, votre fidèle vaisseau de départ : une bonne unité rapide et multitâche.



l'urbanisme, il faudra vous développer et lancer des recherches dans vos labos. Donc trouver une source de revenus pour financer tout cela. Pas le choix, il faut commercer avec l'Empire. Et vous voilà prospectant à nouveau les planètes alentour à la recherche de ressources monnayables : or et argent (ne rêvez pas, c'est plutôt rare), ou plus simplement cuivre ou titane. Vous allez construire une seconde station minière (sauf si vous avez la chance d'avoir une de ces ressources sur votre première planète), formée d'une base et de plusieurs extracteurs, destinés à miner et stocker la ressource choisie entre deux voyages vers la station impériale la plus proche. Vous voilà parti : ça n'a l'air de rien à décrire comme ça, juste d'un petit jeu de gestion, mais si vous êtes arrivé à ce niveau, vous êtes accro. Vous suivez les allers-retours de votre vaisseau de départ entre votre station minière et la base impériale, tout en développant vos installations au fur et à mesure des rentrées d'argent. Une fois un peu renfloué, vous achetez à l'Empire des vaisseaux cargos ayant une plus grande contenance (ah, les bon vieux Rocket.TK.1 !) pour mieux rentabiliser chacun de vos voyages. Comme l'univers est permanent, pas besoin d'attendre devant votre écran : vous lancez un saut entre deux systèmes, ou une recherche un peu longue, et vous quittez le jeu. Tout va continuer pendant votre absence et sera fini à votre prochaine connexion. Vous allez découvrir de nouvelles technologies, et donc de nouveaux besoins :

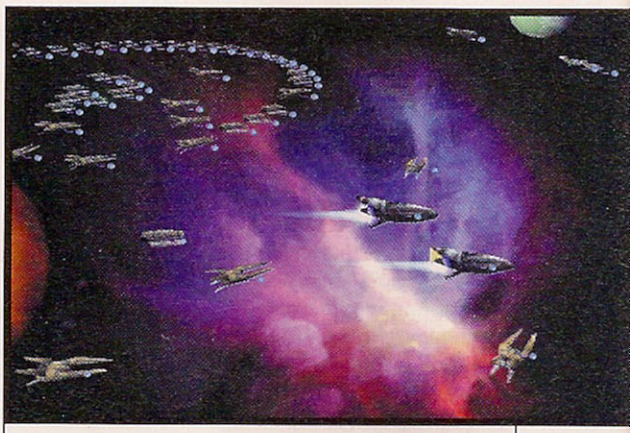
TIPS JEU

Rien n'indique d'emblée qu'un bâtiment n'est pas alimenté, alors vérifiez souvent que votre production d'énergie est suffisante.



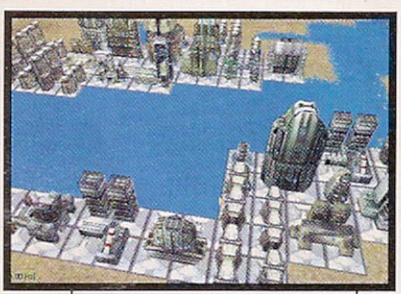
il va falloir partir en quête de métaux rares comme l'uranium, l'iridium, le larium ou le bounatium, nécessaires à votre développement futur. C'est pour l'instant la phase la plus intéressante du jeu : croître peu à peu, planifier d'un côté ses voyages commerciaux, surveiller de l'autre la croissance de la population dans sa première cité ; établir enfin une station spatiale qui vous permettra de construire les vaisseaux trop gros pour la gravité des planètes ; trouver enfin cette veine de bounatium qui vous manquait et mettre en place une expédition pour établir une base d'extraction dans ce secteur lointain, avant que quelqu'un d'autre ne prenne la place ; négocier avec vos voisins le partage des ressources ou la défense commune d'un secteur ; recevoir avec vos e-mails du matin le message « Vous avez été attaqué par Bernard Boucher (12 ans et demi, un appareil dentaire de 2 kilos flambant neuf et donc de l'agressivité à revendre) dans le secteur 666-999 » et constater avec horreur que ce sauvageon shooté aux astéroïdes a rasé votre belle ville ; rejoindre d'urgence une Guilde bien installée dans le secteur (la Fédération Autonome des Dentistes Online) parce que vous venez de comprendre que vous ne vous en sortirez jamais tout seul. Bref, jouer, jouer souvent, jouer longtemps. Suffisamment en tout cas pour vous rendre compte qu'en cas d'attaque, si vous êtes off-line, vous êtes mort, parce que l'I.A. de vos troupes est débile et n'a aucune autonomie. Jouer jusqu'à ce que vous ayez une ville qui vous rapporte plus de crédits que vous n'arrivez à en dépenser ; jusqu'à ce que vous ayez à votre disposition toutes les technologies du jeu ; jusqu'à ce que, en fait, les interactions avec les autres (alliés, voisins ou ennemis) restent les seules choses à faire. Voilà le gros hic de Mankind pour l'instant : faute d'un deuxième Empire concurrent, de missions intéressantes générées automatiquement et d'une animation adéquate, à partir d'un certain point de développement, le jeu se transforme en une espèce de « Chat IRC » géant, parce que les joueurs ne savent plus quoi faire. Ceci dit, apparemment, c'est une tendance naturelle des jeux online que de tourner à la communauté-multimédia-virtuelle-pouêt-pouêt-eh-t'es-vraiment-une-fille ? Comme on ne peut pas se planter tout le temps, dans le bêta-test de l'année dernière, j'écrivais aussi : « Tout repose sur la capacité qu'aura Vibes de générer une évolution permanente du jeu. » Ben voilà, on est en plein dedans : les joueurs sont là, ils débordent d'initiatives, d'enthousiasme et d'impatience, alors il faut que Vibes passe la seconde vitesse, vite (tout en soignant l'embrayage de la première, cela va sans dire).

C'est à l'animation des empires, à la création d'événements variés et mobilisateurs, et enfin à l'apparition de nouveautés et de surprises que sera jugé Mankind. Sinon, tout persistant qu'il soit, ce ne sera qu'un autre jeu dont on fait le tour en trois mois, le temps d'acquérir toutes les technologies et d'avoir des revenus astronomiques.



Deux Rocket.TK.1 font route vers la base impériale, au milieu de dizaines de Vibz abandonnés.





Mankind permet aussi la construction de villes magnifiques.



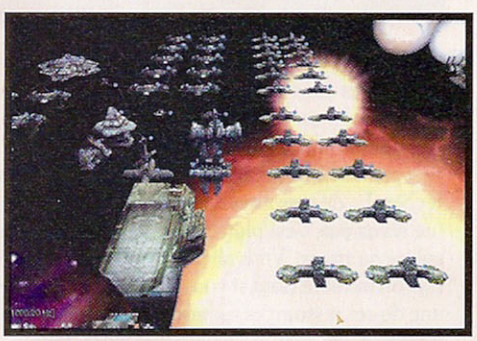
Version 1.6

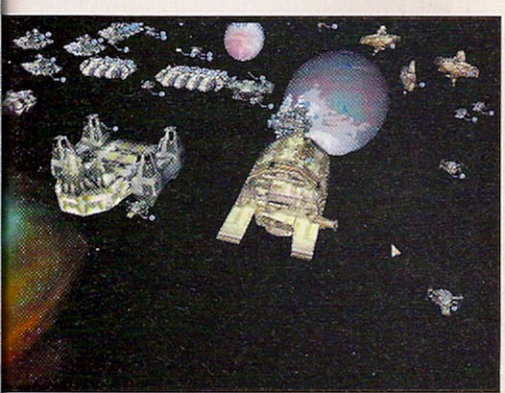
Grâce à un système de patch automatique bien foutu et très léger (rarement plus de 300 Ko), Mankind évolue au fur et à mesure du développement réalisé par l'équipe. La version testée ce mois-ci est la 1.5, en vente dans les magasins. Vibes annonce pour très bientôt une version 1.6 qui apporterait des nouveautés intéressantes, puisque comblant certaines lacunes du jeu évoquées dans ce test, et notamment :

Une refonte totale de l'interface de communication du jeu, il est vrai particulièrement obscure.

L'arrivée du deuxième Empire et une meilleure intégration des Guildes dans le jeu (possibilité de créer leurs propres Empires).

Malheureusement, les missions militaires ne semblent pas prévues pour tout de suite.





En Deux Mots

EXCLUSIVEMENT ONLINE, MANKIND PROPOSE POUR LA PREMIÈRE FOIS UN UNIVERS PERMANENT OÙ TOUT CONTINUE EN VOTRE ABSENCE. L'IDÉE DE BASE EST GÉNIALE, MAIS LE MANQUE DE DOCUMENTATION SÉRIEUSE ET DE CLARTÉ DANS L'INTERFACE, AINSI QUE DE NOMBREUX DÉFAUTS DE JEUNESSE, HANDICAPENT FORTEMENT LE JEU. MAIS MANKIND EST EN PERPÉTUELLE ÉVOLUTION, ALORS ON VEUT Y CROIRE.

- + Connexion Internet fiable
- + Univers persistant très prenant
- + Nombre de joueurs et taille de l'univers
- − Manque total d'I.A.
- − Interface confuse
- − Documentation insignifiante
- − Moteur 3D paresseux

72	58	78
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Pour commencer...

Étant donné que le jeu est en perpétuelle évolution, comment savoir si les défauts pointés ici existeront encore dans trois mois, ou six ? Ce qui est probable, c'est qu'en l'état actuel, beaucoup de joueurs n'arriveront pas à entrer dans Mankind, faute d'un effort minimum de documentation et d'accessibilité. Mais ce qui est certain, c'est qu'ils rateront quelque chose parce que Mankind est un jeu extrêmement prenant et passionnant. Si nous sommes critiques vis-à-vis des lacunes de la réalisation actuelle, le potentiel est toujours aussi grand, et le développement continue. Mais maintenant que vous êtes avertis des défauts du jeu, foncez, allez-y en toute connaissance de cause. Si vous avez un modem et que les jeux online vous font quelque chose, là, quelque part entre le clavier et la souris, au niveau du TCP/IP, tentez le coup. Essayez la démo (voir encadré), ne vous laissez pas décourager par l'interface confuse, et participez au grand frittage de gueule interstellaire.

Ivan Le Fou

SORTIE NATIONALE FEVRIER 2000

6CD de pur délire

Lula



. INTERDIT . AUX . GAMINS





VERSION FRANCAISE

PIMPERATOR CONTREATTAQUE

RETROUVEZ DES AUJOURD'HUI LULA SUR INTERNET: WWW.LULAWEB.COM

Téléchargez les chansons de lula en MP3, screensavers, démos et découvrez l'heroine qui a fait vibrer des centaines de milliers de joueurs à travers le monde.

CDV Software

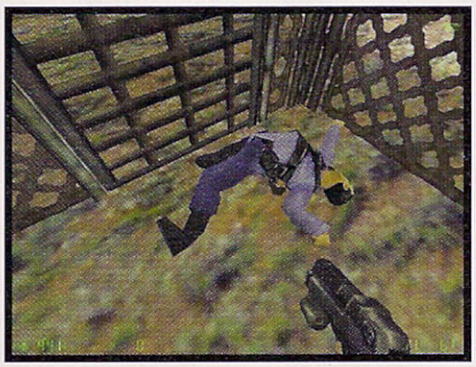
FOCUS MARKETING

Half-Life
Opposing Force

CUEILLETTE DE GROS CHAMPIGNONS AU FOND DES BOIS... EUH, ADD-ON
POUR TOUT PUBLIC INSENSIBLE AUX BALLES - PC CD-ROM

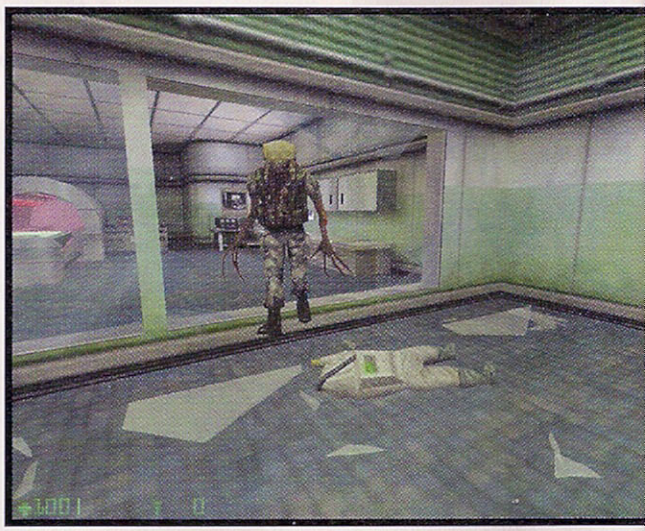
Ça aurait pu mieux commencer... On est venu porter secours à une équipe de scientifiques qui ont eu la bonne idée de tripatouiller n'importe quoi n'importe comment, mais l'accueil n'a pas été des plus chaleureux. On s'est fait un peu réceptionner par une quantité de saloperies plus ou moins verdâtres qui se sont mises à nous agresser avec leurs griffes et leurs armes aux propriétés électriques pas marrantes. En attendant, j'ai juste eu le temps de tourner de l'œil pour me retrouver quelque temps après, à moitié à poil, à l'intérieur du complexe qu'on avait l'ordre de sécuriser. Quand je dis à moitié à poil, ça veut dire sans mon flingue. Et un Marine ne se sépare jamais de son flingue.

Ça y est, je sens mon front devenir bas, mes mains calleuses, mes doigts épais, ma voix rauque, mon menton proéminent, et mon esprit limité. Je me transforme peu à peu en Marine prognate ; ça doit être l'effet « Opposing Force ».





Le tramway refera une apparition des plus remarquées.



JOUABLE SUR PII 300
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR GEARBOX ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1 À 32



Pour une fois, c'est marrant de se faire tutoyer dans l'interface !

Caporal Shepard

Difficile de parler d'Opposing Force sans parler un peu du Caporal Shepard. Pour commencer, c'est un soldat. Un caporal du corps des Marines pour être précis. Comme c'est à travers lui qu'on va vivre des mésaventures plus pittoresques que jamais, mieux vaut s'habituer à tout ce qu'un soldat est capable de faire ou défaire. Un nouveau tutorial a été créé, et c'est bien dans un camp militaire qu'il se déroule, avec des instructeurs qui hurlent sur les recrues comme dans la vraie vie. On commence donc à apprendre à se servir de sa tenue de combat, quelque peu différente de la combinaison du Gordon Freeman de Half-Life premier du nom. Ainsi, on se retrouve avec un gros gilet pare-balles, muni d'une prise et d'un injecteur permettant au soldat de se brancher sur tous les terminaux de soins et d'énergie qu'il trouvera sur le site de Black Mesa.
La principale différence avec la combinaison orange de Freeman résidera dans la présence d'un intensificateur de lumière monté à la place de la lampe torche. Pour ceux qui connaissent un peu le dispositif, sachez que le rendu sur le jeu est d'un réalisme surprenant. Hop, j'appuie sur le bouton, le flash blanc de mise en route est accompagné par un doux sifflement ; le monde devient vert. Ça ressemble vraiment à ce qui se fait en vrai, mais, sans doute pour des raisons de jouabilité, le flash blanc qui accompagne chaque éclair de lumière, dû par exemple à une explosion, a été supprimé. Pour ceux qui ne savent pas à quoi ça ressemble, dites-vous que

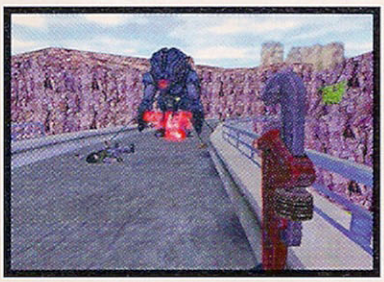
le résultat est tellement bon qu'on dirait que c'est presque un vrai. Tous les mouvements sont les mêmes. Après tout, il ne s'agit que d'un add-on. Cependant, le camp d'entraînement est suffisamment bien foutu et bien stressant pour faire une petite révision en règle du potentiel d'actions physiques qui nous sont offertes. Question habillage, on est plutôt gâtés. Tout se passe dans un camp de bidasses au son du clairon, et à l'appel des insultes des sergents instructeurs. C'est mieux en VO, mais ça reste très amusant en VF. Dans les nouveautés, il est à noter que l'on peu monter et se balancer aux cordes. Comme quoi, en cette fin d'année, on retrouve du Tarzan un peu partout.



Otis, le vigile... Ses commentaires sont plus vrais que nature, en se référant aux propos que l'on peut trouver dans ce corps de métier.

Théâtre des opérations

C'est chouette comme expression, parce qu'il y a le mot « théâtre » dedans, et que, généralement, ça veut dire qu'il va y avoir des drames. C'est plutôt le cas. Comme dans le Half-Life de base, on commence l'aventure à poil. C'est pas terrible, mais rien que d'essayer d'avoir la moindre petite arme ou munition devient une quête à part entière, et ça donne pas mal de sens à l'existence. À poil, donc. Après le crash de l'appareil qui nous amène en Black Mesa, on se réveille au côté des quelques savants encore en vie dans le centre de recherches, et donc on se retrouve vite à rechercher des secours sous les supplications fort légitimes de ces prestigieuses éminences grises qui n'ont jamais eu un fusil dans les mains. Rien que le début de l'aventure est alléchant ; on est vite amené à porter secours à une petite équipe de résistants avec les moyens du bord, c'est-à-dire une clef anglaise. Ainsi, on se retrouve au beau milieu du complexe, entouré de gens dépassés par les évènements, et qui ne comptent que sur vous pour les secourir. Reste à trouver les quelques radios laissées, dans le centre par les hommes de troupes, pour avoir du secours. Malheureusement pour les scientifiques, il s'avère que les ordres de missions seront distillés au compte-gouttes au Caporal Shepard, et que ceux-ci ressemblent plus à de la censure gouvernementale qu'à autre chose (si on peut appeler « censure gouvernementale » un interrogatoire musclé). Peu à peu, on s'apercevra de la véritable nature de la mission qui a été confiée au corps de Marine : trouver les survivants, les interroger, les évacuer, et s'ils ne sont pas tout à fait d'accord,







Le personnel de santé du centre peut lui aus administrer des soi



La conscience est clean : c'est les copains qui interrogent le personnel.

Jouer un Marine dans **Half-Life,** Le **pied !**



ne pas les évacuer, et les laisser légèrement morts. Évidemment, la présence des « étrangers » de la planète Xen ajoute pas mal d'ambiance, et à l'instar du Half-Life nature, quelques gros bras viennent amuser la galerie grâce à leurs talents spéciaux de massacreurs d'humains en grand nombre. Et comme on n'est jamais assez paranoïaque, il y a une foule d'autres rebondissements qui font ressembler la mission du Caporal Shepard à un piège machiavélique de ce très cher homme en noir.



Les « Black Ops » font une apparition très remarquée.

Soudain, ils moururent !

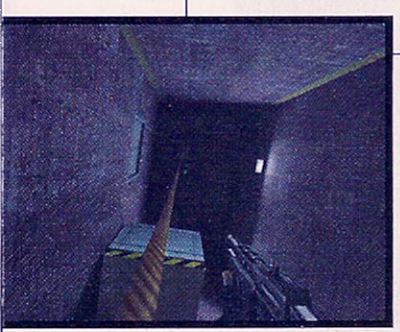
Et c'est pas les occasions qui manquent en matière de recevoir ou de donner la mort. Après tout, c'est notre lot à tous, mais au regard de ce qu'il se passe dans Opposing Force, on aurait préféré une piqûre. Pour commencer, c'est un centre de recherche Black Mesa bien délabré qu'on trouve dès le début de l'aventure. Pour mémoire, ce vaste complexe est parcouru par des milliers de kilomètres de câbles électriques de haute tension, des canalisations de produits radioactifs à perte de vue, des déchets biologiques douteux, des cuves d'acide de milliers de litres chacune, des rails électrifiés, des systèmes de sécurité réclamant justice, et d'autres quantités de trucs à filer une syncope à un élu écologiste. En soi, c'est plutôt une bonne nouvelle puisque ça donne pas mal de fil à retordre, et ça réclame un tant soit peu de jugeote, ce qui est plutôt positif pour un jeu de shoot. À la différence de Half-Life nature sans sucre, il n'est plus question de surprendre le joueur en faisant apparaître n'importe quel monstre descendant du plafond, ou encore de faire disparaître le plancher sous les pieds du joueur au moment où il s'y attendait le moins. Les développeurs de Gearbox savent très bien que le joueur est prévenu, puisqu'il a au moins la version de base du jeu s'il veut profiter de Opposing Force. Cette fois-ci, il n'est plus question de faire bondir qui que ce soit sur quelque chaise que ce soit. La pression est mise sur le stress. Quelle différence, me direz-vous ? Eh bien cette fois-ci, il n'y a pas de surprise passive. Cette fois, les événements arrivent de telle manière qu'il faut vraiment se bouger si l'on veut rester en vie. Il n'y a pas de monstre intempestif qui sort de sa cage comme un diable sort d'une boîte à malice, mais plutôt un cortège de situations périlleuses qui exigent du joueur une bonne capacité d'adaptation. C'est très manichéen : on se retrouve dans des salles où tout s'écroule autour de soi, et si on ne fait rien dans les plus brefs délais, la partie est perdue. Non seulement il faut rester calme, mais en plus, il faut être rapide.

Black Mesa est délabré, **parcouru** de déchets **biologiques** douteux et de **trucs à filer** une syncope **à un** élu **écologiste**.



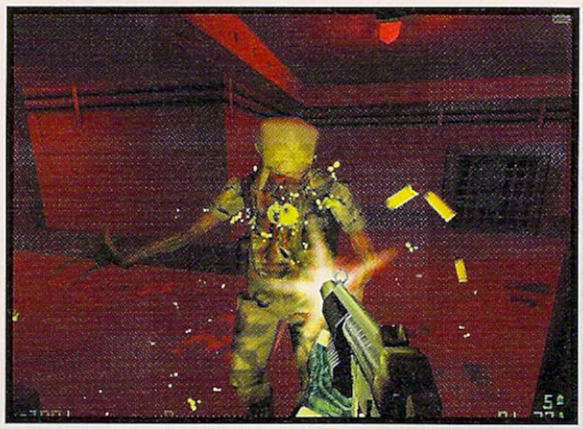


C'est le seul moment où l'on voit Gordon Freeman.



Oh ! Comme il est beau ton tentacule…

Certes, la mort n'arrive pas exclusivement par accident. Ainsi, il est possible de se retrouver à l'état de cadavre en faisant autre chose que glisser sur une savonnette placée malicieusement devant une baignoire d'acide nitrique. Comme précédemment, il est fortement question d'arrivée massive d'extraterrestres aux intentions pas très pacifiques, voire pas pacifiques du tout. Évidemment, il y a les sempiternels monstres mono-globuleux lanceurs d'éclairs, et les petits crabes beiges « PC » qui parasitent si bien les hommes et femmes du complexe pour en faire des zombis aux grandes griffes et à l'appétit féroce. Ça, question rencontre, on a droit à tout ce que Half-Life a su faire de pire en matière de diplomatie. Mais plus il y a de fous, plus on rit. Quelques petits nouveaux font une apparition remarquée. Des acariens de six mètres de long viennent sauter sur le joueur un peu trop



curieux, des autruches sans cou ni tête se servent de leurs moignons d'ailes pour découper le promeneur solitaire, des arachnides bipodes de deux mètres cinquante s'arment de cafards électriques pour tirer sur l'imprudent, et au décès du porteur, le cafard se met en tête d'achever le malheureux. Même les corps parasités par les crabes s'améliorent pour devenir plus gros, plus agressifs et plus voraces. Mais ceux-ci ne sont là que pour mettre en valeur les superstars. Un peu comme le poulpe dans le silo. Ainsi, nous trouvons disséminés de-ci, de-là, les tentacules sensibles à la musique de la grenade, un scolopendre à l'œil unique qui crache un faisceau laser haute puissance (très haute), ou encore un boss qui fait penser à un croisement entre un poulpe, un perroquet, et un cocker (gros, le cocker). Inutile de dire que l'I.A. est restée la même (commandos futés, aliens débiles. Mais moins débiles tout de même. Maintenant, ils se regroupent ou fuient). On a donc droit aux inévitables embuscades, et autres attaques en groupe et à la grenade s'il vous plaît. On remarquera au passage que maintenant, même les extraterrestres se servent de grenades (extraterrestres elles aussi), il n'y a



Le broyeur de déchets de la « Guerre des Étoiles » reprend du service !



Des nouveaux arrivants sont au programme. Ceux-ci sont très rapides, découpent bien, et tirent aussi des projectiles.

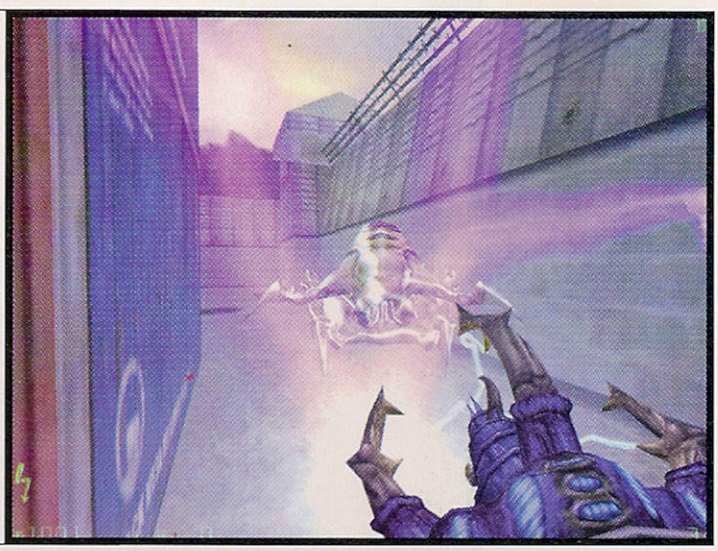


plus de respect. Théoriquement, ça donne du fil à retordre.
Tiens, à propos de fils à retordre et de nouveaux arrivants. Il y a une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne, c'est qu'effectivement, on peut retrouver ses petits camarades de l'armée pour se faire assister dans les épreuves qu'on rencontre. Le toubib fait une apparition très remarquée, le fantassin nous aide du mieux qu'il peut avec son fusil à pompe ou sa mitrailleuse, le sapeur enfonce les portes, et l'appuie-feu fait le ménage à l'aide de sa mitrailleuse minimi en moins de deux. Pour la mauvaise, on apprend ce que le mot « black Ops » veut dire. Et en soi, c'est l'un des rebondissements du scénar, nous apprenant que lorsque les Marines sont impuissants, on envoie les Natachas en cuir moulant pour les dessouder, accompagnées de leurs alter ego un peu plus couillus, puisque ce sont des hommes.

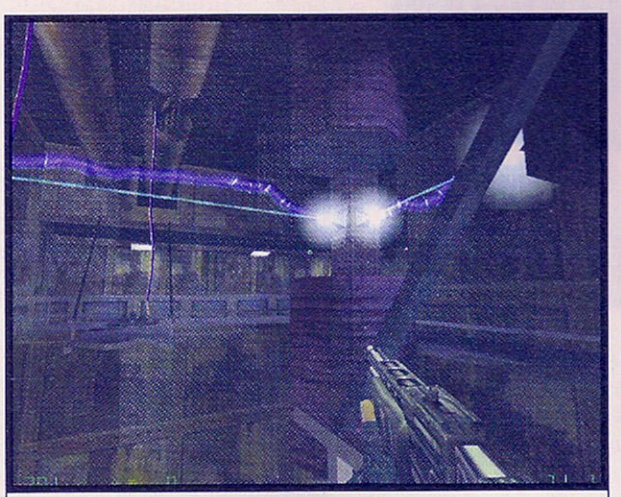
Marchand de pruneaux

À force de la recevoir, la mort, faut bien la rendre. On retrouve donc avec un certain plaisir tous ses anciens petits copains. Ainsi, l'ami Glock 17 sera toujours au côté, accompagné du fusil à pompe, qui tire toujours en rafale de deux cartouches lorsqu'on se sert de son tir secondaire, et le Heckler & Koch MP5 SD6 (le MP5 avec un silencieux à crosse repliable) sera toujours de la partie, histoire de faire danser les ennemis au son de son lance-grenades. On a la tristesse d'annoncer la disparition du magnum et du pied-de-biche, mais en retour, quelques nouveautés font leur entrée fracassante. Ainsi, la clef anglaise met toute sa lourdeur au service du défonçage de caisses ou de cons, et un couteau de commando participe par son élégant swing lorsqu'il tranche un peu de bidoche. Pour remplacer le magnum .357, un Desert Eagle muni d'une visée laser fait aussi une arrivée

Certains combats sont riches en effets visuels. C'est mieux quand on s'en sort.



remarquée. L'arbalète n'étant plus au goût du jour, un fusil de sniper la remplace, et sa balle de 7,62 ramollit les gens à une vitesse stupéfiante. Enfin, pour les grands enfants, la minimi en 5,56 nettoie l'entourage voisin plus vite que Monsieur Propre. Quelques surprises et expérimentations viennent agrémenter le tout. Le lance-mouches extraterrestre n'étant visible que sur les extraterrestres eux-mêmes, deux nouvelles armes « étrangères » ont été ajoutées à l'attirail. On a le cafard lance-foudre, qui vous attaque lorsqu'il se retrouve au sol, mais qui est très efficace, et le batracien chimique, qui envoie des boules de toxine redoutables, détruisant l'ennemi en le faisant exploser. Très drôle. Le centre de recherches ajoute à son inventaire une espèce de bazooka à failles temporelles, qui fait rentrer dans l'histoire la cible visée et son proche entourage après un petit temps de chauffe.
Tout cela est bien alléchant, et s'en servir à outrance est vivement conseillé. On attend avec impatience de voir ce que ça donnera en réseau.



Les sources d'éclairage ont subi des améliorations, rappelant un peu celles qu'on a pu croiser dans « Unreal ».





Fin ?

Et alors ?

C'est quand même un peu la grosse question. Tout ça, c'est bien beau, mais qu'est-ce que ça donne au niveau du vécu, ou de la moitié du vécu, si on respecte les souhaits des puristes, qui ne jureront que par le titre du jeu original, poils à la glande spinale ? L'ambiance étant assez différente, le jeu complète plutôt bien Half-Life, et question difficulté, même si c'est pas trop dur, il y a suffisamment d'épreuves diverses pour occuper le public. Au niveau du scénario, ça tient la route, et graphiquement, c'est à l'égal de la première partie jouée sous les traits de Gordon Freeman. Mais il y a comme des petits malaises. Oh, pas grand-chose, après tout, ça n'empêche pas de jouer, mais ça donne quand même à réfléchir à deux fois avant de se payer le jeu. Primo, la plupart des niveaux sont conçus comme des jumeaux des niveaux de Half-Life. Bien sûr, c'est différent physiquement, mais la plupart des problèmes que l'on a à résoudre sont beaucoup trop similaires à ceux déjà rencontrés. De plus, c'est trop redondant dans le sens où on aurait quand même attendu quelques décors. Ici, on retourne dans le centre de Black Mesa, avec quand même des endroits nouveaux à visiter, mais ça reste quand même Black Mesa. Certes, il y a quelques originalités, comme les scènes qu'on se tape dans l'obscurité, mais ça ne suffit pas. Quant à la planète Xen, on la voit seulement par deux fois ; dix minutes de séjour au grand maximum pour la première visite, et moins d'une minute trente pour la seconde... C'est quand même pas beaucoup. À propos de pas beaucoup, la durée de vie est proche du ridicule : on le termine en une journée, repas compris. Ok, certains d'entre nous diront que c'est un add-on, mais vendre l'add-on d'un jeu vieux d'un an à 249 F, c'est plus proche du foutage de gueule.

Pete Boule



Dans l'obscurité, la lampe torche est remplacée par l'intensificateur de lumière.



En Deux Mots

L'idée de faire une suite articulée autour des corps des Marines est séduisante. On passe de bons moments, et on regoûte avec délice à certaines situations plus stressantes les unes que les autres. Il est regrettable que ça se termine si vite en en eau de boudin de surcroît. Quant au prix, dans ces conditions, il est juste proche du scandale.

- + Jouer un Marine dans Half-Life
- + Le camp d'entrainement
- − La durée de vie, à chier
- − Le prix

89	91	83
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

PRO dj

COMPOSEZ, MIXEZ, ENREGISTREZ TOUS VOS STYLES DE MUSIQUES

RÉVOLUTIONNEZ LE MONDE DE LA MUSIQUE SUR CD-ROM

Techno

Dance

House

funk

Garage

Un nombre de pistes illimitées

pour une liberté musicale totale.

De nombreux filtres et effets

pour un résultat pro : Surround, echo, reverb, cut-off, quadriverb...



Un éditeur de sample

10 000 échantillons libres de droits

pour laisser libre cours à vos talents artistiques : Techno, funk, dance, garage, house, rap.

SCOR

Pour en savoir plus :

www.prodj1.com

TLC-Edusoft : 132, bd Camélinat 92247 Malakoff Cedex
www.tlc-edusoft.fr

MINDSCAPE® ENTERTAINMENT

Creatures 3 est la suite très attendue du hit de la simulation de vie artificielle. Avec un aspect « jeu d'exploration », cette fois-ci, C3 nous gratifie aussi d'un moteur graphique excellent.



Le terrarium des Norns, un endroit sûr jusqu'à ce que les monstres de la jungle déboulent.

98

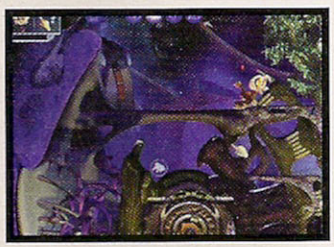
JOUABLE SUR PII 350, 128 MO RAM
ÉDITEUR SSI MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR CYBERLIFE G. B.
TEXTE ET VOIX EN VF
NBR DE JOUEURS 1



Creatures 3

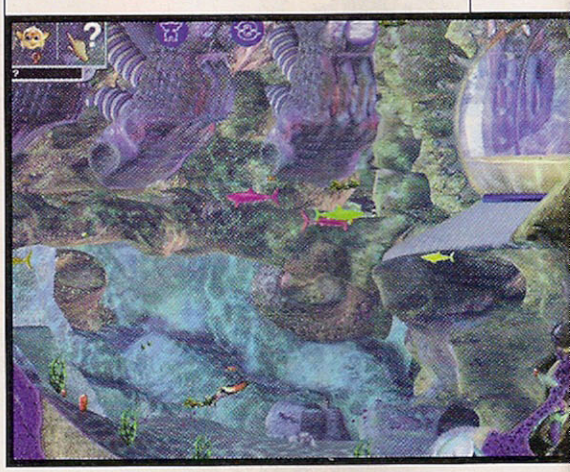
SIMULATION DE VIE ARTIFICIELLE POUR AMATEURS ET FANAS - PC CD-ROM

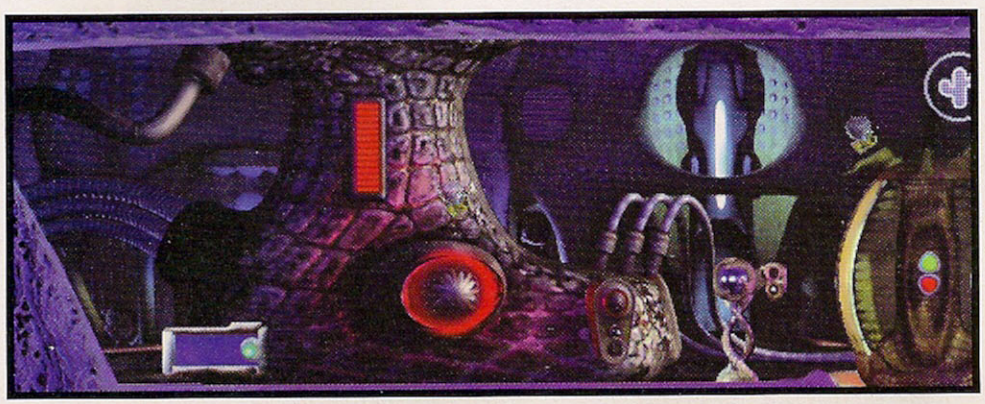




Après avoir été battus et brimés par mes soins dans Creatures premier du nom, puis transformés en demi-crabes dans le volet suivant, mes petits mutants préférés reprennent du service dans l'environnement le plus hostile qui soit : le vide interstellaire. Creatures 3 nous offre un tout nouveau moteur de jeu, mais cette fois-ci à la hauteur du thème qu'il propose. La naissance des bestioles se produit grâce à un distributeur d'œufs, placé près d'une couveuse. Celui-ci propose trois lignées de Norns de robes différentes. En partant de celles-ci et en s'aidant de l'hérédité, du hasard et de quelques coups de pieds au cul, les nouveau-nés présenteront des apparences très variables. On en a enfin terminé avec le système d'œufs sur disquettes, assez aléatoire et riche en bugs. Toutefois, les créatures pourront toujours s'exporter, dans le but de faire des échanges, et pourquoi pas de les vendre pour quelques centimes sur Ebay. Pour ceux que ça intéresse (et je sais qu'ils sont nombreux du côté de Clichy-la-Garenne), un œuf de Norn largué à l'état sauvage se comporte à peu près comme celui d'un alligator. En effet, le sexe de la créature qu'il contient sera déterminé par la température ambiante, elle-même en relation avec la saison. La grande nouvelle, c'est que ces charmants petits putois sont bien plus intelligents que dans les volets précédents. Ce n'est d'ailleurs pas le fruit du hasard : leur ADN a poussé en même temps que la puissance de nos Pentium, et les quelques brins d'ADN se sont transformés en une jolie ficelle assez longue. Cette fois-ci, ils nous offriront une palette d'émotions toutes nouvelles, tout en comblant certaines lacunes. L'une de celles-ci, parmi les plus énervantes, était que les Norns ne se souvenaient plus de tout le mal qu'on avait pu leur faire (nous-mêmes, ou tout autre individu mal intentionné), ou bien de la douleur que pouvait provoquer telle ou telle bêtise. La chose sera désormais impossible, puisque l'événement douloureux leur reviendra en flash-back au moment de mettre le doigt dans la machine à couper le jambon. Les autres améliorations du caractère peuvent sans doute

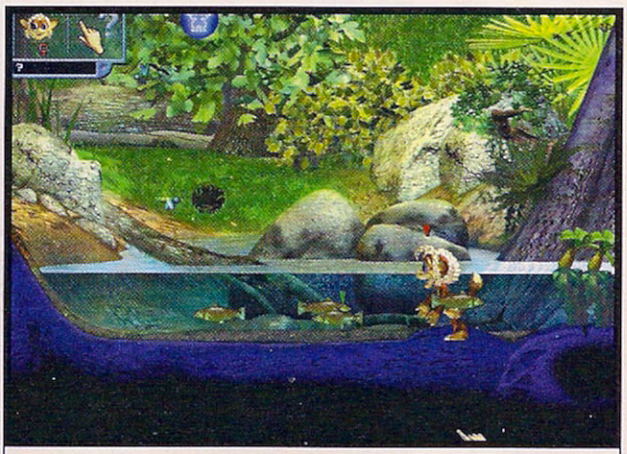
Quelques poissons affichent leur appartenance sexuelle en se parant de mille couleurs. Quel monde magique !





Des millions d'amis

Chose assez peu croyable, Creatures est l'un des jeux qui possèdent une des communautés virtuelles les plus développées. On trouve en effet plusieurs centaines de sites, avec dessus tout ce qu'on peut imaginer y trouver, comme des kits d'objets ou des lignées à télécharger, mais aussi des bases de données médicales pour faire face à leur gourmandise en passant par des cimetières virtuels délicieusement idiots. Un best of des sites amateurs est disponible sur ce lien : http://www.homecreatures.com/links.phtml



Zaza (c'est son nom) ne dédaigne pas aller se tremper le cul dans l'eau avec les gardons.



se résumer par leur plus grande dépendance vis-à-vis de vous dans les premières années de leur vie, et ce plus particulièrement si on les élève en enfants uniques, et donc gâtés.

Un monde en pleine mutation

Les dangers biologiques subsistent toujours, mais ici ils ne se résument pas aux Grendels. Les jungles et déserts recèlent bien des prédateurs : les Kobolds et Piranhas, pour ne citer qu'eux, pourront tuer toute entité vivante qui se présentera, en quelques instants. Aussi plus que jamais, il faudra éduquer les Norns à obéir au doigt et à l'œil et leur apprendre à fuir en maîtrisant leur nature curieuse. L'apprentissage de la vie se fera dans le terrarium de la nursery pour que tout se passe le mieux du monde. Ce n'est pas un hasard si on y trouve quelques recoins où il est possible de se barricader, histoire de ne pas se frotter trop vite au monde extérieur. Contrairement aux volets précédents, les créatures apprennent beaucoup plus vite devant l'ordinateur prévu à cet effet. Ce n'est peut-être pas un hasard, et toute cette assiduité est certainement due à la présence du distributeur de fromages à côté de l'outil pédagogique. Les mots et verbes que les créatures pourront acquérir sont beaucoup plus nombreux, cela aide considérablement à comprendre le sens de leurs phrases parfois tordues. Mieux encore, ils pourront aussi s'expliquer sur leurs émotions, et réclamer les choses eux-mêmes en cas de manques (carences alimentaires, douleurs). C'est bien plus intéressant que d'avoir à les surveiller avec des tas de graphes qui transforment mon PC en un terminal de courtier en Bourse. Les Norns les plus aventureux, qui oseront se hasarder dans les jungles épaisses, pourront



Grande nouveauté, une trousse (inventaire) dans laquelle on pourra fourrer les objets que l'on ramasse : ici, une méduse pour la soupe.

Creatures 3 apporte de nouveaux éléments, tels que des quêtes à accomplir **ou des énigmes** que l'on pourrait **rapprocher** du jeu d'aventure.



Borg, que j'ai nommé ainsi pour rendre hommage au tennisman, est intrigué par l'un des fruits empoisonnés du lieu.

aussi trouver des artefacts pour augmenter d'une façon incroyable leur intelligence et leur vocabulaire. Sans vouloir trop vous révéler de quoi il s'agit, sachez que cela a un rapport avec un film de Kubrick.

Le terrain du premier Creatures se situait entre le bac à sable et le labo scientifique. Celui du second ne présentait somme toute que bien peu de différences, excepté sa taille de terrain.

Le monde de Creatures 3 est radicalement différent. Il nous ramène quelques milliers d'années avant la première mouture, au moment où les Norns se trouvent sur une sorte de vaisseau spatial faisant office d'Arche de Noé. La navigation interstellaire n'est pas une chose facile pour des créatures dont l'élite frise le 10 de QI (QI estimé par quelques scientifiques s'étant intéressés au jeu). Bien heureusement, les systèmes internes sont entièrement automatisés, et l'endroit ressemble davantage à un immense terrarium, immense parce qu'au moins deux fois plus grand que le monde de Creatures 2. Loin d'être juste une simple collection d'environnements, chacun avec un climat et une écologie propres, le vaisseau recèle aussi des mystères et des endroits à explorer qui passionneront les Norns, si curieux

Bidouille ton Norn 3.0 !

Le jeu américain était à peine sorti, qu'un update faisait déjà son apparition. Il répare bien sûr quelques bugs très mineurs, mais il nous apprend aussi que l'une des maladies (de nombreuses bactéries existant dans l'air du vaisseau) que les Norns pouvaient attraper détruisait leur mécanisme de vieillissement, les rendant virtuellement immortels. http://www.creaturelabs.com/support/support_C3_update1.htm. Ce patch permet aussi l'ajout d'add-on et d'agents (objets et machines) développés par les passionnés. Tout le monde devrait récupérer cette chose diablement intéressante, mais pas vraiment officielle, qu'est l'éditeur génétique disponible au http://www.double.co.nz/creatures/, réservé à ceux qui aiment bidouiller les animaux et ce, quoi que bidouiller puisse vouloir dire. Des objets pour C3 sont d'ores et déjà disponibles au http://www.shee.demon.co.uk/

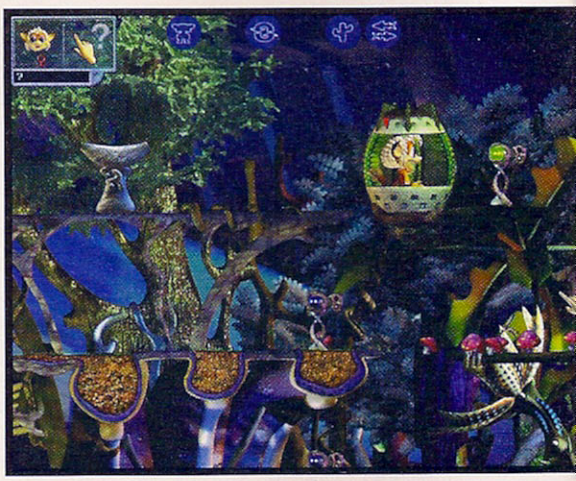
Œufs pourris

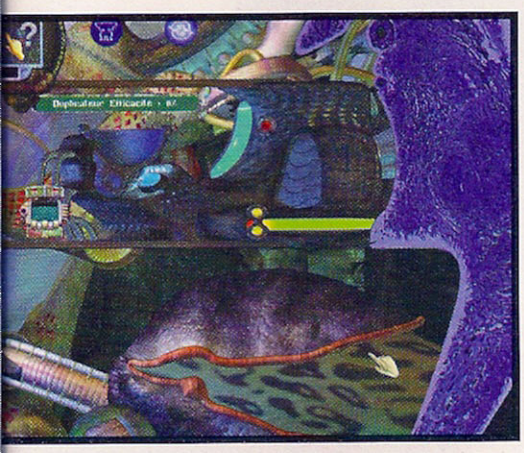
Je sais que je vais décevoir ou même choquer certains d'entre vous, mais je dois vous avouer que j'ai toujours été pour la sélection naturelle chez les Norns, voire pour l'application d'un certain eugénisme. En effet, la méthode (éprouvée) consistant à élever une portée de débiles légers pour de simples raisons sentimentales s'avère être toujours plus ou moins une perte de temps dans le monde de Creatures. D'ailleurs, même dans la vraie vie, j'en ai eu la preuve dans ma famille. Oui Nathalie, je parle bien de toi. Aussi, lorsqu'on s'aperçoit qu'un Norn a une tendance étrange à avoir des conversations interminables avec des tomates ou qu'il se met à embrasser des Grendels, il faut peut-être envisager de s'en débarrasser avant qu'il aille engrosser n'importe qui. Je ne peux bien sûr pas me mettre à votre place ou vous conseiller des moyens qui dépendent à la fois de votre émotivité et de votre charité. Sachez que le sas de décompression est un moyen quasiment sans douleur, et ce bien plus que les leçons de plongée parmi les piranhas ou l'injection létale de métaux lourds.



Zaza vient de découvrir les égouts du coin, et elle en est bien contente. Quelle vie !

de nature. On y distingue cinq parties distinctes : en gros une jungle, un désert, une nursery, un aquarium et une zone plus « technologique ». En plus de ces écosystèmes très éclectiques, on trouvera des portes ouvrant sur d'autres zones plus petites aux fonctions dissemblables. Les amateurs de mutations trouveront aussi leur compte dans ce nouveau chapitre. En effet, tous les acquis de Creatures 2 (la machine à croiser les espèces) sont présents dans le vaisseau spatial, mais cette fois-ci munis de bien plus de puissance ou de possibilités.





Nettoyage de printemps

Comme dit dans le bêta-test du mois dernier, la nouvelle mouture du jeu s'est enfin débarrassée de son mode fenêtré particulièrement imbitable et propre aux plantages en tout genre. Les trousses mises à la disposition du joueur ont disparu, pour laisser place à des machineries intégrées avec logique au vaisseau. C3 est donc presque exempt de bugs techniques et reste très fluide, même lorsqu'une douzaine de créatures « pensantes » se baladent à l'écran. On est ici bien loin du premier volet, où un seul Norn occupait à lui tout seul les deux tiers des ressources d'un P200, même si 128 mégas de Ram sont à conseiller pour profiter pleinement de la rapidité du produit. Pour continuer d'un point de vue technique, la résolution maximum est le 800x600, résolution assez faiblarde, mais offerte en revanche sur le mode 16 bits, rendant honneur à des graphismes plus chatoyants que jamais. Pour conclure, Creatures s'annonce, avec cette troisième mouture, comme le seul titre « sérieux » en matière d'I.A., qui soit à la disposition du public. Non seulement l'esprit dont est doté le Norn s'améliore de jour en jour, mais Creatures 3 apporte de nouveaux éléments, tels que des quêtes à accomplir ou des énigmes que l'on pourrait rapprocher du jeu d'aventure. À dire vrai, une seule chose m'a mis hors de moi : cet insupportable tutoiement que le jeu emploie pour nous prodiguer des explications.

Bob Arctor

Lego Technics

L'un des gros apports de cette version du jeu est certainement les possibilités offertes par les machines présentes sur le terrain. Celles-ci sont pour la plupart munies d'un port d'entrée et de sortie. Cela permet tout simplement de les relier entre elles comme un vulgaire kit de domotique. Les possibilités sont alors fort intéressantes. On peut par exemple relier un canon à un détecteur, que l'on peut régler sur l'odorat d'un Grendel. Ainsi, toute entité semblable s'approchant provoquera un tir mortel. Mieux encore, d'autres « power up » permettent d'augmenter les possibilités de chacune de ces machineries à l'infini, et même de définir des conditions logiques qu'on appliquera à leurs effets. Pour éviter que le jeu ne se transforme en collecte de composants, on pourra déposer - et même parfois trouver - les plans des engins que l'on a réussi à fabriquer, de façon à les produire en série dans le réplicateur.



En Deux Mots

INCONTESTABLEMENT, LE MEILLEUR D'UNE SÉRIE QUI VIENT ENFIN D'ATTEINDRE LA MATURITÉ TECHNOLOGIQUE. UN TOUT NOUVEAU MOTEUR GRAPHIQUE ET UNE INTELLIGENCE ACCRUE FONT DES CRÉATURES LES COMPAGNONS DE MES AVENTURES LES PLUS PERVERSES.

- ✚ Des putois bien plus futés
- ✚ Un moteur graphique assez excellent
- ✚ Un côté jeu d'exploration
- ➖ L'éditeur génétique n'est pas intégré dans le jeu de base

80	88	89
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

ACTIVISION

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 68 17 71
2,23F/mn.









Interstate 76, le jeu culte, rebondit dans les années 80. Les affreux de l'Amérique sont aux trousses de Taurus : flics, mafiosi, guerilleros et membres de la CIA en veulent à sa peau et à celle de son frère. Il a 40 voitures, hélicos et motos pour traverser l'Amérique. Ne perds pas tes flingues, Taurus, ce sont les meilleurs amis d'un Noir dans l'Amérique des dingues. Allez cours,Taurus, cours...

AVANT DE PRENDRE LA ROUTE,
IL FAUT TOUJOURS FAIRE LE PLEIN

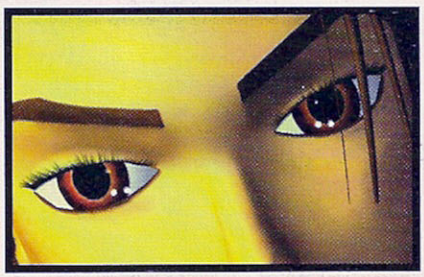
INTERSTATE '82

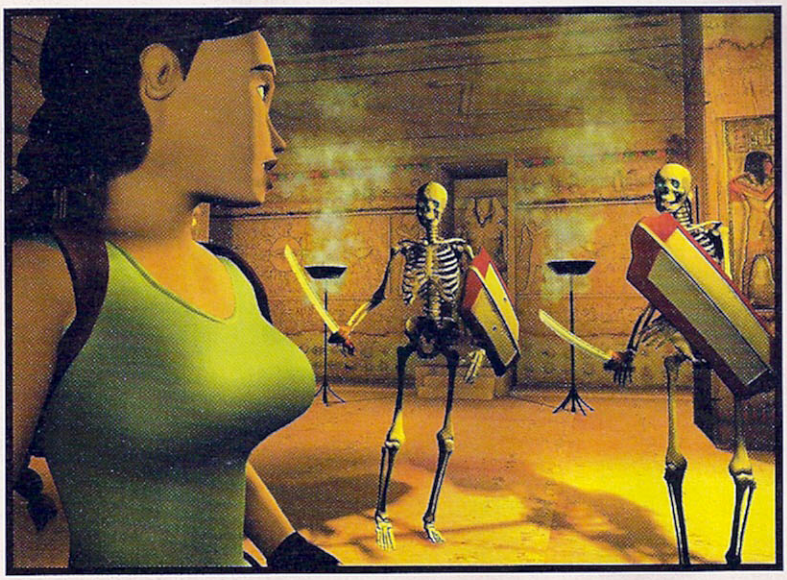
PC CD-ROM

ACTIVISION 25, rue Duguay 95100 Argenteuil - www.activision.com
Activision est une marque déposée, Interstate '76 et Interstate '82 sont des marques d'Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Tous droits réservés.
L'icône d'indice est une marque déposée d'Interactive Digital Software Association. Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leur propriétaire respectif.

Tomb Raider 4

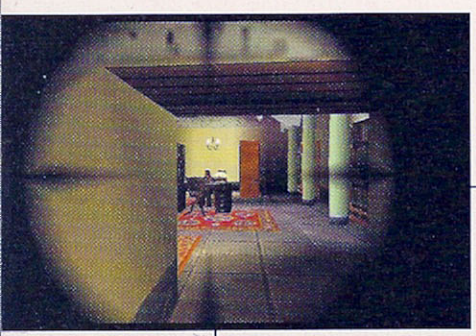
PLATE-FORME/ACTION POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM





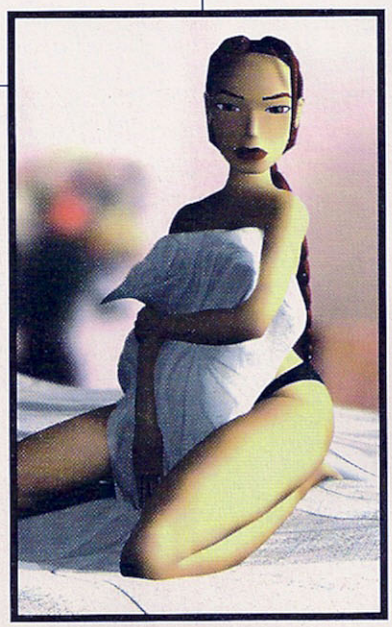
95/98 direct 3D

JOUABLE SUR **P250 MMX, CARTE 3D**
ÉDITEUR **EIDOS**
DÉVELOPPEUR **CORE DESIGN GB**
TEXTE ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1**





Voilà ce que l'on voit à travers le viseur laser : un léger zoom, et surtout, la perspective de tuer ses ennemis d'une balle dans la tête.



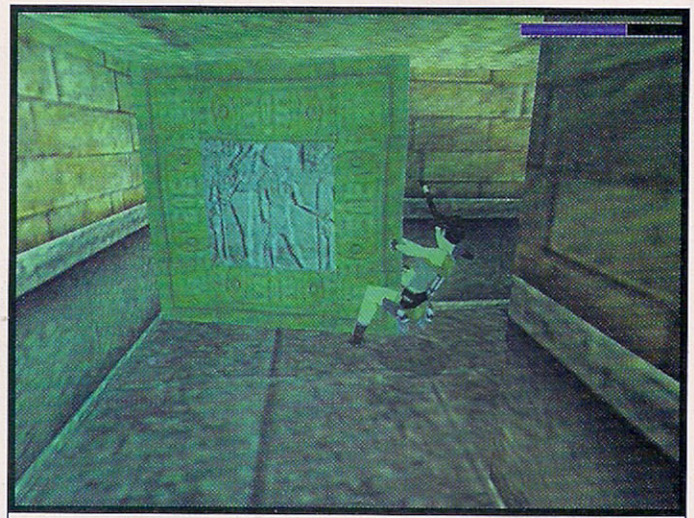
À moi la petite Lara ! Je vais en faire ma chose, la faire ramper, la faire couiner. À ma botte qu'elle est, la p'tite pin-up cybernétique. Raaaaaaaah ! À QUATRE PATTES, J'AI DIT !

J'ai une copine qui squatte chez moi en ce moment. Une vraie fille pas virtuelle, avec tout partout comme les vraies filles. Ça me change. On ne sort pas ensemble, elle habite juste chez moi. Alors évidemment, le soir, on s'emmerde un peu :
« On fout quoi, ce soir ? », qu'elle me demande.
« Moi je reste à la maison, j'ai Tomb Raider 4 à tester. »
« Tomb Raider ? ! Waow ! Génial ! J'adore Tomb Raider ! J'peux t'aider ? ! Dis j'peux t'aider ? ! Allez, sois sympa ! … j'peux jouer avec toi ? »
« OK OK, on va se faire la p'tite Lara à deux. Chuis certain qu'elle va aimer. »
Alors que je démarre l'ordinateur, je vois la copine s'exciter comme une puce, tout préparer pour qu'on ait à portée de main à boire et à manger et qu'on ait surtout pas à bouger de devant le clavier les 20 prochaines heures. Tout en s'activant, elle me raconte combien elle a aimé s'engloutir dans les précédents épisodes. Elle trouve quand même que les designers de Lara ont

abusé en lui faisant prendre toutes ces poses lascives. Je lui réponds, blasé : « Bah, c'est un jeu en vue de derrière… fallait bien qu'ils lui fassent un beau cul. » Elle me fait quand même remarquer que Lara n'arrête pas de ramper, l'arrière-train bien cambré, véritable appeau à sexes mâles, et que tout est prétexte pour qu'elle pousse ses petits gémissements de pucelle sur le chemin du vice. Elle me raconte aussi qu'un jour, elle a surpris trois gamines de 13 ans qui s'entraînaient à marcher comme Lara, à faire les mêmes pas de côté, à ramasser des objets à terre exactement comme Lara. À peine croyable ! Exit la Barbie. Les petites humaines d'aujourd'hui prennent pour modèle des polygones. Paraît même que c'est terrible pour draguer. Bref, ma pote n'en finissait pas de parler. Elle parlait, elle parlait et moi je réalisais pour la première fois combien les minettes aiment elles aussi Tomb Raider, et surtout son héroïne. Incroyable. Ce jeu excite autant les filles que les garçons. Installation brève et étonnamment légère. Tomb Raider 4 n'occupe que deux mégas sur le disque dur. Tout le reste se fait en accès sur le lecteur CD (accès fort discrets d'ailleurs). Le jeu commence, et immédiatement ma pote s'offusque :

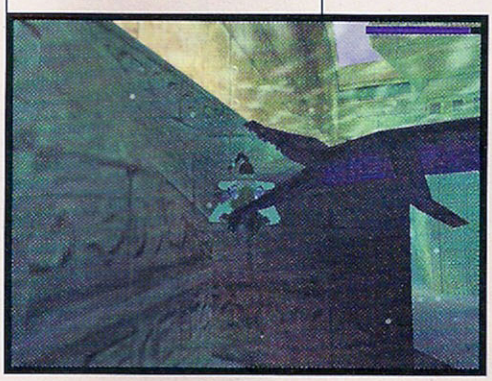
!!!teenfemale 16.jpg

- « Ouh là là… c'est inadmissible ça… » Effectivement, fallait oser : tout commence par un didacticiel qui met en scène Lara à 16 ans, coiffée avec des couettes de collégienne. Elle prend une petit voix d'ingénue dans des dialogues riches en sous-entendus : « Vous savez bien que je suis innocente», minaude la petite Lara à l'intention de son professeur. Un grognement bestial s'échappe de ma gorge ainsi qu'un commentaire bien cru que je vous épargnerai. Ça fait marrer ma copine qui ajoute : « Et dans quelques années, elle se tapera trois surfers à l'arrière de sa bagnole. » Passons. Son maître se nomme Verner Von Croy, le pauvre est plagié de pied en cape sur le méchant du premier Indiana Jones. Ceux qui ne connaissent pas Tomb Raider apprennent, au cours de ce didacticiel, à sauter en prenant de l'élan, ramper, attraper un objet, etc. Ça ne va pas très loin, et c'est dommage. Beaucoup d'actions importantes sont oubliées. Tant pis, les novices seront bons pour une lecture du manuel. Le maniement reste toujours un peu lourdaud à mon goût, et cela est principalement dû aux temps de latence obligatoires entre les actions : vous n'avez jamais remarqué que les bons joueurs de Tomb Raider observent toujours une infime pause entre chaque



Oui, alors sachez-le, ces machins sont systématiquement des portes. J'ai mis des plombes à le piger, et ça m'a fait perdre un temps fou…





Ce quatrième Tomb Raider a **un goût** de plat surgelé : celui **qu'on aime mais qui a toujours** la même saveur.

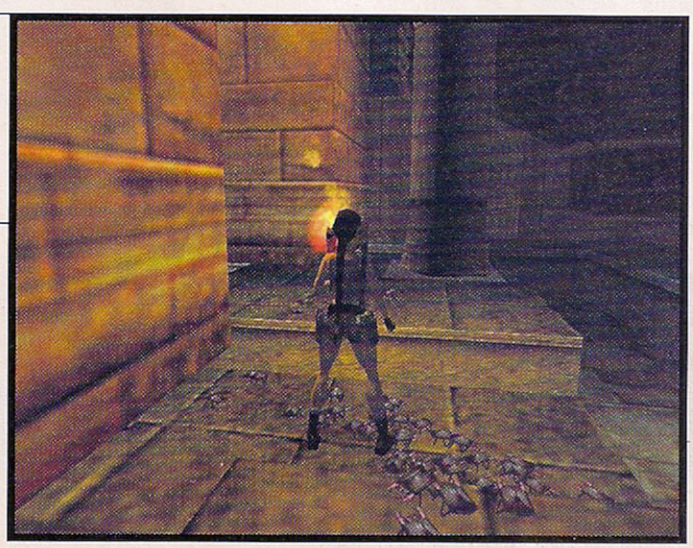
Les schizomobiles

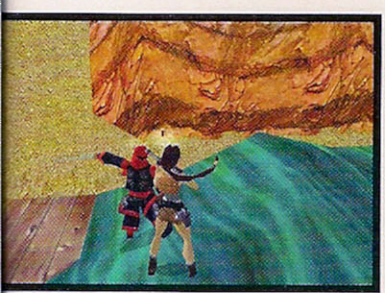
Les touches pour diriger les 2 véhicules (une jeep et une moto) sont totalement irrationnelles :
Touche « Action » pour accélérer,
Touche « Saut » pour freiner,
Touche « Sprint » pour enclencher la marche arrière,
Touche « Marcher » pour revenir en marche avant.
Et tout ça combiné avec « Bas » pour descendre du véhicule. C'est juste n'importe quoi, mais il y a une explication « évidemment ! » et elle me vient de mes collègues de Joypad : c'est pratique avec une manette PlayStation. Scandale ! Pourquoi ne pas avoir changé ça dans la version PC ?



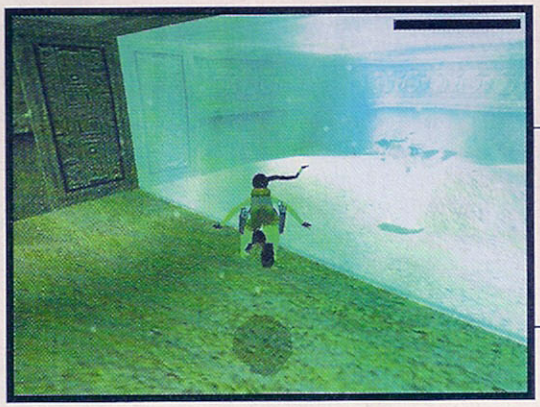


Alors eux, c'est l'horreur : des scarabées carnivores. La torche les éloigne un peu, mais vous serez vite obligé de la poser… Et à partir de cet instant précis, courez !





mouvement ? Il est vrai que si l'on enchaîne trop vite les commandes, le jeu en zappe la moitié. C'est d'ailleurs la principale cause de mortalité chez les débutants. Ce défaut est donc toujours présent, et j'en suis un peu déçu. Dans Tomb Raider 4 comme dans les précédents, le secret de la réussite sera donc encore une fois de prendre son temps, de garder son flegme. Ce tutorial est aussi l'occasion d'introduire l'histoire : son accent germanique le laissait présager, le vieux prof sera le méchant de l'épisode. Une jolie séquence cinématique ne tarde pas à s'afficher ; le prof se fait happer par un piège bien vicelard, et le ton « film de série B » est donné. Désormais, ces cinématiques vont carrément saucissonner le jeu et, à ma grande surprise, elles sont très distrayantes, agréables même. Ces films ne sont peut-être qu'une succession de clichés, mais ils sont longs, plutôt bien réalisés et d'une excellente définition. Incroyable ce qu'on peut caser dans un seul CD, de nos jours !







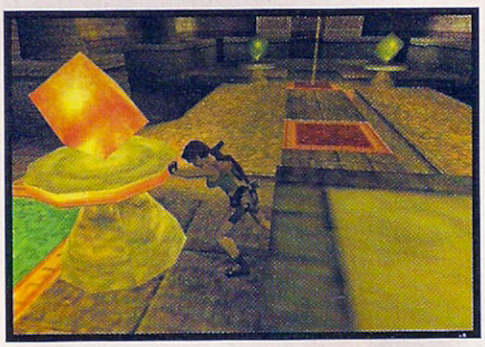
Un beau **voyage,** mais à la **condition** d'avoir à **portée** de main **une soluce** salvatrice.



Vous rencontrerez nombre de ces pièges à feu. Ils s'éteignent par intermittence ; actionnez vite le bouton qu'ils cachent.

Lara, conservatrice tendance rigide

Retour au présent. Lara est adulte. Elle a récupéré sa paire de seins et sa paire de flingues, le tout de beau calibre. Nous voici en Égypte ; nous plongeons aussitôt au cœur d'une pyramide. Les vieux réflexes me reviennent immédiatement, et alors que j'explore le tombeau de Seth, que je sautille à la recherche de passages aériens dissimulés, que je rampe dans des boyaux, que je trouve tel objet qu'il me faudra insérer plus loin pour ouvrir telle porte, je me rends bien compte que ce quatrième volet ne sera pas une révolution, loin de là. Je vous laisse en juger par la liste des nouveautés : deux véhicules, une jeep et une moto. Lara peut maintenant grimper à la corde et s'y balancer ; lorsqu'elle est agrippée au bord d'un truc, elle ne reste pas bloquée aux angles. Le harpon est avantageusement remplacé par une arbalète. Enfin, côté technique, nous avons droit à une simple remise à niveau : de nouvelles lumières dynamiques, du brouillard dynamique, des textures en Bump. C'est tout.
« Ils abusent, c'est toujours la même chose, leurs Tomb Raider… et file-moi les commandes, t'es nul. T'as même pas vu qu'il y avait une porte. »
Ce quatrième Tomb Raider a un goût de plat surgelé. Le goût de ce fameux plat, celui qu'on aime, celui que l'on choisit après avoir longuement hésité au rayon des surgelés.

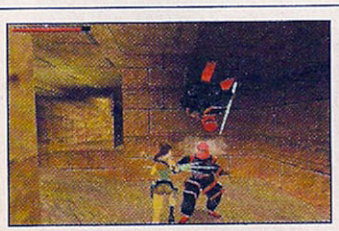


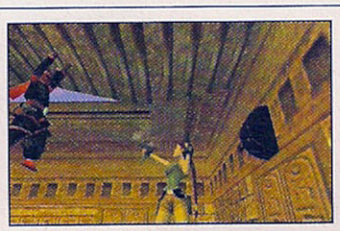


Je vous présente le jeu le plus débile du monde. Une sorte de jeu de l'oie navrant. Une des plus mauvaises énigmes de Tomb Raider 4. Dommage, c'était super joli !

De l'art de tuer les imbéciles

Les sbires vêtus de rouge et noir peuvent parer aux balles en faisant tournoyer leur lame. L'astuce, pour les buter, est de regarder ailleurs (ils avancent alors vers vous) puis de vite vous retourner vers eux pour les flinguer. Généralement, il est nécessaire de répéter la séquence une seconde fois. Malgré les promesses de Core Design, l'I.A. est toujours très sommaire. Un effort a été fait quant à leur manière de se déplacer (ils savent sauter d'une plate-forme à une autre, utiliser les échelles, etc.), mais ils restent de bien pauvres stratèges. Une astuce au passage : si vous utilisez la visée automatique alors que vous combattez plusieurs adversaires, quand un ennemi est mort, arrêtez de tirer, la visée se déplace automatiquement sur l'ennemi suivant. Si vous ne faites pas ça, vous continuerez à tirer sur un macchabée, et les munitions sont précieuses.







Méfiez-vous des tout petits sacs à dos !

C'est le gag récurrent de tous les Tomb Raider : Lara possède 45 clips de Uzi, 300 cartouches de chevrotine, des armes automatiques et bien d'autres surprises dans son tout petit sac de midinette. En l'occurrence, voici son attirail offensif dans ce quatrième volet :



La traditionnelle paire de flingues, façon John Woo.



Un fusil à pompe avec, cette fois, 2 types de munitions : normales (les rouges) et chevrotine (les bleues, assorties à son T-shirt).



Le revolver : bien plus puissant que de simples pistolets. Peut être associé à la visée laser.



L'arbalète qui remplace avantageusement le harpon des épisodes précédents. Trois types de carreaux : normaux, empoisonnés et explosifs (équivalents aux obus du lance-grenades).



La paire de Uzis. Encore une vieille connaissance. Réservez-la pour les ennemis les plus puissants ou en surnombre.



Le lance-grenades. Comme d'habitude, attention de ne pas être dans le rayon d'action de vos propres grenades. Trois types de charges : normale, super, ou assommante. Cette arme est l'unique moyen d'arriver à bout des squelettes avec une balle de revolver dans la tête tirée avec la visée laser.

On finit toujours par le racheter parce qu'on a peur des mauvaises surprises. Ce plat qui a toujours exactement le même goût.
Mon amie et moi nous battons maintenant pour passer au clavier : c'est gavant de regarder l'autre tourner en rond. Les niveaux sont assez complexes, voire confus, avec de très déstabilisants retours en arrière : il arrive souvent que l'on retourne dans un niveau visité par le passé pour y découvrir de nouveaux secrets.
Pour compliquer le tout, les zones à explorer sont immenses. Car si le jeu est toujours très linéaire, il est possible d'accéder à de très nombreuses salles dans lesquelles, pourtant, il n'y aura rien à faire avant longtemps. Ainsi, après des tentatives assez discutées pour grossir l'aspect « action » du jeu en augmentant le nombre d'ennemis et de phases de combat, ce quatrième volet en revient aux sources et privilégie l'exploration. Pourtant, je trouve qu'ils ont poussé le bouchon trop loin. Certains passages dissimulés sont presque introuvables. Il faut méticuleusement tout explorer, et souvent cela ne suffit pas. Alors on se retrouve à arpenter cent fois les mêmes lieux, à en avoir le tournis, tout ça pour découvrir, après des heures, un passage planqué en hauteur, visible uniquement quand on sautille. C'est, je trouve, une conception assez dépassée du jeu vidéo,



Les « flares » servent à vous éclairer dans le noir. Économisez-les et préférez vous illuminer avec le feu que crachent vos flingues (dont les munitions sont illimitées).

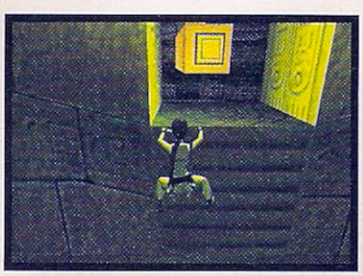


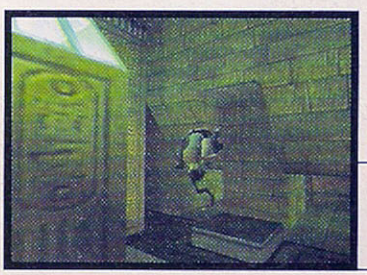
Il faut voir Lara plonger, nager, **sauter** de lianes en **lianes, se faire** attaquer par un **alligator ou** courser par un buffle. **C'est tripant.**

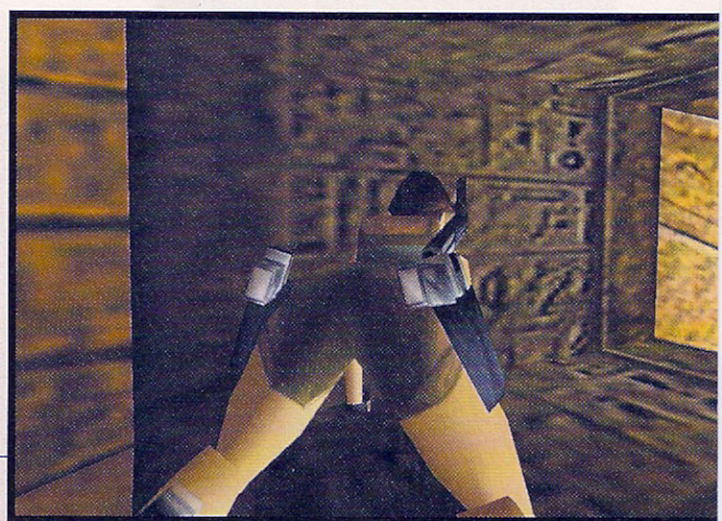
et c'est pour cette raison que je vous conseille, sans remords, de vous aider d'une soluce quand vous en aurez assez d'être bloqué. Même problème en ce qui concerne les énigmes. En revanche, côté gymnastique, pas de difficulté majeure.

Oui, ave les dents !

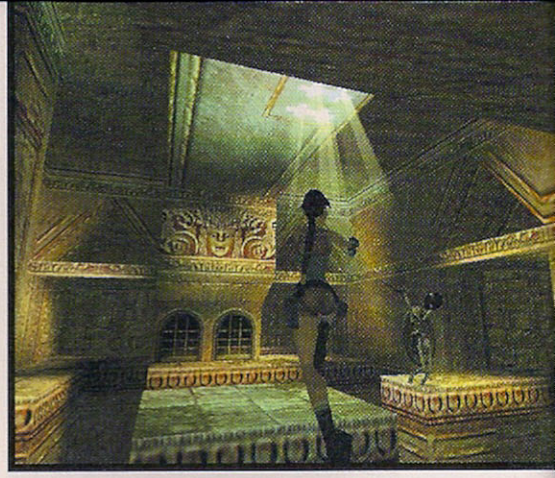
Vraiment super dur, ce jeu, mais aussi incroyablement long et vaste. Par contre, la difficulté, si elle est globalement croissante, suit une courbe chaotique. Un niveau avancé peut ne poser aucun problème jusqu'au moment atroce du blocage, face à une énigme à croquer son clavier de nerf. Pour nous détendre, jetons un coup d'œil au moteur graphique, légèrement amélioré. Sur mon PII 400 équipé d'une TNT2, je monte la résolution à 1024x740. J'active les options







Hum, belle fille !

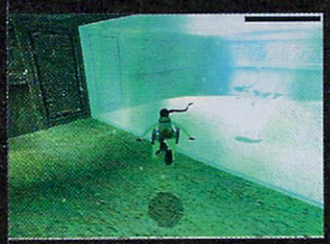


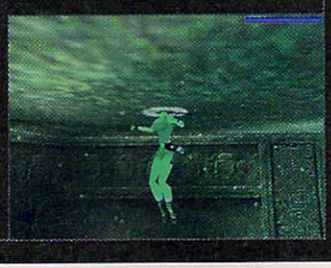
« bump mapping » (textures en relief) et « brouillard volumétrique ». Ça passe comme une lettre à la poste, et c'est même très joli. Rien de vraiment impressionnant cependant, surtout quand on a assisté au spectacle qu'offre Quake 3. Je fais remarquer les effets de brouillard à ma colocataire :
« Regarde comme c'est beau ! On voit la fumée de la torche. »
« Super ! Tu dis ça pour détourner l'attention, parce qu'on est bloqués depuis deux jours. »
Elle a raison. On est bloqués et je jette l'éponge. J'estime qu'un joueur moyen aura besoin au minimum d'une centaine d'heures pour arriver seul à bout de ce cauchemar. Alors qu'en penser ? C'est très long. Pas de doute, à ce niveau, on en a pour son argent. Mais je trouve que c'est manquer de respect vis-à-vis du joueur que de le mettre face à des énigmes introuvables, à moins de tourner en rond des heures et des heures durant. L'ambiance marche toujours très bien, servie par une esthétique générale, une bande sonore et des éclairages excellents. Il faut voir Lara plonger, nager, sauter de liane en liane, se faire attaquer par un alligator ou courser par un buffle. C'est tripant. Les combats sont un peu décevants, surtout à cause de l'I.A. qui n'a pas beaucoup évolué dans ce sens. Si les ennemis savent bien mieux se déplacer dans cet environnement complexe, fait d'échelles et de plates-formes, ils restent des adversaires stupides. Les puzzles sont inégaux. Certains donnent du plaisir à se creuser la cervelle, mais d'autres sont ratés du tout au tout, comme ce jeu de l'oie idiot, aussi mal expliqué que présenté. Bref, je vous le répète, Tomb Raider 4 peut être un beau voyage, mais attendez-vous à rester bloqué de longs moments. Voilà la suite de Tomb Raider (1), ce qui est une bonne chose. Mais avoir attendu quatre ans tempère un peu l'enthousiasme.

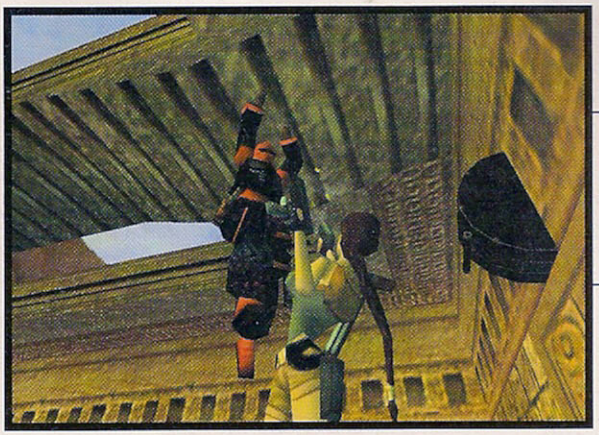
monsieur pomme de terre

À s'arracher les cheveux avec les dents

On pénètre dans une salle immergée avec une vingtaine de secondes d'espérance de vie avant de crever asphyxié. Il n'y a là qu'un miroir dans lequel se reflète un passage secret, invisible autrement. L'énigme est classique, je vous le concède, au point que j'y ai pensé, que j'ai cherché dans le reflet une porte de sortie... Mais le passage, même s'il est effectivement visible dans le miroir, est vraiment beaucoup trop discret et du coup presque introuvable. J'ai donc abandonné cette idée qui était pourtant la bonne, et suis resté bloqué là une bonne heure, à loader, mourir et reloader mille fois. Nous sommes très loin de ma conception du mot « distrayant ».

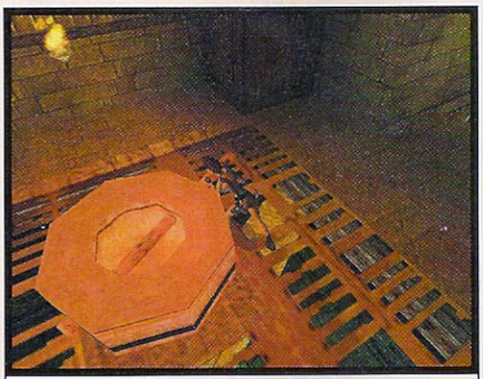






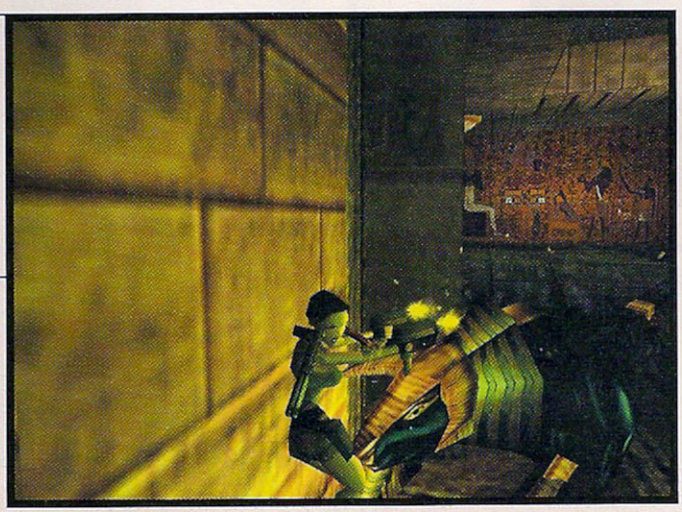






Encore une énigme très vicelarde : on fait ici tourner des roues qui changent la direction des ponts. De nombreux (et laborieux) allers et retours sont nécessaires pour atteindre votre but. Quand on a trouvé la bonne combinaison, ça n'est même pas signalé par un bruitage. Un cauchemar !

Ne perdez pas de temps comme moi : ce buffle est invulnérable, il n'y a qu'à courir. Plus tard, faites-le se fracasser dans des boutons qu'il est le seul à pouvoir actionner (une énigme fort introuvable d'ailleurs).



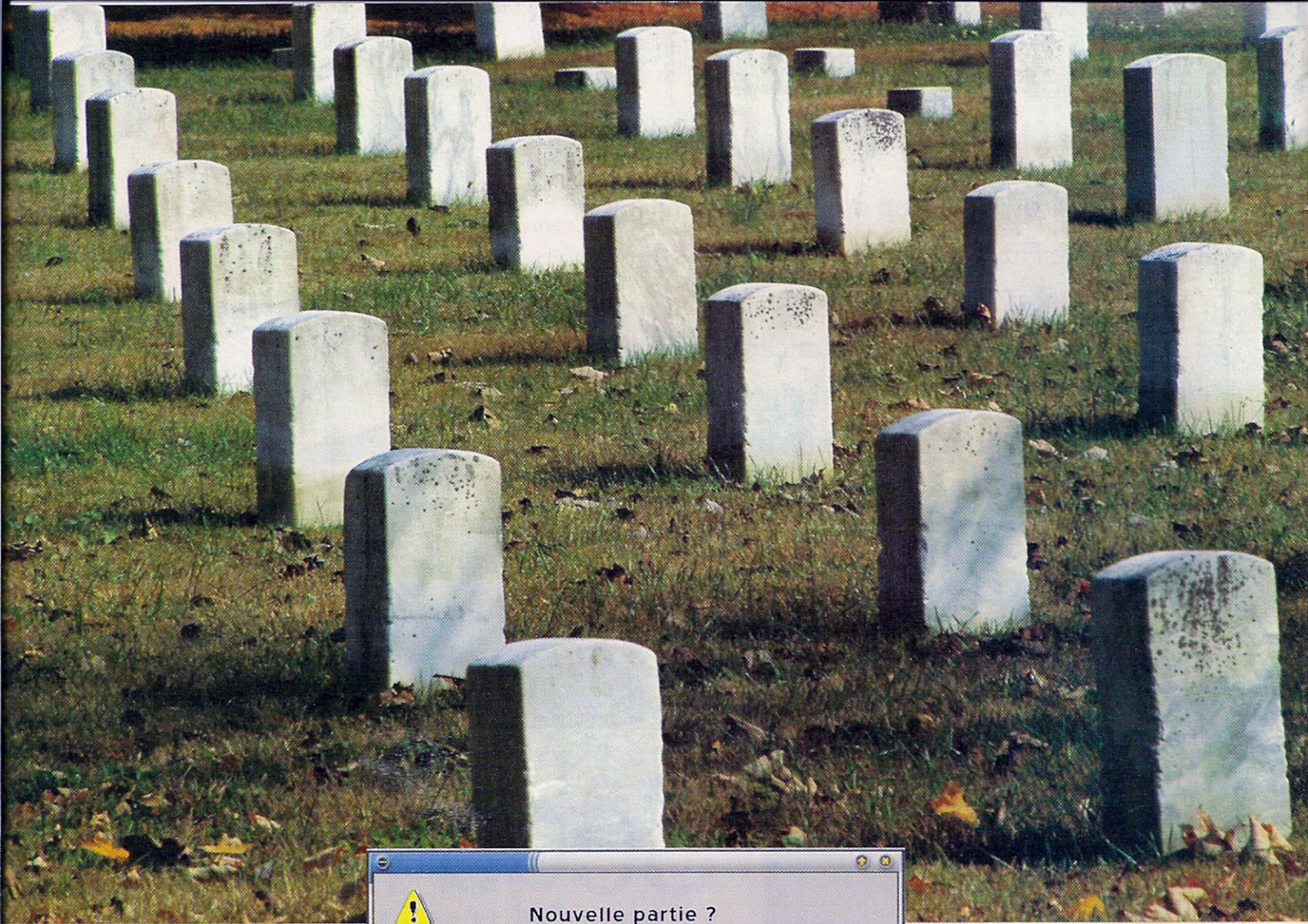


En Deux Mots

Presque rien de nouveau dans ce Tomb Raider de plus. Ce quatrième épisode se veut dans l'esprit du premier et s'oriente donc radicalement vers l'exploration et la résolution de puzzles. Les niveaux, très vastes, rendent l'exploration fastidieuse. Les puzzles sont inégaux. On aime se perdre dans ces magnifiques décors, aux commandes de cette superbe poupée, mais on aimerait plus souvent s'y retrouver. Pour un joueur moyen, une soluce sera malheureusement nécessaire pour pleinement apprécier le jeu..

- + C'est beau, ça bouge bien, c'est fluide
- + Lara Croft... quelle géniale poupée !
- − Certains passages et énigmes introuvables
- − Tellement peu de nouveautés !

80	85	85
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Réunir des joueurs du monde entier au même endroit, c'est encore **possible.**

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

Stratégie en temps réel	Simulation	Course	Sport	Action
AGE OF EMPIRES II, AGE OF KINGS *	COMBAT FLIGHT SIMULATOR*	MIDTOWN MADNESS*	MOTOCROSS MADNESS*	UNREAL TOURNAMENT *

* Hors coût des communications téléphoniques en tarification locale en France métropolitaine. Microsoft, Age of Empires, Combat Flight Simulator, Midtown Madness et Motocross Madness sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Unreal Tournament est une marque déposée de GT Interactive Software

EUROSPACE

une seule adresse : www.zonejeux.com

MULTIJOUEURS	
Réseau Local	4
Modem Direct	oui
Internet IP	4

Jouable sur Pentium II 300 64 Mo disque libre Carte 3D
Éditeur Sega Développeur Empire Software GB
Texte et voix VF Nbre de joueurs 4

Si Rally 2000 est bien trop dur pour vous, et que votre Fiat Uno 1,2 l rabaissée, pot sport et jantes 16 pouces, ne vous suffit plus, il ne vous reste plus qu'à lancer Sega Rally 2. C'est facile à jouer, c'est plutôt joli à regarder, bref, nous avons là un bon jeu Dreamcast, qui, de plus, a le bon goût d'être encore mieux sur PC. Alors là, je dis bravo.

joystick 110





Sega Rally 2

ARCADE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Avouez-le, vous en avez chié grave avec Rally 2000, hein ? Faut être concentré, avoir un pilotage coulé, bien écouter ce que vous dit le copilote… bref, faut se la jouer pro du pot. Manque de bol, vous, votre truc, c'est plutôt de rouler comme une tanche. Bah c'est pas une tare, tout le monde a le droit d'aimer les jeux de bourr… Enfin les jeux venant de chez les gens d'en face, les consoleux. Arg, quelle médisance, et gratuite en plus ! C'est vrai ça, il n'y pas que des jeux de merde sur console. Nan je déconne bien sûr, d'ailleurs j'ai moi-même une Master System à la maison, et j'en suis très content. Si, si, suffit de mettre un peu de viande pourrie à l'intérieur, et ça fait un piège à cafards sensas (NDRC : Pour les insultes, envoyez-les directement à fishbone@joystick.fr). Bon, tout ça pour dire que cette adaptation de Sega Rally 2 est sacrément bien foutue, et je m'en vais de ce pas vous expliquer pourquoi. Commençons par les présentations d'usage. Alors à ma droite, il y a vous, et à ma gauche, un jeu de caisses composé de 17 courses (sans compter les circuits cachés) et de 18 bagnoles. Au total, cela représente 6, oui madame, pas 5, ni 4, mais bien 6 environnements différents à parcourir de long en long. Oui, en large, ne comptez pas trop dessus, le hors-piste n'est pas inscrit au programme. Et j'ajoute que si vous achetez le soft dans les cinq minutes et que vous dites le mot magique « ouah-ouah », nos hôtesses seront heureuses de vous offrir une fantastique cuillère à huîtres, idéale en ces périodes de fêtes. Oui madame.

Janvier, le mois de la cuillère à huîtres

Plusieurs modes de jeu sont à votre disposition : les modes arcade, 10 Year Championship, contre la montre, 2 joueurs et réseau. Bon, pas la peine de rentrer dans des détails chiants, après tout nous n'avons que deux pages, suffit de savoir qu'il faut passer des checkpoints à temps pour passer au stage suivant. Le reste n'est que broutilles et crottes de hamster jovial. Ah si, faut quand même signaler que le mode 2 joueurs splitte l'écran horizontalement, et que pour une fois cela tourne très bien. En fait, cela m'amène à vous parler de la réalisation, qui est vraiment à la hauteur de ce que l'on attend d'une conversion. Ça speede, ça clippe à peine, c'est fluide, et ce qui fait d'autant plus plaisir, c'est que ces saloperies de ralentissements auxquels nous avions eu droit sur la Dreamcast et la lenteur d'animation de la borne d'arcade ont disparu. En fait, il subsiste un petit freeze en début de partie, ensuite, c'est le calme plat. Faut quand même préciser que la résolution maxi n'atteint que le 800*600, ce qui est un peu low-tech de nos jours. Mais à la limite, on préfère ça à un truc qui rame en 1024. En ce qui concerne les effets spéciaux, nous avons droit à la transparence des vitres, à la boue ou à la neige qui se dépose progressivement sur la carrosserie, à la réflexion du ciel (toujours sur les



L'hélico, l'élément indispensable pour toute animation d'ambiance qui se respecte.

vitres), à la boue ou à la neige qui s'échappent des pneus (pas terrible l'effet, d'ailleurs), hop on reprend sa respiration, aux flammes qui s'échappent du pot d'échappement, à diverses animations d'ambiance (genre des spectateurs qui se poussent au moment où vous allez les écraser, ou le sempiternel hélico qui volette de temps à autres), et enfin à la météo. Le tout tient la route, ce qui est plutôt normal pour un jeu de caisses. Seul l'éclairage de la piste durant les étapes de nuit est foireux, car non seulement on n'y voit que dalle, mais en plus la zone d'éclairage n'est pas crédible pour un zourglack (2 francs en Zourglain)... (Le Zourglain est la monnaie sur Zourgloub)... (Zourgloub est une pl... bon laissez tomber).





Février, le mois du couteau à poulpe

C'est vrai, on n'y pense pas souvent, mais c'est vachement important un bon couteau à poulpe, surtout quand on a du poulpe à dîner... Mais bon bref. Du point de vue du graphisque, c'est également du bon boulot, graphisquement parlant. Bon, ok, ça n'a rien à voir avec ce que nous proposait Rally 2000, ce n'est pas du tout le même trip. Ici, on met rarement plus d'une minute trente pour boucler un circuit, et ces derniers sont gavés de végétation, de bâtiments, de montagnes, de tunnels, de spectateurs... Certes, ils ne sont pas d'une extrême complexité détaillistique (oui bon...), mais ils remplissent parfaitement leur rôle de garniture affriolante. Les voitures sont de la même façon moyennement détaillées (on distingue vaguement la roue de secours à l'arrière de la caisse), mais le bon goût de leur design permet à la sauce de prendre sans problème. Comme il s'agit d'un jeu de bour... enfin d'arcade quoi, oubliez toute gestion des dégâts et autres accidents. Les collisions n'ont d'autres conséquences que de vous ralentir. Pas de pannes, pas de carrosserie qui se déforme, pas de tonneaux. Ici, on est chez Segaland, le pays où les voitures ne crèvent jamais. Par contre, on notera la présence étonnante - pour ne pas



Je sais pas vous, mais moi je trouve ça plutôt chouettos.

dire superflue - de tout un tas de réglages (pneus, suspensions, freinage, boîte de vitesse, etc.). Vous pourrez ainsi mettre légèrement les mains de le cambouis, mais franchement, je n'en vois pas trop l'intérêt. Enfin, c'est vous qui voyez.



Mars, l'année de la fourchette à gambas

Ce n'est pas faux, on l'oublie souvent, mais c'est vachement important une bonne fourchette à gambas, surtout quand on a de la quiche à dîner... heu... merde, j'ai sauté un paragraphe, là, normalement, le shaker à quiche, c'était pour le prochain intertitre. Bon bah faites comme si, surtout qu'il n'y en aura pas d'autres, d'intertitre. Nous allons donc terminer ce test par ce qui est finalement le plus important, le gameplay. Et il est très bon, le gameplay. Voui voui voui. La voiture est très facile à piloter, tout du moins une fois que l'on maîtrise la glisse. Car ici le maître mot n'est pas le réalisme, mais la glisse. La voiture dérape dans tous les sens, et toute la difficulté consiste à contrôler les travers afin de perdre un minimum de temps. Vous êtes prévenu, ne vous attendez pas à autre chose. Certains trouvent ça lourd, genre Ta Race le lourd, mais moi j'aime. Il se trouve que la conduite au clavier est pour une fois bien plus facile que celle au volant, bien que le soft gère le feedback.
En résumé, Sega Rally 2 est une très bonne conversion, pour peu qu'on le prenne pour ce qu'il est : un jeu d'arcade facile d'accès, pas bégueule, bien programmé et surtout pas preneur de tête.

Fishbone



Les collisions sont justes bonnes à vous faire ralentir : pannes et accidents ne sont pas au programme.



En Deux Mots

UNE TRÈS BONNE CONVERSION, QUI DE PLUS ÉLIMINE AU PASSAGE LES DÉFAUTS DE LA VERSION DREAMCAST ET ARCADE. IDÉAL POUR CEUX QUI VEULENT UN SOFT FACILE D'ACCÈS ET BIEN PROGRAMMÉ.

- + De la bonne arcade facile d'accès
- + Une bonne conversion
- − La gestion du volant
- − Un manque de variété dans les vues

84	86	85
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





Quand même, ça n'a pas dû être facile de modéliser ce héros en 3D, tout mou et flageolant de partout. Le résultat est pourtant convaincant : il ressemble à s'y méprendre à un ver de terre bodybuildé en combinaison de l'espace.



Drôles, stupides, terriblement difficiles et excellents. C'étaient les deux premiers Earthworm Jim. Ce troisième volet s'inscrit dans leur continuité, à une exception près : il n'est pas excellent.

Earthworm Jim

PLATE-FORME 3D POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM



Je ne saurais trop vous dire s'il s'agit d'une grenouille ou d'une glaire articulée, mais ce personnage vous donne de précieux conseils.



Earthworm Jim a sept ans. Découvrir les aventures parfaitement imbéciles de ce ver de terre parvenu à la conscience suite à l'ingestion de déchets nucléaires, fut un genre de révélation. Jim le ver de terre avait tout pour plaire : une longue tête molle et un gros flingue. Sa tête, il la faisait tournoyer à la manière d'une pale d'hélicoptère pour voleter. Il l'utilisait aussi à la manière d'un fouet et d'un grappin. C'était un programme d'une drôlerie rare, mais également un grand jeu de plate-forme, bourré d'inventions, très long, difficile et technique. Le second volet était très réussi lui aussi. Alors autant vous dire que j'attendais beaucoup d'Earthworm Jim 3D. Mais le passage à la troisième dimension est plutôt raté. Earthworm Jim n'est pas le premier jeu à se péter la gueule devant cet obstacle, et c'est toujours la même technique qui pose problème : celle de la maîtrise de la caméra.



95/98

JOUABLE SUR PII 300, CARTE 3D
ÉDITEUR ACCLAIM DÉVELOPPEUR VIS INTERACTIVE USA
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

Débile au-delà de toute mesure

Jim va mal. Il s'est pris une vache sur la tête. Ce traumatisme risque carrément de le faire passer de vie à trépas, et alors que le jeu commence, nous voici dans le cerveau du ver de terre. Jim se trouve dans un coma profond et lutte contre la mort. Et nous sommes aux commandes de ce qui reste de son ego, évoluant dans les différentes strates de son cerveau. En nous baladant, nous passons devant son nerf optique et voyons à travers son œil un médecin inquiet, se penchant à son chevet. Pour sauver Jim, il faudra récolter des billes et des pis de vache. Parfait. Tout cela est parfaitement crétin. Nous sommes bien dans un Earthworm Jim. Un premier passage un peu délicat résolu (il faut récupérer le slip d'un général vache que des poules rebelles lui ont volé) est récompensé par un très esthétique lancer de frigos dans l'espace. Parfait. C'est décidément débile. C'est drôle. Parfait. Les personnages bougent bien. La bande son est totalement excentrique et nous inflige aussi bien de l'accordéon musette que du hard core dégueulatoire. Idem pour les décors, qui vont du pire du mauvais goût campagnard à la bizarrerie totale et psychédélique. Mais d'entrée de jeu, le joueur est offusqué par la nullité de la caméra. Elle est trop proche du personnage et du coup, on ne voit pas assez loin devant nous. Pire, elle ne suit que rarement l'action. Elle peut carrément vous « filmer » de face. Impossible alors de deviner où vous vous dirigez. Et ce genre de fantaisie lui prend même en plein dans des séquences très techniques du genre enchaînement de sauts au micropoil près. C'est idiot. Vous ne voyez pas non plus où vous sautez. C'est d'autant plus énervant que, alors que vous plantez à cause de cette faiblesse du jeu, celui-ci ne se prive pas, pour bien se foutre de votre gueule, d'un « vous êtes intelligent comme du Gorgonzola ». À cela, je réponds hors de moi : « Votre caméraman a fumé du parmesan. » Toujours à cause de cette maudite caméra, on se perd très souvent. Et les décors ne sont pas là pour nous aider ; ils se ressemblent (en tout cas dans un même niveau) et il arrive très souvent que l'on revienne sur ses pas sans même s'en rendre compte. Et pour couronner le tout, le jeu est incroyablement difficile. Alors que dire ? Que c'est drôle, très drôle même. Que c'est plutôt joli. Qu'il y a une vraie ambiance, dans laquelle on s'implique, aussi stupide soit-elle. Que les faiblesses de la caméra ne rendent pas le soft injouable, mais juste plus dur encore. Qu'elles ternissent, certes, le plaisir de jouer, mais qu'il en reste tout de même quelque chose. Que c'est un jeu partiellement raté. Que c'est dommage. Voilà. C'est dommage.

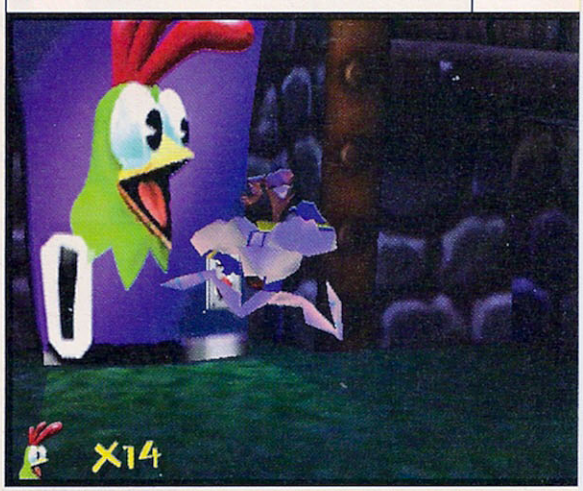
monsieur pommE de terrE



Et c'est là que les Athéniens se firent mal aux mains. Voici le premier passage vraiment très difficile du jeu, où vous êtes aux commandes d'un cochon à moteur lancé dans une course de hors-bord avec votre arc ennemi. Il faut ramasser 100 billes en concurrence avec lui. Croyez-moi, c'est un enfer. Vingt minutes à s'arracher les cheveux pour les excellents joueurs. Et pour les joueurs moyens... au moins quatre heures.



Exact ! Il s'agit bien d'un distributeur de poulets, vous l'aviez tous deviné. (C'était facile...)





Comme les vaches peuvent être fascinantes, parfois !

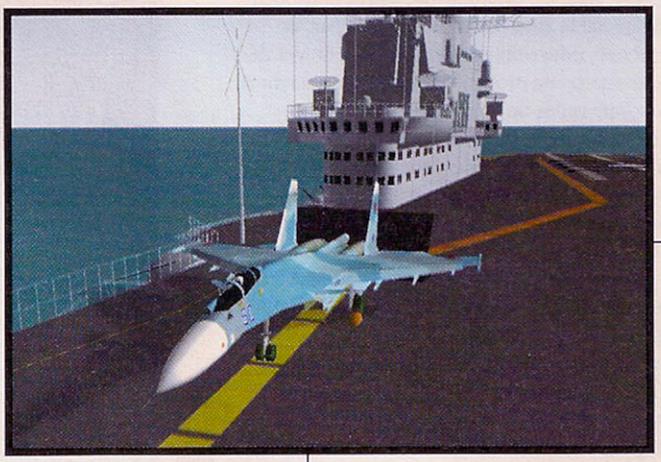
En Deux Mots

ENCORE UN GRAND JEU DE PLATE-FORME QUI A RATÉ SON PASSAGE À LA 3D. ET C'EST TOUJOURS LE MÊME PLANTAGE : LA CAMÉRA NE SUIT PAS L'ACTION. BEN OUI, EN 2D, C'ÉTAIT TOUT BÊTE, IL SUFFISAIT DE FAIRE « SCROLLER » LE DÉCOR EN GARDANT LE HÉROS AU CENTRE. EN 3D, C'EST BEAUCOUP PLUS COMPLIQUÉ. MAIS EARTHWORM JIM RESTE UN JEU TRÈS ORIGINAL. CETTE CAMÉRA MALADROITE GÂCHE BEAUCOUP, MAIS PAS TOUT.

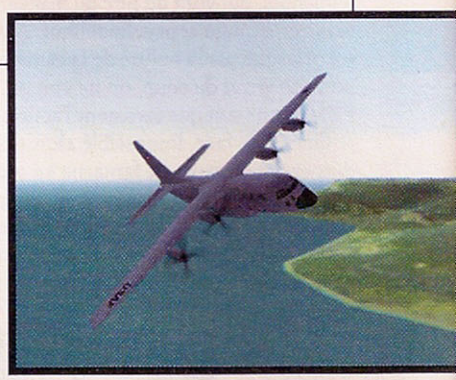
- **+** Encore de très beaux lancers de vaches
- **+** Un scénario pour lequel le qualificatif « original » est un piteux euphémisme
- **−** Vraiment n'importe quoi leurs caméras !

75	85	78
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





Le jeu offre la possibilité de piloter la version embarquée du Flanker : le Su-33.



Flanker a toujours fait figure de produit à part, dans le domaine des simulations de vol militaires. Ce jeu sorti il y a plus de quatre ans est en effet une référence, tant dans le réalisme du vol que dans la véracité des missions. Voici son digne héritier, si longtemps attendu.

MULTIJOUEURS	
Réseau local	16
Internet serveur	16

Jouable sur PII 450, 128 Mo Ram, Carte accélératrice D3D
Éditeur S.S.I.
Développeur Eagle Dynamics Russie
Texte et voix Vo



Flanker 2.0

Simulation de vol militaire pour amateurs et fanas – PC CD-Rom





Les villes sont parsemées de bâtiments plus éclectiques les uns que les autres.

Flanker 2.0 est un simulateur de vol développé par des Russes, en fait la même équipe qui avait réalisé le premier produit. Pour assurer un minimum de crédibilité à cet avion, fleuron des avions des pays du pacte de Varsovie , ils ont collaboré avec des ingénieurs de Sukhoi et avec le pilote d'essai qui a assuré notamment le premier appontage de la version embarquée (SU-33), que l'on pourra d'ailleurs piloter.
Contrairement à nombre de jeux de ce genre où l'on balance ça et là quelques contraintes sur les 3 axes, pour rendre le pilotage un tant soit peu difficile, SU-27 utilise un calcul arithmétique complexe où sont pris en compte des facteurs tels que l'altitude et même la météo (la densité de l'air se modifiant avec ces deux variables). Le résultat, même s'il n'est pas visible tout de suite pour le néophyte, oblige à piloter avec des pincettes. Fort heureusement, l'avion de Sukhoi est un appareil formidable qui autorise des figures et des angles d'attaque impressionnants. Celui-ci est en effet capable d'accélérations incroyables surpassant les avions les plus puissants de l'OTAN, tels que le F-15. Question incidents de vol, on sera plutôt bien servi : un pilote malmenant un peu trop le manche sera vite puni

de son imprudence et partira bien souvent en décrochage, ou pire encore en vrille. À ce titre, ces deux événements sont d'une rare crédibilité et souvent difficilement rattrapables, et ce même à basse altitude. Le seul point que l'on pourrait regretter est l'absence d'effets au sol (traînées, petites vagues) que devrait laisser l'avion lors d'un passage à basse altitude. Le plus grand avantage que possède Flanker, par rapport à la concurrence, est sans doute l'excellente I.A. qui gère les appareils dirigés par l'ordinateur. Commençons par parler des ailiers : ils ont une certaine latitude de vol qui les empêchera de nous singer, notamment dans toutes les conneries que l'on pourra faire. C'est d'ailleurs aussi un petit reproche... Les camarades Ivan et Gogol ne sont pas vraiment les potes idéaux : c'est tout juste s'il ne faut pas leur râler dessus pour qu'ils daignent nous donner un coup de main lors d'un accrochage un poil mortel. Mais le pire de tout, c'est qu'en plus de surveiller notre manière de voler, il faudra jeter régulièrement un coup d'œil sur la position de nos copains, et ce notamment lorsque l'on enchaîne des figures complexes. En effet, en prenant un virage très serré dépassant les limites de l'appareil et donc en entamant une manœuvre irréaliste, il sera assez courant que les hommes à la traîne nous percutent. L'apprenti leader devra donc prendre en compte la présence des ailiers, qui ajoutera encore à la difficulté de l'ensemble.
Les ennemis eux aussi bénéficient de la qualité de la programmation : rarement des pilotes artificiels auront autant tiré parti des possibilités de leurs appareils. Les chasseurs légers entameront des visages serrés, les bombardiers et autres avions massifs éviteront des manœuvres dangereuses.
En bref, tout est dans le réalisme. Les combats sont eux aussi à la hauteur : rarement j'aurais été autant pris en défaut par des pilotes de silicium qui ont





L'impression de vitesse au sol est tout bonnement impressionnante.





Éditeur

L'éditeur de missions s'approprie la moitié de la réussite du jeu. C'était déjà le point fort de la première mouture de Flanker. Dans cette nouvelle version, on peut construire des scénarios très élaborés , scriptés de A à Z. Tout ou presque est configurable, tant les objectifs que la façon dont se déroulera la mission en un temps donné. On peut même choisir l'orientation des objets posés au degré près. Pour la partie inédite, on notera que l'éditeur nous donne la possibilité de fabriquer de véritables campagnes, subdivisées en plusieurs phases dont on définira l'enchaînement et les conditions de victoire.



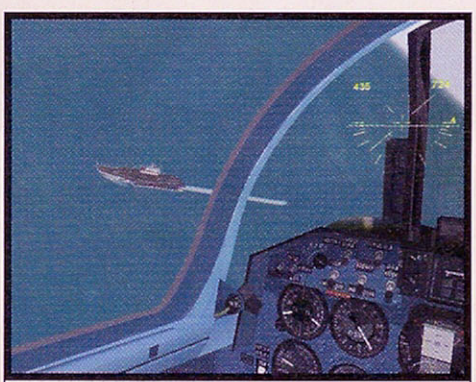
une forte propension à se retrouver dans nos six heures. Ces derniers savent aussi utiliser les armes à leur plus grand avantage. En effet, pas question que l'un d'entre eux se mette à nous tirer au canon, alors qu'il reste quelques missiles accrochés sous ses ailes. Un modèle de dégâts est appliqué à chaque appareil présent dans le jeu, et il permet notamment à certains avions connus pour leur robustesse (A10, B52) de continuer à voler alors qu'ils ne sont touchés que légèrement.

Panique au Kolkoze

Les missions d'entraînement sont la meilleure manière d'apprendre à se servir de l'appareil, sans avoir à se farcir un manuel gros comme un Petit Robert (OK OK, gros comme un tout Petit Robert). On y apprendra à se servir de toutes les armes présentes dans le jeu, ou tout simplement des

Les reliefs de la Crimée sont représentés dans leurs moindres détails.





Le cockpit virtuel, très fluide, est un redoutable allié en combat rapproché.

tactiques de combat aérien plus indispensables pour la survie que tout autre contre-mesure. Les missions d'entraînement sont assurées par un instructeur qui prend les commandes de l'appareil et nous explique d'une façon à la fois lente et didactique le déroulement des opérations.
Les missions présentes sont toutes des petit chefs-d'œuvre où il ne fait jamais bon voler. Celles-ci sont subdivisées en types d'objectifs (air-air, air-sol, air-mer, anti-radar) et offrent souvent de multiples rebondissements. Des événements viennent fréquemment déranger un vol, apparemment sans problèmes, et ajoutent encore à la difficulté de l'ensemble. Scriptées jusqu'à la moelle, elles nous emmènent dans un monde aérien très vivant, où des escouades de chasseurs viennent accomplir leurs objectifs tout en ne dédaignant pas se farcir quelques cibles opportunes.
D'autres missions « spéciales » sont présentes et assez tordantes : l'une d'entre elles vous emmène à bord d'un Flanker, après que vous avez battu le chef mécanicien au caractère difficile (le sergent Miklinsky ?) au poker et qu'il se soit vengé en enlevant un fusible ou deux.
Le jeu de campagne est d'un grand intérêt et commence sur les chapeaux de roue, alors que vous vous envolez pour foutre sur la gueule des méchants Ukrainiens.
La première mission vous demande d'assurer l'escorte d'appareils de transport jusqu'à leur zone d'atterrissage, tandis que la seconde vous place face à des escadrilles de Mig gardant des objectifs stratégiques. Les objectifs suivants s'enchaîneront en fonction des réussites, sur le principe d'un organigramme gérant victoires et défaites. Ces dernières se soldant généralement par des échecs totaux.

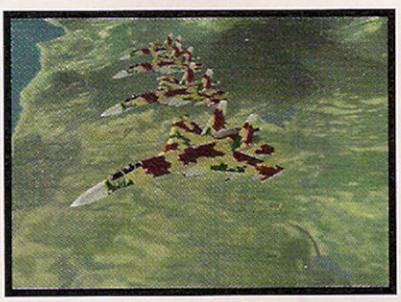


Le Flanker laisse derrière lui des traînées de condensation, et ce y compris sur ses apex.





L'un des **meilleurs** simulateurs **de vol** militaires **du moment.**





Un moteur a explosé au décollage. Refaisons le Bourget 99 !

Réalisme socialiste

L'esthétique de Flanker est vraiment très réussie, taillée au marteau et à la faucille.
Les avions sont modélisés d'une façon assez incroyable, et croyez-moi, ce n'est pas un effet de style : pour vous donner une idée de la qualité des représentations, plusieurs appareils présents dans ce jeu offrent des détails conformes à la réalité, et d'un niveau jusqu'à présent inégalé. Ainsi, les gros quadrimoteurs Tupolev ont bel et bien leurs doubles hélices contrarotatives ; les aérofreins de chaque appareil agissent et se déploient comme les vrais ; on peut apercevoir des ailettes tournant dans les tuyères... Mais comble du comble, les trains d'atterrissage sortent et s'ouvrent d'une façon propre à chaque avion. Quel dommage que les auteurs n'aient pas utilisé tout ce temps un peu perdu pour agrémenter la campagne de plus de dynamisme. Les effets, quant à eux, varient du « très beau » au « pas mal ». Ces derniers termes s'appliquent plus particulièrement aux explosions, pas vraiment superbes. Par contre, les débris qui utilisent le moteur physique du jeu tombent en de jolies paraboles laissant derrière elles des traînées de fumée. Lors des décollages et atterrissages des avions, les roues ou les traînées des réacteurs chassent du sol des petits nuages de poussière. Les flottes croisant sur les plans d'eau alentour sont réalisées avec une égale qualité, les porte-avions, croiseurs et autres bâtiments présents possèdent un accastillage assez impressionnant, même si on aura rarement l'occasion de l'admirer en tirant un missile air-mer à 80 kilomètres de distance.
Le cockpit retranscrit très bien l'ambiance analogique du SU-27. En effet, à part un maigre MFD et quelques capteurs utilisant la très haute technologie des transistors, l'avion de Sukhoi n'est pas une démonstration de force d'électronique embarquée. C'est sans doute



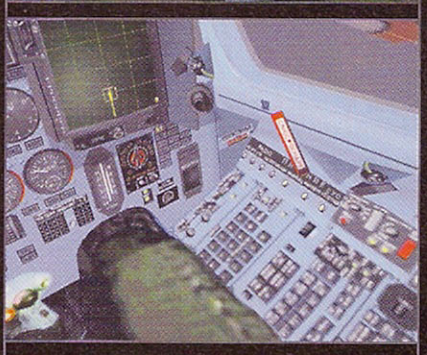


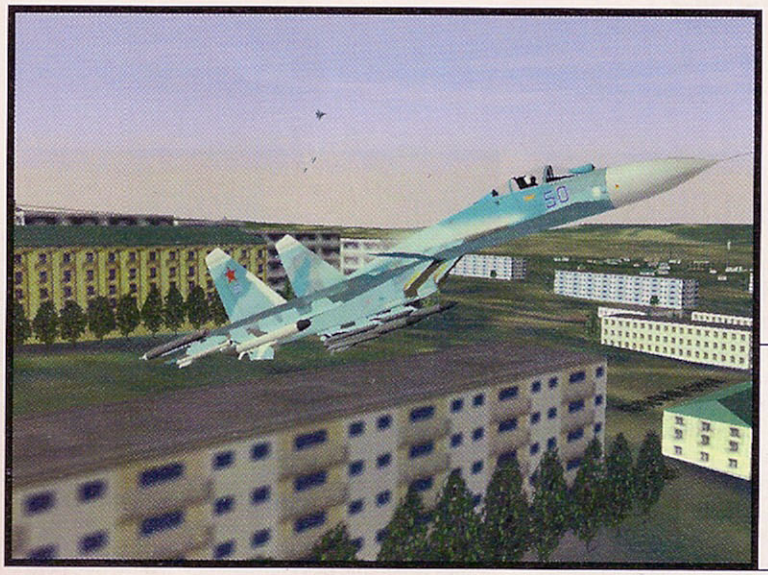
Le paysage est visible à plus de 100 kilomètres de distance.

Technologie d'ailleurs

Le fait de se mettre à bord d'un tel avion est vraiment dépaysant. Ce n'est pas tant le HUD avec des valeurs retranscrites en kilomètres/heure et en mètres qui change la vie, mais bel et bien la prise en main de l'appareil, sensiblement différente de ses homologues occidentaux. C'est le cas notamment au cours de l'examen des systèmes d'armes. Ceux-ci, fidèles à leurs alter ego du monde réel, offrent un mode de fonctionnement inédit, et ce même pour le fana de simulations que je suis. En fait, le Flanker offre peu de similitudes avec un F-16 ou un F-18 quand il s'agit de tirer un missile. Seule la façon dont on largue les bombes y ressemble, grâce à l'affichage d'un réticule de CCIP (Constant Calculated Impact Point). Dans un Flanker, tout se passe bizarrement lorsqu'on se prépare au combat. Le radar est lui-même une énigme, ce n'est pas un hasard si cet appareil ne l'utilise que rarement, lui préférant une retransmission des AWACS, qui offre une vue des champs de bataille fidèle et très discrète. Les capteurs sont un poil compliqués à utiliser, même s'ils ne possèdent que peu de modes ; et le simple fait d'arriver à accrocher la bonne cible (de préférence une cible ennemie) est toujours une petite victoire en soi. Mais les modes d'armement offrent aussi des possibilités inédites : le pilote de Flanker possède en effet un casque muni d'un système de visée que le pilote pourra utiliser pour accrocher une cible visible, sans avoir besoin de tourner les détecteurs et ainsi de révéler sa position. Pareillement, les attaques au sol se font de façon assez bizarre, utilisant des ressources pour larguer des bombes, après avoir placé un réticule au petit bonheur en s'aidant d'une image du terrain avoisinant de plus ou moins bonne qualité. En bref, tout est fait pour que le joueur découvre de nouveaux aspects du pilotage d'un avion de guerre, et ce bien mieux que dans d'autres jeux.

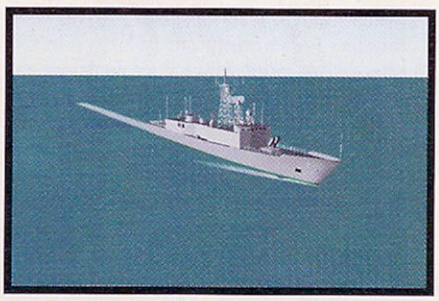


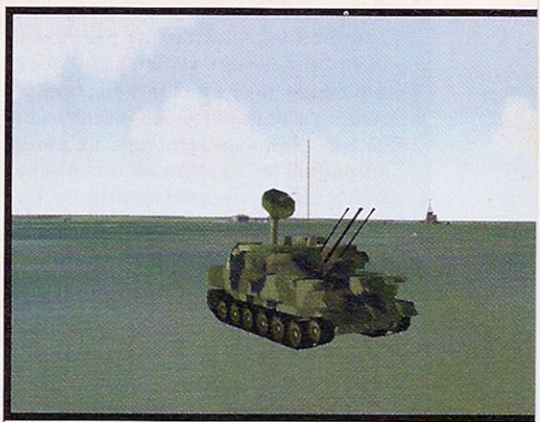




Le survol des villes réserve quelques dangereuses surprises.

pour cela qu'il nécessite peu de formation et de mise à niveau pour les pilotes d'avions anciens, qui peuvent s'embarquer encore bourrés de la veille pour aller tuer du Tchétchène.
L'environnement dans lequel nous allons évoluer est un cockpit virtuel. La bonne nouvelle, c'est que ce principe connu est particulièrement bien exploité : à l'instar de WWII Fighters de Jane's, les instruments sont visibles et fonctionnels sous tous les aspects. Le fait de tourner la tête est très fluide, et des contraintes permettent de ne pas se perdre en essorant notre moelle épinière sur 360 degrés. Le graphisme du cockpit semble un peu léger : on n'y trouve somme toute que peu d'effets de reliefs lorsqu'on regarde droit devant soi. Cependant, des reflets apparaissent sur la verrière et on aura fort à faire pour comprendre l'utilité de tous les instruments présents, dont l'agencement est pour le moins russe.

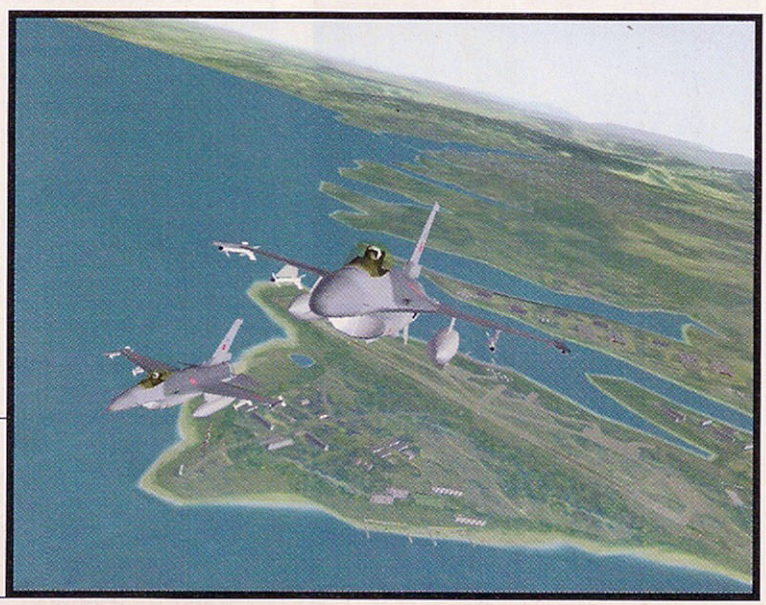




Des paysages rarement creux.

Sébasto, Paul

La première fois que l'on se trouve devant le terrain de Flanker, on hésite entre une certaine joie et une réserve de mise devant la palette de couleurs pastel offerte. En effet, ici point de teintes vives : la Crimée, sorte de grosse station balnéaire communiste, n'est pas l'endroit le plus rigolo du pur point de vue des yeux. Sébastopol, l'endroit in du coin

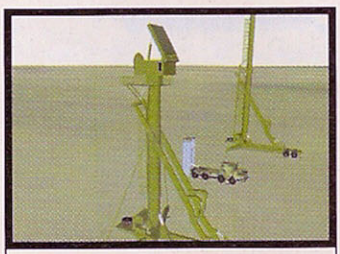


Les avions ennemis, eux aussi, volent en formation serrée.

Éternels regrets

L'inévitable question des bugs m'amène à penser que, même sur cette bêta (quasi finale), on en trouve peu : le jeu a quand même tendance à ramer en passant au-dessus des villes aux bâtiments innombrables. Ceci paraît logique, mais on a l'impression que ce jeu a encore été pensé pour les configs du futur. Bien entendu, on règle ce problème, sans trop toucher à l'esthétique, dans les Options. Une chose vraiment curieuse dans un jeu aussi beau : dans le cockpit, on peut apercevoir les jambes du pilote, très moches ; elles semblent peintes à la va-vite par un jeune élève d'école primaire. Le pilote automatique lui aussi souffrait de quelques défauts, notamment pour la tenue d'une altitude constante. Ceci m'a fait crever à plusieurs reprises. Je le hais ! Autre regret concernant les forces au sol qui n'utilisent pas les routes ou les voies ferrées : en fait, elles ne bougent pas beaucoup et affichent un immobilisme déconcertant. Ceci n'est pas vraiment gênant, dans la mesure où les missions ne proposent pas de tirer sur des véhicules mobiles, mais coupe tout de même un certain nombre de possibilités qui auraient pu s'avérer bien sympatoches. Le mode Campagne, au demeurant excellent, n'offre aucun dynamisme en ce qui concerne les missions. Pareillement, on a peu de latitudes pour ce qui est du choix des armes, de la qualité des ailiers ou même des objectifs. Cela dit, ce n'est qu'un moindre défaut puisque l'éditeur de missions est là pour pourvoir à tous ces manques.





Le détail des installations au sol est remarquable.



depuis la bataille des Dardanelles, n'offre que peu de lieux flashy et rigolos. Le graphisme des extérieurs de Flanker est très original pour ses teintes, mais aussi par son réalisme absolu. En effet, la carte a tout bêtement été créée à partir de photos satellite et d'une base de données plutôt fournie de points d'élévation, nous offrant ce que l'on a pu voir de plus crédible dans un jeu de cet acabit. Un bref passage dans les zones montagneuses suffit pour me convaincre : les élévations remarquables (plus de 50 mètres de hauteur) sont toutes représentées, les routes sont à la bonne place et les villes offrent, lors d'un survol, des milliers de bâtiments tout simplement « plaqués » sur les traces présentes sur les cartes satellite. Ça et là on y distingue des gares, des statues de cocos célèbres ou des parcs. À basse altitude, une multitude de détails jusqu'ici inconnus apparaissent, tels que des lignes à haute tension que l'on devra éviter à la dernière minute. Ce réalisme absolu auquel on était peu habitués offre quelques possibilités inédites. Ainsi, sur l'éditeur, on pourra zoomer de la carte globale jusqu'à une résolution d'un pixel par mètres, ce qui nous aidera à définir précisément les objectifs d'une mission et à étudier un angle d'attaque avant de nous élancer vers l'inconnu. Contrairement à ce que l'on avait pu voir dans les premières versions bêta de Flanker, la météo est bel et bien présente dans le jeu. En effet, tout un panel d'effets atmosphériques ponctue les missions. Grande première, les nuages sont réalisés en formes volumétriques, et on les traverse sans trop de ralentissement au niveau du moteur du jeu. Le temps passe vite aussi pendant le déroulement des combats, et de nombreuses missions de nuit sont au programme des festivités. Le son est l'élément léger du jeu, les bruits des réacteurs étant parfois inaudibles dans un avion que l'on a du mal à imaginer insonorisé. La voix féminine et lassante qui nous explique (en anglais) que l'on va percuter le sol ou que l'angle de l'attaque est trop important, ne peut pas se désactiver. La voix utilisée est celle d'une fille qui a vraiment rempli ce rôle dans la vie. C'est une contribution au réalisme dont on aurait pu se passer.



La météo est gérée avec des nuées volumétriques.



Flanker 2.0 propose des missions aux rebondissements **multiples**



En Deux Mots

Flanker 2.0 est à la hauteur de ce que l'on attendait. Seul un certain manque de dynamisme dans la campagne et un cockpit assez simplifié sont à regretter. Hormis tout cela, Flanker 2.0 nous offre un survol de la Crimée d'un réalisme extrême, ainsi qu'un pilotage et des combats aériens d'une qualité extrême.

- ✚ Le moteur graphique très performant
- ✚ Un avion très intéressant et très différent
- ✚ Les missions et le jeu de campagne
- ▬ L'intérieur du cockpit : parfois un peu léger
- ▬ Des ralentissements au-dessus des zones habitées

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
88	88	90

Bob Arctor

Saitek

P2000

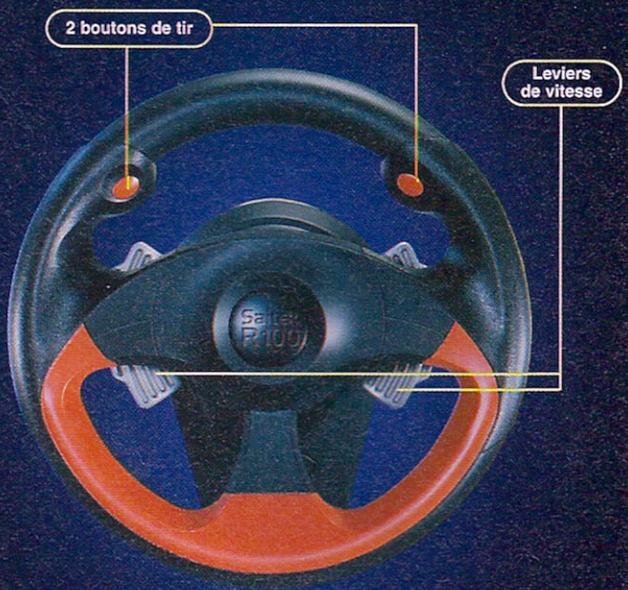


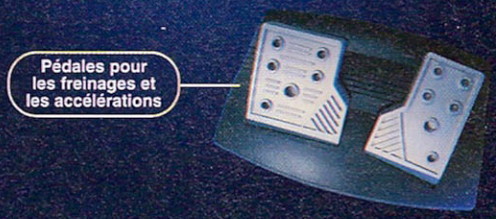
TILT

Digital

USB

R100





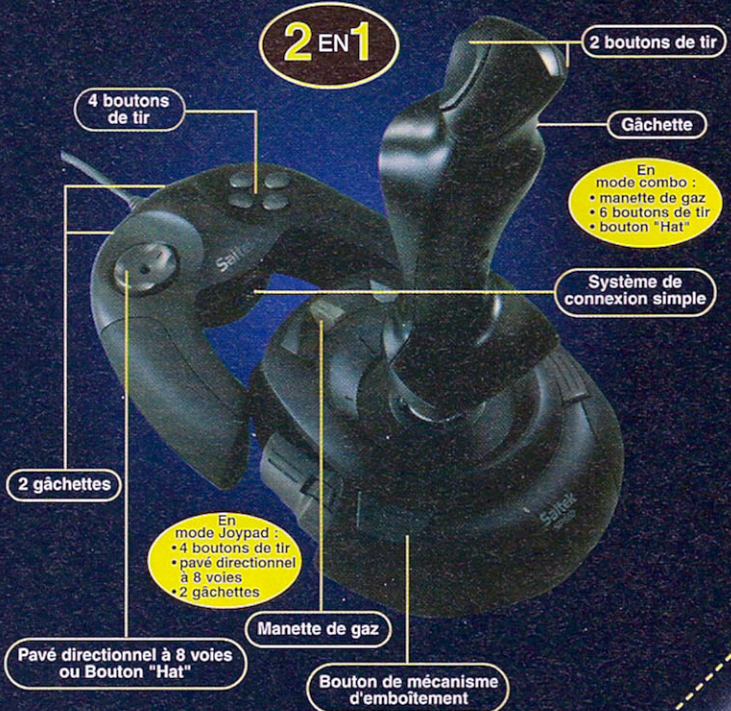
Cyborg 3D
Digital Stick

Digital



SP550

2 EN 1



Hub USB



GM2



Distribués par BOULANGER, DARTY, FNAC, VIRGIN, AT, TOYS'R'US, expert, et

transecom une société du groupe Saitek

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

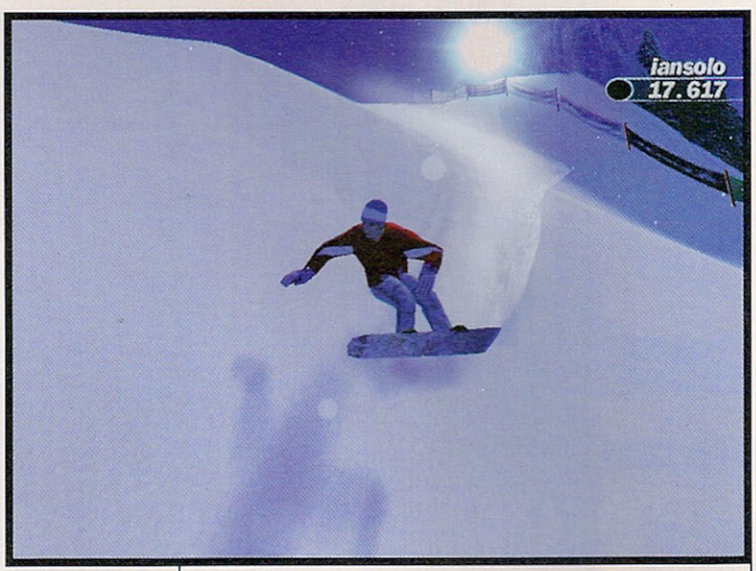
Brochure sur demande à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONES

Nom, prénom ..... Ville ..... /...../.....

Adresse ..... Date de naissance .....

C. P. ..... Configuration matériel







Pas de problème, c'est magnifique. Admirez les traces, la poudreuse, la neige bleutée sous le soleil des cimes...

Supreme Snowboarding

SIMULATION DE SURF DES NEIGES DJEUNZ'FLUO - PC CD-ROM

Venus du froid, les Norvégiens de Housemarque nous ont concocté la simulation ultime de snowboard sur PC. Ça tombe bien, c'est la saison.

- ooOOoohh ! la neige ! t'as vu la neige ?
- WooAaaooo ! le passage dans la poudreuse... excellent !
- Chuis sûr que tu peux sauter d'l'aut' côté d'la piste, là... vazy, vazy saute !
- Putaaaain, l'air de mutant que je t'ai décoché !
- Pfff, minab' ton saut, attends deux secondes que j'prenne la main et tu vas voir ce que tu vas voir...
- Héhé, maintenant, quand je teste un soft de djeunz', j'ai un vivier de consultants pour l'occasion : nos potes du bureau d'à-côté, les p'tits gars de Joypad-PlayStation Magazine. Quand ils ont su que Supreme Snowboarding arrivait en test à la rédac', ça a été l'émeute. Limite je vendais des billets à l'entrée. Pour qu'un jeu PC arcade fasse autant d'effet à des vétérans de la console, fallait que ce soit bien bonnard. En matière de surf des steppes de Sibérie, y a pas un million de titres sur nos PC à nous. En fait, y en a juste un : ESPN Proboarders. Du coup, Supreme Snowmachin peut s'installer bien à son aise. Question réalisation, il enfonce ESPN. Pour tout dire, il dépasse même 1080° Snowboarding, la référence jusqu'à présent sur console.

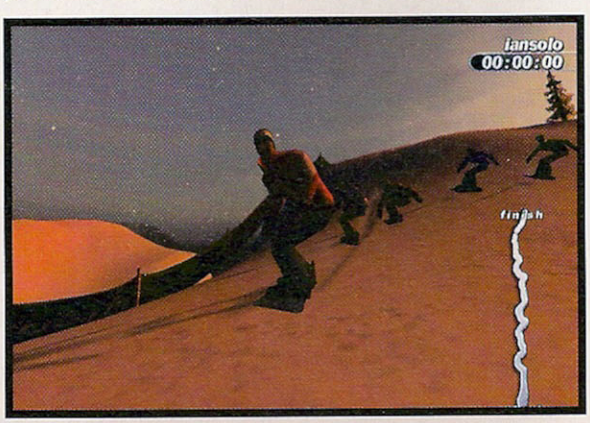




De la glisse en toute liberté. Visez le réalisme de la posture !

Supreme Surfe Ta Mère

Monsieur, Monsieur ! sécurité Auchan. Veuillez me suivre et tout se passera bien... Soyez poli s'il vous plaît. Vous avez la facture de ce concombre ? Hey ! pas de ça avec moi... j'vous respecte alors vous me respectez ! Ahaha ! c'est la seule technique que j'ai trouvée pour décrocher les consolemen de ma bécane



MULTIJOUEUR
RÉSEAU LOCAL 8 (TCP/IP)

JOUABLE SUR PENTIUM II 233, 64 MO, CARTE 3D, 8 MO DE RAM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR HOUSEMARQUE NORVÈGE
TEXTE ET VOIX VF
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 8

afin de pouvoir écrire ce test. Oui, une technique excellente que nous devons au célèbre Fishbone, vigile dans une vie antérieure. Mais revenons à nos surfeurs. Développé par « Bruno Bonnel présente », Supreme Snowboarding propose plusieurs options d'installation : Basse résolution, Haute résolution, Très haute résolution, textures 8 ou 24 bits. Tout le monde devrait y trouver son compte, en fonction des capacités de son tracteur et du type d'engrais qu'il utilise. Enfin, y vous faudra tout de même un PII 233 doté de 64 Mo et d'une carte accélératrice. Pour ce test, nous avons utilisé un PIII 500 acoquiné à une TNT2, toutes les options graphiques ayant évidemment été enclenchées, parce que je vois pas pourquoi on se priverait : il n'a pas fumé et n'a pas accusé le coup par des ralentissements disgracieux. Bref, voilà un soft adapté aux configs récentes. Ben oui, PIII 500, tout de même.
Côté contrôles, j'ai pas pu m'empêcher d'y jouer avec un joystick à retour de force. Les sensations lors des chutes sont bien retranscrites, mais pour une maîtrise parfaite des figures, le joypad s'avère incontournable. Ces petits détails techniques rébarbatifs évacués, on va pouvoir entrer dans le vif du sujet.





Le choix de la planche est crucial suivant le type d'épreuve disputé.

Passer dans des crevasses, traverser **des villages... Le surf** des neiges, **c'est trop bien.**



Une réalisation au poil

Le surf des neiges, c'est trop bien. En 1024x768, en millions de couleurs, ce qui défile à l'écran est vraiment magnifique. Le ciel est bien bleu, le soleil fait briller la neige doucement veloutée. Le surfeur évolue en souplesse en laissant de belles traces et en balançant moult gerbes de poudreuse. Et là, c'est pendant la journée. Car on pourra aussi choisir de surfer au coucher du soleil, de nuit ou bien par temps couvert. Chaque fois, le choix des palettes de couleur est une grande réussite. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y a du dénivelé. Les pistes de Supreme Snowboarding ne sont pas plates comme des limandes. Il y a des surplombs rocheux, des passages dans des crevasses. On est amené à traverser des villages, sauter



Dans les épreuves de Pipe, le commentateur annonce chaque figure réussie. Indispensable pour frimer devant la galerie.







par-dessus une route ou emprunter un tunnel de chemin de fer. D'ailleurs, le coup du tunnel en fin de parcours, c'est nul et pas réaliste, mais bon. Les pistes sont très larges, ce qui procure une grande sensation de liberté. Encore heureux pour du surf ! En effectuant un saut bien placé, on peut franchir les barrières pour aller faire du hors-piste. C'est clair que le fan de snow va explorer les moindres recoins de chacune des pistes pour repérer le spot ultime. Supreme de volaille totalise neuf pistes. Elles sont situées dans trois environnements différents : Alpin, Forêt et Village. Les pistes sont classées en fonction de la difficulté : Facile , Moyen, Difficile. Les trois pistes difficiles ne sont pas accessibles en début de partie. Il faudra triompher en championnat pour les débloquer. Chaque piste apporte aussi son type de surface particulier : neige normale, poudreuse, glace et rochers. Les sensations sont excellentes. Suivant le type de surface, on est accéléré ou ralenti. La prise de carres ne sera pas la même suivant qu'on évolue sur de la glace ou de la poudreuse. Quant aux plaques de rochers, on reste scotché comme sur du velcro. L'ambiance sonore fait beaucoup pour accroître le réalisme : crissements sur la glace, bruits étouffés dans la poudreuse... On pourra choisir entre quatre vues caméra : trois vues poursuite (plus ou moins proches du surfeur) et une vue à la première personne. En vue à la première personne, la sensation de vitesse est excellente, mais bonjour pour se repérer quand on fait un saut ! En vue poursuite éloignée, la fluidité de l'animation prend du plomb dans les ailes. On peut pas tout avoir.
Deux autres petits reproches : la vue ralenti après les sauts est parfois un peu hors focus. Dommage qu'on ne puisse pas régler librement le point de vue et le zoom de la caméra. Deuxième chose : il y a du clipping (c'est-à-dire que le décor sort du néant pour s'afficher

progressivement au loin). Remarquez qu'on voit quand même assez loin et que ce clipping n'est pas gênant pour la jouabilité. À part ça, il faut reconnaître que la réalisation est de très bonne facture. Ça sent le codeur nordique. Faut avoir vu les descentes de nuit avec plusieurs ombres dynamiques colorées en même temps !

Les fous de la cascade

L'interface générale du programme est bien chiadée. Cinq modes de jeu nous font de l'œil. Le mode arcade nous balance illico sur les pistes pour différentes disciplines (Course, Contre la montre, Half Pipe, Air et Top 5). En mode championnat, on affrontera 12 surfeurs pour se hisser à la plus haute place du podium (la sélection se fait lors de courses de vitesse, par poules de trois surfeurs). Le mode compétition permet de participer aux différentes compétitions Half Pipe et Air. Enfin, les deux derniers modes sont l'Entraînement et le Multijoueur. Avant chaque épreuve, il s'agit de sélectionner un surfeur. Six sales jeunes dégénérés sont proposés. À la différence d'ESPN, il n'y a pas de licence nous offrant les vrais snowboarders du circuit. Côté look, faut voir ça. Y sont fringués comme mon grand-père quand il faisait du télémark à Gstaadt dans les années cinquante. C'est les dernières collections Nidecker, Bonfire et Rossignol ? Mmmh, bon OK. Chaque surfeur dispose de ses points forts. Untel sera meilleur en Pipe alors que son petit copain assurera surtout en descente. Bref, faudra choisir le bon clampin suivant le type d'épreuve. Pareil pour la planche. Les surfs de Freestyle conviendront mieux pour les figures, alors que pour la course, on optera pour les Freeride.
Ce qui nous amène à parler des épreuves de Pipe et d'Air. Quoi de plus réjouissant que de faire des sauts incroyables en alignant une tonne de figures et une floppée de grabs





La collection hiver 1999/2000 des fringues de snow.





Un enchaînement que vous n'êtes pas près de réussir le lendemain du réveillon.







(pour les néophytes, le grab est la figure effectuée par le surfeur quand il attrape sa planche avec la main pendant un saut) ?
Le système de contrôle est assez difficile au premier abord. Après avoir armé son saut, on doit bouger la manette pour indiquer les différentes rotations. Une représentation graphique en bas à gauche reflète cette préparation. Hop ! on lâche tout et c'est parti pour un fantastique ballet aérien... qui finit parfois dans un sapin ou une crevasse. Mais quel pied ! Le Pipe est encore plus technique, vu qu'il faut une trajectoire parfaite pour garder de la vitesse en effectuant le maximum de figures. D'un autre côté, voilà un jeu qui permet de progresser. Pas de risque de sortir un saut de la mort au premier coup ; ou bien alors c'est la chance bien connue du débutant. En Air, un seul grab est comptabilisé, dommage. Après les sauts, les figures sont notées en fonction de l'amplitude, des rotations et de la difficulté technique. Du Rodéo Flip au Mac Twist, en passant par les Stalefish et autres Mute, vous aurez pas mal d'acrobaties à mettre au point en attendant les compétitions effrénées contre les copains. Mais, mais, Housemarquee a quand même fait une grosse boulette qui coûte quelques points d'intérêt à Supreme Snowboarding : y a pas d'épreuve de grind. Le grind, c'est l'activité préférée du fondu de glisse. Elle consiste à passer avec sa planche sur tout ce qui n'est pas prévu à cet effet : une rambarde, un banc, un tronc d'arbre, un ours, Barry White, etc. Fantastique dans ESPN, ce type d'épreuve est passé à la trappe ici. Autre sujet de récriminations : les musiques. Elles sont gonflantes et on aura vite fait de les couper. Mais pour le reste, Supreme ne devrait pas décevoir les surfeurs en manque de sensations.

iansolo

En Deux Mots

IL N'Y AVAIT PAS UNE FLOPÉE DE JEUX DE SURF DES NEIGES SUR PC. APRÈS UN ESPN SYMPATHIQUE, SUPREME SNOWBOARDING VIENT ENFONCER LE CLOU AVEC UNE RÉALISATION DE TOUTE BEAUTÉ. SI VOUS ÊTES BRANCHÉ SNOWBOARD, VOUS NE SEREZ PAS DÉÇU.

- \+ De la glisse en liberté
- \+ Graphisme chatoyant
- \+ Bonnes sensations
- \+ Réalisme des postures
- − Honte ! Y a pas de grinds
- − Musiques gonflantes

80	88	85
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Difintel - Micro

+ DE 180 MAGASINS

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

+ de 2000 CADEAUX OFFERTS ! *



Qu'est-ce que le FINGER BOARD?

Le premier skate pour doigts...

FINGER BOARD™

En exclusivité ! l'ALX

Pour le découvrir, viens dans ton magasin Difintel-Micro



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
01 Hauteville	04 74 40 04 28
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 Montbeliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 28 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 Alès	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 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
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 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 16 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Châlons 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 79 08
56 Lorrmine	02 97 60 01 67
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
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en valois	03 44 59 20 10
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 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (Reine)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digoin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Monceau-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 Etancourt	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 Valreas	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 50
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
94 Cachan	01 47 40 08 15
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
• Rével • Yvetot • Beaune • Rouen 2 • Meulun • Chantilly • Montreuil 2 • Dreux • Thionville • Marmande • Gardane • Elbeuf • St Gaudens • St germain en laye • Longwy • Boulogne • Perpignan • Aix en Provence • La Réunion • Vitre • Evreux • Roubaix.

ITALIE
• Alessandria.

MAROC
• Casablanca.

PORTUGAL
• Lisbonne.

Dans la limite des stocks disponibles, conditions dans les magasins participants.

C'est ce qu'on appelle un paradoxe : alors que Tomb Raider s'est inspiré des aventures d'« Indiana Jones » (le film) pour exister, Indiana Jones (le jeu) s'est énormément inspiré de Lara Croft. Du coup, l'original semble bien pâlot à côté de sa copie. C'est peut-être pour cela qu'il est en magasin depuis un mois...

Indiana Jones et la machine Infernale

GENRE LARA CROFT AUX STÉROÏDES AVEC UN FOUET POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM

1947, donc. Staline se croit tout permis, et décide de recréer une super arme qui tue tout le monde. Celle-ci se planque dans les ruines de Babylone, et la CIA envoie illico presto le Professeur Jones sur le terrain pour empêcher ces putains de communistes de contrôler le monde. L'action se déroule donc à la troisième personne sur 17 niveaux différents. Ainsi, il est capable de courir, nager, escalader, ramper, etc. Il a quelques moyens de transport à sa disposition : certains niveaux le verront se déplacer à bord d'une Jeep, d'un canoë, ou encore d'un wagonnet comme ceux d'Indiana Jones et le Temple maudit. Son fouet n'est pas en reste, puisqu'il peut l'utiliser pour désarmer n'importe quel crétin, ou encore pour s'agripper à des poutrelles et passer des précipices en se servant de son accessoire comme d'une liane improvisée. Autre aspect intéressant, Indiana peut se battre au poing et récupérer les armes de ses ennemis une fois qu'ils sont neutralisés. Enfin, chacun des petits trésors ramassés dans chaque niveau ramène du fric, ce qui permet à notre aventurier de se payer quelques trousses de soins et autres accessoires entre deux aventures. C'est assez bien pensé en soi. Ainsi, le joueur dispose d'une bonne liberté d'action, reste à savoir ce qu'on peut en faire, de cette liberté.

La passion du Professeur Jones est-elle vraiment dans les puzzles et autres casse-tête ?



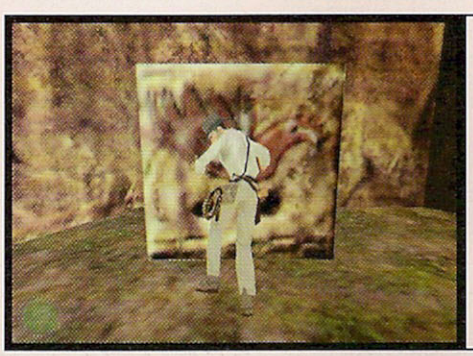
La dernière croisade

Si l'on sent bien que le scénario a été travaillé, l'ensemble laisse cependant à désirer. Certes, dans la VF, on a le droit au doublage officiel d'Harrison Ford, mais bien que ce détail soit intéressant, ce n'est pas une voix qui fait la richesse d'un jeu. On se retrouve vite à courir dans des couloirs, à résoudre une foule de puzzles qui n'ont pas grand-chose à voir avec le principal protagoniste. N'aurait-il pas été mieux d'orienter le jeu différemment, plutôt que de voir le bon Professeur Jones pousser des blocs de pierres, et parcourir des niveaux de haut en bas pour se contenter d'activer de bêtes leviers et autres interrupteurs ? C'est franchement tuer tout l'esprit aventurier. Les décors sont trop simplets, comme coupés au cutter, et la lumière ambiante donne une impression de « trop neuf » à tout ce qu'on voit : les falaises sont neuves, les ruines sont neuves, et les personnages aussi. Quant à Indy, il a des proportions de nain : sa tête est juste une fois et demie trop grande. Pour continuer avec les mauvaises nouvelles, le moteur est vraiment minimal. Tiens, à propos de charisme, les personnages sont, en moyenne, dessinés à l'aide d'une truelle. L'ergonomie par défaut n'est absolument pas pratique, et le nombre de commandes mises à disposition interdit presque l'usage du paddle, puisqu'on se retrouve vite en train de jongler du clavier au paddle, ce qui est très énervant. Pour finir, il est à noter qu'un coup de fouet ne fait rien sur les adversaires à part les désarmer... C'est mal connaître les fouets.

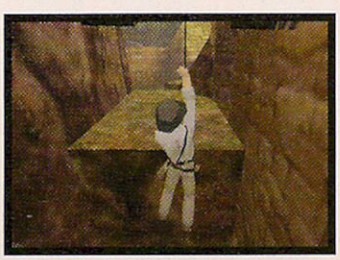
Pete Boule

JOUABLE SUR **PII 300**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **LUCASART ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**





Indiana Jones pousse un bloc d'une tonne... Ça vous rappelle rien ?



En Deux Mots

RATÉ ! C'EST LE PREMIER MOT QUI ME VIENT À L'ESPRIT. ON VOUDRAIT VOIR QUELQUE CHOSE DE PLUS PALPITANT, MAIS ON A UN REMAKE DE TOMB RAIDER 2 EN MOINS SEXY, ET EN MOINS BON. C'EST DOMMAGE, SURTOUT QU'ON SENT BIEN UN CERTAIN TRAVAIL SUR LE SCÉNARIO, DESSERVI PAR UNE ERGONOMIE INADAPTÉE, ET UN MOTEUR TROP VIEUX POUR ÊTRE HONNÊTE.

- + L'idée de pouvoir tirer profit de ses trésors
- + Ramasser les armes des ennemis
- − Le moteur
- − Un "Lara touch" qui écrase complètement Indiana

53	72	68
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

CYBER VISION
5 ANS D'EXPERIENCE
L'Univers du CD-ROM

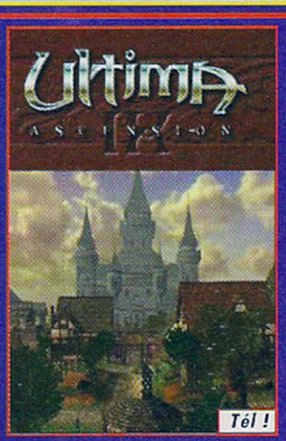
NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

RETROUVEZ TOUS NOS PRODUITS SUR LE 3617 BDM*CYBERVISION
5.57 F/MN

NOUVEAUTES



PLANESCAPE VO (VF : 369 F)
NOTE : 19/20



ULTIMA 9 ASCENSION VO/VF



SWAT 3 VF
NOTE : 18/20



THE LONGEST JOURNEY VF
NOTE : 17/20



MESSIAH VO (VF : 369 F) NOTE : 16/20



DAIKATANA VO
NOTE : 17/20



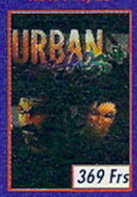
F/A-18 E SUPER HORNET VF 19/20



QUAKE 3 VF
NOTE : 19/20



UNREAL TOURNAMENT VF 20/20



URBAN CHAOS VF
NOTE : 17/20



LA ROUE DU TEMPS VF NOTE : 18/20



AGE OF WONDERS VF NOTE : 16/20



FINAL FANTASY 8 VO
NOTE : 19/20



JAGGED ALLIANCE 2 VO NOTE : 19/20



SU*27 FLANKER 2.0 VO (VF : 349 F) 18/20



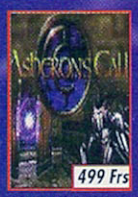
INTERSTATE 82 VF
NOTE : 17/20

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



ASHERON'S CALL VO



UNREAL TOURNAMENT VF 20/20



QUAKE 3 VO
NOTE : 19/20



EVERQUEST VO



ULTIMA ONLINE NF

MEGA-NOUVEAUTE !



6 CD de pur délire

APRES STAR WAR ... LÜLA REVIENT !

LULA 3 : PIMPERATOR CONTRE-ATTAQUE

L'évènement du début d'année, Lula arrive enfin en France après avoir déchainé des centaines de milliers de joueurs dans le monde. Un des jeux les plus dingues jamais vu sur CD-ROM avec la nouvelle star sexy du multimédia : Lula ! Un jeu explosif interdit aux gamins sur 6 CD-ROM dans un univers délirant et hypersexy. Jamais un jeu ne vous aura fait cet effet !

AUTRES JEUX PC DISPONIBLES... AUTRES JEUX PC DISPONIBLES... AUTRES JEUX PC

FA 2000 VF ..... 349 FRS	SHADOW COMPANY VF ..... 369 FRS	RALLY 2000 VF ..... 369 FRS	RAYMAN 2 VF ..... 299 FRS
EGA RALLY 2 NF ..... 369 FRS	THIEF GOLD VO ..... 299 FRS	SYSTEM SHOCK 2 NF ..... 369 FRS	NOCTURNE VF ..... 369 FRS
TLANTIS 2 VF ..... 369 FRS	SEVEN KINGDOMS 2 VF ..... 369 FRS	SLAVE ZERO VF ..... 369 FRS	PLANESWALKERS VO ..... 299 FRS
HARAON VF ..... 349 FRS	CHESSMASTER 6000 PROMO ... 249 FRS	NOMAD SOUL VF ..... 369 FRS	ABOMINATION VF ..... 369 FRS
OGUE SPEAR VF ..... 369 FRS	FLIGHT SIMULATOR 2000 VF ..... 449 FRS	HOMEWORLD VF ..... 349 FRS	TARZAN VF ..... 299 FRS
GE OF EMPIRES 2 ..... 349 FRS	FLIGHT SIM 2000 PRO VF ..... 549 FRS	TOMB RAIDER 4 VF ..... 369 FRS	FAUST VF ..... 369 FRS
ELTA FORCE 2 VF ..... 369 FRS	GTA 2 VF ..... 349 FRS	INDIANA JONES VF ..... 369 FRS	DRACULA RESURECTION VF ..... 369 FRS
ARCRAFT 2 BATTLENET ED VO ... 299 FRS	THEME PARK WORLD VF ..... 369 FRS	FREESPACE 2 VF ..... 369 FRS	**AUTRES TITRES : NOUS TÉLÉPHONER !**

VENTE PAR CORRESPONDANCE

48H CHRONO + Encaissement Uniquement à l'Expédition - Commandez et réglez par CB au

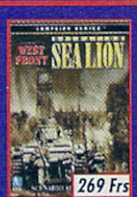
01 43 14 04 49

SITE INTERNET : http://www.cybervision-info.com

WARGAMES



WEST FRONT ELITE VO NOTE : 18/20



WEST FRONT SEA LION VO NOTE : 18/20



CLOSE COMBAT 4 VF
NOTE : 19/20

LE CADEAU CYBERVISION :
3 HEURES DE COMMUNICATIONS TÉLÉPHONIQUES GRATUITES !*
APPELEZ LE NUMÉRO GRATUIT :

0 800 959 959

(GRATUIT DEPUIS UN POSTE FIXE)
INDIQUEZ LE CODE OPÉRATION : GLO-03

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)

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

om ..... Prénom .....
resse .....
.....
ode Postal ..... Ville .....
eglement par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍
__/__/__/__ Date d'exp. __/__ Signature :
resse e-mail (facultatif) :

PRODUIT(S)	PRIX
ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H)	+ 45 Frs
Pour 2 jeux achetés : ❒ Prisoner of Ice OU ❒	CADEAU !
JOYSTICK TOTAL	



Rien de mieux qu'un bon duel de rue à coups de panzers pour régler un vilain différend.





Des avions que l'on ne pourra malheureusement pas piloter.

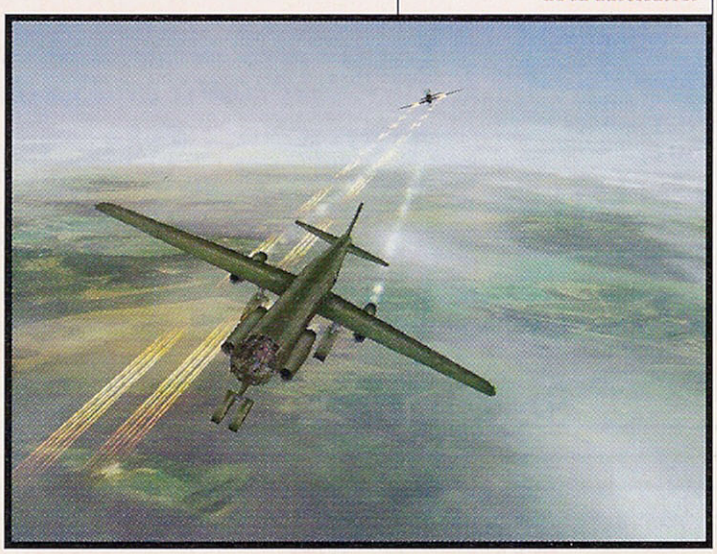
Hidden and Dangerous
Fight for Freedom

ADD-ON POUR AMATEURS ET FANS - PC CD-ROM

Un add-on de gros calibre pour l'un des meilleurs jeux de Military First Person Shoot



Les armes secrètes de la Luftwaffe.



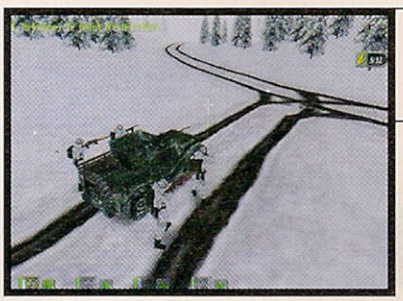
Hidden and Dangerous, jeu d'origine tchèque, en a étonné plus d'un par son gameplay extraordinaire, ainsi que par le cortège de bugs existant dans la version commerciale sortie dans notre belle contrée. C'est donc avec une certaine appréhension que l'on attendait l'add-on, en se demandant s'ils avaient au moins fait l'effort de corriger toutes leurs erreurs. Que tout le monde se rassure, le jeu utilise la dernière version du patch (voir encadré) sortie pour la version européenne.
Fight for Freedom comporte 9 scénarios répartis sur 3 campagnes. Cela peut paraître bien peu, mais je parle ici d'un titre qui a réussi à me scotcher plusieurs dizaines d'heures et à me faire ramper dans la boue sur plusieurs kilomètres. En fait, la première mission est très révélatrice de ce qui va suivre : elle demande tout simplement à notre équipe de délivrer un pilote pris en otage par les Allemands, à éliminer tout le contenu (riche en boches) d'une base aérienne et à nous enfuir à bord d'un prototype de la Luftwaffe. En gros, ce scénario, comme les deux suivants, semble tout droit

MULTIJOUEURS
RÉSEAU LOCAL 4
INTERNET SERVEUR 4

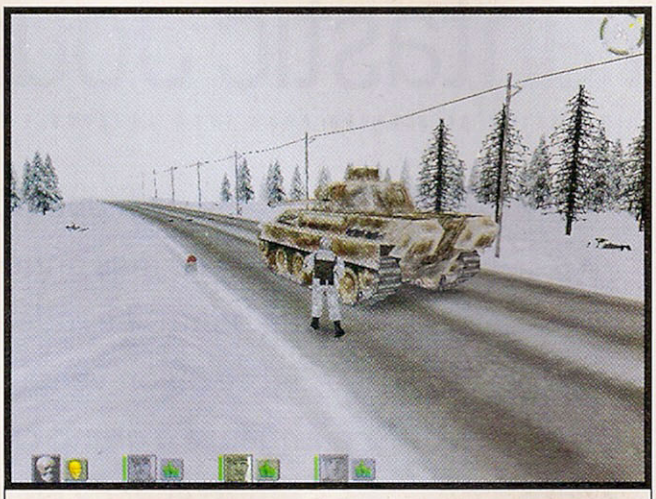
JOUABLE SUR PII 450 128 MO RAM CARTE ACCÉLÉRATRICE 3D
ÉDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE ÉTATS-UNIS
DÉVELOPPEUR ILLUSION SOFTWORKS TCHÉQUIE
TEXTE ET VOIX VF

Hidden and Dangerous patch version 1.3

Pour ceux qui se méfieraient encore comme la peste des nombreux bugs contenus dans le premier jeu, sachez que cet add-on le patch en version 1.3. Celle-ci permet quelques améliorations et corrections du jeu. Tout d'abord, les ordres comme « suivez moi ! » et « bougez ! » sont bien mieux suivis par nos hommes. De plus, ceux-ci sont plus enclins à réfléchir avant de se précipiter tête baissée au-devant d'un nid de mitrailleuses. Côté camp adverse, les Allemands se verront attribuer un chemin où évoluer ; cela les empêchera de tenter d'escalader un mur de quatre mètres de haut. La mauvaise nouvelle, c'est que leur I.A. a été grandement corrigée. D'autres bugs plus ridicules, comme des soldats flottant dans les airs ou la possibilité de poignarder à travers les murs, ont été éradiqués.



FFF nous offre de nouveaux véhicules.



La tristesse de l'hiver polonais.

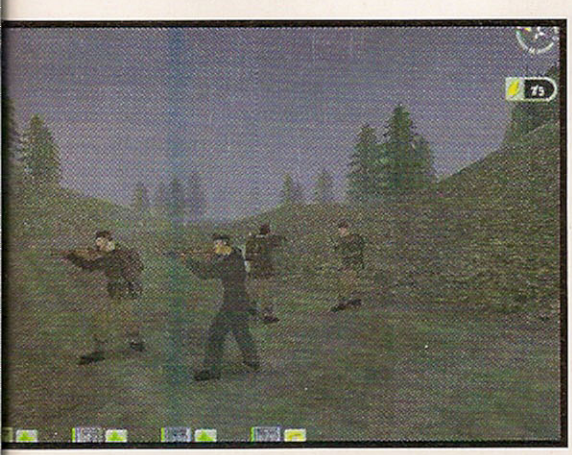


Qui n'a jamais rêvé de passer ses vacances au Club Med ?

Fight for **Freedom** comporte 9 **scénarios répartis** sur **3** campagnes.

sorti du jeu Commandos, autant par sa grande difficulté à être mené à bien, que par le nombre impressionnant de tâches à remplir pour le réussir dans son ensemble. Après cette gentille introduction, le joueur se trouvera chargé de défendre une barge de débarquement sur une plage éclairée par des fusées de détresse.
C'est d'ailleurs le moment idéal pour découvrir le dynamisme des campagnes, dans une ambiance située à la frontière du Débarquement et des « Sept mercenaires ».
Qui n'a jamais rêvé de passer ses vacances d'été en Pologne ? Moi ! Comme le hasard fait mal les choses ! C'est justement là-bas que va se dérouler la suite des opérations. La première de cette nouvelle série de missions commencera sur les chapeaux de roue en nous larguant dans la neige, en plein terrain miné (par divers explosifs) où les panzers semblent avoir poussé comme des champignons.
Les terrain et les graphismes de cet add-on sont encore plus beaux que dans le jeu original .
On y trouve de nouvelles textures vraiment bien foutues, tant au niveau des intérieurs que des paysages. Au chapitre des éternels regrets figure cependant la représentation des arbres (surtout dans la mission 3), d'une laideur rarement atteinte.
Le briefing des missions comporte toujours un commentaire d'un pékin imitant un accent anglais d'une façon très prononcée. Bien loin d'être ridicule, il nous fait penser à un équivalent hypertestostéroné d'une Jane Birkin qui aurait enfin découvert la grande pauvreté de sa voix et se serait lancée dans les doublages de jeux vidéo.

Bob Arctor





En Deux Mots

UN ADD-ON GONFLÉ À L'HÉLIUM, CONTENANT 9 MISSIONS BIEN LONGUES ET COMPLEXES COMME ON LES AIME. LES UNS APPRÉCIERONT, LES AUTRES AUSSI SANS AUCUN DOUTE.

- \+ Les missions bien scriptées et bien longues
- \+ La correction de la grande majorité des bugs
- \+ De nouvelles armes et véhicules
- − Des graphismes parfois assez laids
- − Ça se passe en Pologne

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
76	80	80

Pro Pinball
Fantastic Journey

SIMULATION DE FLIPPER POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Ahlala, le flipper. Ça me rappelle mes années de bahut. Le rade à côté du lycée où on venait courir la gueuze à grand renfort de mousses et de parties de flip'.



Et hop ! c'est un bateau qui sort du trou pour disputer l'une des cinq « aventures » de Fantastic Journey.



95/98

JOUABLE SUR PENTIUM 200, 32 MO, 400 MO DISQUE LIBRE, CARTE GRAPHIQUE 8 MO COMPATIBLE DIRECTX
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CUNNING DEVELOPMENTS G-B
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1 À 4



Classique : après les avoir capturées, on peut jouer avec trois boules à la fois.



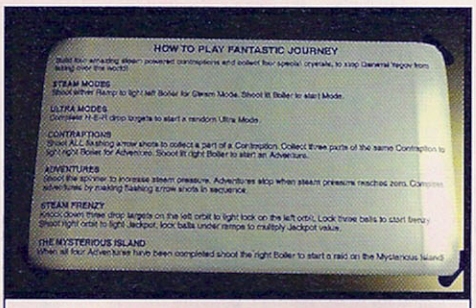
Xenon, Alien, Pink Panther, Amazon, Haunted House : les noms mythiques des tables de l'époque, ahlala… même qu'on tiltait exprès pour pas faire monter trop vite le hi-score. On squattait le flip toute la journée avec une seule pièce de cinq balles. Pendant que certains étaient en cours, les autres restaient pour tenir la table au chaud… mmh, c'était le bon temps. Remarquez, pour les flippers sur ordinateur, pareil. De Macadam Bumper d'Ere Informatique à la série des 21st Century, on en a vu passer des flips sur nos bécanes. Jusqu'à ce qu'un beau jour, Empire Interactive sorte le premier Pro Pinball. Développé par Cunning Developments, Pro Pinball The Web allait élever l'art du flipper synthétique à des hauteurs insoupçonnées. Le simulateur ultime. Depuis lors, (presque) plus personne à part Empire ne sort de flippers. Ils sont devenus trop forts.

Virtualissimo

The Web, Timeshock, Big Race USA : Fantastic Journey est le quatrième opus de la série des Pro Pinball. Je dois avouer un faible pour Timeshock sur lequel j'ai passé de nombreuses nuits blanches à affronter les potes. Le système mis en place par Cunning a fait ses preuves. Ils conçoivent leurs tables comme chez Bally ou Gotlieb, sauf qu'ils réalisent ensuite la maquette en images de synthèse avec Softimage. Tout est calculé en très haute résolution. Les targets, les loupiottes, les champignons et surtout la jolie balle chromée avec ses réflexions hyper réalistes. Ensuite, ils animent le tout avec un moteur bien trapu qui simule avec une fidélité implacable les lois de la physique intervenant sur une table de flipper : mécanique, gravité, rebonds, accélérations, etc. Pour ne rien gâcher, les bruitages aussi ont droit à un traitement de choix. À l'arrivée, pour peu que vous jouiez avec un moniteur de grand format, c'est quasiment un vrai flipper chez vous à la maison. L'encombrement en moins.

De plus en plus fin

Depuis le début, les Pro Pinball proposent une flopée d'options graphiques. Avec The Web, il fallait lancer UniVBE et ça ramait sec en haute résolution. Aujourd'hui, sur nos machines de course, c'est le bonheur.
Avec toutes les options au maximum, Fantastic Journey tourne en 1280x1024, en 16 millions de couleurs et sans ralentissements sur un PIII 500. Encore heureux, me direz-vous. N'empêche, c'est super beau.
Sur la TNT2, j'ai eu quelques problèmes de clignotement de la boule. Ça a disparu, en virant le tamponnage écran dans les options. Autre spécialité des Pro Pinball : les angles de vue multiples.
À la différence d'autres flippers qui scrollaient pour suivre la balle, Fantastic Journey affiche tout le plateau sur l'écran. En revanche, il nous laisse le choix entre trois angles de vue différents.
Avec le premier, on mesure 1,50 m ; les flips et les éléments de la table situés au premier plan apparaissent plus gros. Avec le troisième angle de vue, on doit bien mesurer 2,50 m. Cette vue respecte mieux les proportions des éléments de la table, qu'ils soient situés en haut ou en bas. On anticipe mieux les mouvements de la boule mais ça reste moins réaliste que la première vue. Le second angle, entre les deux, n'est pas très intéressant. Enfin, ce qui est bien, c'est de pouvoir choisir la vue qui nous convient le mieux.



Comme sur les vrais, un mode d'emploi super succinct.

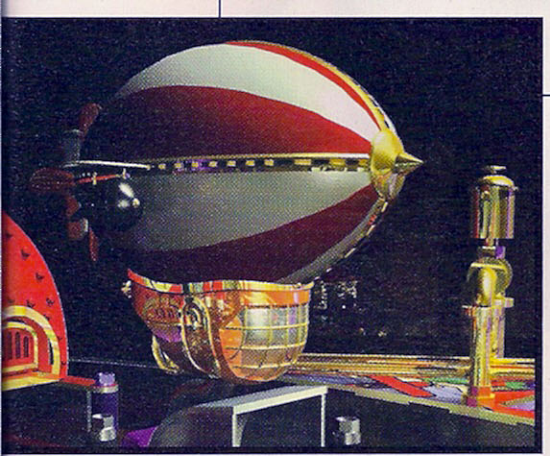
Tu flippes, Jules ?

Chaque Pro Pinball a abordé un thème différent. Avec Fantastic Journey, on part pour une croisière dans l'imaginaire de Jules Verne. En fonction des combos réalisées, des rampes visitées ou des balles lockées, on se retrouve embarqué dans cinq aventures flippables situées dans l'univers des bouquins du Nantais barbu : 20 000 lieues sous les mers, Voyage au centre de la terre, L'Île mystérieuse, Le Tour du monde en 80 jours... De nouveaux mécanismes apparaissent alors sur le plateau (sous-marin, bateau, foreuse, dirigeable) qu'on truffera à la bouboule pour faire péter le record, rhhhâââ non merde la salope, nan c'est pas vrai le tout droit, z'avez vu là... Ah non, ouf ! j'avais le save enclenché. Mince !
Comme sur les flippers de l'avant-dernière génération, Fantastic Journey est aussi doté d'un affichage matriciel sur lequel on peut disputer des petits jeux d'arcade débiles pour relancer l'intérêt de la partie. An 2000 oblige, l'afficheur est passé du monochrome à la couleur. C'est tout mignon. Remarquez qu'on peut revenir à un affichage orangé, si vous trippez rétro.





19 millions au score. Y'a pas de quoi pavoiser, y claque à 100 millions. Non à l'inflation des scores !



Avalanche d'options

Faut avoir mis les paluches sur un Pro Pinball pour comprendre ce qu'un bon simulateur de flipper est capable de faire. Quand on pense aux fortunes englouties dans des troquets enfumés... Voilà un bon investissement pour le fan de flipper. Surtout que, question réglages, Fantastic Journey se pose là. En allant trifouiller dans le menu Opérateur, on tombe dans la caverne d'Ali Baba du babasseur fou. Comptabilité, ajustement, tests, utilitaires : c'est plus d'une centaine de réglages qui nous attendent pour tout configurer à sa guise.
On peut régler les trucs les plus simples (scores pour claquer, puissance des flips...) jusqu'aux options les plus hallucinantes (rodage du flip, âge du flipper...).
Un petit mot sur la réalisation sonore. Il y a plein de musiques sympas, mais elles ne sont pas placées là où il faudrait. Enfin, à mon goût. Ainsi, la musique principale est bien lénifiante par rapport aux musiques de menu, bien meilleures alors que l'on n'y reste que trois secondes. Bah, c'est pas grave vu que les bruitages sont excellents.
Du coup, vous aurez intérêt à mettre le niveau de la musique presque à zéro pour profiter des claquements des électro-aimants. Pour finir, un détail qui montre le niveau de simulation atteint dans Fantastic Journey. Sur les vieux flippers, il y a une butée caoutchoutée entre les deux flips, sur laquelle rebondit la boule quand elle fait un « avion ». Cette butée peut aussi servir à effectuer un petit truc bien pratique. Quand la boule descend par le couloir côté gauche, en bourrant vers l'avant au moment où elle passe au niveau de la butée, on arrive à la soulever vers les flips. Et puis hopla ! une fourchette bien placée, et comme par enchantement, la boule quasi trépassée fait son come-back. Eh bien figurez-vous, les amis, que sur Fantastic Journey, y a aussi une butée. Le petit truc dont je viens de vous causer, ouais ouais ouais, y marche aussi. Trop bien. Chapeau Empire !

lansolo

En Deux Mots

Fantastic Journey est le quatrième flipper de la fameuse série des Pro Pinball. Une jouabilité excellente et un graphisme magnifique font de ce programme la meilleure simulation de flipper existante. En plus, Fantastic Journey est fourni avec une seconde table (The Web) et sera vendu pour moins de 250 balles. Avis aux fans de flippers !

- ✚ Très beau
- ✚ Réalisme de la simulation
- ✚ Thème Jules Verne mieux que BR USA
- ✚ Bruitages
- ➖ Bof, je vois pas

80	85	88
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Grand Concours



PANDEMIC

ACTIVISION®

CREATIVE

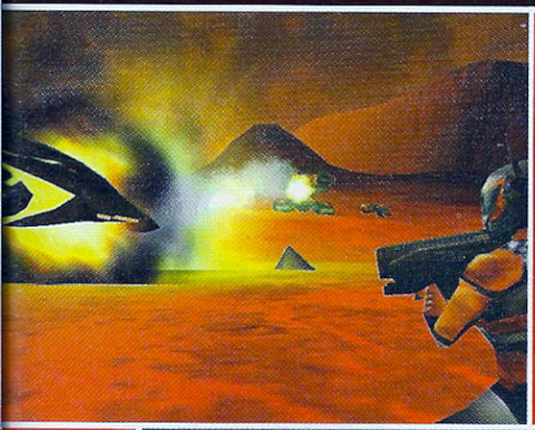
WWW.CREATIVE.COM

SUR LE 3615 JOYSTICK

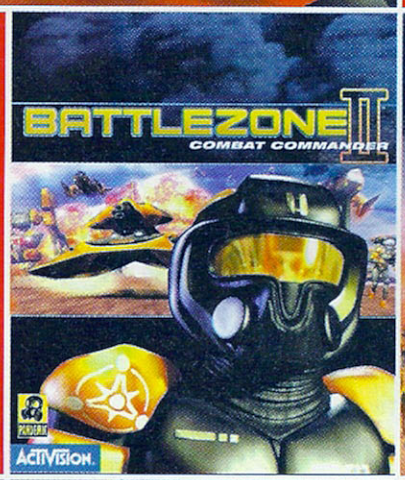
1,29 F/mn

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.

BATTLEZONE II



Gagnez 1 PC, des jeux & des cartes GeForce Annihilator







PIII 450 MHz

64 Mo Ram, Disque Dur 13.5 Go Ultra DMA, écran 17", lecteur DVD-Rom IDE x 10/32,carte son Sound Blaster PCI 128.

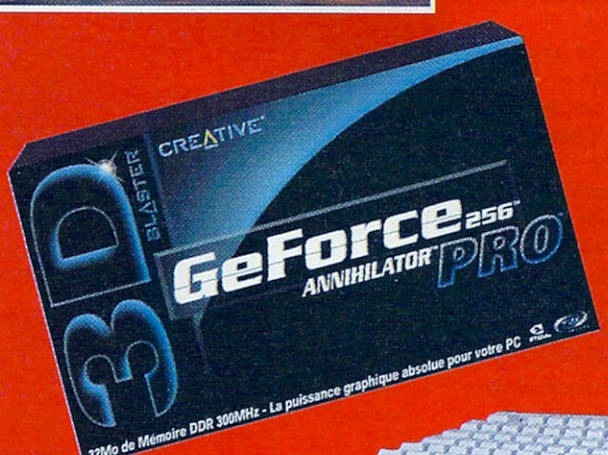




Photo non contractuelle

Concours valable du 1er au 31 janvier 2000, gagnez 1 PC, 2 cartes GeForce et 40 jeux.

Heroes of Might and Magic III

Armageddon's Blade

ADD-ON POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Que 3DO sorte un add-on pour notre jeu préféré, on applaudit, mais qu'il comporte surtout des scénarios qu'on aurait pu télécharger directement sur le Net, c'est un peu la baise.

95/98

MULTIJOUEURS

Réseau local	8	Internet serveur Mplayer	oui
Modem direct	oui	Internet Ip	8

Jouable sur P166, 32 Mo Ram
Éditeur 3DO Développeur New World Computing E.-U.
Texte et voix VF

Le premier add-on HMM 3 était assez attendu au bureau, on espérait surtout de nouveaux bâtiments et des unités bien croustillantes, histoire de continuer à se marrer. Mais point de tout ça au royaume d'Erathia, enfin pas autant que ce dont on rêvait. En fait, à part l'éditeur de campagnes, il y a bien peu d'apports eu égard au précédent HMM. Mais ça n'empêche… dès qu'on commence à y toucher, on ne peut plus s'en décoller.



Quoi d'neuf, docteur ?

Le prix de la plus grande nouveauté revient sans aucun doute aux élémentaux : ils sévissaient déjà dans les softs précédents. De feu, de terre ou d'eau, on les trouvait dans HMM3 défendant des trésors ou des passages. Dans cette version, ils sont tous rassemblés pour créer une cité qui intègre aussi pas mal de vieilles unités passées à la trappe. Le phénix et les sprites refont leur apparition, relookés, presque plus puissants qu'ils ne l'étaient auparavant. Comportant comme bâtiment spécifique une structure permettant d'acheter les skills de spécialité dans les différentes magies, le château protège des êtres avant tout dédiés aux pouvoirs psychologiques. Manipuler ce camp demande donc une grande maîtrise, surtout qu'il ne possède pas de défense pour ses places fortes en dehors de ses murs. On en apprécie d'autant plus le redoutable exercice de gestion, mais on reste un peu déçu : après tout, ses unités ne sont pas vraiment originales, c'est du déjà vu. On aurait aimé avoir affaire à d'autres éléments, vraiment inconnus. Des fonctionalités qui n'existaient pas auparavant ont été ajoutées. Oh, elles ne sont pas bien nombreuses mais donnent un aspect fini au jeu en nous simplifiant la vie. Vous pouvez maintenant laisser des troupes aux abords des ressources, pour les garder. Rien de bien révolutionnaire, mais ce sont des petites touches qui rendent HMM plus agréable à jouer. La défense du château s'adapte aussi : plus question maintenant de se contenter de tirer sur les unités les plus nombreuses lors d'un siège, vous avez le choix de viser les plus puissantes, si vous avez le skill voulu. Six campagnes vous font découvrir des unités bonus et de nouveaux héros. Les gobelins et les paysans reviennent à la vie, des archers elfes surdoués apparaissent (c'est la troupe la plus innovante : elle est plus forte que les simples archers, qui ne tirent qu'une fois mais se moquent des obstacles). Les 35 scénarios incorporés au produit vous offrent largement le temps d'aborder et de manipuler les 12 créatures inconnues, et surtout d'utiliser les deux classes de héros supplémentaires. On est loin d'un add-on révolutionnaire, mais il y a un petit quelque chose qui serait prêt à grandir si on ne lui avait pas coupé l'herbe sous les pieds en limitant tout apport original : aucun nouveau lieu, pareil pour les sorts ou les artefacts. C'est la déception, la grosse déception. Enfin, l'éditeur de campagnes nous sauve du naufrage. Et puis bon, on ne peut pas être trop difficile. Commercialisé à 179 F, le CD offre une bonne durée de vie et des missions toujours aussi prenantes. Mais tout de même, on a un petit pincement au cœur en pensant à tout ce qui aurait pu être ajouté.

Kika



L'archer elfe est incroyable : aucun obstacle n'arrête ses flèches, c'est le compagnon idéal pour l'assaut d'une forteresse.

Pas de nouveaux lieux à l'horizon, mais des campagnes bien costaudes, qui vous tiendront en haleine.



Avec leur nouveau château, les élémentaux jouent un rôle plus important. Certains scénarios vous mettent à leur tête. Ils sont puissants, mais difficiles à maîtriser car leur capitale ne possède pas de défenses.



En Deux Mots

En dehors de l'éditeur de campagnes, cet add-on apporte peu de nouveautés : 6 campagnes, quelques unités et classes de héros supplémentaires ainsi qu'une race en plus, on reste sur sa faim.

+ L'éditeur de campagne
− Pas de lieu inédit

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	75	71

Neuf et Occasion !

JEUX VIDÉO - DVD - INFORMATIQUE

IMBATTABLE !



329 FTTC* **PRIX EXCEPTIONNEL**

ADDON VOS NOUVEAUX LOISIRS ! ADDON VOS NOUVEAUX LOISIRS ! ADDON VOS NOUVEAUX LOISIRS !

BON D'ACHAT D'UNE VALEUR DE 100F

JOYSTICK

BON D'ACHAT D'UNE VALEUR DE 100 F*

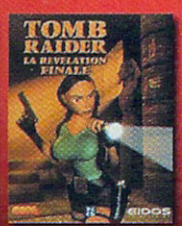
à valoir sur un jeu d'occasion d'un prix minimum de 190 F.

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



TOMB RAIDER 4



NOMAD SOUL



FIFA 2000



AGE OF EMPIRES



FLIGHT SIMULATOR 2000



SEGA RALLY 2



SIDE WINDER GAME PAD PRO

addon

Vos nouveaux loisirs!

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
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

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

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

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

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

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



95/98 direct 3D

JOUABLE SUR PENTIUM 300, 64 MO RAM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR MUCKY FOOT ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

Une minette aussi fortiche que Lara Croft, des niveaux qui pètent le feu : pas de doute, Urban Chaos se révèle être un très bon produit.



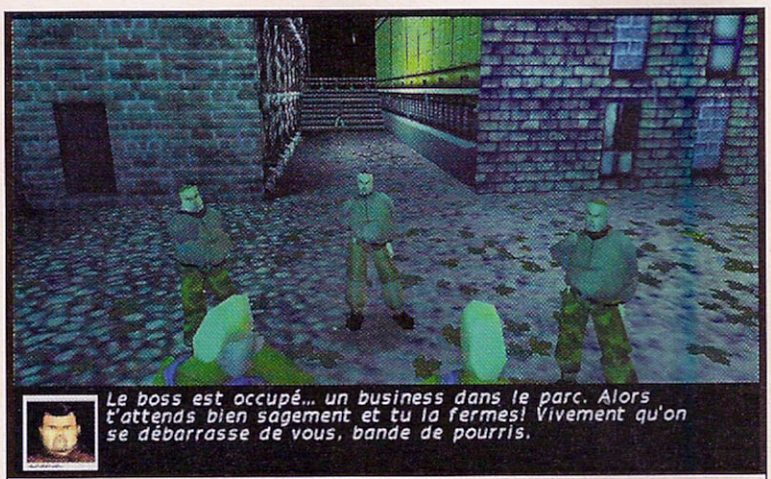
Urban Chaos

ARCADE/SIMULATION DE PERVENCHE POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

dD 'Arci de son nom de baptême n'est pas une fille facile à suivre. Lara Croft, en plus enfantine et moins provocatrice (les seins en forme d'obus ne sont plus d'actualité, même si la tenue reste sexy), elle obéit aux ordres de son chef de commissariat qui l'envoie plus souvent au casse-pipes que les autres (la pervenche de choc n'a peur de rien). Et vous, obligé de suivre, vous vous agitez comme un dément pour parvenir à lui sauver la vie. Même pas le temps de grignoter une infâme pizza graisseuse ou de picoler la bière tiédasse que vous avez ouverte il y a une bonne heure, l'action est continue, sans aucun moment pour souffler : un jeu 100 % arcade.

Batman est dans la ville

Plus de 30 niveaux vous attendent. Vous y circulez librement, sans chemin préalablement défini. C'est la liberté totale, même si les accès aux immeubles sont limités. Pour compenser, vous pouvez toujours vous perdre dans les ruelles malfamées ou fréquenter les parcs, lieux privilégiés des putes. Vous passez où vous voulez, grimpez aux échelles qui se présentent, sautez les barrières, traversez la cité d'immeuble en immeuble tel un Batman en collant bleu et képi. La moralité et les ordres de votre chef sont les seuls guides de votre route : la règle primordiale est d'éviter de blesser des civils. Les truands, on s'en balance, si ce n'est pour récupérer leur matos. Car ces messieurs se promènent couverts. Alors si vous débutez à mains nues, en cassant du parasite, vous aurez l'occasion de tomber sur des prises de guerre pas dégueu : pourquoi pas un fusil à canon scié ou mieux, un M16 ? Ce sera souvent le moyen le plus sûr pour trouver les 7 armes du jeu et s'approvisionner en munitions. Les missions évoluent différemment suivant vos actes. Vous n'êtes pas obligé de buter tous les voyous que vous voyez, ni de découvrir toute la ville. Seul l'objectif principal (libérer un otage, faire exploser des chargements d'armes ; les buts et les moyens sont très divers) importe, mais les secondaires ne sont pas à négliger. Car la particularité du produit est de permettre à son héroïne d'évoluer, et le meilleur moyen est de récolter les bonus planqués un peu partout et souvent libérés par la réalisation d'une



Les scènes cinématiques truffent le jeu de coupures, qui étayent les rebondissements du scénario.



Les ruelles regorgent de criminels prêts à faire feu à la moindre alerte. Goupillez bien votre coup si vous ne voulez pas crever en route.

petite quête. Le boulot ordinaire du flic de rue, quoi ! Vous verrez alors progresser votre adresse au tir, votre résistance, votre force et même votre niveau de vie. En outre, la qualité de votre comportement ouvre la porte à des niveaux cachés. Alors, même si on vous demande d'aider un simple mec qui se fait tirer son fric, n'hésitez pas, il n'y a pas de petits honneurs, juste de grandes récompenses.

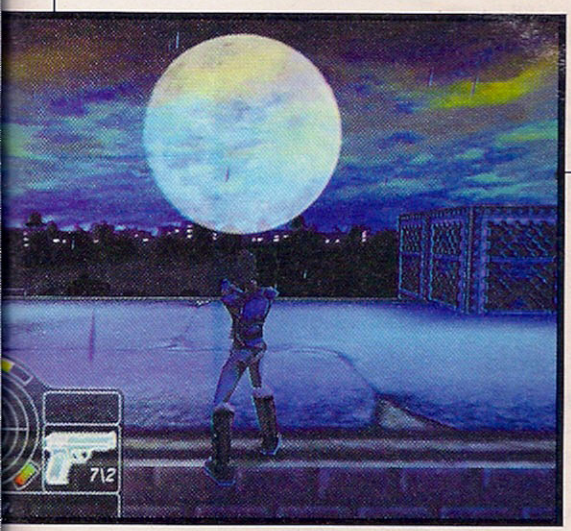
La féline

La maniabilité de l'héroïne est vraiment exceptionnelle, surtout si vous possédez un pad. Il y a des jeux comme ça, qui révèlent leur brio sous certaines conditions. Urban Chaos est un de ceux-là. D'Arci se bat comme un véritable pro de boxe thaïlandaise. Mais les enchaînements coups de pied-coups de main qui doivent terrasser celui qui ose l'agresser demandent une bonne maîtrise, difficile à acquérir au clavier ou au joystick. Le pad est l'idéal, même si on peut s'en sortir sans. Mais ne vous attendez pas alors à être particulièrement efficace lors d'une arrestation. Quand on se retrouve agressé par trois individus suspects, il vaut mieux être bien équipé pour les mettre à terre et les menotter sans prendre un seul coup. La souplesse des déplacements de notre pervenche montre les capacités d'un moteur 3D impressionnant. Elle roule en boule, court et saute sans un accroc. Pas une once de clipping ne ralentit l'apparition du décor, même quand les rues sont surpeuplées. Et puis n'oubliez pas que vous êtes dans une ville : ses habitants se baladent, tout comme vous d'ailleurs. Un scanner vous indique les méchants et les gentils, ainsi que les lieux où vous devez vous rendre : bien obligé, on a l'impression quelquefois de tourner en rond tellement le niveau paraît labyrinthique. L'Intelligence Artificielle gère bien les réactions des humains de rencontre, même si on s'aperçoit vite de ses limites (les adversaires s'alignent parfois comme au tir au pigeon). Les gens honnêtes vous parlent, les voleurs vous fuient ou vous agressent suivant votre puissance de feu. Aucun ne reste indifférent si vous vous promenez, flingue à la main dirigé automatiquement vers la cible la plus proche. La circulation envahit les routes. Les bagnoles s'arrêtent si elles arrivent à freiner à temps, sinon elles vous roulent dessus sans complexe. Votre plaque fait loi, et vous pouvez réquisitionner un véhicule pour atteindre votre objectif plus vite. Dans tous les cas, les animations ne manquent pas, avec la lumière des phares la nuit, les gouttes de pluie inondant le ciel et les ronds d'eau dans les flaques… et tout cela avec une modélisation 3D et des effets de lumière pratiquement sans bug.



Allez, un petit tour en boîte, histoire de se donner du cœur pour le massacre prochain !





La nuit, la pluie, la lune : le décor est planté pour une soirée inoubliable.



Roper, le protecteur caché de l'héroïne, lui fournit des armes supplémentaires et n'hésite pas à lui prêter main-forte si nécessaire.

D'Arci est un vrai casse-cou. Rien ne lui fait peur, même pas le vide .



Et un mode multijoueur ?

Un moteur de cette qualité est vraiment impressionnant. Les animations et les actions qu'il offre ne peuvent que vous étonner et vous ne pourrez qu'apprécier. Pour une fois qu'on nous sort un produit bien fini, on se tait et on admire. Mais il n'est malheureusement pas exempt de défauts. Le plus criant est l'absence de sauvegarde pendant les niveaux. Je veux bien croire que les jeux console s'en passent allègrement, mais si la mission dure longtemps, on est en droit de s'attendre au moins à un point de sauvegarde. L' arcade c'est bien, de l'action ininterrompue on s'en contentera sur console et pour certains softs, mais là, il existe des frémissements d'aventure (chercher des passages par les toits, trouver des personnes pour obtenir des indices). Alors on s'attend à un plus qui ne vient pas. Dommage qu'il manque ce petit côté affectif, ces clins d'œil qui font qu'on s'attache à un personnage. Le jeu aurait gagné une nouvelle dimension qui n'aurait pu que lui être profitable. Mais l'ensemble reste tout à fait acceptable, et rien que les rebondissements des missions permettent d'y trouver son intérêt. De plus, un mode multijoueur devrait voir le jour une fois que la version console sera sortie. On parle même, sur le Net, d'un éditeur de niveaux distribué par les développeurs.

Kika

En Deux Mots

URBAN CHAOS OFFRE UN MOTEUR IMPECCABLE AVEC UNE FINITION DE QUALITÉ. LES MISSIONS SYMPA ET LA FLUIDITÉ DU PRODUIT FONT LE RESTE. ON APPRÉCIE MÊME, SI L'ON RELÈVE QUELQUES « OUBLIS » GÊNANTS.

- + La fluidité des mouvements
- + La conduite en voiture
- − Pas de sauvegarde pendant la mission

90	86	82
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

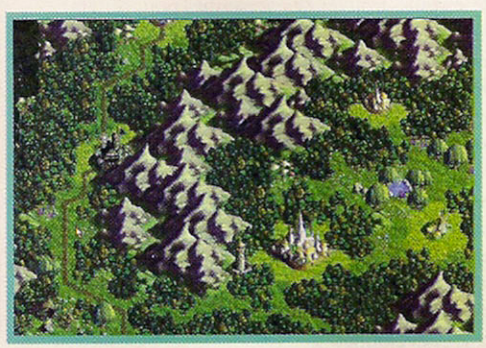
Age of Wonders

Stratégie-rôle pour tous joueurs - PC CD-Rom



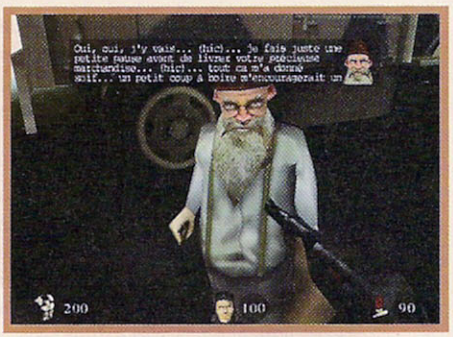
Voilà un jeu que l'on attendait depuis longtemps. Il promettait beaucoup, avec l'intégration de nombreux sorts, 12 races avec 12 unités différentes, et la progression des héros par expérience et acquisition d'objet de pouvoir. Oui mais voilà, toute cette richesse n'est pas utilisée à bon escient. Les nombreuses unités ont des particularités presque similaires, la magie n'est exploitable qu'à petite dose, et les héros, malgré toutes les habiletés accessibles, ne connaissent pas d'évolution marquante. Le niveau de mana entre dans une habileté à acquérir, et du coup, on met beaucoup de temps à démarrer. L'I.A. est mal configurée, les ennemis attaquent rarement vos villes. Les combats sont sans surprise, pas besoin d'être bien malin pour vaincre. La campagne est mortellement ennuyeuse, même si les scénarios ont été travaillés : peu d'événements viennent casser la langueur générale, et encore moins de bonus permettent aux héros de décoller. Le graphisme tout mignon et l'interface paramétrable offraient pourtant à ce jeu une base suffisante pour devenir aussi bon que Heroes of Might and Magic et Warlord.

Kika



Codename Eagle

Anti-tsarisme très primaire pour (cible) tant qu'elle bouge pas - PC CD-Rom

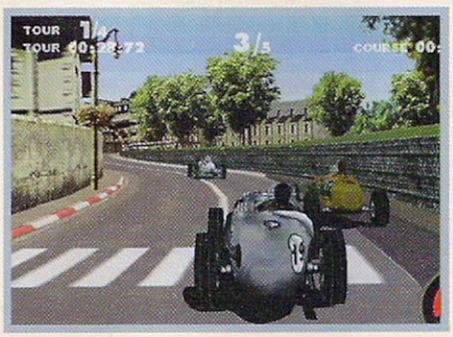


Ça aurait pu être une bonne idée. Imaginez un peu : dans une histoire parallèle, en 1927, un type du genre révolutionnaire, qui se fait appeler Red, se bat bec et ongles contre le pouvoir du Tsar, qui, à l'instar de Hitler, a envahi toute l'Europe. Le jeu est à la première personne, et comme dans Doom, on tire sur tout ce qui bouge pendant qu'une petite tête qui s'ensanglante de plus en plus nous informe de l'état dans lequel on se trouve. De là, on se balade dans la peau d'un mec qui ne sait pas s'accroupir. On se bat avec des armes d'époque, dans des décors 3dfx peuplés de villages enneigés que le clipping fait apparaître comme par magie, à travers des scénarios mêlant rencontres plutôt bien dessinées, espionnage, ivrognes corrompus, et scripts mal finis d'enculeurs de coléoptères à la linéarité affligeante.

Pete Boule

Spirit of Speed 1937

Simulation de chie pour aucun joueur - PC CD-Rom



Ce qui est bien, avec les très bons jeux de caisses, genre Grand Prix Legends par exemple, c'est que du coup, la nullité des autres saute tout de suite à la gorge. Prenons Spirit of Speed, toujours par exemple. Eh bien, quelques secondes suffisent pour se rendre compte qu'il s'agit d'une merde. Bon OK, le graphisme est sympa, les bagnoles brillent au soleil, les circuits sont détaillés (Pau est vraiment cool). Mais le reste... au secours ! Bah, c'est une belle merde, quoi. L'I.A. des autres pilotes relève du Q.I. de Larusso, que - faut-il le rappeler ? - « rien n'arrêtera de chanter ». Le modèle physique des voitures est pitoyable, l'impression de vitesse inexistante (à 240 km/h, on se croirait à 50 !), les dégâts sont absents (à part le manque d'huile qui peut faire exploser le moulin), et les bruitages asthmatiques. Vouloir surfer sur la vague de Grand Prix Legends, c'est bien, mais encore faut-il tenir en équilibre sur la planche. Ou au moins savoir nager. Ou au moins savoir faire la planche. Ou alors avoir coin-coin la bouée. Ouais, coin-coin, ça serait cool.

Fishbone

Virtual Pool Hall

Simulateur de billard pour buveurs de bière et mauvais maris - PC CD-Rom



C'est tout bête, de créer un nouveau jeu. Suffit d'en ressortir un vieux et de changer son titre. Vous vous souvenez de Virtual Pool 2 ? C'était bien, mais c'était il y a deux ans. Et c'est long, deux ans, pour un jeu vidéo. Heureusement, voici le tout nouveau Virtual Pool Hall. C'est comme un tour de magie : on remplace le « 2 » par un « Hall » et hop, un nouveau soft apparaît dans le chapeau à côté du lapin. À part ça, évidemment, c'est le même jeu. Oh, si on cherche bien, on trouve quand même deux nouvelles tables, l'un trop grande, l'autre trop petite, ainsi qu'une poignée de nouvelles règles. Mais si vous ne considérez pas comme indispensable et vital de pouvoir jouer au Honolulu Billard sur une table trop grande, n'oubliez pas que Virtual Pool 2 est toujours en vente. Même s'il accuse un cruel retard technologique comparé à Canal+ Classic Billard, il reste un programme de référence et surtout, avantage de taille par rapport au « nouveau » Virtual Pool Hall, il est en budget depuis belle lurette.

monsieur pomme de terre

Age of Wonders

Tourne sous WIN 95, 98
Jouable sur P166, 32 Mo Ram
Éditeur Gathering of Developpers
Développeur Triumph Studios États-Unis
Texte et voix VF
Nbre de joueurs 12

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
74	78	51

Codename Eagle

Tourne sous WIN 95, 98
Jouable sur PII 300
Éditeur Take 2 Interactive
Développeur Talonsoft GB
Texte VF et voix VO
Nbre de joueurs 1 à 16

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
40	70	43

Spirit of Speed 1937

Tourne sous WIN 95, 98
Jouable sur PC des années 30 ou PII 233
Éditeur Microprose
Développeur Broadsword Interactive États-Unis
Texte et voix VO Nbre de joueurs 1

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
56	84	37

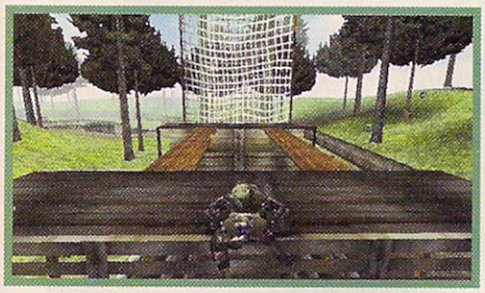
Virtual Pool Hall

Tourne sous WIN 95, 98
Jouable sur P200, 64 Mo Ram
Éditeur Interplay
Développeur Celeris Inc.
Texte et voix VF
Nbre de joueurs 1 ou 2

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
60	55	70

SPEC OPS II

ACTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Encore un jeu sorti avant de pouvoir être testé. Apparemment, c'est devenu la règle, et vu l'état du produit, on comprend pourquoi. On pourrait même inventer un joli proverbe : « C'est pas testé, c'est raté. » Au programme donc, des ralentissements à chaque apparition d'ennemis dans son champ de vision, des militaires alliés qui réagissent une fois sur deux à une présence hostile, on nous fait la totale. Pourtant, le premier Spec Ops était plutôt bien réalisé. Il y avait quelques problèmes d'I.A., mais rien de bien grave. Pour un des premiers jeux entièrement 3D et en vue subjective d'action militaire, il s'en sortait pas mal. Mais voilà, depuis Hidden & Dangerous et Rogue Spear, la barre est montée assez haut. Du coup, quand on nous présente un moteur 3D réchauffé accompagné d'une interface maladroite et d'un graphisme pourri, on est en droit de tirer la gueule. Si les missions n'étaient pas aussi bien conçues, le soft serait bon à balancer. Elles vous jettent en plein cœur de conflits auxquels sont préparés les Marines américains : neutralisation de l'arme atomique au Pakistan, exfiltration en Corée du Nord, ou mission de récupération d'un satellite en plein Antarctique, la trentaine de niveaux ne vous laisse pas souffler. Ça bouge et ça tiraille dans tous les sens, un vrai régal pour les oreilles et l'adrénaline. Ah ! Dommage que la réalisation soit si bâclée...

Kika



L'ENTRAÎNEUR 3 SAISON 99/00



MISE À JOUR DE MANAGER DE FOOT POUR CEUX QUI VEULENT VRAIMENT

Bon, une fois qu'on a fait son deuil de tout ce qui fait un jeu (effort de design, de jouabilité, minimum de dignité graphique, etc.), L'Entraîneur 3 finit malgré tout meilleure simulation de management de football. Bon, soit, pas de quoi se vanter pour autant. Et voici qu'apparaît la version 99/00 de ce merveilleux logiciel. Quoi de neuf ? Presque rien. La mise à jour de la base de données, bien entendu, mais si près du mercato, est-ce bien raisonnable ? Tout le reste est cosmétique : plus de commentaires (plus variés) lors des matchs, des statistiques pour les arbitres (si, si !) et des joueurs qui expliquent pourquoi ils refusent de venir vous rejoindre. Pas de quoi tacler un mollet, et sûrement pas de quoi payer 300 F pour ceux qui ont déjà la version 98/99. Quant aux autres, ils devraient attendre la version budget.

Ivan Le Fou

12 O'CLOCK HIGH BOMBING THE REICH

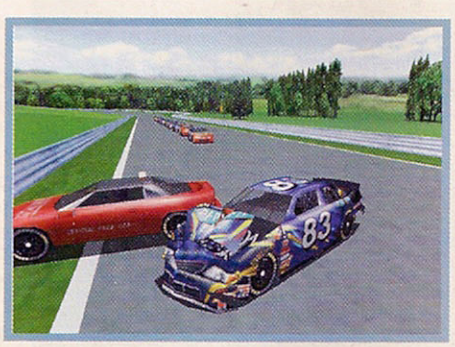


FAUX JEU POUR FAUX JOUEURS - PC CD-ROM

Tiens, encore une bouse qui vient de s'écraser sur mon bureau. Un bien bel étron, ma foi, 130 Mo. 12 O'clock High : Bombing The Reich est vraiment un faux jeu. C'est pas possible de laisser sortir un truc pareil. Je ne sais pas moi, ce truc a dû être béta-testé par un poney, je ne vois que cette solution. N'importe quel humain normalement constitué aurait dit : « Non, écoutez les gars, vot'truc là, jouez-y entre vous, hein, pas la peine de le sortir dans le commerce ». Bon, quoi qu'il en soit, ce vague wargame vous propose de bombarder gaiement le troisième Reich grâce à la vaillante force aérienne alliée. Vous devrez planifier les bombardements en tenant compte de la couverture nuageuse (celle-ci fait perdre de la précision aux bombardiers), définir une escorte pour vos raids, choisir vos cibles (cibles industrielles, militaires, voies de communication). Bref, on se fait grave chier devant ce jeu aussi palpitant qu'une course d'huîtres mortes.

Ackboo

NASCAR RACING 3



SIMULATION POUR RICAINS - PC CD-ROM

Et un de plus. Décidément, c'est le mois du bref pour les jeux de caisses. Bon là, on a droit à la cuvée 99 du Nascar, vous savez, les courses américaines où les types passent leur temps à faire les poissons rouges. Sauf qu'ici, pas besoin de leur balancer des granulés en attendant qu'ils se foutent sur le ventre. Nom de Dieu, des années qu'on se farcit ces putains d'épreuves de merde où la seule motivation du public réside dans le voyeurisme morbide d'un éventuel carton. À la limite, ça serait bien réalisé, on dirait « d'accord, c'est de la merde, mais c'est une merde bien foutue ». Hé bah même pas. C'est pas beau, les circuits sont chiants, les bagnoles pas top (bon OK, les déformations et les pannes sont gérées, c'est déjà ça), le clipping d'enfer (les caisses apparaissent comme par miracle devant vous), la vue interne est en bitmap sans volant, les courses sont chiantes (oui, comme les circuits). Bref, on s'emmerde, on s'emmerde, on s'emmerde. Rendez-vous en 2000 pour le prochain Nascar, que nous attendons avec impatience, comme vous l'aurez compris.

Fishbone

Spec Ops II

TOURNE SOUS WIN 95, 98, DIRECT 3D, VOODOO
JOUABLE SUR P266, 64 MO RAM
ÉDITEUR TAKE 2
DÉVELOPPEUR ZOMBIE STUDIO ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 4

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
47	62	68

L'entraîneur 3 : saison 99/00

TOURNE SOUS WIN 98
JOUABLE SUR P200 (16 MO) ET 250 MO DD
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR SPORTS INTERACTIVE
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 16

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
30	20	48

12 O'clock High : Bombing The Reich

TOURNE SOUS WIN 95, 98
JOUABLE SUR P200 (32 MO)
ÉDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR TALONSOFT GB
TEXTE ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 2

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
20	50	20

Nascar Racing 3

TOURNE SOUS WIN 95, 98
JOUABLE SUR PII 233
ÉDITEUR SIERRA SPORTS
DÉVELOPPEUR PAPYRUS ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 32

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
61	67	52

BuDGeT

PAR IVAN LE FOU

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

Siouplé, venez signer la pétition pour l'entrée de Warzone 2100 en Budget, c'est pour les joueurs nécessiteux. Comme prévu, la période des fêtes est un peu tristoune pour les collections Budget. Ce mois-ci, c'est Ubi Soft qui monopolise les sorties de petits prix, et ce sont quatre très bons jeux que j'ai regroupés pour vous. Tout espoir n'est pas perdu, puisque Activision annonce pour le mois prochain la création de sa propre collection Budget (la collection « Légendes », rien que ça) dans le planning de laquelle j'ai noté Heretic II et Fighter Squadron. On en reparle le mois prochain. Puisqu'on parle de bonne nouvelle, Grim Fandango devrait également être disponible sous peu à petit prix. Et voilà, je sais pas vous, mais moi j'ai comme un bon gros coup de barre, là. Avant de partir, n'oubliez pas de signer la pétition pour l'entrée de Half-Life en Budget, siouplé.



PRO PINBALL BIG RACE USA

COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 99 F. PENTIUM 200

On ne devrait jamais acheter les flippers sur PC qu'au prix Budget, c'est ça que je dis, moi. Alors évidemment, ce Big Race USA a vieilli face à son descendant, le Pro Pinball testé ce mois-ci. Mais qu'importe, il est superbe malgré tout, juste un poil moins bien que son prédécesseur, Time Shock. À ce prix-là, vous aurez tout de même un chouette flip' avec un mode Duel en réseau pour les mieux équipés. Ça se refuse pas, moi je dis.
(88 % dans Joystick n° 99)

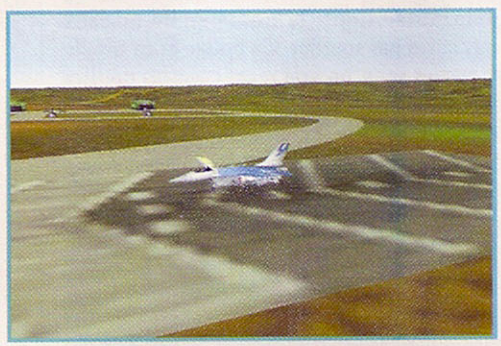
F16 MULTIROLE FIGHTER/ MIG 29 FULCRUM

COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 99 F. PENTIUM 233 (64 MO) ET CARTE 3D CONSEILLÉE



Deux avions dans un seul simulateur : ils sont forts chez Novalogic. Vous pourrez donc prendre les commandes soit d'un Falcon (le F16), vedette des exportations d'armes américaines, soit d'un Mig 29 Fulcrum, fleuron de la technologie soviétique, et ceci pour de furieux dogfights. Le mode solo n'est pas une grande réussite, mais l'important c'est Nova World, le serveur internet de Novalogic, qui permet d'affronter des dizaines de joueurs en même temps en toute fluidité. La grande classe pour un jeu au graphisme superbe. (86 % dans Joystick n° 98)





SPEED BUSTER ET SCARS

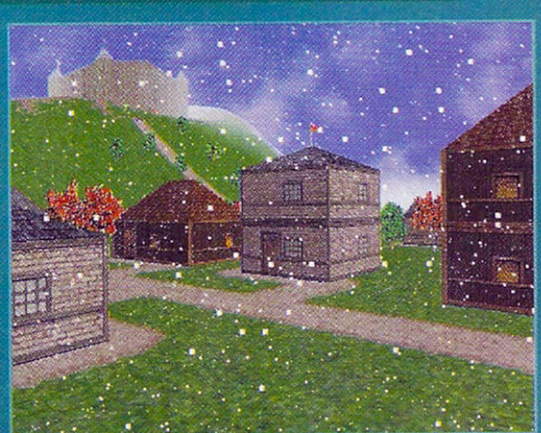
COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 99 F. PENTIUM 200 (32 MO) + CARTE 3D

Allez, hop, deux jeux pour le prix d'un ! Que de la course ma bonne dame, du speed, du fun, des sensations à gogo ! Speed Buster est une excellente course arcade dans la grande tradition du genre, avec pièges, raccourcis, passages secrets et bonus à gagner. Le jeu est absolument magnifique, rigolo et son seul défaut réside dans un nombre de circuits limité à 7. SCARS est moins bon. Encore plus arcade, il permet de ramasser bonus et armes diverses en cours de route, histoire de mettre de l'ambiance chez l'adversaire. Au total, un achat recommandé surtout que le premier jeu possède un mode réseau, tandis que le second permet, lui, de jouer à deux en écran splitté.
(89 % dans Joystick n° 100 et 75 % dans Joystick n° 96)



MIGHT AND MAGIC VI

COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 99 F. PENTIUM 133



La série des Might and Magic (à ne pas confondre avec Heroes of Might and Magic) est une référence dans le jeu de rôle sur PC. C'est en tout cas le chouchou du gars Iansolo. Alors il est vrai que le graphisme un peu... spécial et l'absence d'accélération 3D peuvent décevoir au premier abord, mais MM6 est passionnant d'une part, et possède d'autre part une durée de vie imbattable (avec trois fins différentes). Une grande liberté de choix dans le déroulement de l'aventure grâce à des dizaines de quêtes, six classes de personnages, des tas de NPC, des tonnes de sorts et du beau donjon bien baveux pas aléatoire pour un sou, il y a de quoi faire. Pour être sûr de gérer au mieux vos quatre personnages, les combats sont prévus pour être joués au tour par tour. Si c'est pas une preuve de bon goût, ça ?
(90% dans Joystick n° 94)

We move the information that moves your world. adaptec

NOUVEAU

EASY CD CREATOR 4
DELUXE

MP3

MUSIQUE

INTERNET

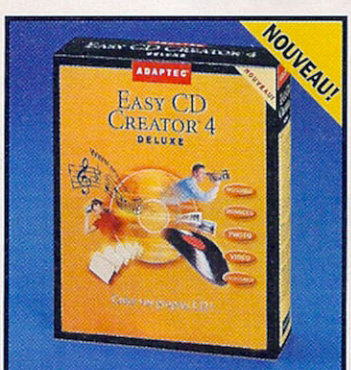
SAUVEGARDE

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.



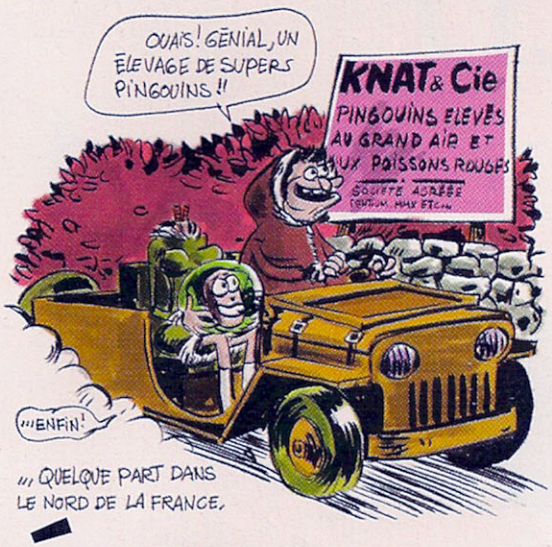
Easy CD Creator 4 Deluxe. Seulement : 490 F* TTC

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.*

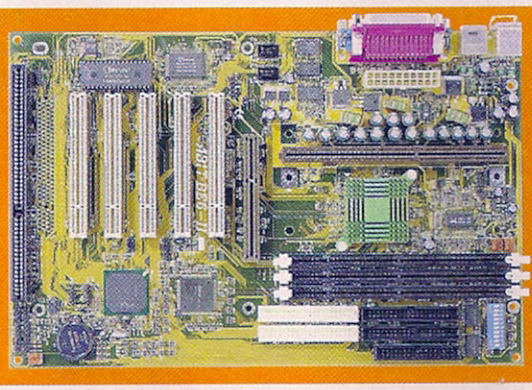


Édito

Dans le match des cartes graphiques, les deux ténors de la 3D s'en mettent plein les dents. Et pour le moment, c'est Nvidia qui massacre 3dfx de ses petits points rageurs. Je dirais même que 3dfx est dans les cordes et essaye de reprendre connaissance. Pendant ce temps-là, S3 ricane dans son coin et bosse sur ses drivers, histoire d'envoyer à la baston son dernier bébé, le Savage 2000. Bref, il s'en passe de belles, et les quelques pages qui suivent sont là pour vous éviter de dépenser vos brouzoufs n'importe comment.

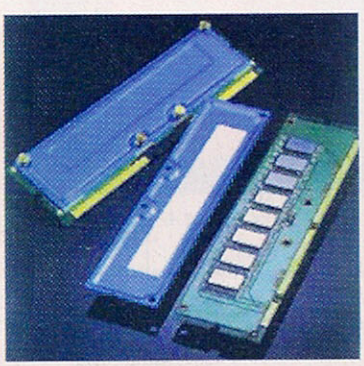
Abit
AIME QUAND ÇA CHAUFFE

Le fabricant de la superstar de Noël dernier (la carte mère BH6) continue de faire tout pour plaire aux bidouilleurs de PC que nous sommes. Leur dernière création en date pour énerver la concurrence se nomme SoftMenu III. Digne successeur du BIOS qui équipe depuis un moment les cartes de la marque, cette nouvelle version offre la possibilité d'optimiser son processeur au poil près. Disponible sur les cartes BF6 et BE6-II, ce BIOS permet de générer des fréquences de 66, 75 et 83 MHz, puis de 83 à 200 MHz par incrémentation de 1 MHz !! Le pied pour les fans d'overclocking pointilleux. Le reste est aussi performant, avec l'arrivée de diviseurs de la fréquence du bus PCI allant jusqu'à 1/4. Touche finale, un système d'aide bien plus développé qu'avant permet de ne pas faire n'importe quoi si vous parlez deux mots d'anglais. Si vous êtes sages, je vous ferai un test pour le mois prochain.



DDR contre Rambus

Petit rappel : la mémoire qui est dans nos PC actuellement est de type SDRAM. Le chipset i820 d'Intel permet maintenant l'utilisation de RDRAM, un nouveau type de barrettes mémoire inventé par la société Rambus. Ces dernières sont censées être bien plus rapides, mais leur prix calme : dans les 3 500 F les 128 Mo ! Dernière solution pour les fanas d'optimisation : la DDR RAM (Double Date Rate... prix triple !), déjà utilisée sur certaines cartes graphiques à base de GeForce. Elle dispose de performances bien supérieures à la SDRAM classique, mais Intel n'aime pas, car le géant américain a un partenariat qui le lie à la société Rambus. Manque de bol, un coup d'œil sur ce site (www.inqst.com/ddrvrmbs.htm) qui contient une comparaison très poussée de la DDR contre le produit de Rambus prouve que la DDR est bien plus rapide... Reste à voir ça avec nos yeux, mais ça ne laisse rien présager de bon.



Le processeur
QUI VIENT DU FROID

La mise au point des systèmes de défense anti-missiles de l'ex-URSS a visiblement donné un peu d'expérience aux ingénieurs de la société russe Elbrus. Dirigée par l'ingénieur Boris Babayan, cette société travaillerait depuis plusieurs mois sur un processeur capable de ridiculiser les productions du géant américain Intel. Ça fait très guerre froide dit comme ça, mais le problème de ces ingénieurs est loin d'être politique : ils cherchent surtout à financer la fin de leurs travaux pour prouver leurs dires. Car l'E2K (nom de code de leur processeur miracle) n'existe pour le moment que sous forme de simulation, ce qui est un peu léger pour convaincre les investisseurs de glisser plusieurs dizaines de millions de dollars dans leur poche pour lancer la fabrication de prototypes. Elbrus travaille déjà pour Sun (développement des processeurs UltraSparc, OS Solaris, etc.) et espère avoir l'argent (60 millions de dollars, quand même) pour finir les prototype de l'E2K mi-2000. Côté performance, notre ami Boris pense exploser le Merced pour une fraction du coût de ce dernier. Y'a bon !

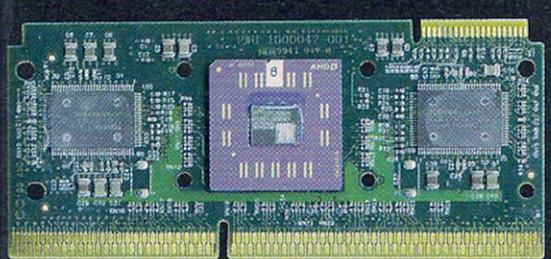
Transmeta
FAIT L'ÉCOLE DU RIRE

Transmeta (www.transmeta.com), la société dans laquelle bosse le créateur de Linux (Linus Torvald) et quelques-uns des meilleurs créateurs de processeurs de la Silicon Valley, continue de nous faire rire. Et avec un simple site Web en plus... La première version du site de cette société censée révolutionner le petit monde des microprocesseurs était une page blanche, avec dans le code source HTML un commentaire du style « il n'y a pas de secrets cachés dans ce code source, désolé ». Vu que la nouvelle page annonçant le processeur Crusoe est en place, je vous conseille d'utiliser l'option « view source » de votre navigateur pour en apprendre un peu plus...

Crusoe™

900 MHz,
QUI DIT MIEUX ?

Devant l'offensive d'Intel dans la course aux MHz, AMD ne se laisse pas faire, loin de là ! Primo, l'Athlon 750 MHz, fabriqué en 0.18 micron est déjà là. Intel n'aura pas repris longtemps la tête de la course avec le Pentium III à 733 MHz, surtout que le big boss du processeur a les pires difficultés pour livrer ce modèle. Petit souci, le K7 à 750 MHz coûte dans les 6 500 F (cela dit, ça reste moins cher que les modèles moins rapides de chez Intel) et sa mémoire cache ne fonctionne qu'à 300 MHz, ce qui risque de manger une partie du gain de performance. Car cette mémoire cache n'est pas intégrée au processeur comme sur les nouveaux Pentium III. Mais AMD proposera bientôt une nouvelle révision de l'Athlon, qui intégrera ce genre de technologie. Dans les bonnes nouvelles, Compaq fait partie des grands noms qui vont intégrer les processeurs haut de gamme d'AMD, et une version à 900 MHz du K7 était déjà en présentation au salon américain Comdex. Je parle d'une vraie version à 900 MHz, pas un PC avec un frigo intégré... Bref, la guerre continue, et c'est tant mieux !



VIA claque ses sous en ce moment. Après son rachat de Cyrix à National Semiconductor et des équipes IDT chargées du processeur Centaur, ce groupe taïwanais se lance à son tour dans la production de processeurs. Visiblement, la fabrication de chipsets concurrents de ceux d'Intel n'était qu'un début.
Là où ça coince un peu, c'est que ces processeurs sont basés sur des technologies qui n'ont jamais eu un grand succès. Les possesseurs de Cyrix savent de quoi je parle...
La gamme nommée Samuel est prévue pour le troisième trimestre 2000 et est basée sur le cœur C5 de WinChip. Les vitesses iront de 500 à 650 MHz sur des bus allant de 66 à 133 MHz.

PAS DE droit
À LA RETRAITE

L'autre, nommée Joshua, est conçue sur le cœur Cayenne de Cyrix, qui pourrait se révéler assez rapide. Les vitesses iront de 433 à 466 MHz début 2000 pour atteindre 566 au troisième trimestre. Attention, ce sont des « faux » MHz, VIA reprend la technique des « PR » des Cyrix qui consiste à annoncer des vitesses basées sur les performances comparées avec les modèles Intel. Bref, ces processeurs ont une vitesse réelle moins élevée que celle annoncée.
Tout ça pour dire qu'à moins d'un coup de chance extraordinaire, il faudra fuir en courant l'année prochaine si vous trouvez un PC, même à 1 F, basé là-dessus. Les PC de joueurs, c'est cher, et ce n'est pas parti pour s'améliorer. De plus, fin 2000, Intel et AMD auront certainement passé le GHz sans système de refroidissement à l'azote liquide...

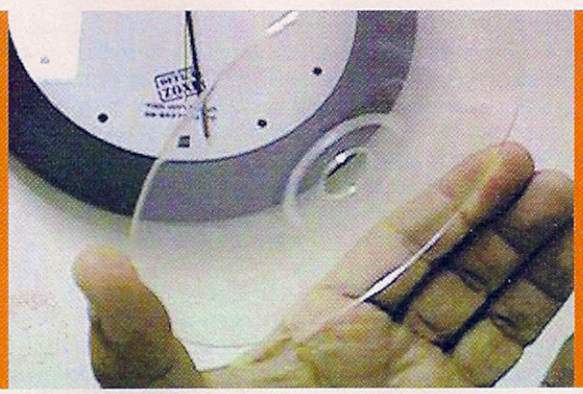


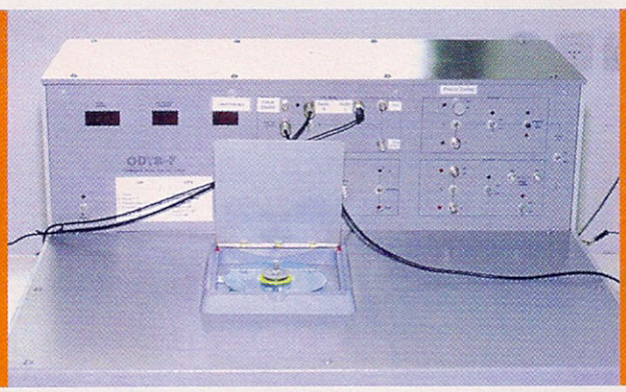
140 Go, SINON RIEN !

Voilà typiquement le genre de news qui me fait paniquer. Moi qui croyais être pénard pendant dix ans avec mon DVD tout neuf, je me dis que ça risque de ne pas être le cas. Les ingénieurs de la société C3D (www.c-3d.net) viennent en effet de pondre un CD qui contient 140 Go ! Non seulement cette société est déjà réputée pour son sérieux, mais en plus ces gars pensent pouvoir atteindre le terraoctet avec cette technique. 1 000 Go. Mon DIEU ! En fait, c'est une solution basée sur une lecture laser, mais bien plus développée que ce que l'on connaît actuellement. Un système de couches de données (style DVD) est utilisé, avec une matière réfléchissante fluorescente. Ils travaillent aussi sur cette technique appliquée au format carte de crédit avec une capacité visée de 10 Go « seulement ». Ces mecs sont fous ! Enfin, qu'ils continuent, moi je vois assez bien un lecteur de MP3 avec leurs petites cartes de 10 Go... Miam !







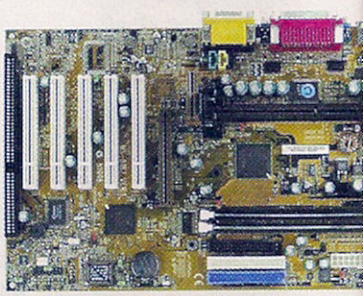


Le marketing SELON ARTX

Dans la série « ces gens méchants qui nous entourent », cette histoire est le top du mois. Le site Ars Technica (www.ars-technica.com), destiné aux passionnés d'informatique en tout genre, vient de vivre un épisode aussi étonnant que désolant pour les professionnels du marketing. Je vous résume la situation : suite au salon Comdex de Las Vegas, un des journalistes du site fait part de sa déception devant une démo du chipset Aladdin 7 qui intègre une puce graphique 3D de ArtX. Quake 3 n'a jamais été aussi moche, selon lui... Fatalement, le directeur du marketing de cette société, également chargée de développer la puce graphique de la prochaine console Nintendo (nom de code : Dolphin) réplique. Un échange d'e-mail où la mauvaise foi du dirigeant de ArtX ne fait aucun doute commence alors. Mais le plus beau reste l'intervention « anonyme » de ce même personnage sur un des forums du site Web où il prend la défense de son produit en se faisant passer pour un visiteur lambda. Manque de chance pour lui, les IP sont toutes loggées, et il est facile de découvrir que ces messages viennent tous du domaine artxinc.com. Le bonhomme avouera ensuite, sans montrer le moindre regret... Comme quoi, il faut toujours rester ultra méfiant sur ce qu'on lit à droite et à gauche sur le Net.

i820
Le chipset de la honte

Bon, OK, je force un peu sur le titre, là, mais je trouve ça assez fort. Après huit semaines d'attente, Intel sort enfin son chipset i820, censé remplacer notre bon vieux BX, mais avec les bugs inside. Après huit semaines de tests, les mecs en costumes fluo qui dansent si bien dans les salles blanches du constructeur américain ont décidé qu'avec 2 emplacements RIMM (pour les mémoires RDRAM), ça marchait très bien (avec 3, les données avaient tendance à se perdre en chemin). Alors inutile de se prendre la tête à corriger le truc, non ? C'est vrai, ça serait fatigant, on pourrait rajouter des bugs, faire un produit parfait qui serait pénible à déloger quand le prochain arrivera... Bref, les cartes mère en vente avec du i820 ont un chipset officiellement buggé, mais c'est pas grave (avec la voix de la pub pour les bonbons à la menthe, c'est plus drôle).



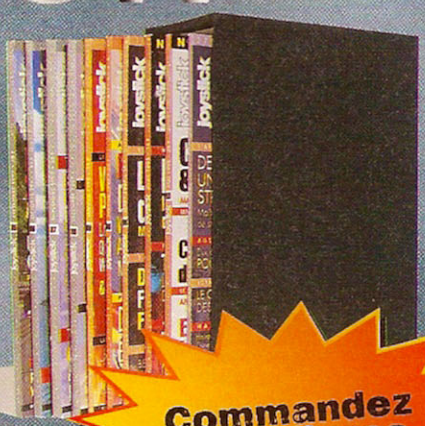
UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION



• **Tests :** Baldur's Gate, Speed Busters, Viper Racing, Rogue Squadron, Blood II The Chosen, Dark Project, Tomb Raider III,
• **Sur le CD :** Excessive Speed, FIFA 99, Heretic 2, Commandos Missions Pack, Caesar 3, Pinball:Big Race USA
• **Soluces :** Half-Life, Rainbow Six
• **Guide :** Fallout II
• **Aide de jeu :** Monaco GP



• **Tests :** Myth II, Broodwar, Apache Havoc, Delta Force, Fighter Squadron, Sim City 3000, Oethkarz, Actua Soccer 3
• **Sur le CD :** Myth II, Descent 3 Oethkarz, Soldiers 3, Thief:Dark Project, Tonic Trouble, Total Air War, Uprising 2
• **Soluces :** Fallout 2, Sanitarium
• **Guide :** Sin



Commandez les reliures Joystick

• **Tests :** Falcon 4.0, Resident Evil 2, F-16 Aggressor, Top Gun, Eagle Watch, FS Concorde SST, Rollcage, Close Combat III
• **Sur le CD :** Superbike, Toca 2, Lucky 99, Roller Coaster, Sid Meier's Alpha Centauri, NBA Live 99, Close Combat 3
• **Guide :** Railroad Tycoon 2
• **Aides de jeu :** Baldur's Gate, Monaco GPRS 2



• **Tests :** X-Wing Alliance, Silver, Civilization Call to Power, Jack Nicklaus, Corsairs, Tank Blaster, Billard Club House, Warzone 2100...
• **Sur le CD :** World War II Fighters, Half-Life, Rollcage, Grantz, Worms 2 Armageddon, Lander, Leewire, Machines, Imperialism 2...
• **Guide :** Myth II
• **Aides de jeu :** Starcraft Broodwar, Monaco GPRS 2





• **Tests :** TOCA 2, Baldur's Gate, Commandos, Alien vs Predator, Official F1 Racing, Lands of Lore 3, Grunts, Army Men II, Machines
• **Sur le CD :** Mechwarrior III, Apache Havoc, Resident Evil 2, Warzone 2100, Wild Metal Country, X-Wing Alliance, Tanktics
• **Aides de jeu :** TOCA 2, X-Wing Alliance, Monaco Grand Prix : Monaco et Saint-Marin



• **Tests :** Heroes III, Midtown Madness, Civilization II Multiplayer, Jane's Fleet Command, Requiem, Discworld Noir
• **Sur le CD :** Tomb Raider 2 Gold, Alien vs Predator, Expendable, Corsairs, Helicopter, Tribes, Requiem
• **Soluce :** Commandos, le sens du devoir
• **Aides de jeu :** Monaco Grand Prix : France, Espagne, Canada

Tests : Outcast, Dungeon Keeper 2, Jane's Fleet Command, Mechwarrior III, Railroad Tycoon 2, Star Wars, Hidden & Dangerous
Sur le CD : Outcast, Rusher Shoot, F22 Lightning 3, Shadow Company, Alien vs Predator, Mannic, Alien vs Predator, Predator
Guide : Heroes of Might & Magic III
Soluces : L'Amerzone, Commandos, le sens du devoir (2e partie)
Aides de jeu : Monaco Grand Prix : Grande-Bretagne, Autriche, Allemagne, Hongrie, Belgique



Tests : Darkstone, Command & Conquer, Heavy Gear II, Total Annihilation Kingdoms, Might & Magic VII Pour le sang et l'honneur
Sur le CD : Darkstone, Rally 2000 Championship, Shadow Man, Pandora's Box, System Shock 2, Fighting Steel
Soluces : Hidden & Dangerous, Dungeon Keeper 2 (1re partie)
Aides de jeu : Monaco Grand Prix : Luxembourg, Italie





Tests : Homeworld, Drakan : Order of the Flame, Rogue Spear, Jagged Alliance 2, GP 500, Excessive Speed, Soul Reaver
Sur le CD : Battlezone 2, Homeworld, Nocturne, Drakan, Driver, Expert Pool, NHL Hockey 2000, Madden NFL 2000, Freespace 2
Soluces : Dungeon Keeper II, Discworld Noir
Aides de jeu : Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : Grand Prix d'Europe (Espagne) et Grand Prix du Japon



Tests : Age of Empires II : The Age of Kings, The Nomad Soul, Canal Plus Classic Billard, Seven Kingdoms 2, Independence War : Defiance, Fridaystyle
Sur le CD : Classic Billard, Rally 2000 Championship, Unreal Tournament, Soul Reaver, Revenant, GP500, Mankind, Prince of Persia 3D
Soluce : Outcast
Guide de jeu : Homeworld

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
94	95	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102
103	104	105	106	107	108	109						

A 38 F le numéro (frais de port gratuit).
soit un total de ..... F

• Je commande les hors-série (frais de port gratuit)
HS 12 Spécial solutions
(Tomb Raider II, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de ..... F
HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de ..... F
HS 10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2)
et 16 démos jouables
À 49 F le numéro, soit un total de ..... F
HS 14 1 Jeu complet (Zork)
À 59 F le numéro, soit un total de ..... F
HS 13 1 Jeu complet (Hexen II)
À 79 F le numéro, soit un total de ..... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande ..... reliure(s) à 69 F l'unité
soit un total de ..... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE
À L'ORDRE DE JOYSTICK : ..... F

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....
.....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

3dfx Voodoo 45

Avec un retard qui commence à être conséquent, 3dfx annonce enfin les spécifications de sa prochaine gamme. Vu que pour le moment, ces cartes n'existent que sur le papier, voici mes premières impressions sur des produits qui ne vont pas manquer de provoquer quelques discussions enflammées entre les pro-3dfx et les autres...





La Voodoo5 5500 devrait offrir le meilleur rapport performances/prix.



Quake 3 avec le motion blur et l'anti-aliasing activé. Reste à le voir tourner pour de bon pour se faire une idée.

Avant d'entamer les hostilités, je voudrais que les choses soient claires : 3dfx reste pour moi (et pour beaucoup d'autres) une marque avec une très forte aura. Sans eux, la 3D dans les jeux PC aurait été bien plus longue à s'imposer. Même s'ils n'étaient pas seuls (Rendition, qui n'est pas mort contrairement à ce que nombre de personnes croient, était de la partie par exemple), ce sont eux qui ont poussé de manière efficace les développeurs vers la 3D « accélérée » et qui nous ont pondu des bijoux comme les Voodoo2 et le SLI. Manque de chance, depuis les succès mondiaux des Voodoo1 & 2, les innovations technologiques ont ralenti. Et la concurrence, au contraire, est debout sur l'accélérateur, Nvidia en tête. Du coup, Nvidia gagne de l'argent cette année, pendant que 3dfx en perd...
La présentation de la nouvelle gamme était évidemment très attendue et a eu lieu lors du salon Comdex de Las Vegas. Comme prévu, une carte nommée Voodoo4 a été annoncée. Mais elle n'est pas venue toute seule : une gamme Voodoo5 a fait son entrée en même temps ! En creusant un peu, on s'aperçoit qu'en fait toutes ces cartes sont basées sur un seul et même processeur : le VSA-100, plus connu sous le nom de code « Napalm ». Construit en 0.25 micron, intégrant 14 millions de transistors et fonctionnant entre 166 et 183 MHz, ce chip me déçoit sur le papier. Ses performances ont l'air de se situer au niveau d'un TNT2 Ultra ou G400 avec du DXTC et quelques babioles en prime, mais semblent loin des GeForce ou du Savage 2000. La ruse ? On peut en mettre jusqu'à 32 sur une seule carte !

Eh oui ! Le SLI revient, mais cette fois directement sur la carte. En fait, toute la gamme est articulée en fonction de la Ram et du nombre de processeurs installés. Une manière « simple » d'avoir des produits pour tous les goûts et toutes les bourses, même si techniquement cela fait un peu bricolage, comparé aux solutions concurrentes. Cela dit, si les performances sont là, ça n'est pas le plus gros problème. La surprise vient surtout des prix exorbitants annoncés, qui vous donneraient presque l'impression qu'une GeForce DDR, c'est donné (voir tableau)... Du reste, si vous êtes un pote de Bill Gates, prenez carrément le modèle avec 32 processeurs à 40 000 dollars que prépare Quantum3D. J'ai hâte de voir la tête de la carte...

Des piles neuves pour ma carte 3D !

L'autre aspect surprenant de ces cartes, c'est le fait que les Voodoo5 seront obligatoirement alimentées par autre chose que le bus AGP ou PCI : alimentation du PC (un câble du même type que pour votre disque dur) pour les V5 5000/5500 et carrément une prise externe pour la V5 6000. Oui oui, la même que pour votre aspirateur. Parce que tirer 100 W du bus AGP du PC, ce n'est pas vraiment possible. Entre le transformateur externe et ses 4 chips avec 4 ventilateurs, la Voodoo5 6000 pourra même servir de chauffage d'appoint, avec un peu de chance...
Le gros point positif annoncé par 3dfx, c'est le T-Buffer. Toute la campagne marketing est axée sur ce dernier et les effets qu'il permet, avec en priorité



l'anti-aliasing (lissage) complet de l'image. Le résultat devrait être un rendu parfait des objets, sans les effets d'escalier qui gâchent le plaisir. Malheureusement, comme ces cartes n'existent pour le moment même pas à l'état de prototype, il va falloir attendre un peu pour vérifier ces affirmations nous-mêmes. De plus, seules les Voodoo5 peuvent bénéficier du T-Buffer (ce qui prouve que le VSA-100 seul n'est pas à la hauteur), et j'ai bien peur que le modèle 6000 soit la seule carte capable de l'utiliser, sans que la vitesse des jeux ne ralentisse trop.
Les autres atouts annoncés du T-Buffer comme le motion blur, sont assez anecdotiques. Quant à leur système propriétaire (l'API Glide), il n'a plus vraiment de raison d'être. Vu la bonne qualité des API « généralistes » comme DirectX7 et OpenGL, ainsi que la prolifération d'excellentes cartes 3D non compatibles Glide, pratiquement plus aucun développeur n'utilise l'API de 3dfx. Ils se couperaient de bien trop de joueurs ! Son passage en Open Source (le code de cet API est maintenant librement accessible et utilisable) ne fait que retarder l'inévitable, puisque même 3dfx admet porter ses efforts sur OpenGL et DirectX.

Et ça sort quand tout ça ? Toutes ces cartes devraient être disponibles vers avril 2000. Le but de 3dfx (60 images/seconde en 1024x768x32 bits sous Quake3 pour la V5 5000) est déjà atteint avec le Savage2000 de S3 et les GeForce DDR, même si c'est sans anti-aliasing. Des cartes qui sont déjà en vente partout ! Bref, quand on enlève l'emballage marketing qui entoure cette annonce, on reste sérieusement sur sa faim, malgré les beaux discours autour du fill rate monstrueux de ces produits (ce qui n'est en plus vrai que pour la V5 6000, qui est hors de prix). Reste à voir ces cartes fonctionner pour se faire une véritable idée. En attendant, j'ai plutôt l'impression que 3dfx a du mal à digérer le fait qu'elle ne soit plus la société leader de l'époque des Voodoo1 et 2...

Les rumeurs des fans

Sur Internet, quelques rumeurs supplémentaires concernant les nouvelles cartes de 3dfx se baladent. Voilà un pot-pourri des plus crédibles.

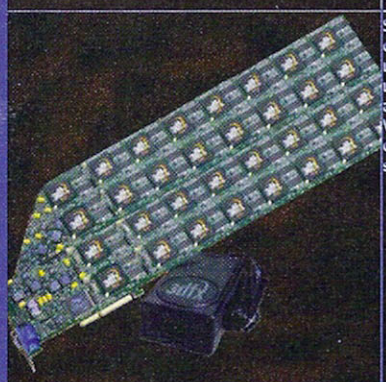
Le RAMDAC des Voodoo4/5 sera à 400 MHz et non pas 350.

La puce Voodoo3 est la dernière de chez 3dfx à ne pas fonctionner en SLI.

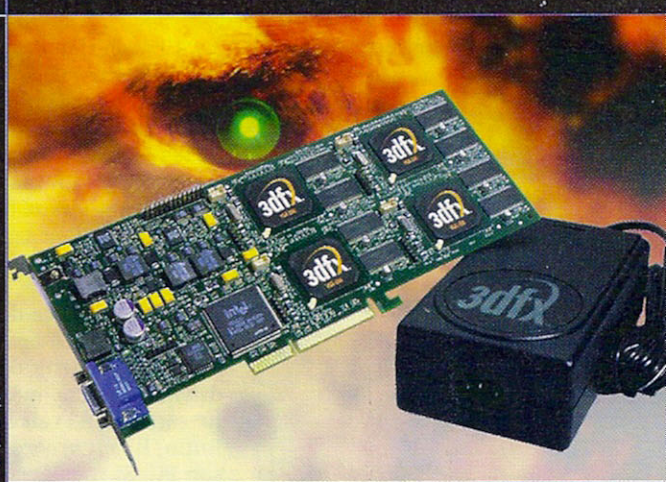
Comme chez Nvidia, les drivers seront les mêmes pour toute la gamme.

Une accélération hardware réelle pour la lecture des DVD sera présente.

Microsoft devrait intégrer la technologie du T-Buffer dans une version de DirectX.



Sur Internet, les détracteurs de 3dfx se moquent déjà des nouveaux produits annoncés. Voici donc la Voodoo5 9000, construite entièrement sous Photoshop.



La Voodoo5 6000 et son alimentation externe. Un fil supplémentaire à la patte de votre PC.



Voodoo4 4500 AGP/PCI	Voodoo5 5000 PCI	Voodoo5 5500 AGP	Voodoo5 6000 AGP
1 processeur 32 Mo SDRAM	2 processeurs 32 Mo SDRAM	2 processeurs 64 Mo SDRAM	4 processeurs 128 Mo SDRAM
337-367 Megapixels par seconde	667-733 Megapixels par seconde	667-733 Megapixels par seconde	1,33-1,47 Gigapixels par seconde
	T-Buffer	T-Buffer	T-Buffer
Environ 1 200 F	Environ 1 800 F	Environ 2 400 F	Environ 4 500 F

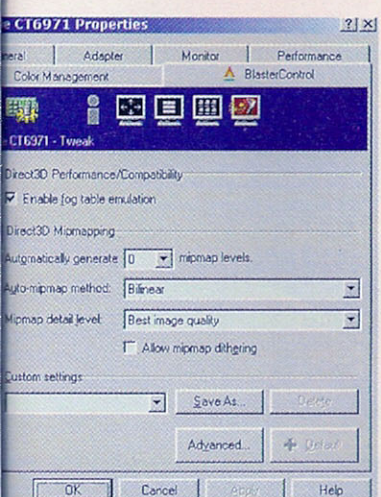
Duel au SOMMET

Alors comme ça on est perdu ? On ne sait plus quoi acheter avec les liasses de billets de Noël ? Voilà de quoi y voir plus clair : un comparatif entre les meilleures cartes vidéo du moment, histoire de savoir laquelle est la mieux placée pour faire tourner vos jeux 3D préférés. Le tout avec un minimum de blabla technique pour ne pas effrayer mon rédacteur en chef...









Les drivers Creative Labs, bien que basés sur ceux de Nvidia, ont un look très différent. N'hésitez pas à utiliser directement ceux de Nvidia.

Vu l'évolution délirante du marché des cartes vidéo sur PC, il est toujours aussi difficile de faire un choix pour la plupart d'entre vous. Pourtant, la tâche n'est pas si compliquée que ça. Le premier facteur reste votre compte en banque. Inutile de baver devant un modèle qui reste pour vous hors de prix. Il vaut mieux chercher le meilleur rapport qualité/prix dans ce cas. Et pour le connaître, il faut avoir une idée précise des performances de chaque produit.

Ça tombe bien, ce dossier est là pour ça. En plus des performances, il faut savoir si le constructeur de cette carte fournit des drivers de bonne qualité. Sans drivers corrects, même un très bon chip graphique ne sert à rien (voir le passage sur le Savage2000). Enfin, il faut accorder un minimum sa carte avec son PC. Si vous êtes sur K6, Pentium ou PII bas de gamme, gardez votre TNT ou Voodoo2/3. Tous les modèles présentés ici ont besoin d'un bon Pentium II/III ou d'un Athlon pour donner le meilleur d'eux-mêmes. Même les GeForce et leur gestion du T&L (1) ont besoin de ça, vu que la plupart des jeux actuels ne savent pas en tirer parti. Les tests ont comme d'habitude été effectués dans des conditions de jeu : le son était activé et un driver joystick chargé (Sidewinder). Les chiffres des tableaux sont des moyennes : chaque test a été fait en général trois fois, parfois plus quand quelque chose me semblait louche. Coup de chance, pour bien tester les performances Direct3D, le 3DMark2000 est sorti juste à temps. Cette nouvelle version du 3DMark est optimisée pour DirectX7 et prend en compte le T&L. De quoi avoir des scores plus précis. En revanche, les cartes sans T&L ont été testées avec l'optimisation Pentium III et non pas le T&L software de D3D, histoire d'avoir les meilleurs scores possibles (en 800x600 sur une TNT2 Ultra en 16 bits, on obtient respectivement 3875 contre 3244 points). Le test Quake 3 a été fait avec la version complète finale. Ne comparez donc pas les scores avec les tests des mois précédents ! En plus, les démos ont changé.

Une canadienne de charme

On attaque ces tests par la G400 Max de Matrox. Même si elle ne fait pas partie des cartes de dernière génération, elle affiche des scores honorables, particulièrement en Direct3D. Entre ses capacités « hors 3D » originales comme le DualHead (2), ou les extensions possibles (carte d'acquisition, etc.) et sa qualité d'image parfaite dans tous les domaines, elle reste une valeur sûre. En fait, avec des tarifs moins élevés, elle disposerait même d'un excellent rapport qualité/prix. Malheureusement, ça n'est pas le cas, elle reste encore trop chère à mon goût. Et Matrox souffre toujours un peu des mêmes problèmes qu'ATI et S3 : des drivers encore trop jeunes. Attention, la gamme G400 dispose tout de même de pilotes stables qui ne présentent pratiquement aucun bug en Direct3D. Le problème vient de l'OpenGL où un driver spécifique nommé TurboGL trahit encore quelques soucis. Ce pilote remplace en effet l'OpenGL par défaut (ICD) pour les jeux comme Quake 3. Le gain de performance est impressionnant mais il est clair que l'idéal serait d'avoir tout directement avec le driver

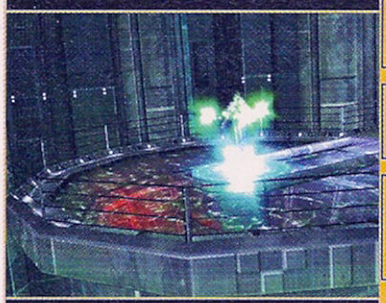
(1) Transformation and Lighting = gestion hardware des opérations de transformation géométrique des scènes 3D et des lumières.

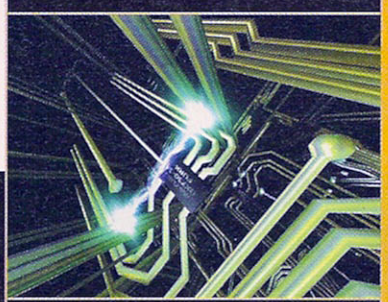
(2) Gestion de deux écrans.

normal. De plus, sur mes deux PC de test, ce dernier a refusé de faire fonctionner Quake 3, mais je disposais visiblement d'une version bêta un peu récalcitrante. Cela dit, même avec l'OpenGL « de base », Quake 3 tournait bien en 1024x768x32 bits, mais le mode démo ne donnait pas de scores. Matrox fait tout depuis plusieurs mois pour combler son retard de ce côté et les résultats sont déjà là. Encore un effort et tout sera parfait. J'ai même hâte de voir ce que nous préparent ces Canadiens pour l'année prochaine, à condition que leurs prix soient plus concurrentiels...

Accusé, levez-vous ! Côté S3, j'étais assez impatient de voir ce que donnait la Viper II après la preview prometteuse du mois dernier. Eh bien, je n'ai pas été déçu. Oh ça non. J'ai même rarement autant rigolé de ma vie. Un peu jaune, le rire, cela dit. Les drivers bêta en ma possession en sont la cause. À croire qu'il n'y a que chez Nvidia qu'on sait faire des drivers qui tiennent la route. En gros, malgré une bonne vitesse en OpenGL sous Quake3, la Savage2000 m'a fait un mélange de tous les bugs d'affichage les plus marrants du moment, sans planter (c'est déjà ça). Moi qui espérais justement que tout serait réglé pour décembre... Pour simplifier, disons que ces drivers mettent les textures où ils peuvent et quand ils peuvent. Dans le 3D Mark2000, j'ai eu des pierres violettes ou blanches (couleurs fausses ou absence de textures) dans le bench « aventure », un filtering particulièrement visible des paysages, un emboss bump mapping en une et deux passes catastrophiques et surtout l'absence de T&L en hardware en mode Direct3D. Sans parler des bugs bizarres observés lors des tests de fill rate et dans les différents jeux essayés (Driver par exemple). Ça fait beaucoup pour une seule carte. Je suis normalement assez « cool » sur S3, partant du principe que, comme Matrox, ils reviennent de loin et ont droit à un peu de temps pour corriger le tir. Mais là, ça devient long. Trop long. Il faudrait que les ingénieurs et grands chefs de cette société comprennent (vite) qu'il leur reste peu de temps pour sauver la maigre dose de crédibilité que les joueurs leur accordent. Je pense réellement que le processeur de la carte lui-même n'est pas en cause, mais cela n'est pas le problème. Une carte 3D peut tout juste servir à caler une table sans des drivers à la hauteur de son potentiel. Les possesseurs d'ATI Rage 128 en savent quelque chose... En plus des bugs, la désactivation du T&L en Direct3D pour cause de problèmes de stabilité a de quoi inquiéter les acheteurs potentiels. S3 n'a pour le moment pas su prouver sa capacité à programmer de bons drivers. J'attendrai donc d'avoir testé les nouveaux (disponibles début janvier 2000 d'après S3) sous toutes les coutures avant de recommander l'achat de ce modèle. Sachez tout de même que cette carte dispose d'une sortie TV composite et d'une autre S-VHS.







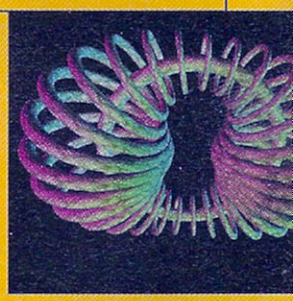






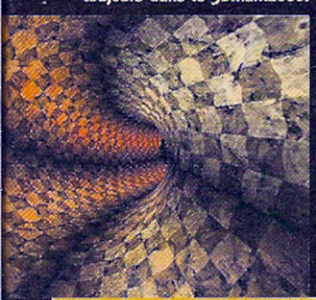
Cette colonne d'images est constituée de captures d'écran du mode démo du 3DMark2000. Cette démo tourne en 640x480 et vu la beauté de la 3D, c'est la preuve que même les basses résolutions ont encore pas mal de choses à nous offrir. Admirez la piscine, certifiée 100 % sans bump mapping. Comme quoi, quand on veut...

Quake 3 Arena High Quality (Demo 001)	800x600	1024x768	1280x1024
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (images/seconde)	49,6	34,2	20
Matrox G400 Max (images/seconde)	ND	ND	ND
Diamond Viper II (images/seconde)	79,4	53,5	31,7
GeForce 256 SDR (images/seconde)	64,8	40,9	23,9
Crative Labs Annihilator Pro (images/seconde)	90,5	62	34,3

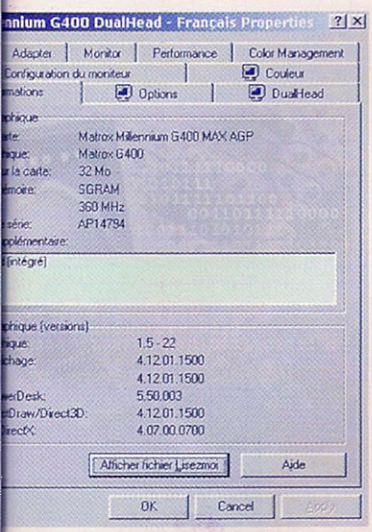


Le test des polygones et lumières du 3DMark2000 est sans pitié pour votre PC.

Un effet tunnel pour tester la vitesse d'affichage des textures, toujours dans le 3DMark2000.



Quake 3 Arena - Normal (16 bits) - Demo 001	800x600	1024x768	1280x1024
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (images/seconde)	73,5	48,6	30
Matrox G400 Max (images/seconde)	ND	ND	ND
Diamond Viper II Z200 (images/seconde)	85	60,6	38,7
GeForce 256 SDR (images/seconde)	97,8	73,8	45,3
Crative Labs Annihilator Pro (images/seconde)	102,7	86,5	54,5



Les panneaux de contrôle de la G400 sont nombreux et très complets.

Une référence dans ce monde de fous

Le processeur Nvidia TNT2 Ultra qui équipe la Viper V770U de Diamond reste sans conteste LA référence de cette fin d'année. Peut-être pas en terme de rapidité, mais son rapport qualité/prix reste imbattable. On trouve des modèles équipés de ce processeur autour de 1 100 F TTC. Si vous avez besoin d'une nouvelle carte sans vous ruiner pour autant, c'est certainement une solution à envisager. Les drivers Nvidia sont solides, en évolution constante (généralement en bien, malgré un faux pas dernièrement) et supportent aussi bien le Direct3D que l'OpenGL sans artifice du style TurboGL de Matrox. Tous les tests prouvent que ce processeur a encore quelques beaux mois devant lui.

Nvidia enfonce le clou

Avec la série des TNT, Nvidia avait déjà prouvé son savoir-faire. Le GeForce256 continue dans cette voie. Pendant que 3dfx pédale pour sortir sa prochaine gamme, Nvidia avance à une cadence de folie. Peut-être même

3D Mark 2000 (16 bits)	800x600	1024x768	1280x1024
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (images/seconde)	3875	3222	2169
Matrox G400 Max (images/seconde)	3627	3108	2156
Diamond Viper II Z200 (images/seconde)	3475	2767	1853
GeForce 256 SDR (images/seconde)	4882	3919	2767
Crative Labs Annihilator Pro (images/seconde)	5133	4463	3300



La mémoire DDR Infineon (Siemens) est la seule disponible pour le moment.







Ces scènes tirées du test 3DMark2000 reflètent bien les performances des cartes en situation de jeu. Celle présentant les bateaux utilise le moteur du jeu Max Payne de Remedy, censé sortir... un jour !

3D Mark 2000 (32 bits)	800x600	1024x768	1280x1024
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (images/seconde)	2997	2343	1356
Matrox G400 Max (images/seconde)	3451	2611	1615
Diamond Viper II Z200 (images/seconde)	2885	1946	1129
GeForce 256 SDR (images/seconde)	4038	2671	1666
Crative Labs Annihilator Pro (images/seconde)	4689	3534	2285

trop aux yeux de ceux qui viennent de se payer une TNT2, mais l'industrie de la carte graphique ne fait pas de cadeaux à ceux qui traînent en chemin. Après la preview et présentation complète du GeForce et des premières cartes qui l'utilisent, je ne vais pas revenir en détail sur ce processeur. Le T&L en est la véritable innovation. Manque de chance, il faudra plusieurs mois pour qu'il soit réellement exploité dans les jeux. Malgré ça, ses performances basiques en termes de rendering sont largement suffisantes pour en justifier l'achat dès maintenant. Avec une légère nuance à connaître : il existe aujourd'hui deux types de cartes GeForce256. Celles avec mémoire SDRAM classique et d'autres avec la toute nouvelle DDR SDRAM. DDR signifie Double Data Rate : ce nouveau type de mémoire transfère deux fois plus d'informations par cycle d'horloge que la classique. Avec un bus 128 bits, cela augmente de façon considérable la bande passante entre le processeur vidéo et la mémoire. 2,47 Go/s pour la SDRAM normale à 166 MHz des GeForce256 contre 4,47 Go/s pour la DDR à 150 MHz (qui équivaut à de la SDR à 300 MHz, en fait). Cette bande passante est vitale pour les performances de la carte, surtout en mode 32 bits. Si elle est trop réduite, le processeur passe son temps à attendre les données. Les scores des GeForce256 avec SDRAM le prouvent puisqu'ils ne sont pas beaucoup plus élevés que sur une TNT2 Ultra par exemple. En revanche, le modèle « Pro » de l'Annihilator de Creative Labs montre clairement le gain apporté par la DDR. Les scores Direct3D et OpenGL de Quake 3 sont sans appel : cette carte est la meilleure du lot et de loin. C'est aussi la plus chère... Cela dit, les quelques centaines de francs qui la séparent d'une version avec SDRAM classique valent vraiment le coup d'être dépensés. Creative Labs n'a gardé que l'essentiel sur sa carte. Pas de sortie TV : trop peu de gens l'utilisent réellement. D'autres modèles seront disponibles en DDR au moment où vous lirez ce test, comme l'Erazor X2 d'Elsa et l'Hercules (nouvelle marque de Guillemot) 3D Prophet DDR-DVI, qui dispose d'une sortie TV et d'une connexion digitale pour écrans plats. Son prix sera plus élevé (2 400 F TTC), et l'intérêt de la connexion DVI assez discutable sur ce type de produit. De plus, le GeForce256 pourrait être cadencé à 130 MHz au lieu de 120, contrairement aux recommandations de Nvidia. Mais même dans ce cas, les performances ne bougent pas de plus d'une image par seconde. Même à 150 MHz, l'écart est minime (3 images/seconde environ). La bande passante de la mémoire semble être le facteur limitant et overclocker cette dernière provoque vite des plantages ou des bugs graphiques très désagréables.

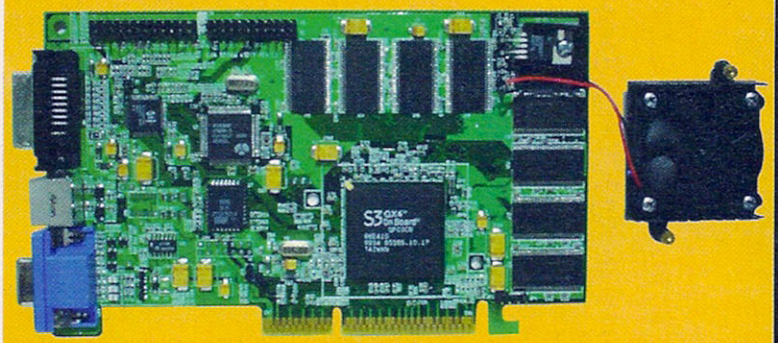
Le trio gagnant

Comme prévu, le choix est donc plutôt simple. Pour les plus fortunés d'entre vous et les hard core gamers, il n'y a pas à hésiter : l'Annihilator Pro de Creative Labs dispose du meilleur ratio performances/prix. Les GeForce256 « normales » n'ont que peu d'intérêt vu la différence de prix. Ceux qui n'ont pas upgradé leur PC depuis plus d'un an et qui n'ont pas un porte-monnaie magique pourront se tourner vers une TNT2, Ultra de préférence. Attention, il faudra en changer plus vite, du coup... Pour finir, la G400 Max intéressera les joueurs dont le côté artiste profiterait bien du mode bi-écran. Si le support de l'environmental bump mapping de cette carte reste un gadget pour moi, le mode bi-écran est un vrai plaisir à utiliser, que ce soit pour la modélisation 3D, Photoshop, Cubase, ou même quelques rares jeux. Et inutile de m'écrire pour avoir un porte-monnaie magique, Casque Noir a piqué le stock.

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
DirectX7





Ce prototype de S3 d'une Viper II dispose de sorties digitales et S-VHS, absentes du produit final.

Carte	Ge Force 256 SDR de référence	Creative labs Annihilator pro	Diamond Viper II Z200	Matrox Millenium G400 Max	Diamond Viper V770 Ultra
Processeur	Nvidia GeForce 256 à 120 MHz	Nvidia GeForce 256 à 120 MHz	S3 Savage 2000 à 125 MHz	G400 MAx à 150 MHz	Nvidia TNT2 Ultra à 150 MHz
Ram/Type Vitesse	32 Mo/SDR 166 MHz	32 Mo/DDR 150 MHz	32 Mo/SDR 155 MHz	32 Mo/SG Ram 200 MHz	32 Mo/SDR 183 MHz
Ramdac	350 MHz	350 MHz	350 MHz	360 MHz	350 MHz
Résolution maximum	2048 x 1536	2048 x 1536	2048 x 1536	2048 x 1536	2048 x 1536
Driver utilisé	Detonator 3.56	Detonator 3.56	9.01.02	Power Desk 5.50.003 Turbo GL 1.0	Detonator 3.56
Prix Public	1 900 F TTC	2 190 F TTC	1 590 F TTC	1 990 F TTC	1 400 F TTC



top HARD

Je rêve ! Quand ce ne sont pas les constructeurs de RAM qui nous pourrissent la vie, c'est l'oncle Sam qui s'amuse à gonfler le prix de nos PC. Eh oui, la hausse du dollar actuelle, même si elle reste modérée, fait grimper quelques prix. Pour le reste, les nouvelles sont plutôt bonnes. Même si les GeForce restent chères, les prix baissent régulièrement et les modèles avec RAM DDR seront « presque » abordables dès ce début 2000. Je vous rappelle aussi que j'indique ici les fourchettes « basses » des prix pratiqués, histoire de vous donner une idée de ce qu'il est possible de trouver.
Doc Caféine

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.

La carte mère

La solution d'un PC à base de 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 (environ 1 200 F).

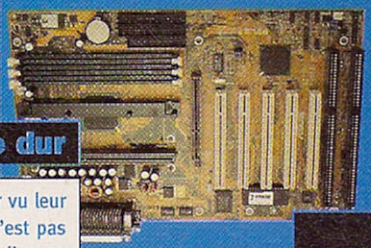
Config 1 Abit BH6 (Slot One), environ 700 F TTC
ou MSI 6163 (Slot One), environ 700 F TTC

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

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.



Le disque dur

Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont maintenant à choisir vu leur prix ridicule. 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 9,1 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 1 000 F TTC

Config 3 IBM 22 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 700 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 est 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.

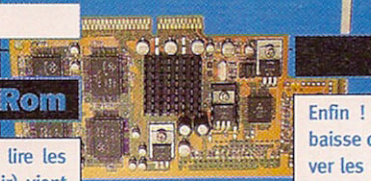
La carte son

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 400 F TTC

Config 2 SoundBlaster Live! complète, environ 1 300 F TTC

Config 3 SoundBlaster Live! Platinum, environ 1 600 F TTC



Le lecteur de DVD/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 700 F TTC

Config 3 Lecteur de DVD SCSI Pioneer U03S (6X et 32X), environ 1 000 F TTC

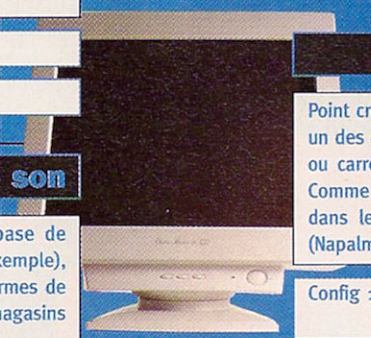
Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois, n'hésitez donc pas à investir un peu. En plus, c'est un des éléments-clés de votre machine !

Config 1 17 pouces Iiyama A704HT, environ 2 200 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 Iiyama A901HT, environ 4 200 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 ses équipements.

Config 1 Sporster 56000 Flash DATAFAX externe de 3Com US Robotics, 625 F TTC

Config 2 Sporster 56000 Flash DATAFAX externe de 3Com US Robotics, 625 F TTC

Config 3 Message Pro externe 56000 F de 3Com US Robotics, 950 F TTC

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 ou de Savage 2000 ? Comme d'habitude, le porte-monnaie décidera. Et tout va se compliquer dans les semaines qui viennent avec les nouveaux modèles de 3dfx (Napalm) et d'ATI (Rage Fury Maxx).

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 Xentor 32 AGP Guillemot, 32 Mo de RAM, environ 1 200 F TTC

Config 3 Carte à base de GeForce 256 SDRAM, entre 1 700 et 2 000 F TTC selon les cartes et les marques.

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 : achetez 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.



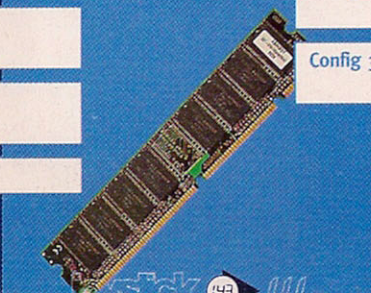
Le Processeur

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), environ 1 100 F TTC

Config 2 Athlon 500 (1 500 F TTC) ou Pentium III 500, environ 1 750 F TTC

Config 3 Pentium III 600 MHz, environ 3 400 F TTC ou Athlon 650 MHz, environ 4 000 F TTC



C'est le Delco

Bah, c'est l'an 2000, et pas le moindre processeur 2000 Mégahertz à l'horizon ! Cruelle déception... Bon, à défaut de deux, peut-être qu'un petit Gigahertz de fréquence ? Même pas... Sept cent cinquante millions de cycles par seconde, voilà à quelle vitesse bat le cœur de notre meilleur processeur actuel pour PC ! (1) Mouais, 750 petits MHz... Allez ! Finalement, c'est pas si mal ! Pas besoin de vous faire un dessin, ça bouge dur dans le domaine du matériel, alors envoyez vos questions techniques, suggestions matérielles, etc., à : C'est le Delco, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Ah, j'allais oublier : BONNE ANNÉE 2000 !!

GEFORCE 256 + ATHLON, MARIAGE CRASHEUX MARIAGE HEUREUX ?

Les utilisateurs des premières cartes vidéo à base de Nvidia GEForce256 et de PC Athlon (cartes mère type « Fester » dotées d'un Chipset 750) ont eu quelques soucis pour marier ces deux purs produits de pointe (de flèche technologique). Quelques jeux (TA : Kingdoms, Falcon 4.0 et 2.0, etc.) ayant la fâcheuse habitude de plantouiller sous DirectX, avec la version 3.48 des pilotes de la GEForce. Heureusement, l'arrivée de nouveaux « drivers » Nvidia spécial Athlète, en version 3.62 met fin à ces petites misères. De plus, ce gain de stabilité ne pénalise pas la vitesse d'affichage, à part très légèrement dans les hautes résolutions. Le site Nvidia : http://www.nvidia.com/Marketing/Products/Pages.nst/pages/SupportHome

LE BARIL DE K6-3 MIEUX QU'UN TONNEAU DE K6-2 ?

Pour choisir son baril de lessive CPU, l'indicateur de puissance généralement retenu est la fréquence de fonctionnement du processeur. Plus c'est haut, plus c'est beau... Cette information est un critère infaillible pour comparer deux processeurs de fabrication totalement identique. Par contre, il faut s'en méfier, dès que les CPU diffèrent. Le K6-3 par exemple, intègre un cache mémoire 256 Koctets de niveau 2, pompant de la bonne donnée bien grasse, à la fréquence du processeur (soit 400 ou 450 MHz) alors que le K6-2 en est privé. Or, l'amélioration des performances due au cache mémoire est d'autant plus grande, que la différence entre la fréquence de fonctionnement entre le processeur et la mémoire est grande (voyez les performances des Intel P3E à ce sujet). Résultat des courses : un AMD K6-3 400 est bien plus rapide qu'un K6-2 400. Selon les cas, on note une amélioration de 10 à 40 % de la vitesse de traitement à fréquence équivalente. Un K6-3 400 est en fait meilleur qu'un K6-2 450 ou 500 dans le traitement des données entières (bureautique), où il excelle. Dans le domaine des calculs en virgule flottante le gain est moins important, la fréquence de fonctionnement étant alors plus importante que la présence d'un cache rapide. Bref, le passage du modèle 2 au K6-3 (2) amène un gain substantiel, et comme le prix de ces puces est devenu abordable...

Où L'EST LE CAS ? POURQUOI 2 ET PAS 3 ?

Très schématiquement, pour comprendre ce qu'est le signal CAS (Column Address Strobe), comparons une puce mémoire à une feuille de tableur (une matrice mémoire de 1 024 lignes x 1 024 colonnes offrira 1 048 576 cellules, soit une capacité de 1 Mbit). Les données sont stockées dans les cases, chaque case étant déterminée par l'intersection d'une ligne (row) et d'une colonne (column). Pour lire ou écrire une donnée, le signal RAS (Row Address Strobe), qui indique la ligne (horizontale) de cellules choisies, est d'abord appliqué à la matrice, suivi du CAS, qui permet, lui, de choisir la colonne (verticale) dans laquelle on désire travailler. Avec RAS et CAS, l'accès à toute les cases mémoire est donc possible. La lecture d'un ensemble de données contiguës placées sur plusieurs lignes va fatalement demander le recours à de nouveaux signaux CAS (et RAS). Le problème, c'est que le passage d'une colonne à une autre n'est pas instantané. Au temps pris par le trajet inter-cellules, s'ajoute de plus un certain nombre de cycles de pénalité provoqués lors de configurations défavorables du déplacement. Plus il faut de cycles pour accéder à une cellule mémoire, et plus la puce mémoire en question est lente. Les mémoires SDRAM standard actuelles existent en deux modèles : les versions CAS 2

ERRATUM TOI-MÊME

Bon voilà, j'ai honte... Une erreur idiote s'est glissée dans le paragraphe « Problème de vitesse modem... » du Delco n° 110. Eh oui, un modem qui transmet des données à une vitesse comprise entre 40 Koctets/sec. et 46 Ko/s en V90, ben c'est pas pour demain ! (en ADSL à la rigueur, mais bon c'est plus du V90, hein). Il fallait comprendre 40 Kilobits/sec bien sûr. Ce qui nous fait péniblement 5 Koctets par seconde (oui, c'est lent). Notez que, parfois, les Américains utilisent le « B » majuscule pour signaler qu'il s'agit de Bytes (octets = donnée composée de 8 bits) et le « B » minuscule pour les bits (1 bit = une information binaire de base, au choix : haut (1) ou bas (0)). Ceci dit, ce n'est pas une règle absolue, et il n'est pas rare de trouver un « b » minuscule au lieu d'un « B » majuscule ou l'inverse (par exemple, bon nombre de chips mémoire ont leur capacité gravée en MB, alors qu'il s'agit de MégaBits). Une manière d'augmenter la quantité de données transmise par un modem est d'employer la compression de données. Tout modem actuel intègre le protocole V42 bis, qui permet la compression/décompression de données automatique (en gros, les données sont « zippées » à l'émission et « dézippées » à l'arrivée de manière invisible pour l'utilisateur). Dépasser les 5 à 6 Koctets/seconde est donc possible, mais hélas, le gain en vitesse est lié à la réduction de taille du fichier compressé transmis. Un fichier texte pourra parfois diminuer d'un facteur 10, là ou une image de format JPG ou un fichier archive déjà compacté n'apporteront aucun changement, et donc aucun gain.

NOTES

(1) Les processeurs à 1 Gigahertz débarqueront sur terre à la mi-2000, approximativement. Parions qu'il s'agira d'un AMD Athlon en gravure 0.18 microns doté de connexions cuivre. Nul doute qu'Intel ne tardera pas alors à emboîter le pas à son concurrent favori. Bien sûr, il s'agira là de microprocesseurs refroidis par air ! Parce qu'autrement, les fous d'« overclocking » extrême, adeptes des méthodes radicales de refroidissement (eau, huile minérale, azote liquide, refroidisseurs Peltier...) ont déjà catapulté au-dessus du Gigahertz, leurs Athlon ou Intel Coppermine P3E favoris. Pire, il existe une société (Kryotech) qui commercialise actuellement des PC à base d'Athlon 1 Gigahertz, refroidis à -30 par un compresseur type frigo (slot format cannette de bière en option ?).

(2) Vérifiez que votre carte mère accepte ce processeur assez exigeant, surtout dans sa version 2.4 V. Notez qu'il semble que des modèles 2.2 V (préférables question consommation électrique) du K6-3 soient disponibles, bien que non encore annoncés officiellement par AMD. Si le K6-3 actuel vous semble tout de même un peu gourmand, patientez encore un peu. Un K6-2+ est prévu par AMD pour début 2000. Il intègrera 128 Ko de cache L2 à la fréquence processeur comme le Celeron A, et devrait aussi proposer les nouvelles instructions 3DNOW! supplémentaires de la gamme des Athlon.

(3) Proverbe Bonux : A2K vaut mieux que deumilleuh tuloras.

(1 cycle d'accès normal + 2 cycles de pénalité) et les CAS 3 (1 cycle normal + 3 cycles de pénalité). Une barrette SDRAM CAS 2 peut fonctionner plus vite, donc à fréquence plus élevée qu'un modèle CAS 3. Précisons que les signaux RAS et CAS ne sont pas créés dans les mémoires, mais fournis par le contrôleur mémoire, une puce spécialisée de la carte mère. Le nom SDRAM PC100 CAS 2 implique simplement que cette mémoire fonctionne avec un timing CAS de 2, à la fréquence de 100 MHz. Le choix du mode de fonctionnement CAS 2 ou CAS 3 s'effectue par une option du SETUP (généralement dans CHIPSET). Bien entendu, en mode CAS 2, il vaut mieux que la mémoire soit du type adéquat, si l'on veut éviter pertes de données et instabilités. Si vous disposez de PC100 CAS 2 simplement en la configurant en CAS 3, un bon fonctionnement est possible à des fréquences de bus plus élevées que la fréquence nominale (124 MHz, parfois 133 MHz) ; et même en utilisation 100 MHz CAS 2, votre machine sera un peu plus rapide qu'un PC doté de mémoires réglées sur CAS 3 à 100 MHz (remarques valables pour les modèles de SDRAM de fréquences différentes (PC66, PC133...)).

GRAVE CE DIAGNOSTIC, DOCTEUR ?

Oui, il existe de nombreux logiciels de diagnostic matériel pour PC. Nous en avons déjà cité quelques-uns dans ces colonnes : Checkit et WinCheckIt, PC Tools, Norton Utilities, MSD, etc. Mais il s'agissait de logiciels commerciaux. On trouve actuellement un excellent utilitaire, étudié pour les environnements W95-98-2K, disponible gratuitement pour un usage privé : Sisoft Sandra (site Internet où l'obtenir : http://www.sisoftware.co.uk/sandra). Ce programme, très certainement l'un des meilleurs du genre, se compose de nombreux petits modules indépendants. Chacun de ces modules est spécialisé dans une tâche précise : description des paramètres de la carte mère, du processeur, des bus système, des périphériques, etc. Bien qu'en version réduite, Sandra couvre largement tous les besoins d'information d'un utilisateur de PC. Sandra complète utilement les indications déjà disponibles sous Windows, et en plus, propose de nombreux modules de tests matériel ou de tests de performances (test de vitesse processeur, vitesse instructions multimédia, vitesse disque dur...). Sans compter un accès facile à tous les fichiers importants du système d'exploitation, ou des tonnes d'informations sur les divers pilotes installés et même un module de conseil sur la mise à niveau du PC et ses sous-systèmes qui, pour une fois, est assez bien fait. Bref, un bon soft utilisable gratuitement (version pro payante), que demande la foule !

PC OU BOUILLOIRE ?

Un PC siffleur n'a en général rien de très joyeux, c'est souvent un symptôme de fonctionnement anormal, même si le PC a l'air de ce comporter correctement. Dans un premier temps, il est utile d'essayer de déterminer d'où vient le son. Est-il provoqué par le haut-parleur intégré du PC ? Si oui, le sifflement est-il intermittent ou continu ?

›Si le son est intermittent avec un motif répétitif, il s'agit certainement de l'un des codes d'erreur émis par le programme de test automatique de démarrage de l'ordinateur. Lors du démarrage de votre machine, une anomalie ou panne à été détectée, provoquant l'émission du code d'erreur correspondant et l'arrêt de la procédure de « boot » du PC. Il faut alors se procurer la liste des codes d'erreur et leur signification auprès du fabricant de votre carte mère, ou du fabricant du BIOS de votre machine (notez que cette liste de codes d'erreur est souvent disponible sur Internet, dans les sections traitant du « flashage » de BIOS carte mère ; on se demande bien pourquoi...). Sinon, un retour à votre revendeur s'impose.

›Dans le cas où le sifflement est continu, il peut s'agir d'une alarme. L'alarme la plus classique est certainement celle de surchauffe du processeur, mais il en existe d'autres types (intrusion boîtier, etc.). Votre carte mère ne dispose pas forcement de fonctions sophistiquées de cet ordre. Si c'est le cas, commencez alors (si possible) par jeter un coup d'œil dans le SETUP. Outre les informations de « monitoring » système (température CPU, tensions, etc.) permettant peut-être la détection d'une panne (température excessive, tension d'alimentation processeur anormale...), vérifiez aussi les options d'alarme choisies (température maximum du CPU, etc.). De ce point de vue, une bonne précaution est de déjà disposer des valeurs normales de fonctionnement, notées au préalable sur la liste papier des paramètres BIOS par exemple. Si la température excessive du processeur est en cause (problème courant), vérifiez que le radiateur/ventilateur est bien fixé sur le dessus du processeur, que le ventilateur tourne normalement, que l'accumulation de poussière n'obstrue pas les ailettes ou aérations (nettoyez avec un pinceau sec ou une vieille brosse à dents).

›Si les bruits de crécelle émis par votre PC ne viennent pas du haut-parleur, cherchez quand même du côté des ventilateurs (processeur, alimentation secteur...). Un axe grippé ou une hélice touchant un câble peut provoquer mécaniquement de tels sons. Enfin, perspective peu réjouissante, si vous vous apercevez que le sifflement est généré par le disque dur, c'est souvent signe qu'il est en train de lâcher. Faites d'urgence une copie de sauvegarde de vos données. Le disque dur est capable de continuer de fonctionner pendant des mois, comme de rendre l'âme dans le quart d'heure qui suit.

C& Cadeau de Noël

A l'heure où vous nous lirez, Westwood se sera fendu d'un patch pour son méga hit réseau de l'année : Command and Conquer : Tiberian Sun. Celui-ci devrait accroître considérablement la vitesse de Tiberian Sun et ajouter une flopée d'options dans ce sens. Il donnera aussi la possibilité au joueur, dont la base a été entièrement rasée et ne possédant plus que quelques unités éparses, de se rendre sans les honneurs au lieu d'essayer de courir sous les moissonneuses dans un immense suicide collectif paysan. Pour profiter de tout ça, rien de plus simple, il suffit de se connecter sur le westwood chat qui vous l'enverra automatiquement.



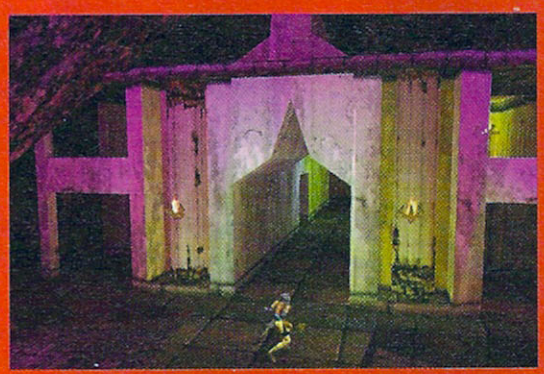
Sacré Richard

Une excellente interview de Richard Garriott a été réalisée par le site gamepen.com. Richie nous parle de tas de choses un peu absconses, comme à son habitude, mais aussi de toute la généalogie des Ultima. On y apprend, entre autres, qu'Ultima Online devrait connaître un cycle comparable à celui du jeu solo, à savoir être composé d'une dizaine d'épisodes. Dans l'avenir, on pourrait voir arriver un jeu « à la Heroes » basé sur le monde d'Ultima. Ultima Online monopolise un tiers des développeurs d'Origin, mais la compagnie a pour objectif de passer à 100 % dans le online. Malgré l'apparition d'UO2, Richie ne compte pas du tout fermer UO1. Il se pourrait que la transition entre les deux mondes, au cas où un joueur du premier jeu désire passer au second, soit facilitée en l'aidant à vendre ses maisons et son matériel si durement acquis.

NeT NEwS

UNE RUBRIQUE RÉSEAU GARGANTUESQUE CE MOIS-CI QUI TÉMOIGNE DE LA BONNE SANTÉ DE NOS JEUX FAVORIS EN MULTIJOUEUR. ALORS, EN VRAC : DU MATRIX, DE LA ROUE DU TEMPS, DU 10SIX, DU OPPOSING FORCE, DU RALLY 2000, DU AGE OF KINGS ÉVIDEMMENT ET MÊME UNE PINCÉE DE MUD POUR LES NOSTALGIQUES.

iansolo@joystick.fr



W3 sur nos écrans

Warcraft III. Ce titre suffit à faire frissonner les gonades de jeunes adolescents un poil attardés qui ne jurent que par les jeux de Blizzard. En fait, Blizzard, bien conscient du pouvoir évocateur de son prochain jeu, s'était dit : « Tiens, on pourrait lâcher un film au format Avi sur le jeu et le mettre sur le CD de Warcraft II Battlenet Edition, histoire de mieux faire passer la pilule en ce qui concerne la réédition d'un vieux jeu un poil réchauffé. Du même coup, une fois le CD ripé, le film s'est retrouvé sur tous les sites du monde entier, obligeant un orc obèse à venir sonner à toutes les portes pour les forcer à le retirer. Ah, marketing, quand tu nous tiens...



Le monde d'Everquest ne cesse de croître avec ses quelque 150 000 joueurs inscrits. 150 000, ça fait beaucoup, surtout si ces derniers payent une dîme d'un peu plus de 60 balles par mois. Voyons, ça doit nous faire

Des fois, ça vaut LE COUP D'ATTENDRE

dans les 9 millions de francs mensuels. Du coup, à ce niveau-là, ils peuvent se permettre des gestes d'une grande largesse comme, par exemple, la baisse du prix des boîtes qu'ils ont annoncée. Ces dernières devraient être vendues 39 $.

Diablotin

Voici le pavé de rumeurs du mois sur Diablo II. La date de sortie du jeu s'approche à grands pas et, étant donné ce que j'ai vu du jeu, ces rumeurs ont l'air plutôt réalistes. Attention, vous risquez de lire des choses qui vous gâcheront peut-être le plaisir de la découverte, alors pesez bien le pour et le contre avant de dépasser ce point. La trame du jeu prend place après la libération de Diablo de l'emprise de la gemme dans laquelle nous l'avions carré dans l'épisode précédent. Il a réuni quelques copains comme Baal et Mephisto, pour conquérir le monde. Pour illustrer tout cela en images, on ne trouvera pas moins d'une demi-heure de cinématiques. Certaines quêtes pourront donner au joueur des bonus en compétence. Certains NPC pourront être engagés comme mercenaires pour un bon prix et ils nous aideront à lutter contre les monstres à la manière des compagnons de Fallout II.





On parlera avec les autres personnages du monde de Diablo, à l'aide de QCM à la Ultima. On trouvera une soixantaine de monstres uniques à partir desquels les développeurs auront concocté deux cents variétés. Chacune d'elles devrait avoir sa propre intelligence ainsi qu'une table qui déterminera à quelle heure du jour ou de la nuit vous serez susceptible de les rencontrer. Certains objets magiques uniques se verront attribuer des spécificités tirées au pif par l'ordinateur. Il y aura une cinquantaine de types d'armures et protection et soixante-dix armes différentes. En rassemblant diverses pièces d'une armure, vous obtiendrez d'importants bonus. Certains équipements magiques gagneront en pouvoir, par exemple pendant une phase précise de la lune. Le monde du jeu devrait comprendre quatre environnements. Il sera sept fois plus grand que le premier Diablo et pourra s'étendre grâce à des add-on.
La première partie a lieu dans une forêt où vous trouverez, entre autres, un camp de brigands et une cathédrale gothique. La seconde partie aura pour cadre un désert, la troisième se déroulera dans une forêt tropicale renfermant une cité perdue, et quant au quatrième... mystère. Le jeu supportera les technologies EAX, A3D, OpenGL, Glide, DirectX et Direct3D. Le jeu multijoueur se fera à huit en choisissant un personnage parmi les professions ouvertes (autorisées en réseau). En cet honneur, Battle net devrait se développer, en offrant de nouveaux serveurs en Europe et en Asie.



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

AGE OF WONDERS vf 335
BATTLE ZONE 2 vf 289
CREATURES 3 vf 239
DAIKATANA vf 335
DIABLO 2 nf 319
DIE HARD TRILOGY 2 TEL
EAST FRONT 2 335
FLANKERS 2.0 325
FOOTBALL MANAGER 2000 vf 289
FORD RACING vf 289
FORMULA ONE 99 vf 289
FREESPACE 2 vf 319
GORKY 17 vf 289
GUERILLA jdi alliance 2 vf 329
HEROES M & M 3 scén vf 179
IMPERIUM GALACTICA 2 vf 329
INTERSTATE 82 vf 289
LES 24H DU MANS vf 279
LINKS LS 2000 329
MESSIAH vf 315
PHOENIX 249
PRO PINBALL Fantastic journe 245
QUAKE 3 329
SEPTERRA CORE 299
SILENT HUNTER 2 329
SOLDIERS OF FORTUNE 289
THE LONGUEST JOURNEY vf 335
ULTIMA ASCENSION vf 335
ULTIMA ONLINE SECOND AGE 199
UNREAL TOURNAMENT vf 329

101 AIRBORNE JUIN 44 vf 199
1937 SPIRIT OF SPEED vf 329
ABOMINATION vf 329
AGE OF EMPIRES GOLD vf 199
AGE OF EMPIRES scén vf 149
AGE OF EMPIRE 2 vf 335
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
BRAVEHEART vf 199
C&C TIBERIAN SUN vf 349
CAESAR 3 vf 199
CANAL + FOOTBALL 2000 vf 289
CASTROL HONDA 2000 vf 289
CHESS MASTER 6000 vf 289
CHRONIQUES lune noir vf 199
CIV 2 : TEST OF TIME vf 289
CIVILIZATION call to power vf 199
CLOSE COMBAT TRILOGY nf 289
CLOSE COMBAT IV vf 325
CODENAME EAGLE vf 335
COMMANDOS 1 + 2 vf 289
CORSAIRS GOLD vf 329
CROISADES 2000 vf 319
DARKSTONE vf 335
DEFIANCE I WAR 2 vf 189
DELTA FORCE vf 325
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
EXCESSIVE SPEED vf 249
EXTREME BIKER Torronteras vf 245
FALCON 4 deluxe vf 199
FIFA 2000 vf 335
FIGHTING STEEL nf 335
FLIGHT SIMULATOR 2000 vf 399
FLIGHT UNLIMITED 3 vf 335
FLY vf 349
FORCE 21 vf 289
GABRIEL KNIGHT 3 vf 329
GP 500 vf 329
GRAND THEFT AUTO vf 169
GRAND THEFT AUTO +London 289
GTA LONDON 169
GTA 2 vf 329
GULF WAR nf 199
GUY ROUX MANAGER 99 vf 289
HALFLIFE vf 265

HALFLIFE EDITION SPECIALE vf 329
HALFLIFE: Opposing force vf 239
HEAVY GEAR 2 nf 329
HEROES MIGHT & MAGIC 3 vf 335
HIDDEN&DANGEROUS gold vf 325
HOMEWORLD vf 319
IMPERIALISME 2 vf 199
INDIANA machine infernal vf 335
INTER FOOTBALL 2000 vf 239
JEDI KNIGHT GOLD vf 199
KINGPIN vf 329
L'AMERZONE vf 249
L'ENTRAINEUR 3 vf 329
LA ROUE DU TEMPS vf 329
LEGENDS OF FORESIA vf 289
LULLA : VIRTUAL BABE 189
MACHINES vf 189
MECH WARRIOR 3 vf 199
MIDTOWN MADNESS vf 289
MIG ALLEY vf 199
MIGHT AND MAGIC VII vf 335
MONACO GRAND PRIX R2 vf 199
MONKEY ISLAND 1+2+3 vf 199
MONOPOLY 2 vf 289
NATIONS WW2 FIGHTERS vf 329
NBA 2000 vf 335
NEED FOR SPEED 4 vf 329
NHL 2000 vf 335
NOCTURNE vf 335
Official formula 1 racing vf 199
OPERATION PANZER vf 199
OPERATIONAL ART WAR 2 vf 335
OUTCAST vf 335
PANZER COMMANDER vf 249
PANZER ELITE vf 329
PANZER GENERAL 3D vf 329
PARIS 1313 disparu ND vf 335
PEOPLE GENERAL vf 199
PHARAON vf 329
PLAYMOBIL HYPE:time quest vf 289
POLICE QUEST SWAT 3 vf 335
PRINCE OF PERSIA 3D vf 325
PRO PINBALL USA +timeshock 179
QUEST FOR GLORY V vf 289
RAILROAD TYCOON 2 gold vf 325
RAINBOW 6 + scénario vf 299
RALLY CHAMPIONSHIP 2000 vf 335
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
REVENANT vf 335
ROGUE SPEAR vf 329
ROGUE SQUADRON vf 199
ROLLER COASTER TYCOON vf 199
SANITARIUM vf 199
SEGA RALLY 2 vf 315
SETTLERS 3 vf 199
SEVEN KINGDOMS 2 vf 329
SHADOW COMPAGNY vf 329
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
SPECIAL OPS 2 vf 289
STARCRAFT vf 269
STARCRAFT: BROODWARS vf 195
STARFLEET COMMAND vf 335
STARSIEGE vf 289
START UP vf 329
SUPREME SNOWBOARDING vf 279
SYSTEM SHOCK 2 nf 335
TELEFOOT MANAGER vf 289
THE NOMAD SOUL vf 335
THEME PARK WORLD vf 335
TOMB RAIDER 3 vf 289
TOMB RAIDER 4 vf 335
TONIC TROUBLE vf 289
TOTAL KINGDOMS vf 319
TRICKSTYLE vf 319
TRIVIAL PURSUIT MILLENIUM vf 289
URBAN CHAOS vf 335
WARGAMERS 1813Napoleon 329
WARZONE 2100 vf 199
WORLD WAR 2 FIGHTERS vf 335
WORMS:3 ARMAGEDDON vf 199
X-WING ALLIANCE vf 325

*nouveautés : nous contacter pour disponibilité
offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis



QUAKE III ARENA



DIABLO 2

CD PROMO

99 F
APACHE HAVOCK vf *
ARMOR COMMANDO vf
ARMORED FIST 2 nf
ARMY MEN vf
BATTLE ISLE 4 vf
BATTLE ZONE vf
BOUCLIERS DE QUETZACOATL vf
BYZANTINE 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 RACING SIMULATION vf
FOOTBALL MANAGER 99 vf
FRONT DE L EST nf
FRONT DE L OUEST nf
FULL THROTTLE + INDY 4 vf
GEX 3D vf
GRIM FANDANGO 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 TOUTSQUES 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
MYST vf
NEED FOR SPEED 2 SE
OUTLAWS vf
PEUGEOT GRAND TOURING vf
PHANTASMAGORIA 2 vf
POLICE QUEST SWAT 2 vf
POWERBOAT vf
POWER CHESS vf
PRO PINBALL BIG RACE USA vf
PRO PINBALL THE WEB + pinball kit
RALLY CHAMPIONSHIP vf
REBEL ASSAULT 2 vf
RESIDENT EVIL vf
RETURN TO THE PHANTOM dd
SETTLERS 1 + 2 vf
SEVEN KINGDOMS vf
SHELLSHOCK vf
SPEED HASTE vf
SPEED BUSTERS + SCARS vf
STARWARS REBELLION vf
SPYCRAFT vf
TEST DRIVE 4 vf
TOMB RAIDER PREMIUM 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 MCRAE RALLY vf
DUNGEON KEEPER GOLD vf
JONAH LOMU RUGBY vf
FINAL LIBERATION nf
ODDWORLD vf
OPERATIONNAL ART OF WAR nf
PANZER DRAGON 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
DROIVAN vf
FLIGHT SIMULATOR 95 vf
IRON HELIX + gratuit
JOINT STRIKE FIGHTER vf
LAST EXPRESS vf
MAX vf
MAX 2 vf
MDK vf
MIA + GUERRE DES MONDES vf *
ODDWORLD : L'EXODE vf *
PAX CORPUS vf
RAILROAD TYCOON 2 scena vf
SETTLERS 3 MISSIONS 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 + dr.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 + tilt + jw snooker

ACCESSOIRES

3D PROPHET GeFORCE 256 32 mo	1990
MAXI GAMER XENTOR 32 TNT2 ultra 32m	1350
MAXI GAMER COUGAR TNT2 M64 32 m	990
MAXI SOUND FORTISSIMO carte son PCI	360
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

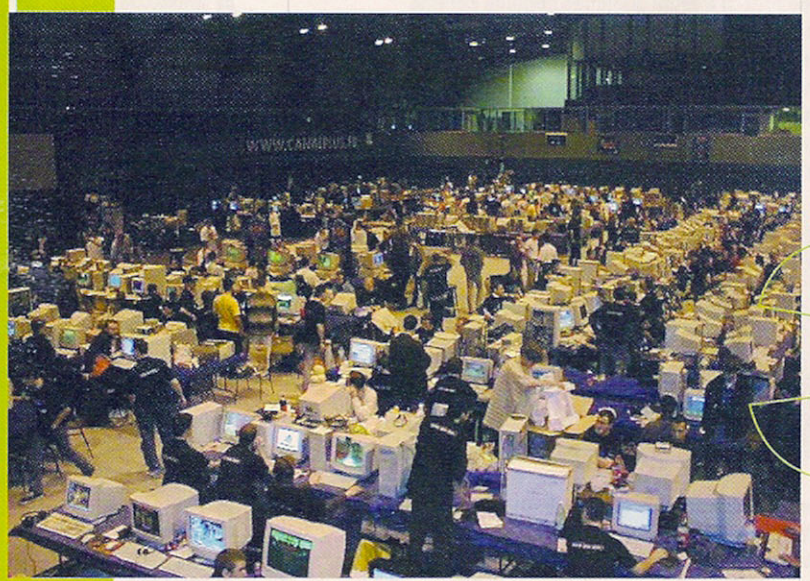
TITRES PRIX

Frais de port
❒ NORMAL 25F
❒ COLISSIMO 32F garantie 48H
❒ CONTRE-REMBOURSEMENT 75F
❒ CD-ROM
❒ * Matériel 60F 48H
TOTAL A PAYER
Signature:
JO 111

LE JEU EN RÉSEAU EST UN MONDE SANS PITIÉ, FAIT DE FRAGS, DE LAG ET DE MORT VIOLENTE. AVEC L'AVÈNEMENT D'INTERNET, LES JOUEURS DU MONDE ENTIER PEUVENT S'AFFRONTER SUR LEURS JEUX PRÉFÉRÉS ET PERFECTIONNER LEUR « SKILLZ », COMME DISENT LES JEUNES, POUR VENIR TITILLER LES DIEUX DU RAILGUN OU DU RUSH SAUVAGE. ET PUIS, QUAND ILS EN ONT MARRE DE JOUER À DISTANCE, ILS SE RETROUVENT TOUS EN CHAIR ET EN OS AUTOUR D'UN LAN POUR UN WEEK-END D'ORGIE DE JEUX EN RÉSEAU.

LaN AreNa

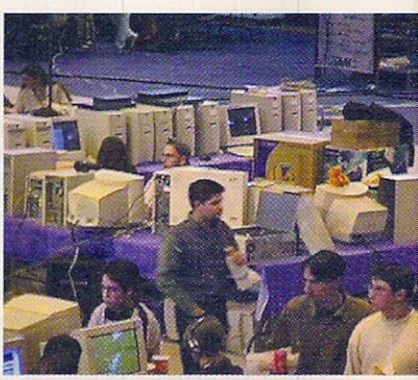
La Lan Arena 3 a réuni, les 27, 28 et 29 octobre derniers, toute la fine fleur des joueurs en réseau français dans un grand gymnase à côté du Parc des Princes. Trois cent cinquante-six (356) qu'il y en avait, des joueurs avec leur PC sous le bras, ce qui fait un bon paquet de nerdz quand même. L'organisation s'en est bien tirée, en réussissant, après quelques difficultés, à relier ensemble toutes ces machines grâce à un gros réseau et à alimenter électriquement le tout. Une douzaine de PIII 600 étaient mobilisés pour gérer le LAN, ce qui a permis aux joueurs d'avoir, tout au long du week-end, des pings raisonnables (de l'ordre de 40 ms pour Quake 3 par exemple). Pas mal de tournois étaient prévus, certains n'ont pas pu avoir lieu faute de temps, mais nous avons quand même eu droit à beaucoup de matchs intéressants. La France et l'Angleterre, tout d'abord, se sont railés la gueule à Quake 2 en jeu par équipe de 4 contre 4. Les Anglais ont gagné les 5 matchs assez nettement, mais bon, les 4 Français n'ont pas été ridicules, et pour une première rencontre internationale, ils peuvent sortir la tête haute. Les Suédois du clan [9] étaient aussi invités, ils ont profité de leur passage pour exhiber leur talent à Quake 3. En les regardant jouer, on se dit : « Ouais, et alors, ils ont pas l'air si bon que ça », et puis à la fin, quand on mate le score et qu'ils ont fait quatre fois plus de frags que leur adversaire, bah on comprend. C'est justement un membre de ce clan, [9] Doomer, qui a remporté le tournoi du duel sur Q3 Demo, face à Khaotic du clan [WD]. Les [9] ont aussi joué quelques matchs d'exhibition contre les meilleurs clans français, les [WD] et les [BwL], matchs qui se sont terminés par des victoires pour les Suédois. Décidément, les joueurs français se sont pris de belles taulées tout ce week-end, mais c'était tout à fait prévisible vu le niveau d'entraînement de leurs adversaires, qui arpentent les LAN du monde entier depuis des années.



Ah ouais, y a pas à dire, c'est quand même impressionnant.







Au premier plan, y a un mec qui mange un sandwich. Au second plan, ce sont tous les serveurs réseau gentiment alignés.

En dehors des deux Quake, Starcraft et Counter-Strike étaient très présents. Un joueur du nom de Zarma a dominé les concours de Starcraft, aussi bien en solo que par équipe, tandis que le clan [VCK] a snipé toutes les têtes qui dépassaient pour s'imposer dans le tournoi de Counter-Strike. Grand absent, Unreal Tournament, que je n'ai vu tourner sur aucune machine.

C'était donc un bien beau LAN, avec ses paquets de chips et ses bouteilles de Coca. Les LAN Arena commencent à prendre beaucoup d'ampleur. Il suffit, pour s'en convaincre, de voir les moyens dont disposaient les organisateurs. La Lan Arena 4 est prévue pour février/mars 2000. Je vous invite vivement à y aller : si vous aimez vous fritter en réseau, il y aura sûrement encore plus de monde, encore plus de matos et encore plus de paquets de chips.

Le site Web de la Lan-Arena : www.lan-arena.com

(Merci à Meta-Baron et Pantaimor pour les photos)

Ackboo

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 Creteil
(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) NOUVEAU !
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

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) NOUVEAU !
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

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 reseau sur PC

→ ouvert le dimanche

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

PRENDS DE BONNES RÉSOLUTIONS !



REVENDS MOI TES
JEUX VIDÉO
&
CONSOLES
JE TE LES RACHÈTE* AU
MEILLEUR PRIX
DU MARCHÉ !

*voir conditions en magasins

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT



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

HOT LINE & VPC



commandez vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES
Sur Internet :
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : **08 36 685 686**
* 2,23F/Mn

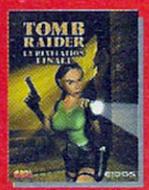
DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.



L'Entraineur 3 saison 99/2000
Gestion



Tomb Raider IV : La Révélation Finale
Action-Aventure



Planescape Torment
Jeu de Rôle



Messiah
Action-Aventure



Daïkatana
Quake-like



Gabriel Knight 3
Action-Aventure



Longuest Journey
Action-Aventure



Urban chaos
Action-Aventure



Ultima Ascension
Jeu de Rôle



Quake III Arena
Quake-like

A GAGNER SUR LE 36-15 SCOREGAMES :

2 DREAMCAST



avec l'achat du hit :
UEFA STRIKER



UEFA STRIKER
Dreamcast

2 PLAYSTATION



avec l'achat du hit :
24H DU MANS



24H DU MANS
PLAYSTATION

Bon de Réduction

25F

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULÉE

Bon de réduction

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES



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

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux 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)

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 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorynautes, le plus Score-Games du monde est ouvert !
Informez-vous avant les autres et chez les meilleures occazes sur le
www.scoregames.com
C'est l'adresse incontournable pour savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécuri

SCOREGAMES

IMEDIA

ENCORE SOUS LE CHOC DE CETTE RÉUSSITE LUDIQUE QU'EST RALLY 2000, C'EST AVEC JOIE, ENTHOUSIASME ET CONFIANCE QUE NOUS NOUS SOMMES LANCÉS DANS LA GRANDE AVENTURE DU MULTIJOUEUR. GRAND MAL NOUS EN A PRIS CAR IL EST MANIFESTE QUE CET ASPECT DU SOFT EST UNE VRAIE CATASTROPHE. EXPLICATIONS...



RaLLY 2000

Puisqu'il avait été impossible de savoir ce que valait le mode réseau au moment du test, rapport à la nature « bêtaesque » de la bête, nous étions fort impatients de recevoir la version définitive de Rally 2000. Le jour J (à savoir celui de la réception de la version définitive, au cas où vous n'auriez pas suivi...), la peinture des boîtes de Rally 2000 était encore fraîche qu'Ivan, Casque, Cap'tain Ta Race et moi-même avions déjà inséré les CD dans nos machines. Dois-je rappeler que nous parlons ici de la version definitive de... enfin, bon, vous aurez compris. Bref, nous étions donc quatre insouciants, chiffre correspondant à la moitié du nombre maximal de joueurs en LAN. Toutes les conditions étaient réunies pour que nous passions une sacrée bonne soirée, le moteur rézo ne devant pas être poussé dans ses derniers retranchements. Mais c'était sans compter sur le fait que ce dernier allait s'avérer complètement foireux, et le mot est faible. Quelques secondes ont ainsi suffit pour réduire à néant tous nos espoirs de distractions vidéo-ludesques. Et je vais me faire un plaisir de vous expliquer pourquoi.

Le plaisir DE DIRE DU MAL

Voici comment s'est déroulée notre douloureuse expérience. Après avoir créé une partie, avoir choisi l'une des trente-six étapes, sélectionné une voiture (à l'inverse du mode solo, les



On veut faire son malin au freinage... mais ça ne marche pas toujours...



modèles de catégorie A8 sont directement accessibles en mode multi) et, enfin, validé le type de conduite (simulation ou arcade, vitesses automatiques ou manuelles), tout le monde a cliqué sur l'icône « prêt » et a attendu que la partie daigne se lancer. Et on a attendu, croyez-moi. Malgré les menaces, les gémissements, les râles et les crises de nerf, absolument rien ne s'est passé. Ah, ça, on pouvait « chater » à donf, s'insulter, se dire des trucs bien grossiers, mais en ce qui concernait l'éventualité de conduire une voiture de rallye, que dalle ! Quelques heures de prise de tête plus tard, nous nous sommes aperçus que chacun devait, avant de lancer le jeu, se « déconnecter-reconnecter » de vindose, afin que le moteur consente à bouger un ongle. Elle commençait bien, cette histoire... Les quatre voitures sur la ligne de départ, la délivrance semblait proche. Enfin, c'était ce que nous pensions, naïfs que nous étions.

Un moteur RÉSEAU MAL NÉ

Les premières secondes d'affrontement ont tout de suite mis en évidence un net déficit en frame-rate, plus ou moins prononcé selon les moments. Je dirais, à vue de pif, que l'on perd environ 50 % de vitesse d'animation, et ce malgré les diverses tentatives de diminution de la résolution. Mais le dépit n'en était qu'à sa gestation. Une fois sur deux environ, les réglages des boutons du volant ou du joystick (pour changer les vues, pour actionner le frein à main, etc.), ne sont plus reconnus. Pas super pratique, comme « feature ». Et ce n'est pas tout. Même si vous avez sélectionné le mode « vitesses manuelles » avec beaucoup de conviction, vous ne pourrez pas échapper aux « vitesses automatiques », quoi que vous fassiez. Et ce n'est toujours pas tout. Si vous participez à une étape de nuit et que, par négligence, vous effectuez un tonneau, il y a de fortes chances que l'éclairage des phares disparaisse. Non pas parce qu'ils sont pétés, non, non, juste pour le plaisir de vous emmerder. Et là, vous vous dites : « Bon, ça fait





Tous les moyens sont bons pour passer les gueux.



ChaMpIONshiP

beaucoup de tares là, ce serait cool que les bugs fassent une pause syndicale. » Eh bien non, il y en a encore, de la bavure de code machine. Même lorsqu'on ne joue qu'à deux pilotes, on observe des lags horribles. Soit la voiture à côté de vous fait des sauts de carpe, un peu à la manière d'un Pod, soit l'affichage se gèle carrément pendant plusieurs secondes, alors que la simu, elle, continue de tourner. Du coup, vous vous retrouvez sur le toit sans même avoir pu éviter l'accident. Et pour cause, vous ne l'avez pas vue venir. Les collisions entre caisses sont identiques à celles du mode arcade solo, à savoir tout aussi nullardes. Les voitures réagissent aux poussettes avec autant de réalisme que le feraient deux escargots fossilisés mutés en choux-fleurs, c'est-à-dire de manière très peu convaincante. Bref, on croit rêver, on nage en plein dreamland.



Voilà ce qui arrive, quand l'affichage se bloque quelques secondes.



Faut-il croire
AU PATCH SAUVEUR ?

En fait, le moteur réseau est tellement largué, que l'explication la plus rationnelle consiste à mettre en cause les délais de finition imposés aux développeurs. Genre : « Bon, les gars, vous êtes gentils mais vous avez déjà six mois de retard. Ce serait cool que le jeu soit dispo pour le nowel des enfants. » Ou alors, si ce n'est pas ça, va falloir sérieusement penser à abattre le programmeur réseau. De nos jours, la réaction du gamer moderne est d'attendre qu'un patch salvateur mette fin à tant de souffrance. Le problème, c'est que ce patch est déjà disponible et qu'avec lui, rien n'a changé. Ah si, la phase si jouissive de « déconnection-reconnection », précédemment incontournable pour relancer une partie, a maintenant disparu. Pour le reste… Là où tout commence vraiment à tourner au psychodrame, c'est qu'en réalité, nous en sommes déjà au second patch. Et malgré toute notre bonne volonté, les corrections appliquées au moteur réseau restent définitivement invisibles. Enfin, outre ces problèmes purement techniques, il est très décevant de ne toujours pas pouvoir effectuer un championnat entier à plusieurs. OK, faudrait être maso, mais quand même. À chaque fois que vous terminez une étape, il faut donc ressortir de la session, pour sélectionner une autre course. Plus lourd, je ne connais pas. C'est dans ces circonstances fâcheuses que l'on se met à rêver des parties multi' de Grand Prix Legend, qui, jusqu'à ce jour, restent toujours la référence en la matière. En attendant un éventuel nouveau patch, la leçon à retenir de cette histoire est la suivante : Rally 2000 en solo, c'est trop supero, Rally 2000 en rézo, c'est trop nulo. Qu'on se le dise !





"l'abri 13"
Salle de Jeux en Réseau
ASJR

8 PC en réseau 100 Mbs
Pentium III 500 MHz Carte 3Dfx 3000 Vodoo 3
écran 17" Trinitron connexion Numeris 128 Ko

Quake 3 - Brood Wars - TA Kingdoms - Darkstone
C&C Tiberian Sun - Half-Life - Rally 2000
Grand Prix Legends - Viper Racing - Toca 2
Midtown Madness - Combat Flight Simulator…

Tarif de base : 30 F/h (10h-1h 7j./7)
Renseignements et Réservation :
04 78 39 13 13

Et aussi : Figurines Games Workshop !!!
Warhammer Warhammer 40k

"L'abri 13"
4, rue Coste - 69300 CALUIRE
http://www.abri-13.gib.net

ON EN A BOUFFÉ À TOUTES LES SAUCES, DU HALF-LIFE EN RÉSEAU. EN COLD, EN ACTION, EN COUNTER, EN TEAM FORTRESS, ET MÊME EN NORMAL... ET C'EST PAS FINI ! EN ATTENDANT, JE PROFITE DE LA VENUE D'OPPOSING FORCE POUR CONSTATER À QUEL POINT JE SUIS MAUVAIS...

Half-Life OPPosinG FoRCE

pete boule

En ce vendredi de bouclage, je passe au milieu des bureaux pour murmurer aux oreilles sensibles des habitués de Half-Life : « Mmmm... un p'tit Opposing Force ? » Évidemment, je n'ai droit qu'à des réponses du type : « Euh... Oui, mais là non, j'ai du travail, tu n'as qu'à demander à quelqu'un d'autre ». Dans la mesure où le quelqu'un d'autre en question m'a sorti la même chose, je me dis qu'on n'est pas rendu. Tant pis, je m'installe sur ma chaise, mets un serveur en route sur la chiotte qui me sert de PC (oui, oui, je tiens à insister sur ce point), et je lance un dernier « Qui fait un Opposing Force avec moi ?», tel un Robinson lance une bouteille à la mer, en sachant pertinemment qu'il se tapera un Vendredi en retour. « Moi, j'veux bien », me répond Wanda dans le coin de son bureau. Ce qui me pousse à constater trois choses :

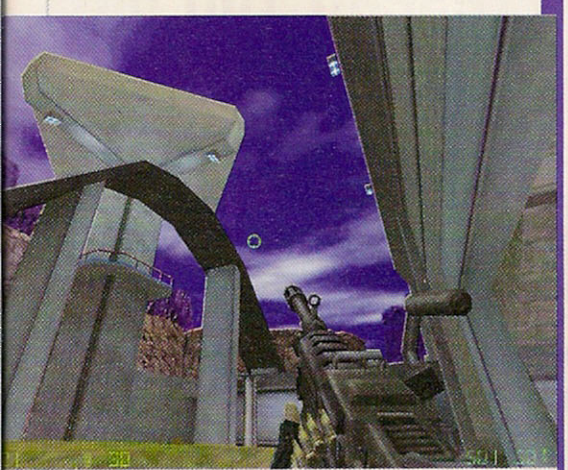
1. Wanda n'a vraiment rien d'un Vendredi,
2. La femme est l'avenir de l'homme,
3. Je vais enfin voir à quoi ressemble Opposing Force en réseau.

Gentilshommes de carnage
ET GENS DE MAUVAISE COMPAGNIE

Ça fait quand même bizarre, de reprendre une partie de deathmatch après tant d'heures passées derrière Counter Strike. Le fait est que c'est bien différent. Retour donc sur des cartes sans entrées et sans sorties, dans la mesure où il n'y a pas de camps imposés. On arrive sur place, et après on se démerde. Quoi qu'il en soit, il y a quand même quelques petits trucs à signaler. Pour le moment, il n'y a que treize cartes disponibles. Et sur le tas, trois existaient déjà dans la première version du jeu en réseau. Le reste est neuf, ça fait donc dix cartes, et il y a fort à parier que ce nombre va grossir. Question nouveautés, plein de jolies skins, adaptées du jeu vers la version multijoueur ; et même si des skins d'extraterrestres ne sont pas encore prévues au programme, c'est plutôt une bonne nouvelle, puisque ça donne l'occasion de former des équipes plus nombreuses, ou encore de se caractériser un peu plus sans pour autant tomber dans des skins de merde comme le nabot ninja, ou la raie volante (d'ailleurs, j'invite les joueurs à faire une battue contre les utilisateurs de ces personnages... Oui, c'est autoritaire et sadique).

Les niveaux sont encore trop semblables à tout ce qu'on a pu déjà voir lors des sessions réseau d'Half-Life. C'est soit gris, soit ocre s'il y a des rochers et du sable. Il ne faut donc pas s'attendre à des révolutions en matière de graphisme, mais après tout le principal c'est que ça tourne. Seul un niveau a été conçu sur la « surface » de la planète Xen, et de fait c'est plutôt exotique dans les couleurs comme dans les composantes et architectures du niveau.

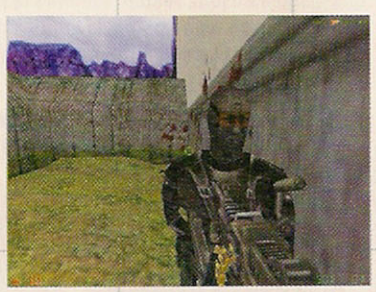




Certains niveaux ont des allures de Theme Park World. Cette fois-ci, plus question de faire le clown.

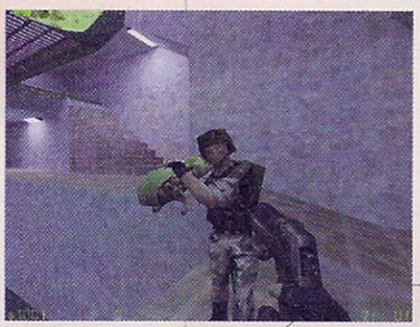


Se mettre en embuscade à côté des distributeurs de soins demeure une tactique valable dans cet add-on.



Il y a toujours quelqu'un qui se planque derrière un angle de bâtiment.



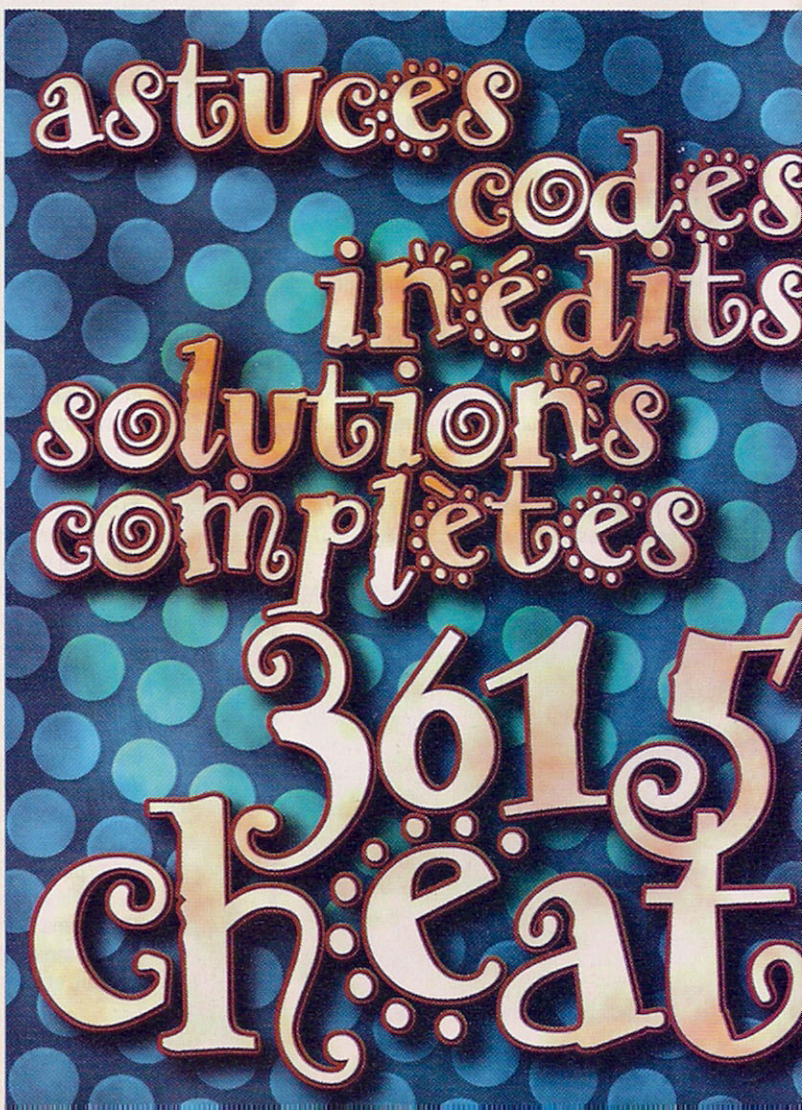




C'est aussi la carte la plus fantaisiste, puisqu'on doit sauter de plate-forme en plate-forme en passant sur les tremplins organiques qui sont propres à ces régions. Au niveau de l'architecture des cartes, force est de reconnaître que c'est plutôt bien foutu. C'est rempli de passages de fourbes, de passerelles à la con ou de nids de snipers. En plus de ça, quelques cartes se retrouvent munies de téléporteurs. Ça respire à mort le Quake-like, et c'est plutôt tant mieux dans la mesure où ça apporte pas mal de fun. Les infrastructures offrent un très large éventail de possibilités, lorsqu'il s'agit de plomber l'adversaire, de le courser, le grenader, le plastiquer ou encore le sniper. Certains pièges particulièrement vicieux ont été ajoutés, et le nombre de passages, grands ou étroits, autour d'une même arène, est assez conséquent pour éviter que s'instituent des habitudes de grosbills, ou encore des grosbills habitués. C'est aussi l'une des raisons pour lesquelles toutes les armes ne figurent pas en même temps sur la même carte.

Tuez-les tous. De toute façon, DIEU NE RECONNAÎT PLUS PERSONNE...

Il y a franchement de quoi modifier définitivement autrui. Non content de mettre les armes qui sont uniquement dans Opposing Force, ils ont aussi pensé à mettre celles que l'on n'a pas forcément vues dans cet add-on. Ainsi, le Magnum .357 avec son petit scope, et l'arbalète, entre autres, refont surface question de donner du fil à retordre à nombre de participants. On constate que, grâce à l'apport de ces différentes armes, les possibilités de faire crever quelqu'un se trouvent doublées. Par exemple, on a trois armes capables de sniper. Certains y



UN BON OUVRIER A TOUJOURS DE BONS OUTILS



Le morpion électrique : on ne connaît pas encore son vrai nom, alors en attendant, appelons-le « morpion ». Cet insecte lance des décharges électriques qui se dirigent droit sur l'adversaire. Il se recharge automatiquement. Ne pas s'en servir les pieds dans l'eau. Jamais !



Le lance-zone téléportatrice : encore une trouvaille anonyme des savants de Black Mesa. Cette arme a une cadence de tir très faible, puisqu'elle réclame un temps de chauffe, envoie une boule téléporteuse, qui ne téléporte pas, et qui fait exploser la victime. La disparition de la boule d'énergie provoque une explosion, ce qui est dommage pour celui qui se trouve à côté.



Le desert Eagle : c'est l'une des armes les plus fiables et les plus précises. En plus, comme elle utilise les mêmes munitions que celles du Magnum, elle tire plus rapidement que ce dernier pour faire plus de dégâts. Sa seconde utilisation allume sa visée laser.



Le grappin organique. À la base, c'est un barnacle, mais on a eu la bonne idée de le décrocher. Aussi, on peut s'en servir comme grappin improvisé, même s'il ne colle pas à toutes les surfaces, mais on peut surtout s'en servir comme arme de contact. Après tout, si on se retrouve à poil, c'est toujours mieux que rien.



Le fusil de sniper : il tire une balle de 7,62, et tue son bonhomme en un seul coup au but. Très rigolo, mais sa culasse mobile demande un long temps de rechargement.



Le batracien chimique : sans doute l'une des armes les plus puissantes au niveau nouveautés. Cet animal lance une substance chimique qui, lorsqu'elle entre au contact d'une personne, fait exploser cette dernière. Elle a cependant besoin de munitions, et celles-ci poussent au milieu d'une mousse verdâtre. L'usage secondaire permet de se servir de cette arme comme d'un véritable lance-grenades. Avec le timing et tout, et tout.



La Minimi M249 : c'est ce que les Belges ont fait de moins rigolo pour les autres. Cette arme de calibre 5,56 a une grande cadence de tir ; cela compense son imprécision relative. Potentiel destructeur épouvantable. Notez qu'elle a un gros recul : il est donc déconseillé de s'en servir le dos à un précipice.



verront un raffinement, d'autres simplement des gadgets, mais l'effet reste toujours le même. Inutile de dire que la multitude de passages et d'obstacles laisse une grande liberté dans l'art de s'exprimer à travers la pause de mines laser et autre pain de plastique. De plus, les cartes sont suffisamment grandes pour qu'un sniper habile exerce ses talents, et habilement conçues pour que ledit sniper ne puisse pas passer son temps à camper, au grand désespoir des autres participants.
Les nouvelles armes sont toutes aussi puissantes que celles proposées dans le Half-Life classique. Ainsi, le fusil de sniper dégomme-t-il son bonhomme en un seul coup au but, et le poisson chimique fait les mêmes dégâts dévastateurs que le Gluon Gun. Certes, les effets sont différents : un carreau d'arbalète dans un mur conduit à une explosion, tandis qu'une balle de sniper perdue dans une cloison se contentera d'émettre un ridicule « ta-poïng ! » et de réaliser un tout petit trou.

COUIC

Tout ça c'est bien beau, mais en matière de trouvaille ludique, c'est plutôt pauvre. Ça reste très joli, et question fun, on est bien servi.
Mais pour le reste, on a quand même affaire à une évolution de Half-Life qui est loin d'être mirobolante. C'est le mode réseau de base, avec des flingues en plus. Point. En plus, le paradoxe veut que le flingue le plus puissant, au bout du compte, soit le Glock 17 (ouh, y a des cons qui vont râler dans le forum), puisqu'il associe sa grande cadence de tir, en usage secondaire, avec son ciblage automatique sur la gueule de l'ennemi. C'est vraiment une arme de quaker (y en a vraiment qui vont gueuler sur le forum).
Si dans le jeu on se tape des parcours en cordes, des pièges à la con ou encore des



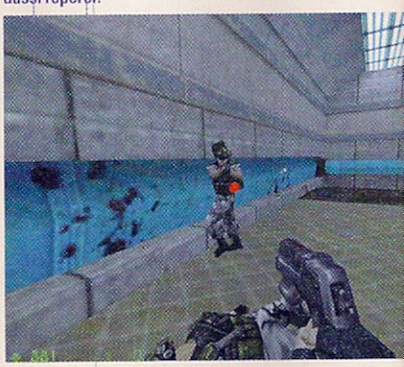
ON FAIT PEAU NEUVE



Opposing Force en réseau nous offre quelques nouveautés au niveau skins. Même si celles-ci ne présentent rien de particulier en matière de jouabilité, elles sont quand même bienvenues. Ça change de l'habituel savant à cartonner.



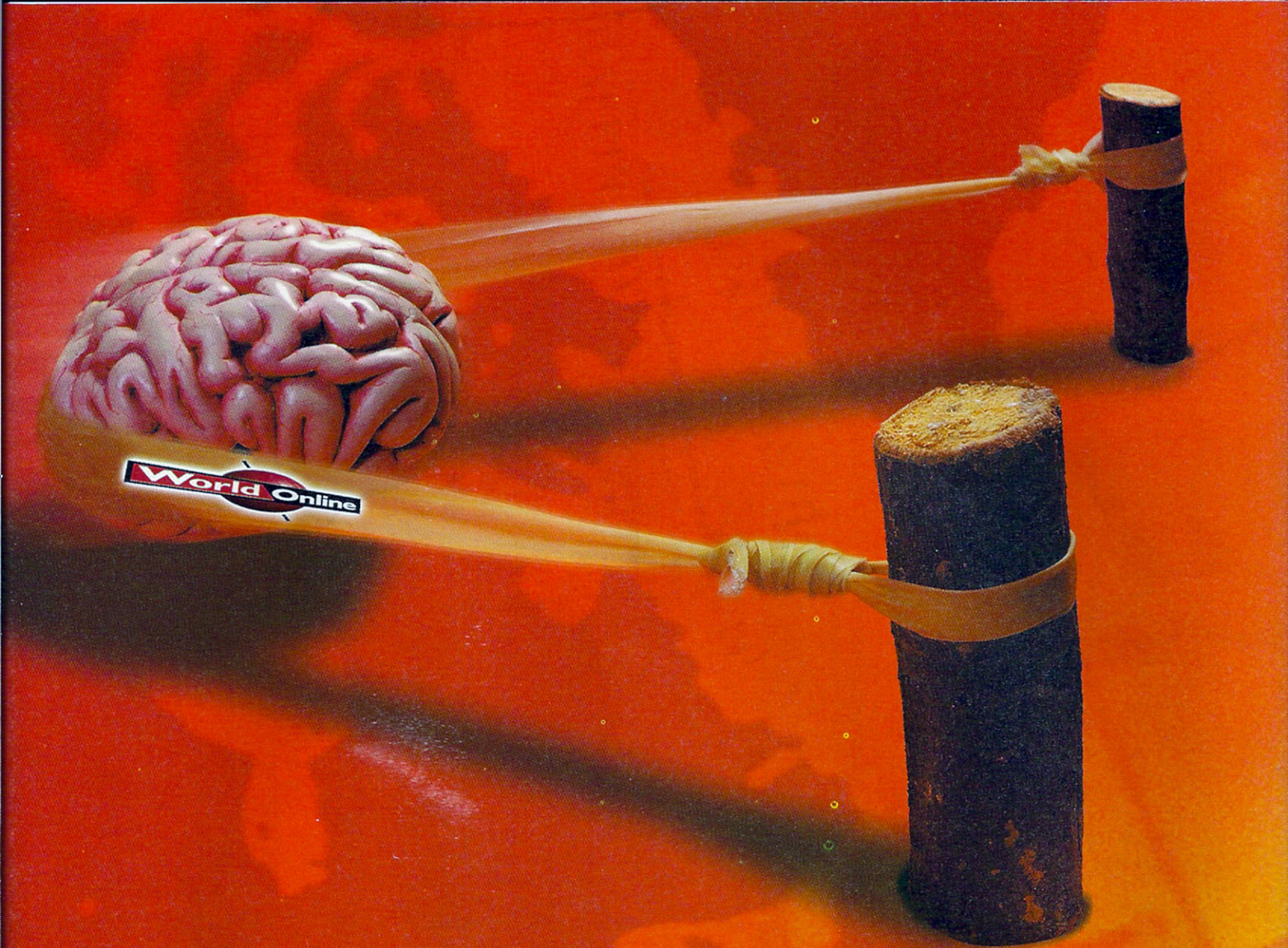
L'ennui, avec la visée laser, c'est qu'on se fait aussi repérer.



créatures nouvelles, ici, rien de tout ça : il ne faut surtout pas heurter les habitudes du joueur réseau, et donc surtout pas ajouter des trucs hors du commun. On se retrouve donc privé du plaisir de jouer à Tarzan, suspendu à une corde, au-dessus du vide. Certes, certains me diront qu'ils ont foutu des téléporteurs, mais après tout, n'est-ce pas un bien piètre artifice dans la mesure où, pour le moment, il n'y en a qu'un seul par carte, et que face à un Quake 3, c'est bien risible ? Peut-être est-ce pour s'approcher de ce dernier jeu afin de lui garantir un succès potentiel, que cette astuce a été ajoutée…
Idem pour les skins : quitte à faire quelque chose d'enrichissant, autant limiter certaines armes à certains personnages ou monstres ; en échange de quoi, on aurait le droit de bouger différemment.
Mais non, ici, les pouffes en latex noir ne sont plus capables de faire leurs bonds prodigieux à donner une érection à la dépouille de Nijinski. En plus, on ne peut plus voir dans le noir, puisque ni les lampes torches, ni les lunettes de vision nocturne ne sont disponibles. C'est rageant, et ça enlève des possibilités.
On va pas cracher dans la soupe. On a quand même deux petites trouvailles qui auraient pu être mieux exploitées : les munitions des batraciens chimiques et les harpons organiques. Malheureusement, pour le moment, la langue de ces derniers ne s'agrippe pas encore partout, et donc, ça limite forcément les usages.







Besoin de détente ?

L'accès Internet gratuit et les services World Online

Accès gratuit, hors coût des communications téléphoniques locales (à partir de 7 centimes la minute*)

• Rapidité de connexion en 56 et 64 Kbps reconnue par la Presse • Adresses e-mail illimitées et hébergement de votre site web jusqu'à 25 Mo • Assistance téléphonique disponible 7j/7 • Support technique online 24h/24 • Des chaînes thématiques avec plus de 1200 dossiers, reportages, interviews... • L'actualité en direct avec TF1 • 2 moteurs de recherche • Les meilleurs sites en lien direct • De nombreux services pratiques au quotidien : bourse, météo, cinéma... • Tous les outils de communication : chat, forums, newsgroups... • Les meilleurs jeux en réseau •

CONNECTEZ-VOUS IMMEDIATEMENT
Avec le CD-rom joint à ce magazine

Testez IMMÉDIATEMENT
et sans engagement
votre ACCÈS GRATUIT sur :

www.worldonline.fr

ou appelez le : 08 36 69 84 84
(2,23F TTC/min)

World Online

Liberté de mouvement

*Prix pour la France métropolitaine, au tarif France Télécom en vigueur au 15/10/99, en fonction des horaires d'appel et des options tarifaires souscrites.

RCS World Online 419 911 375 - D COMMUNICATION - Crédit photos : PIX. E. Montblanc.



JE PROFITE DE LA SORTIE D'OPPOSING FORCE, ADD-ON PAYANT, POUR VOUS TENIR AU COURANT DES DERNIÈRES PARUTIONS DE MODS GRATUITS POUR HALF-LIFE : IL EN PLEUT TOUJOURS AUTANT.

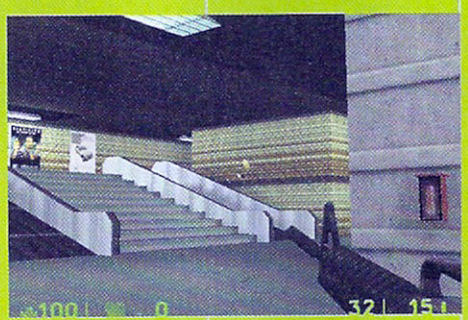


À LA MODE DU GRATOS

Half-Life...

monsieur pomme de terre

Peut-être la sortie de Quake 3 va-t-elle déporter l'activité débordante des programmeurs vers ce nouveau standard, mais en attendant, la liste des modifications d'Half-Life n'en finit pas de s'allonger. Un grand nombre d'entre elles ne sont évidemment que des projets en l'air : quelques lignes de code, une map malhabilement dessinée et beaucoup de bla-bla. Mais plus sérieusement, huit nouvelles moutures sont encore disponibles ce mois-ci : The Fugitive, Infinity, Deathmatch Plus, Skynet, Ransom, Soul Reaper, Phineas Bot et Jailbreak. Le lieu incontournable pour se tenir au courant et télécharger à peu près tout ce qui existe reste l'excellent site planète Half-Life : www.planethalflife.com/ . Moins complet, mais en français : www.babeloueb.com/halflife/



Notez les textures des bâtiments qui s'éclatent à mesure qu'on tire dessus. C'est toujours très agréable de massacrer une carte, de voir les cadavres s'y accumuler ainsi que les impacts de balles. Reste à voir si ça ne fait pas ramer le jeu.



Ce n'est pas la cuillère, C'EST TON REFLET

Nous vous en avons déjà parlé, mais je ne résiste pas à l'envie de vous faire partager mon excitation : je viens de recevoir une alpha (développée à 45 % selon ses auteurs) du mod Matrix. Il s'agira à la fois d'un mod multijoueur et d'une mini-campagne solo tirée du film déjà culte des frères Andy et Larry Wachowski. Ce mod, (franco-américain) avance donc bien. Les pouvoirs (ralentir le temps, marcher aux murs, voler, etc.) ne sont pas encore implémentés. Par contre, huit petites cartes et une vingtaine d'armes, dont un katana, sont déjà modélisées. Excellente idée graphique : de nombreuses textures de bâtiments sont interactives et « se cassent » petit à petit à force de tirer dessus. Évidemment, on y retrouve reconstitués très fidèlement les décors et les costumes du film. En attendant d'y jouer, vous pouvez suivre le développement à cette adresse : www.himatrix.com/



Joie. Un vrai fusil à lunette (qui me semble bien être un Enfield 30 08 que les Argentins vont être heureux de revoir après les Malouines).



TOUS LES MOIS, DES CENTAINES DE CADEAUX À GAGNER

DES SOLUTIONS EXCLUSIVES DES PLUS GRANDS JEUX

+ de 500 titres en stock

DES ASTUCES & CHEAT CODES INÉDITS TOUS LES JOURS

... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S...

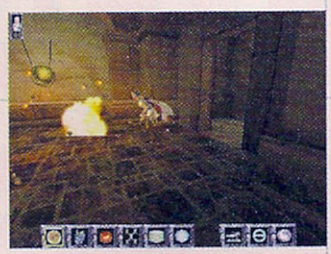
3615 CHEAT

2,23 F/MN

PAR DES JOUEURS, POUR DES JOUEURS

S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S... S.O.S...

LA ROUE DU TEMPS NOUS AVAIT RAVIS LE MOIS DERNIER, GRÂCE À SES GRAPHISMES MAGNIFIQUES ET SA PARTIE SOLO TRÈS TRAVAILLÉE. LE MODE MULTIPLAYER, S'IL S'AVÈRE ORIGINAL ET PLEIN DE BONNES IDÉES, DÉÇOIT TOUT DE MÊME À CAUSE DE LA MAUVAISE OPTIMISATION DU MOTEUR RÉSEAU.



La RouE du TemPS

La Roue du Temps propose deux types de jeu en réseau. Le premier, baptisé Arena, est un vulgaire deathmatch tout ce qu'il y a de plus classique. Évidemment, les nombreux sorts disponibles, notamment ceux de défense, rendent les matchs un peu moins bourrins, mais ça reste quand même primaire. Nous ne nous attarderons donc pas une minute de plus sur ce mode de jeu banal. En revanche, le second mode de jeu, appelé Citadelle, mérite un peu plus d'attention. Le principe est extrêmement simple, et il rappelle un peu, comme me le faisait remarquer Iansolo, ce qu'on pouvait faire dans Dungeon Keeper. À chaque début de partie, les joueurs se repartissent en deux ou trois équipes, et atterrissent dans leur base, dont il n'est pas possible de sortir. Chaque équipe doit alors placer quatre sceaux dans sa base, et piéger celle-ci. Les pièges disponibles sont nombreux : on peut faire classique en installant des pics cachés, des fosses, des murs infranchissables, des alarmes, ou bien être plus vicieux en semant çà et là des murs de feu, des monstres issus du jeu solo, ou encore des escaliers dont les marches se rétractent. Tout cela, évidemment, afin d'empêcher l'ennemi de récupérer vos sceaux. Une fois cette phase terminée, les bases s'ouvrent et le combat peut commencer. On retrouve alors les mêmes tactiques de jeu que dans n'importe quel mode CTF : il faut laisser des coéquipiers en défense, tout en se ruant sur une base ennemie, pour s'approprier les fameux sceaux. Certains sorts trouvent toute leur utilité dans ce mode de jeu : on peut par exemple créer un hologramme à son image à l'entrée de sa base pour dissuader l'ennemi d'approcher, ou balancer un gros streum à l'intérieur de la base adverse pour foutre le bordel. Bref, ce mode de jeu est vraiment rafraîchissant : même s'il reste un tantinet bourrin, on se prend quand même de bonnes suées à avancer dans la base ennemie, en se demandant quelle surprise de fourbe nous a réservé l'adversaire. Malheureusement, que ce soit en local ou sur Internet, le moteur réseau est loin d'être à la hauteur. En RTC, les pings sont hallucinants, souvent supérieurs à 500 même sur un serveur vide à 4 heures du mat'. En LAN, les personnages s'immobilisent souvent en pleine action, puis se téléportent : c'est du n'importe quoi. Le pire, lorsqu'on joue en réseau local, c'est qu'on est obligé de lancer une session du jeu pour faire un serveur, puis relancer une autre session du jeu si on veut jouer en client sur cette même machine. On a rarement vu moins pratique. Comme les éditeurs en ont pris l'habitude, il faudra sûrement attendre un patch pour améliorer le moteur réseau et pouvoir jouer dans des conditions décentes, ce qui est vraiment dommage vu l'originalité du mode Citadelle.



Placer des murs de feu, c'est cool.



Voilà, ça ressemble à ça, un sceau.



Mettre des murs dans sa base, une méthode simple et efficace pour bien emmerder l'adversaire.



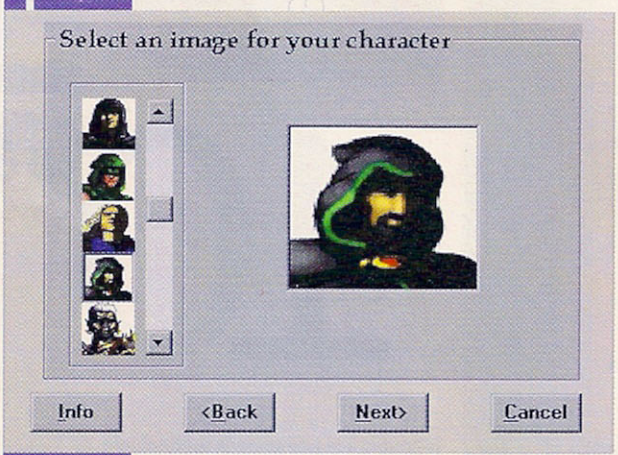
Grâce à ma vision de lynx, j'ai pu repérer ces trois petits ronds blancs, d'où jailliront des pics placés par l'ennemi. Je vais les éviter, je suis trop fort.



POUR SE RESSOURCER, IL N'Y A RIEN DE TEL
QUE DE REDÉCOUVRIR SES ORIGINES,
ET LES JEUX N'ÉCHAPPENT PAS À LA RÈGLE. RETROUVER UN MUD,
C'EST COMME RETOMBER EN ENFANCE.

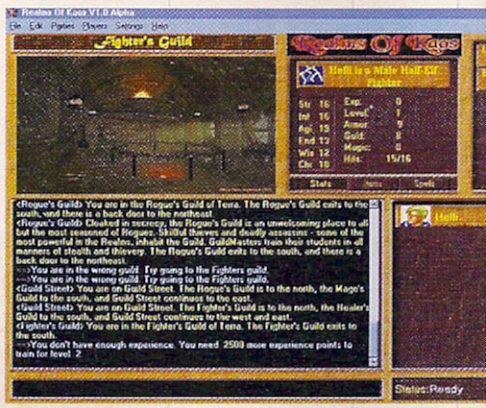
Realms Of Kaos

Ah ! les MUD, c'est une grande histoire d'amour ! Premiers jeux de rôle à se jouer en réseau, ils ont vite fini par se faire éclipser par tous ces nouveaux produits 3D qui en jettent plein la gueule : Everquest, Asheron's Call, il y avait de quoi les précipiter dans les oubliettes les plus profondes du Net.
Et pourtant… Ils vivent encore sur des sites presque confidentiels, avec des joueurs toujours prêts à les défendre. Realms of Kaos a été réalisé par une équipe de ce genre, des amoureux des RPG, férus des choses passées. Ils ont développé leur produit pour justement permettre à la société des MUD de survivre à la vague technologique. Ils ont tout de même voulu faire quelques concessions, en intégrant un écran imagé ainsi que des commandes automatiques. Mais ils ont conservé tendrement les touches clavier permettant de créer des raccourcis avant de se lancer à l'aventure. Bien sûr, les serveurs ne contiennent pas des milliers de joueurs, même s'ils sont capables de les supporter, mais l'alpha test est gratuit. Il vous introduira dans un monde vaste où votre imaginaire devrait travailler à plein temps tout comme votre anglais.
Ce MUD vous offre de choisir parmi dix races (de l'humain à l'ogre), dix classes de personnages et cinq divinités. Dans cet univers, les dieux règnent et votre conduite vis-à-vis de votre foi vous donne un alignement dont le non-respect cause pas mal de problème. Les PK sont autorisés à se balader librement. Il n'y a aucune règle dans ce royaume. Toutefois, tuer des joueurs peut se retourner contre vous. Tout un système de guilde, d'alliance et de compagnie assure une entraide constante. Du coup, l'élimination d'un personnage entraîne une confrontation avec le groupe auquel il appartenait. Il ne vous reste plus qu'à fuir, si vous voulez éviter un affrontement avec une dizaine de vengeurs assoiffés de sang. S'amuser au voleur dans les cités revient pratiquement au même, à part que ce sont les gardes de la ville qui vous courseront avec beaucoup plus de moyens que les joueurs humains. Par la suite, même si vous parvenez à rester en vie, il n'est pas dit que vous soyez autorisé à revenir sur les lieux de vos écarts. Dans tous les cas, le meilleur moyen pour survivre est de s'allier avec celui qui le veut bien, même si la proposition est celle d'un démon.
Non, les MUD ne sont pas encore morts ! Celui-ci en est la preuve. Bien qu'il ne renferme que des éléments classiques de jeu de rôle, il offre de revenir quelques années en arrière. De plus, il ne pèse pratiquement rien à downloader. Alors, pourquoi ne pas en profiter, en se disant que tant que le jeu est intéressant, on se fout de la technologie qui l'habille ?
Adresse : http://www.realmsofkaos.com/



Les commandes ont été plus ou moins adaptées. Il n'est plus vraiment nécessaire de les taper, même si la possibilité existe encore. Un simple clic de souris ouvre un menu déroulant où vous pouvez faire vos choix. La partie description littéraire n'a pas disparu et il vaut mieux la lire avec attention, afin d'éviter de se retrouver à Pétaouchnok entouré d'orcs peu recommandables.





Les citées offrent, dans leurs magasins, tous les articles nécessaires à l'aventurier. Découpées en grand quartier, vous n'aurez aucun mal à vous y repérer.



Pour vous diriger, le clavier n'est plus nécessaire. L'écran est découpé en zones sensitives prêtes à répondre aux injonctions de la souris.



10SIX... TITRE CRYPTIQUE POUR CE JEU QUI SERA EXCLUSIVEMENT ONLINE. QUELQUES INDICES : ÇA SE PRONONCE « TAINE SIXE » ET IL FAUT COMPRENDRE « DIX EXPOSANT SIX », CE QUI, EN COMPTANT SUR NOS NOMBREUX DOIGTS, DONNE UN MILLION. UN MILLION DE QUOI ?

LA PLANÈTE DES DINGUES

C'est l'un des projets les plus ambitieux du moment : cet univers online persistant (qui continue donc à tourner 24h/24, même quand vous n'êtes pas connecté) pourra abriter jusqu'à un million de joueurs. Cet univers s'appelle Visiteur : dans un futur proche, un planétoïde entre dans notre système solaire et s'y inscrit en orbite. Les missions d'exploration immédiatement dépêchées reviennent avec d'étranges et enthousiasmantes nouvelles : d'abord, Visiteur abrite un écosystème extraterrestre basé non pas sur le carbone comme le nôtre, mais sur le silicium.
Et surtout, Visiteur regorge d'une ressource inexistante sur Terre au potentiel énergétique inégalable. À l'instar du Tibérium, cette ressource devient dès lors la cible de toutes les convoitises des puissants de ce monde... une grande guerre éclate sur toute la planète.
Et comme il fallait bien trouver à cette ressource un nom improbable en « ium », la voici baptisée « Transium ». Quatre méga corporations s'affrontent aujourd'hui pour la maîtrise du Transium, et quand vous vous connecterez pour votre première partie, il faudra vous inféoder à l'une d'entre elles. Chacune propose des services légèrement différents : Infrastruct est spécialisé dans l'industrie lourde, Forcebrute est une société de mercenaires, Toyco un trust japonais à la pointe de la technologie (les dernières nouveautés sont d'abord testées par les membres de cette corporation), et enfin Extrem, qui n'est pas exactement une corporation, s'apparente à une fraternité anarchiste prônant un style de vie hérité des Hells Angels.







Image familière : une base avec tous les menus de construction associés aux bâtiments.

monsieur pomme de terre

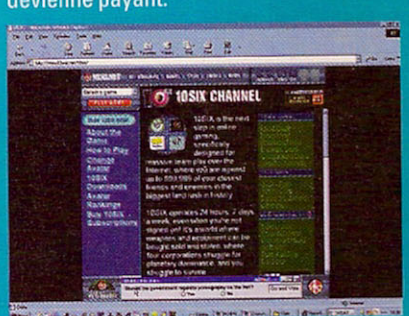
UN MILLION D'AMIS (à tuer)

Dans son principe ludique, 10SIX s'inscrit dans la lignée de Battlezone, Uprising, Armor Command et Command & Conquer... mais à une toute autre échelle. Il s'agit donc d'un jeu de stratégie temps réel avec gestion de ressources. Deux originalités sont à noter, elles portent les noms de LEDOs et Jitters. Les Jitters sont l'espèce vivante autochtone du planétoïde Visiteur. Les humains sont passés maîtres dans la domestication de ces « animaux » faits de silicone. Ils programment leurs codes génétiques pour les forcer à se transformer en unités ainsi qu'en bâtiments. Concrètement, ça ressemble un petit peu au fonctionnement des Zergs du jeu Starcraft : une fois programmé, le Jitter se déplace. Vous choisissez l'endroit où vous désirez qu'il grandisse, et là, il se développe en la « chose » qu'il était destiné à devenir. Là où ça devient intéressant, c'est que lorsque l'on détruit une unité ou un bâtiment ennemi, il se retransforme en Jitter, qu'il est alors possible de récupérer.

Perdre et gagner de nouveaux Jitters sera un des grands enjeux de 10SIX. Quant aux LEDOs, leur but avoué est de retrouver le principe hautement stimulant des cartes à échanger hérité du célèbre jeu Magic : The Gathering. Les LEDOs sont des objets manufacturés. Il peut s'agir d'armes, d'armures, de véhicules, de bonus, etc. Il y en a une cinquantaine jusqu'à présent, mais les concepteurs comptent en ajouter de nouveaux très régulièrement. Ces objets sont disponibles en quantité définie. Certains sont très communs, d'autres sont plus rares, et enfin, il existe des LEDOs uniques. Chacun sera associé à une valeur marchande qui fluctuera selon l'offre et la demande. Il sera possible d'échanger, de vendre et d'acheter ces LEDOs entre joueurs ou sur le site du jeu. Une bourse de leurs prix fluctuants sera affichée en direct sur le site du jeu. La monnaie d'échange sera évidemment le fameux Transium, décompté en TU (Transium Units), mais il y a fort à parier, avec pareil système, que des dérives comme celles que l'on a pu constater dans Magic, ou plus marginalement dans Ultima Online ou Everquest, poussent certains joueurs à vendre leurs propriétés sous forme de vrai argent de la vraie vie réelle pour acheter des voitures, des manteaux de fourrure à leur femme ou des croquettes de drogue à leur caniche.

1 million de joueurs, et Et moi et Moi et moi ?

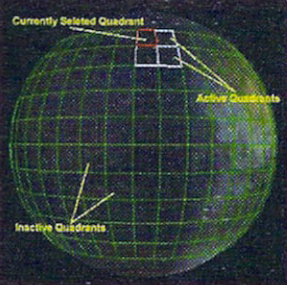
Réjouissez-vous, les bêta-tests ont commencé ! Il faut tout simplement s'enregistrer sur heat.net (c'est gratuit et instantané) et... télécharger les quelque 50 Mo qu'occupent les logiciels d'installation (oui, c'est déjà beaucoup moins instantané). Le lieu des festivité est ici : www.heat.net/10six Leur jeu peut abriter 1 000 000 de joueurs ? Ils ont assurément besoin d'un très grand nombre de testeurs... profitons-en en attendant que ça devienne payant.



VoUs Êtes iCi

C'est votre première partie, vous avez choisi une méga corporation, il ne vous reste plus qu'à définir votre point de départ ; une concession à exploiter. La planète est divisée en quadrants, ces mêmes quadrants en secteurs, et chacun de ces 10 000 secteurs contient 100 concessions. À vous de choisir la vôtre en faisant avant tout attention à trois facteurs : la proximité avec d'autres membres de votre méga corporation, qui pourront défendre votre base quand vous ne serez pas online, une ouverture sur l'extérieur, pour avoir la possibilité de vous étendre et de miner de nouveaux territoires, et évidemment, des ennemis en vue pour passer le temps à leur ruiner le moral.







C&C&C&C&C&C&....

On moissonnera donc. On construira des bases architecturées autour d'un centre nerveux stratégique. On édifiera des bâtiments spécialisés, des véhicules et des armes pour les équiper. Dans un monde aussi vaste, les centres de téléportation seront évidemment des points stratégiques. Dans un monde aussi vaste, il est vital de s'y retrouver et de parfaitement visualiser l'environnement. Pour cela, il sera possible d'entrer dans le point de vue de chaque bâtiment et unité (on passe alors à leurs commandes). Il sera aussi possible d'incarner un avatar, le personnage qui vous représente dans cet univers : un humain dans une combinaison de combat, armé et chevauchant un hooverboard, sorte de planche de surf anti-gravité. Enfin, une vue de dessus sera disponible quand vous serez à l'intérieur de votre Centre Nerveux. Vous pourrez commander toutes vos unités, soit à la manière d'un Command & Conquer, par groupes, soit à la façon d'un Doom-like (ou plutôt d'un Battlezone), en point de vue subjectif. Et comme toujours dans ce genre de jeux, toutes les interrogations se tournent vers la solidité de leurs serveurs : résisteront-ils aux assauts des pirates, que la perspective de pourrir un jeu dans lequel les objets ont une réelle valeur marchande devrait attirer en masse ? La réponse éclatera assurément au cours des bêta-tests... qui commencent, justement. Engagez-vous, qu'ils disaient. Moi c'est fait, j'ai signé.





Sujet de bien des angoisses également : le lag. Les testeurs actuels n'arrêtent pas de s'en plaindre.

TOUS partis faire un FLIPPER...

... CHEZ EUX !

(même le barman !!! C'EST FLIPPANT...)

PRO·PINBALL

FANTASTIC JOURNEY

Le jeu qui va faire TILTER votre PC !





WINDOWS CD-ROM PC

PlayStation

empire INTERACTIVE

www.ubisoft.fr

Ubi Soft

« PlayStation » marques déposées sous la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Pro Pinball: The Web, Fantastic Journey sont des marques déposées de Enterainment International (UK) Ltd. Edité par Empire Interactive. Tous droits réservés.

L'ÂGE INGRAT

AgeS

partie 1

AGE OF EMPIRES II, L'ÂGE DES ROIS EST UN JEU D'UNE GRANDE RICHESSE. LE MODE DE JEU RÉSEAU SERAIT PEUT-ÊTRE UN DES MEILLEURS DU GENRE SI LES PARTIES AUXQUELLES IL MENAIT N'AVAIENT PAS UNE FÂCHEUSE TENDANCE À S'ÉTERNISER. CELA N'EMPÊCHE PAS QUE, COMME PARTOUT, LES RUSHEURS SÉVISSENT, ET LE JOUEUR DÉBUTANT AURA TÔT FAIT DE DÉROUILLER AU PREMIER TOUR D'UNE PARTIE SUR L'INTERNET GAMING ZONE. VOICI DONC LA PREMIÈRE PARTIE D'UN GUIDE À L'USAGE DES PETITS ET DES GRANDS ROIS.

Bob Arctor

LE RICHE ET LE PAUVRE

Pour bien commencer un jeu, rien ne vaut une petite martingale gagnante (souvent exploitée dans les parties réseau se déroulant sur le Net) et ce, même si celle-ci exploite la paysannerie. Au début, il est bon de prendre deux paysans pour construire deux maisons. Ceux-ci assureront des ressources pour ce qui va suivre. Le troisième villageois ira couper du bois ou récolter de la pierre pendant qu'on commandera à l'Hôtel de ville deux travailleurs supplémentaires. Une fois que toutes les constructions seront achevées, les paysans en idylle iront couper du bois, et les deux nouveaux iront s'occuper de la nourriture (baie ou moutons découverts par le premier cavalier en patrouille). Une fois que les réserves de bois auront atteint les 300 unités, les bûcherons iront construire une scierie entre deux forêts (et non pas à côté de la forêt la plus proche comme on a tendance à le faire). À partir de maintenant, on pourra se consacrer à la nourriture avec les paysans restants, qui se feront un plaisir d'élever le stock à la hauteur de 500, nous permettant ainsi de passer à l'âge féodal.

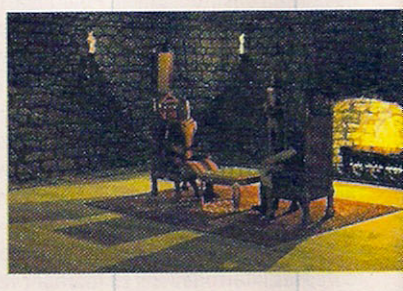




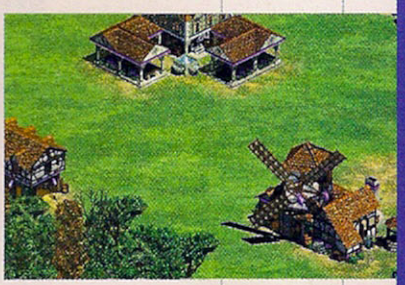
Laissez tomber l'idée de construire une merveille du monde : c'est beaucoup trop long.

Sortir le plus tôt possible du « dark age » est la priorité absolue. Il faudra donc nous concentrer sur la nourriture, et aussi sur le bois, dans une moindre mesure. À moins de tomber sur des rushers impénitents, il ne faudra pas considérer cet âge comme risqué du pur point de vue militaire, mais plutôt comme un âge où l'on développera son économie et où l'on prendra ses marques avec, par exemple, l'exploration. Par contre, s'il arrive que vous bénéficiez d'un surplus de bois, n'hésitez pas une seule seconde à poser les premières marques de vos futures fortifications, ne serait-ce qu'à vos frontières, histoire de marquer votre territoire. Çà et là, quelques tours de garde bien placés entre un adversaire localisé et vous-même préviendront de toute attaque et pourront peut-être sauver votre partie. Lorsqu'on fait du scouting, il devrait être primordial de rechercher les ressources qui ont tendance à se faire rares vers la fin du jeu. La pierre est un bon exemple de denrées s'épuisant facilement. Dans le même esprit, il ne sera jamais inutile de ramener les moutons errants à bon port, histoire de se faire une petite réserve de nourriture pour le prochain aïd el-kébir.

D'une manière générale, il faut avoir un flot constant de paysans travaillant pour nous afin de maintenir une économie idéale où la nourriture est assez abondante



pour faire face aux demandes des créations d'unités. Le marché est un objectif immédiat à atteindre le plus vite possible pour se défendre contre toutes sortes de carences. Idéalement, il est plus intéressant d'égorger du mouton que de faire la cueillette comme un gros nain. Mieux encore, il peut être intéressant de construire une flotte de bateaux de pêche dès que possible, puisque ceux-ci ne coûtent guère de nourriture. Bizarrement, les champs produisent un peu plus, pour peu qu'ils soient placés contre le moulin au sud ou à l'ouest (en bas à droite et en bas à gauche). Pour s'en occuper au mieux, il est intéressant de semer un groupe de champs en même temps, cela facilitera d'autant leur « entretien ». Une considération générale est que le paysan peut ramener assez rapidement autant de nourriture que sa construction en a coûté.



Of Kings

... PRÉPARENT LA GUERRE

Il est aussi indispensable de se bâtir une armée le plus tôt possible. Bon, vous allez me dire qu'il ne vous reste plus rien, que vous avez tout dépensé en paysans. Ce n'est pas tout à fait faux. Seulement, il est conseillé, au fur et à mesure que l'on se rapproche des premiers affrontements, de diviser sa population en un tiers de militaires et deux tiers de travailleurs. Pendant que vous lancerez votre premier assaut ou que l'adversaire entraînera ses troupes sur votre tronche, commandez d'ores et déjà de nouvelles unités pour supplanter les troupes qui vont immanquablement périr. Dans le cas où vous lanceriez un assaut loin de vos frontières et que vous n'auriez pas un besoin immédiat de forces militaires, vous pouvez les remplacer petit à petit par des fermiers. Juste après le marché, il n'est pas idiot de construire un deuxième Hôtel de ville un poil éloigné de tout le chaos ambiant, cela évitera entre autres choses de perdre la partie en dix minutes par un rush surprise.





HaNdIcap iNterNaTiOnal

Un tableau très intéressant (disponible sur Internet) fait état des différentes faiblesses des peuples. En le connaissant, on pourra non seulement se décider plus facilement sur le choix d'un peuple, mais aussi sur les stratégies à adopter contre certaines personnes.

BreTonS

Les Bretons sont le seul peuple dépourvu d'un bateau armé de canons, de plus ils sont têtus. Le désavantage immédiat vient du fait qu'ils ne pourront pas se lancer dans des sièges nautiques sans préparer un débarquement en construisant des navires de transports de troupes.

ChInoiS

Les Chinois ne possèdent pas de défaut majeur et sont un peuple très équilibré, si l'on met de côté les problèmes de nourriture et de surpopulation apparaissant dès le début d'un jeu.

FraNcS

La piétaille des Francs ne bénéficie pas de l'arbalète dans leur petits paquetages. C'est comme ça, le clergé et la noblesse ont dû protester contre cet instrument du diable. Leurs archers, du reste, ne sont pas eux non plus bien défendus contre les attaques de front.

BYzanTinS

Les Byzantins sont la seule civilisation qui ne possède pas la technologie du haut fourneau. Du même coup, ils ne disposent pas des meilleures améliorations pour les fantassins et les cavaliers qui résisteront un peu moins aux assauts les plus brutaux et sauvages.

CElTes

Les archers celtes ont beau être fort couillus, ils ne disposent quasiment pas d'armures, faisant d'eux des cibles assez peu résistantes. Au niveau spirituel, c'est un peu le désastre puisque leurs moines n'ont ni la technologie de l'impression ni de l'illumination, les empêchant notamment de convertir à tout va.

SArRasiNs

Les Sarrasins n'ont pas jugé bon de se doter du cavalier, pourtant très utile lorsqu'il s'agit de donner un assaut rapide sur des groupes d'archers ou même des machines de sièges. C'est comme ça, bon. On leur en veut pas.

PerSEs

Les Perses ne disposent pas du chevalier à épée à deux mains, et encore moins du champion, l'une des plus hautes unités de l'infanterie conventionnelle. Pour corser le tout, ils ne peuvent pas non plus bâtir des murs fortifiés.






JapOnaiS

Les Japonais ne sont pas les pros des corons. En effet, ils ne disposent pas de la technique consistant à construire des galeries dans les mines. Ils doivent se contenter de simples carrières qui rapportent bien peu, et d'ailleurs pas vraiment rapidement. Ils sont aussi les seuls à ne pas être munis du gros navire de démolition qui peut se révéler si utile pour résoudre des conflits maritimes.

MoNGolS

Les Mongols ont les mêmes restrictions que les Celtes concernant l'aspect religieux. Par contre, au contraire de ces derniers, ils sont munis d'archers tirant un maximum de leurs possibilités. Le Mongol n'a donc pas d'handicap majeur pour bien partir dans la vie, si ce n'est son nom.

GoThS

Les Goths sont loin d'être la civilisation la plus défensive puisque presque totalement démunie du point de vue architecture. En effet, ils ne possèdent ni muraille ni tour de garde. L'avantage qu'ils en tirent est qu'ils peuvent utiliser les rochers devenus un poil moins utiles pour faire de jolis tas de cailloux.

TeuToNS

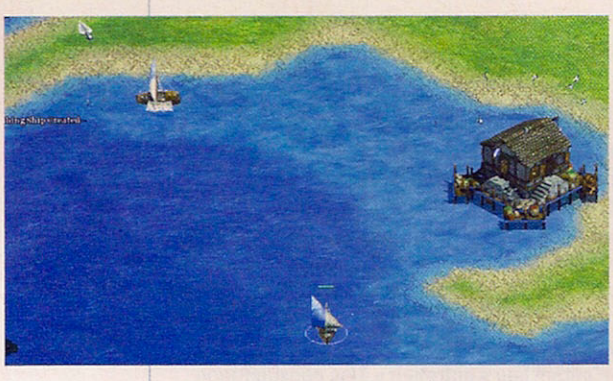
Les Teutons ne sont pas équipés en cavalerie légère, ce qui est bien embêtant face à des adversaires bien plus rapides et tirant à distance. De plus leur pudeur toute allemande leur interdit de s'intéresser de trop près aux mœurs amoureuses des animaux notamment en ce qui concerne la skill husbandry. Du même coup, leurs chevaux galopent à la vitesse des poneys. Malgré cela, les Teutons sont considérés comme la civilisation la plus puissante.

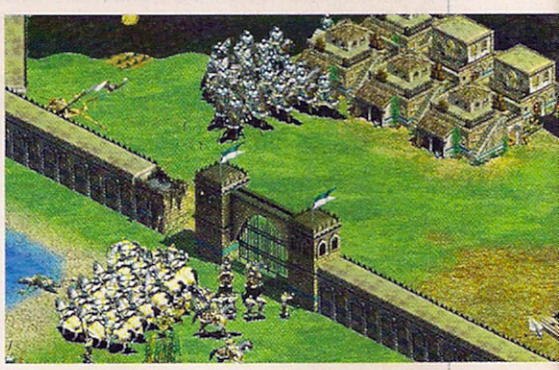
TuRCS

Le peuple turc, malgré de ravissantes geôles, est sans doute le plus démuni de tous les peuples dans les batailles rangées, passé l'age des châteaux. En effet, il ne dispose pas de trois unités fort utiles, le piquier, le skirmisher d'élite et l'onager. Le clergé est lui-même démuni puisqu'il ne possède pas lui non plus ni l'imprimerie à la Gutenberg, ni l'illumination.

VikInGs

Les Vikings, en plus d'être affublé d'un casque à cornes et de drakkars, ne transportant pas d'hommes (vivement un patch), ne possèdent pas de marine utilisant les feux grégeois, ni de protection pour les chevaux ni d'ailleurs de chevaux. Ok je plaisante, ils ont des chevaux mais leurs croisements n'ont pas donné quelque chose de très rapide, et en plus, ils les appellent des « hestene ».

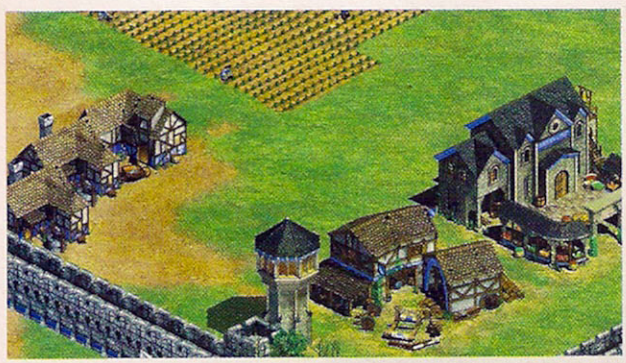






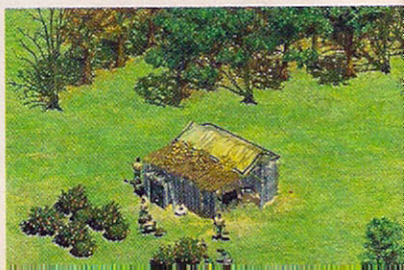
De plus, le fait de décentraliser l'outil de production majeur du jeu, lorsque l'on joue sur une carte immense, n'est vraiment pas un acte farfelu. Ce bâtiment, tout comme les autres bâtisses indispensables, doit impérativement être protégé pour retarder un assaut. On peut bien sûr utiliser un double système de murs d'enceintes, mais aussi, plus tard dans la partie, les doubler en épaisseur afin de décourager plus d'un joueur coriace. Moins onéreux et beaucoup plus rapide, des tours garnies d'archers placées les unes des autres à une distance ne dépassant pas leur portée de tir. À part l'Hôtel de ville, les barracks seront certainement la cible privilégiée du joueur ; ces bâtiments seront donc à traiter avec autant d'égard que le précédent lorsqu'on construira les défenses. Il est aussi intéressant de placer la ville hors de portée des engins de siège, qui constitueront une réponse invariable à une bonne ligne de défense. Aussi, l'espacement entre les bâtiments et les murs devra être assez conséquent. Sur une carte où les étendues d'eau sont omniprésentes, il faudra éviter de bâtir directement sur les rives. Le port destiné à la pêche pourra être éloigné de la ville, l'approvisionnement en nourriture ne changeant pas vraiment avec la distance. L'argent étant le nerf de la guerre - y compris dans le jeu - il constitue la ressource principale à posséder pour se créer une armée. De ce fait, on préférera aller piocher dans les mines les plus éloignées afin de garder celles plus proches en réserve en cas d'assaut.





Zone de sécurité, double muraille, tours de défense... Il faut penser à votre protection.





ABONNEZ-VOUS !

1 AN DE joystick

+ L'ADD-ON HALF-LIFE OPPOSING FORCE

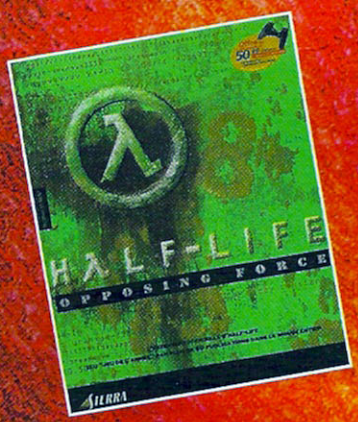
11 NUMÉROS DE JOYSTICK **418 F**
+ L'ADD-ON *HALF-LIFE* :
OPPOSING FORCE (PC) **249 F**
SOIT UN TOTAL DE ~~667~~ **F**

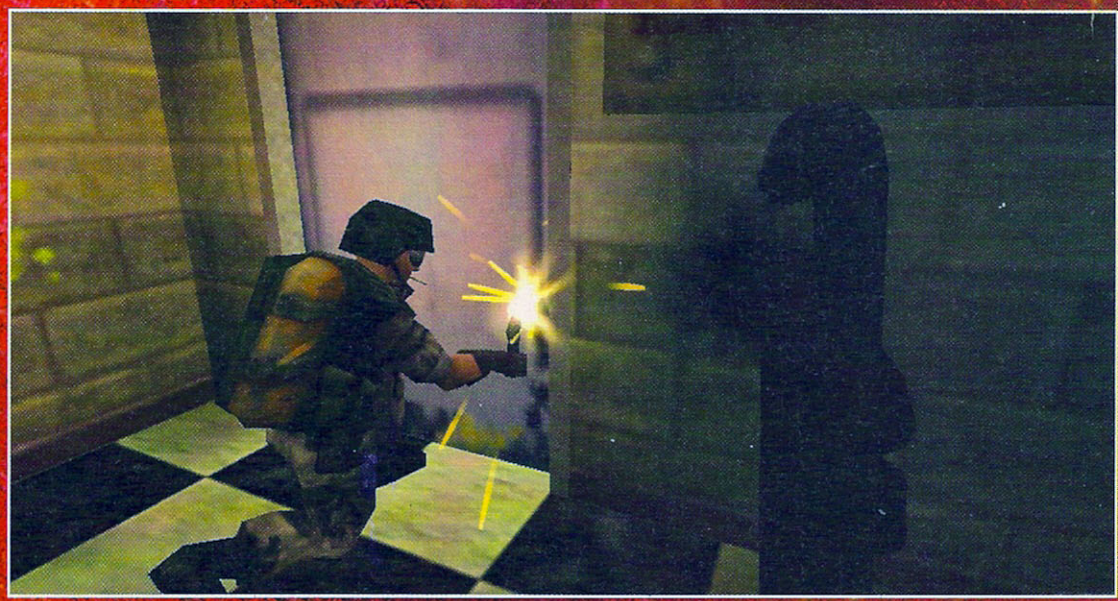
33 % de réduction



POUR VOUS 445 F

SOIT UNE ÉCONOMIE DE **222F**





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[os]) et je recevrai en plus l'add-on Half-Life : Opposing Force pour 445 F seulement au lieu de 667 F, **soit 222 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 : .....

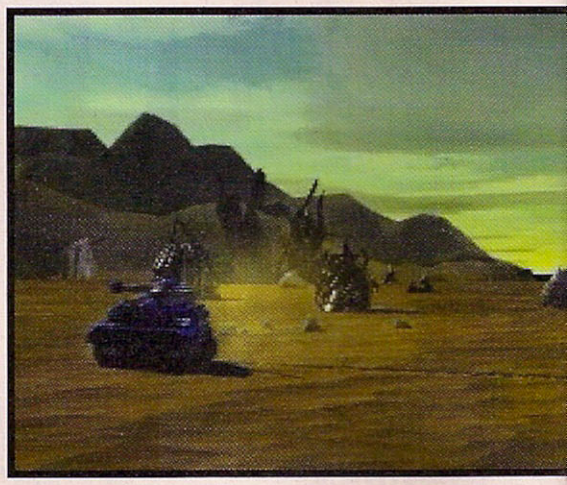
Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n[os] de Joystick au prix unitaire de 38 F et l'add-on Half-Life : Opposing Force au prix de 249F (+ 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.

ST369

Certes, Total Annhiliation, ou plus récemment Homeworld, ont apporté quelques innovations, mais dans l'ensemble, avouons que ce style de jeu commence un peu à se nécroser. Metal Conflict (Metal Fatigue sur le marché américain) ne révolutionnera sûrement pas le genre. Les gars de Zonos nous préparent un jeu de stratégie temps réel aux apparences bien sages. Le prétexte au carnage sera une sombre bataille entre trois méga-corporations terrestres qui se foutront sur la gueule pour récupérer, sur une planète récemment découverte, quelques vestiges aliens. Chacune débarquera avec ses propres unités et sa technologie, et le massacre, qui se déroulera sur une trentaine de missions à la difficulté croissante, pourra commencer. Le jeu s'efforce de respecter tous les canons du genre. Ainsi, on devra construire sa petite base, ses petites usines d'armement, récolter des ressources (cette fois-ci, des métajoules qu'on récupérera dans des puits de lave), défendre son territoire, puis finalement se ruer sur l'adversaire avec un gros paquet d'unités et lui pulvériser sa base. Bref, c'est de l'archi-





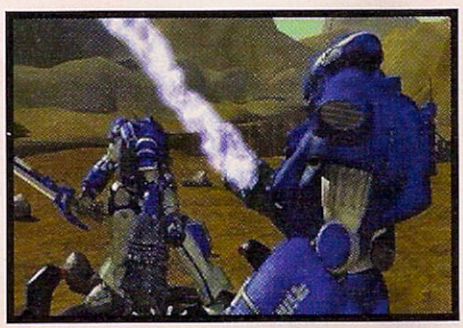
Metal

Metal

S'il y a un genre qui pousse au clonage éhonté, c'est bien la Stratégie Temps Réel. Depuis Dune 2, on ne peut pas dire que le concept ait significativement évolué. Cela dit, Metal Conflict est loin d'être une grosse daube. Ça m'a bien aidé à digérer les 30 heures de vol que j'ai dû me farcir en deux jours.

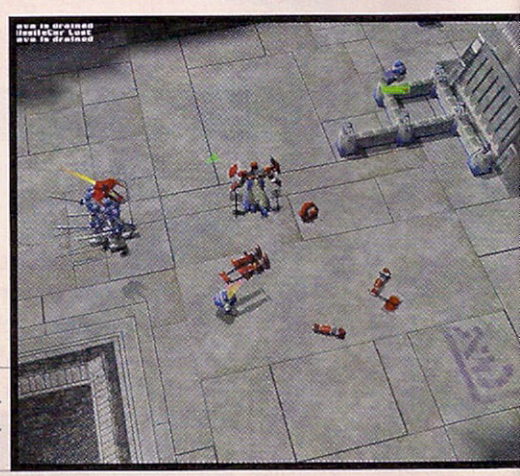
par Ackboo

classique, du vu et revu trois mille fois. « Alors, me demandera le lecteur perspicace, pourquoi consacrer encore quelques pages à parler d'un jeu qui s'annonce d'une banalité à mourir, alors qu'on ferait mieux de parler de Unreal Tournament, parce que c'est vrai quoi, à Joystick vous ne parlez jamais de Unreal Tournament, tout ça parce que vous êtes des gros corrompus ». À ce lecteur-là - en plus de lui planter mon stylo dans la gorge – je répondrai qu'il faut lire la seconde partie de cet article pour comprendre pourquoi, malgré cette première impression, Metal Conflict mérite qu'on s'y attarde. D'ailleurs, je vais faire un intertitre très explicite pour que tout le monde comprenne…

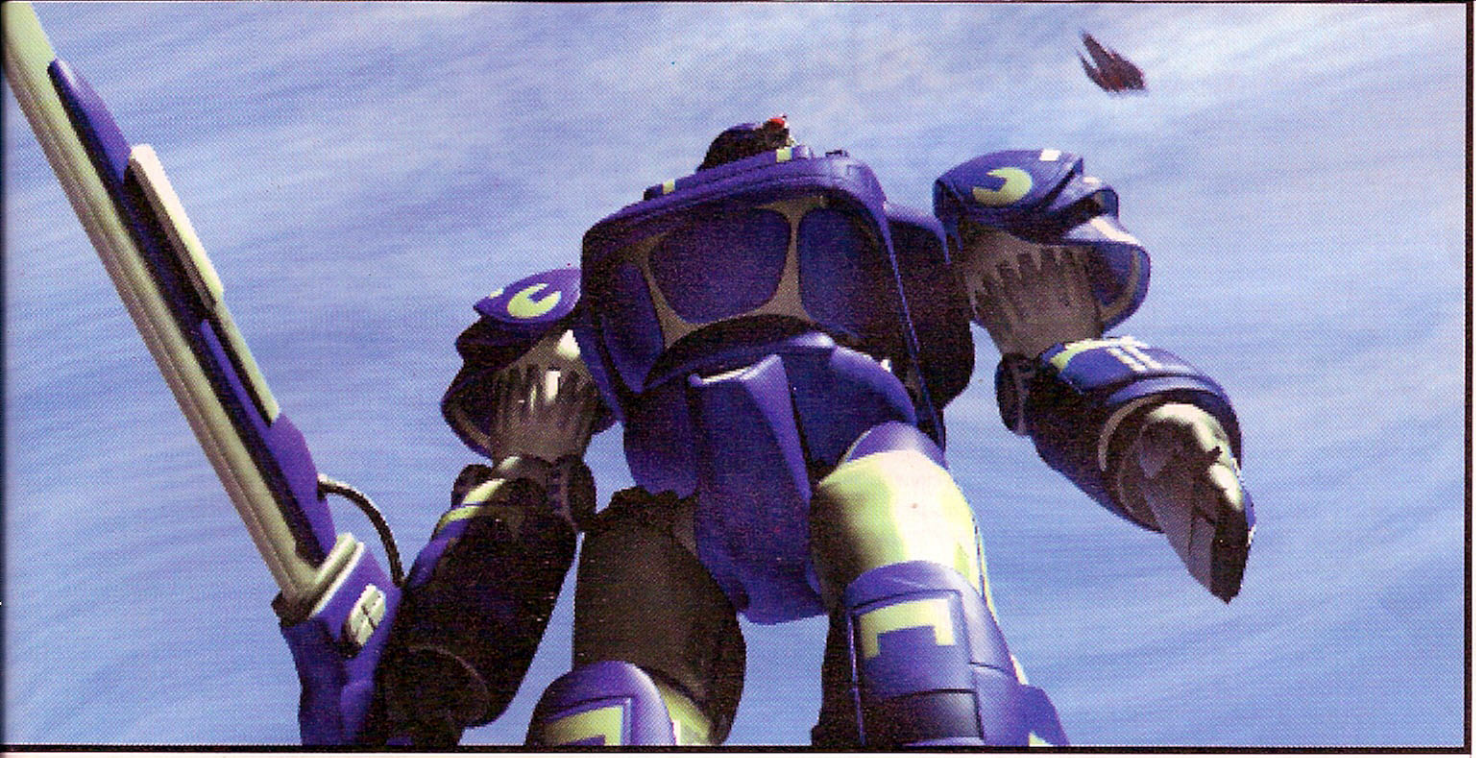


Une tonne d'innovations

Première excellente idée de Metal Conflict : les Combots. Les Combots sont d'énormes robots de combat, hauts d'une trentaine de mètres, qui évoquent les fils cachés qu'aurait pu avoir Goldorak avec un Mech femelle. Ils seront de loin les unités les plus puissantes du jeu. Si l'on se risque à une analogie avec

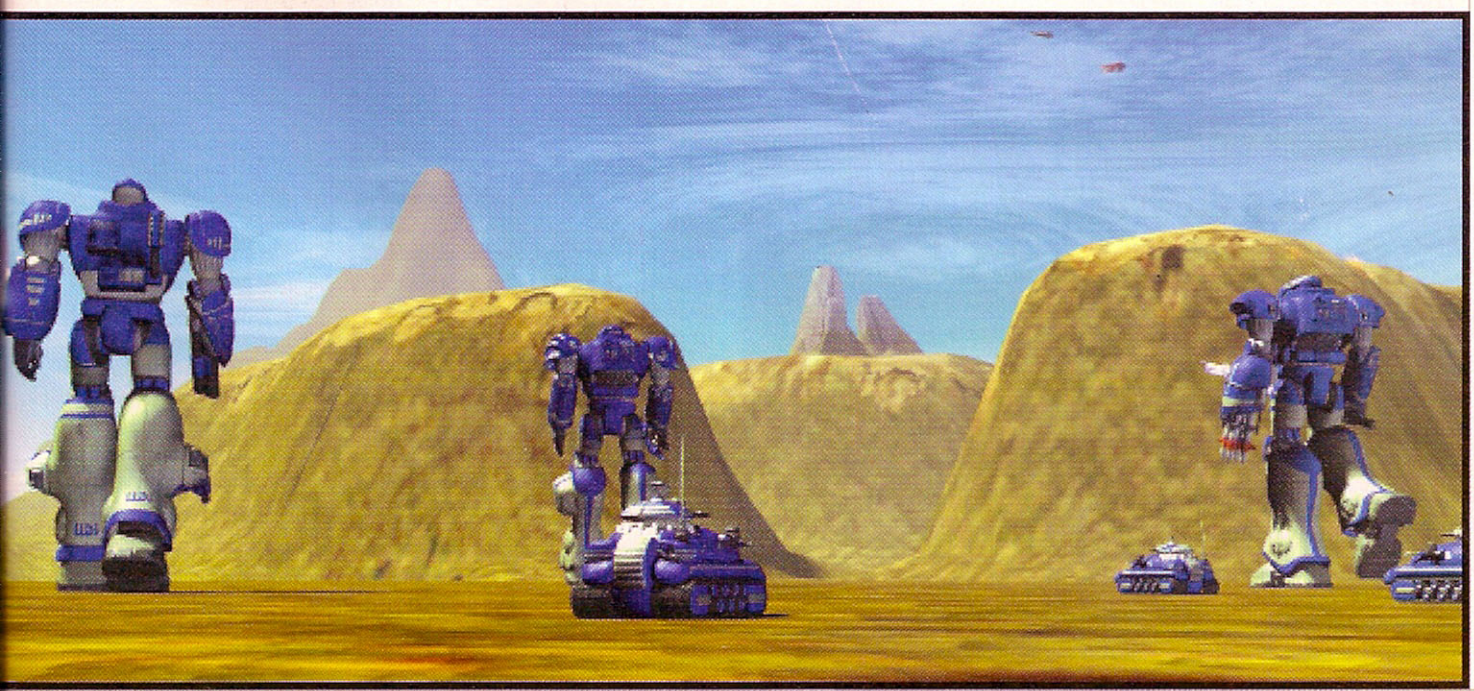


Le champ de bataille est parsemé de bouts de Combots mutilés. C'est beau et c'est cruel.



Conflict

Conflict



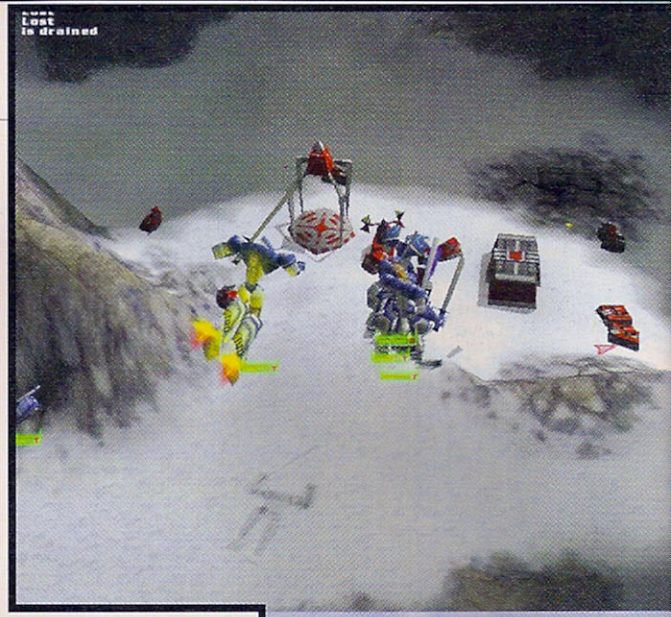
Metal Conflict

Genre : Stratégie en temps réel Éditeur : GT Interactive/Psygnosis Développeur : Zonos Sortie prévue : Février 2000

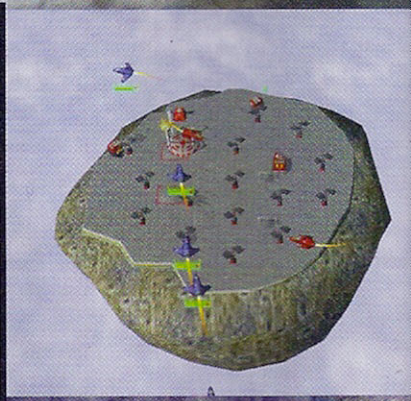
Metal Conflict

le jeu d'échecs, on pourrait dire que les unités classiques (tanks, véhicules lance-missiles…) joueront le rôle de pions, tandis que les Combots seront les pièces maîtresses. En plus de leur fantastique puissance de feu, les Combots auront l'avantage d'être complètement modulables. Le principe est simple : une usine s'occupera de construire les sous-parties du robot (jambes, torse et bras), et une autre se chargera d'assembler le tout pour en faire une unité prête au combat. Ainsi, le nombre de Combots différents qu'il sera possible d'obtenir est proprement hallucinant, de l'ordre du millier. On pourra par exemple créer un Combot équipé d'une paire de jambes lance-missiles, d'un torse-jetpack, puis lui filer un sabre laser sur le bras gauche, et une hache sur le bras droit. Et celui-là, faudra pas trop l'emmerder ou lui demander une clope sur un ton arrogant. Si vous voulez une unité un peu moins bourrine, prenez des jambes ultra-rapides et un torse de camouflage, collez-lui un fusil à lunette sur un des bras et hop, le tour est joué. Les combinaisons sont presque sans fin : ce sera à vous de construire vos Combots le plus intelligemment possible, en fonction du type de combat qu'ils auront à mener.

Les concepteurs ont poussé cette innovation encore plus loin. Lors d'un combat au sabre laser, au Katana ou à la hache entre deux robots, il sera fréquent qu'un des protagonistes se fasse couper le bras en plein bataille. Une fois l'affrontement terminé, on pourra récupérer les bouts d'ennemis restant sur les lieux et les rapatrier dans l'aire d'assemblage de Combot pour les utiliser à son profit. Ceci sera d'autant plus intéressant que les armes récupérées sur l'ennemi seront en général beaucoup plus efficaces contre ce dernier que les technologies dont dispose au départ chacune des trois corporations.



Les astéroïdes sont parfaits pour planter ses panneaux solaires.

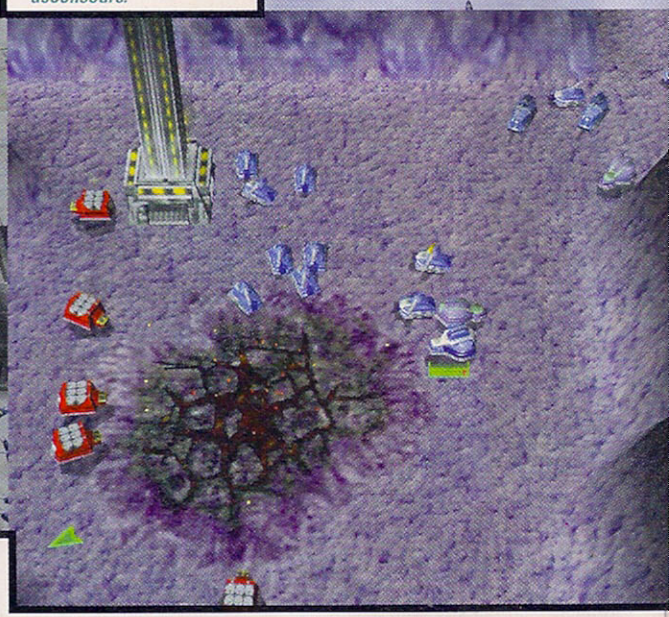


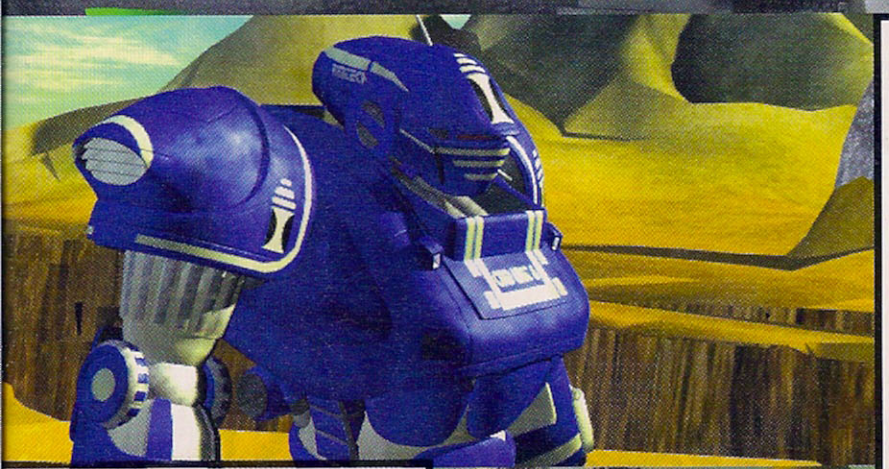
Les galeries souterraines seront accessibles par de gros ascenseurs.

Durant la phase de « Pre-Build », l'écran passera au noir et blanc.











Seconde innovation de taille, les combats se dérouleront sur trois niveaux différents. Outre la surface de la planète, le champ de bataille s'étendra aux astéroïdes et aux galeries souterraines. Pour passer d'un niveau à un autre, on devra construire, à l'aide d'une petite foreuse rigolote, des ascenseurs, des téléporteurs, ou bien équiper ses Combots de jetpacks pour qu'ils volent jusqu'aux astéroïdes. L'intérêt stratégique de ces différentes couches du champ de bataille est évident : on pourra par exemple jouer les petites taupes fourbes en creusant un tunnel qui débouchera au cœur de la base ennemie, ou choisir de dominer les airs et harceler l'ennemi depuis son astéroïde privé.

Enfin, troisième nouveauté par rapport à la cohorte de RTS (1) déjà sur le marché, Metal Conflict proposera au début de chaque partie solo et multijoueur une phase de « Pre-Build » durant laquelle on pourra construire sa base, sans risque de se faire humilier par un rusher sans vergogne qui arrive avec douze Combots surarmés, alors qu'on vient tout juste de finir son premier tank. Évidemment, durant cette phase, on ne pourra construire que dans une certaine zone, et avec un budget limité, juste de quoi faire les bâtiments de base. Ce n'est qu'une fois le combat commencé qu'on pourra choisir de s'étendre sur toute la carte et construire les structures les plus avancées.

(1) Real Time Strategy : stratégie en temps réel.

Un moteur qu'il est bien

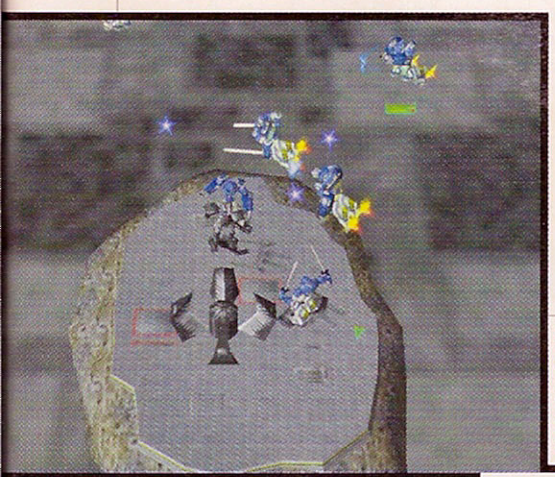
Pour faire bouger le tout, les petits gars de chez Zonos ont décidé de retrousser leurs manches et de nous offrir un moteur 3D tout nouveau tout beau. Et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'ils ont vraiment bien réussi leur coup. Supportant toutes les grosses API du marché (Glide, OpenGL, Direct3D...), leur moteur est d'une insolente fluidité, même lorsqu'on monte bien haut dans les résolutions. Pour ce que l'on en a vu, même en 1024x768 et couleurs 32 bits sur un écran blindé d'unités ultra-détaillées, les mouvements de caméras et le scrolling restent étonnement souples, sans aucune saccade, et ce, même sur un pauvre P350 avec une ATI Rage.

Si le rendu du terrain et des bâtiments devrait rester classique, attendez-vous à un gros choc lorsque vous verrez un Combot bouger pour la première fois. Les graphistes et les modeleurs 3D ont réalisé un travail d'orfèvre, soigné jusque dans les moindres détails. Les mouvements des Combots, que ce soit pendant la marche ou les combats, sont carrément fabuleux. Chaque arme - il y en a par poignées de dix - possède sa propre animation. Les coups de sabre laser ou de tirs au canon s'enchaînent avec réalisme. Bref, c'est juste extraordinairement bien fait pour un RTS, un genre traditionnellement minimaliste dans ce domaine.



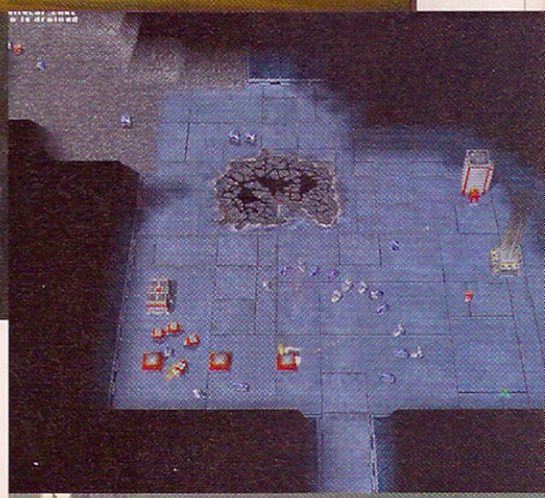


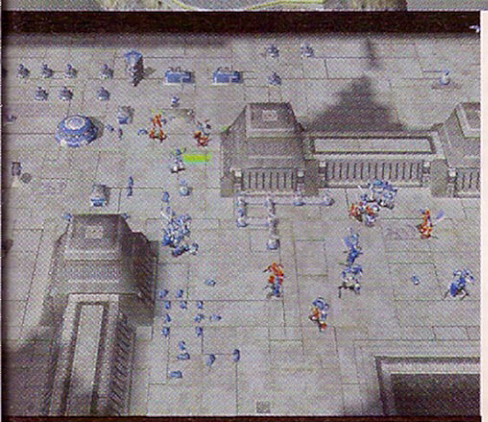
« On dirait une pyramide aztèque », me souffle Cap'tain Ta Race.





Une armée de Combots en jetpack prennent un astéroïde d'assaut.





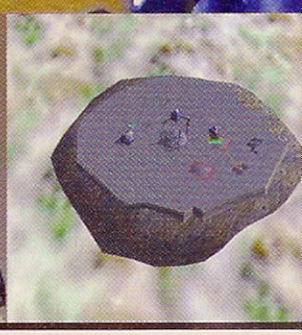




Je t'attends

Ces quelques heures passées sur Metal Conflict m'ont donné la furieuse envie d'en passer beaucoup plus. Certes, le jeu ne devrait pas bousculer les habitudes bien établies des joueurs de jeux de stratégie temps réel. Mais les innovations qu'ont pris soin d'apporter les concepteurs, et la réalisation technique béton qui accompagne leur jeu me donnent envie de camper devant le bureau de Moulinex pour récupérer la version finale dès que possible, et me construire ma petite armée de Goldorak suréquipés.











joystick 108

IANSOLO

Battlezone II

Où j'ai fichu ma boîte de Tranxène ? La king size. Mince, y en a plus. Tant pis, j'crois qu'il me reste encore une caisse de Prozac. Glurbs ! J'avale le tout... avec l'emballage. Nerveux, moi ? Oh non, pas du tout, c'est juste que Battlezone II met un peu de temps à sortir.

Trois mois ! Trois mois que Pandemic Studios joue avec mes nerfs en me balançant des versions de Battlezone II à moitié terminées. Ce mois-ci encore, nous pensions faire le test. Mais non, le dernier « build » ne tourne qu'en 640x480. On allait quand même pas bâcler l'affaire. Pensez donc : la suite du jeu du millénaire ! Donc re-bêta version. Cela dit, les affaires reprennent fort. Dans la première bêta version, je faisais un peu la grise mine. Une grande partie des missions était déjà scriptée, mais le jeu tournait avec une vieille version du moteur, sans les nouvelles joyeusetés graphiques. Mais là, sur cette mouture encore un peu bancale, j'ai entrevu ce que va être Battlezone II. Nom d'un martien ! si c'est pas un grand jeu qui se pointe à l'horizon, je veux bien aller pelleter du bio-métal dans une mine sur Pluton. Hé hé, c'est exactement ça : je veux bien être condamné à jouer à Battlezone II jusqu'à la fin de mes jours.

Le PARI de Pandemic

Peut-on améliorer un jeu aussi génial que Battlezone premier du nom ? Il y a deux mois, je vous aurais répondu « non ». D'ailleurs, pourquoi sortir une suite alors que l'original était déjà parfait ? Sans compter qu'il tourne encore superbement aujourd'hui et qu'on peut éditer les fichiers de configuration pour tirer parti des dernières cartes accélératrices. Pour le développeur, Pandemic Studios, le problème se pose en d'autres termes. BZ1 a été reconnu comme un chef-d'œuvre mais il n'a pas cartonné chez les revendeurs. Et une boîte qui ne vend pas est condamnée à la mort à petit feu. Même si elle a conquis l'admiration d'une poignée d'hard core gamers fanatiques. Pour eux, le pari est donc double : conserver l'appui des fans du premier volet, en ne touchant pas trop à ce qui en faisait la force et l'originalité. Et deuxièmement, essayer de rendre leur jeu plus simple d'accès pour attirer tous ceux qui sont passés à côté du premier volet. Apparemment, le premier pari est gagné. Pour le second, c'est vous qui avez les cartes en main.

Roulé sous les AISSELLES

Battlezone II a d'abord été annoncé pour le 17 novembre, puis pour le 7 décembre. Aux dernières nouvelles, ce serait mi-janvier. Croyez-en notre expérience, c'est plutôt bon signe. Quand les développeurs ne tiennent pas les délais, c'est soit qu'ils sont mauvais (impossible pour Pandemic), soit qu'ils sont perfectionnistes et attendent que tout soit peaufiné dans les moindres détails



MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRACTION
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR PANDEMIC STUDIOS
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 2000



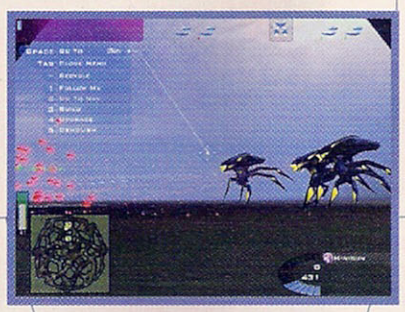


On a droit à une chouette animation lors de la construction des bâtiments.



Pas encore eu l'occasion de tester le jet pack qui équipera les fantassins.

avant de balancer la purée. Peut-être avez-vous eu l'occasion d'essayer la démo sortie il y a quelque temps ? Cette démo avait le mérite de présenter un nouveau moteur graphique, et notamment les effets météorologiques et le nouveau look des unités. Mais elle est bien loin de refléter l'essence de Battlezone II. La maniabilité des véhicules a été retouchée (elle varie d'ailleurs pour chaque véhicule). L'I.A. des ennemis (bien speed dans la démo) fait encore l'objet de mises au point. C'est crucial pour l'équilibre des forces. Et pis surtout, cette démo ne présente pas du tout l'aspect stratégique, la collecte des ressources et l'édification des bases qui sont pourtant au centre du gameplay de Battlezone. Pandemic l'a bien compris, puisqu'une seconde démo devrait voir le jour. Au moment où j'écris ces lignes, ils sont aussi en train de tester les modes multijoueur, en grandeur nature, avec l'aide du département QA (assurance qualité) d'Activision.



Ces espèces d'araignées sont de vraies saletés.

Deux jeux EN UN

Moi, ce que j'attends d'une simulation, c'est qu'elle me scotche littéralement à l'écran avec un million de trucs à faire, plein de touches et des possibilités de me faire mon petit film. Perdre ou gagner est un peu accessoire. Ce qui compte, c'est la qualité de l'expérience. Avec BZ1, j'étais servi. J'ai eu beau essayer, pas moyen de remplir ma feuille d'impôt tout en jouant à BZ1. Même pas deux secondes pour me gratter le nez. Et le pire, c'est que c'est de l'immersion de bonne qualité. Pas que du défouloir bourrin. On échafaude des tactiques. On installe ses lignes de défenses. On part à l'abordage. On s'en prend plein la tronche. On improvise une solution de repli. Et quand on a un instant pour souffler, pfui ! on peut même se faire un petit trip contemplatif grâce aux vues caméra externes très complètes. Voilà un gameplay qui apporte le meilleur des deux mondes. De l'action décoiffante, pour les amateurs de shoot. Et de la stratégie temps réel à l'échelon tactique, pour les petits généraux en herbe.

Battlezone II continuera de distiller ce mélange efficace. Mais avec un certain nombre de nouveautés qui en feront autre chose qu'un data disk (d'ailleurs un data disk pour BZ1 est sorti, Red Odyssey, malheureusement pas commercialisé sous nos latitudes). Comme promis, cette bêta version de Battlezone II comprenait, en plus du mode campagne, un mode multijoueur enrichi de nouvelles options (coopératif, unités uniques, etc.). Et, ce qui faisait défaut au premier épisode, un mode Instant Action pour disputer des parties (action ou stratégie) contre l'ordinateur. Je me suis rué sur ce mode skirmish, d'abord pour découvrir les nouveaux environnements et les nouvelles cartes, ensuite pour faire connaissance avec les unités et bâtiments nouvelle cuvée. C'est beau. C'est bien foutu. C'est pas pareil mais on s'y fait. Et surtout, le challenge est bien présent. Pas de risque de se retrouver avec une version affadie pour Monsieur Grand Public. Les vétérans de BZ1 seront ravis. Quant aux autres, on attend évidemment qu'ils nous rejoignent. Seule ombre au tableau : le système de groupes, désormais automatiques. Censé simplifier les choses pour les joueurs débutants, ce système me semble pour l'instant compliquer les choses, alors que l'interface originelle était simple et très puissante. Remarquez, je n'avais pas de doc et certaines subtilités ont dû m'échapper. Bah, on verra bien lors du test final.

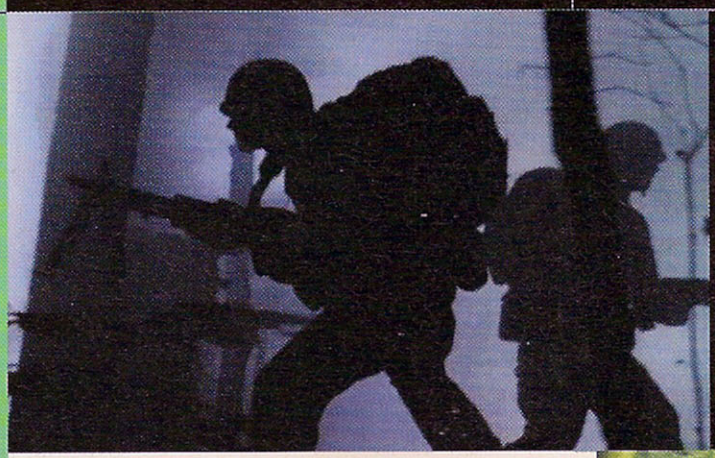


VIVE le 1024 !

En matant les photos de cette double, vous aurez une petite idée du nouveau design de Battlezone. Les graphistes s'en sont donné à cœur joie. C'est plein de couleurs fluos. Les engins des Scions (les mystérieux extraterrestres que doit affronter la coalition terrienne) sont tout plein de trucs bizarres. Ça grouille sur pattes. Ça a des ailes comme des chauve-souris. Les bases sont beaucoup plus grandes que dans BZ1. Ça va être un plaisir de concevoir une architecture de base optimale. On peut entrer dans les bâtiments pour contrôler la production et l'équipement des unités. Et encore, je suis loin d'avoir fait le tour de tous ces nouveaux joujoux. Les environnements sur les planètes sont très variés. Certaines seront dotées d'une flore et d'une faune bien disposées à l'égard des fantassins égarés. Très très cool, tout ça. Pour un peu, je me suis retenu de pousser l'exploration trop en avant, afin de déguster tranquillement le produit final, quand il se sera enfin matérialisé.

Enfin, vous me connaissez. L'aut' soir, je rentre à la maison et je m'installe le BZII bêta pour une dernière petite lampée digestive. Ô miracle, la bête qui avait refusé de dépasser le 640x480 en 16 bits accepte de dévoiler ses charmes en 1024x768 sur 32 bits ! J'avais l'impression de voir un nouveau jeu. Cette nuit-là, j'ai pas beaucoup dormi.

Bref de bref, je vais en rester là pour cette bêta. Nous aurons largement le temps de nous vautrer dans la félicité lors du test qui s'annonce de très bon augure.



Delta Force 2

GENRE
ulation de
ommando

EDITEUR
Novalogic

DÉVELOPPEUR
Novalogic

SORTIE PRÉVUE
rier 2000

On se demandait pourquoi le commando chargé de récupérer les otages américains en Iran s'était royalement planté. Moi je sais. C'était la faute au voxel. Ben ouais, essayez un peu de piloter un hélico de nuit dans le désert, au milieu de pixels zarbis qui ont tous la même couleur. Pfff... Tout ça pour dire que Novalogic ne démord pas de sa technologie maison. Comme tous leur titres depuis Comanche, Delta Force 2 continuera de voxeliser. Petite nouveauté quand même, le moteur dernière génération s'appelle Voxel Space 3D. Effectivement, dans cette version de preview, on peut choisir dans les options graphiques un mode hardware. Sauf que la résolution est bloquée en 640x480. Et le rendu est strictement comparable au voxel en mode logiciel. Heureusement que le moteur est capable de gérer des effets peu répandus comme le balancement de l'herbe et la dérive des nuages de fumée. Bah, les commandos de la Force Delta, ils s'en tamponnent un peu de ces histoires de voxel. Tant qu'on leur donne du bon gros ennemi à bousiller, tout va pour le mieux. De ce côté-là, on ne devrait pas être déçu. Dans DF2, vous pourrez prendre le contrôle d'une dizaine de soldats. C'est trois tonnes de missions qui nous attendent un peu partout sur la planète, là où on sait faire la fête : Golfe Persique, Amérique du Sud, Europe de l'Est, Centre Afrique, etc. Pour peupler les décors, de nouveaux véhicules ont été incorporés. Cela va des chars aux hélicoptères en passant par des jeeps, des téléphériques et des trains. C'est chouette, sauf

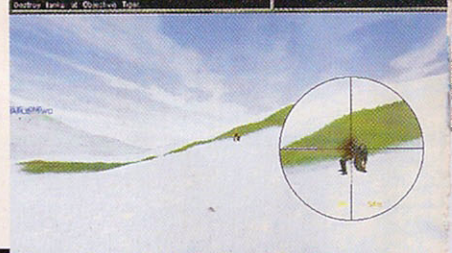








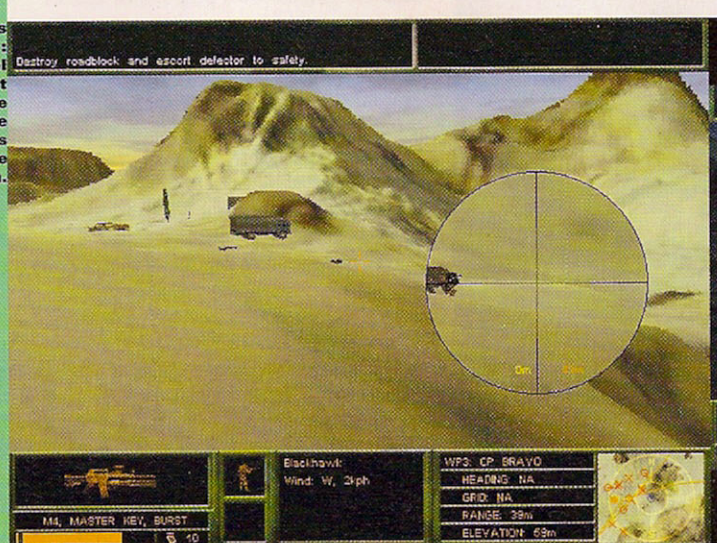
Les Delta Force font dorénavant leur approche en parachute ascensionnel.

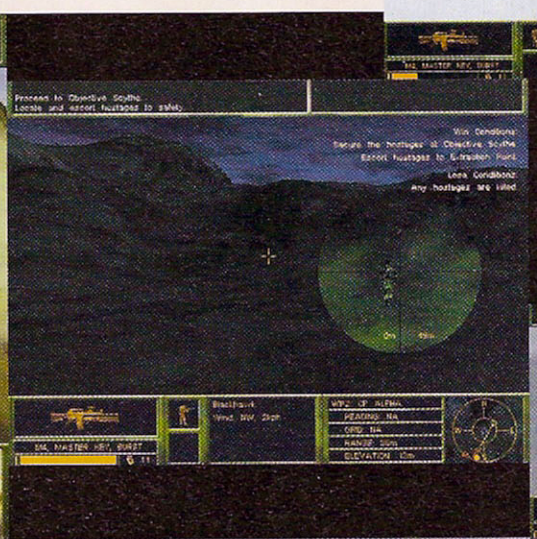


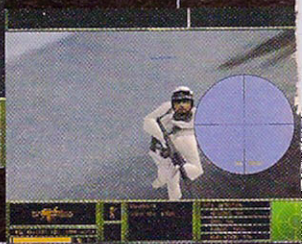
que l'I.A. des véhicules n'a pas inventé l'eau tiède. Pour preuve, lors d'une mission je me suis lancé à l'assaut d'une chenillette ennemie. D'une part, le conducteur n'a pas essayé de me refroidir. D'autre part, énervé par son manque de réaction, je me suis tenu en face du véhicule, bras levés, en espérant bien me faire rouler dessus. Pas plus de succès. Encore au chapitre des nouveautés, des conditions météo variées. Vous vous pèlerez le fion dans la venture, claquerez des dents sous la neige ou vous prendrez des poteaux en pleine gueule suite au brouillard. C'est comme les décors qui intègrent de nouveaux bâtiments dont des catacombes sous-marines (!). Ce qui fait que l'on trouvera aussi de nouvelles armes (des armes sous-marines, du coup). On pourra aussi ramasser et utiliser celles traînant dans la zone de combat. Mazette, quelle bonne idée ! Reste que le voxel, ça commence vraiment à sentir le réchauffé, les gars.

Iansolo

Soyons justes : le voxel permet quand même retranscrire adèlement les lévations de terrain.







South Park Rally

GENRE
Arcade

EDITEUR
Acclaim

DÉVELOPPEUR
Tantalus
États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2000

Nous avions déjà hérité d'un piètre Doom-like South Park. C'est maintenant à un pompage intégral de Mario Kart que nous avons droit. A priori, nous sommes tout de même ici très loin de l'ample ratage du premier jeu. La modélisation des personnages en 3D est très réussie.
Le moteur graphique a l'air tout a fait correct. On retrouvera même des personnages politiquement incorrects, tes que Monsieur Crotte ou Jésus (conduisant un petit nuage). L'un des bonus que l'on pourra récupérer sera un godemiché rouge de belle taille qui se lancera comme un missile. Il y aura aussi une sonde anale lanceuse de rayons laser. C'est effectivement South Park. Jusque-là, pas de trahison donc. Par contre, on était en droit de s'attendre à des morts atroces et violentes (en particulier pour Kenny), mais ça n'est pas le cas. Ce sont surtout les circuits qui risquent à mon avis de décevoir. Ils sont trop complexes, confus, mal étudiés, et si les développeurs n'y changent rien, c'est principalement à ce niveau que leur jeu sera sévèrement sanctionné. Bon sang, le designer n'avait pourtant pas beaucoup de travail sur
la planche, avec un univers tout fait et un principe ludique entièrement pompé. On peut s'étonner qu'un dessin animé qui dénonce aussi violemment la société de consommation se voie si facilement récupéré par elle. C'est pourtant ainsi. Dans tous les contrats d'auteur, à la télé comme au cinéma, une clause autorise le producteur à exploiter l'œuvre dans des produits dérivés. Pratiquement, on ne peut rien tourner sans signer ce pacte avec le diable.
Il peut tout aussi bien s'agir de figurines horribles, d'albums de vignettes arnaqueuses ou de jeux vidéo catastrophiques. South Park Rally ne sera probablement pas catastrophique, et ça, c'est déjà un miracle.

monsieur ***pomme de*** *terre*



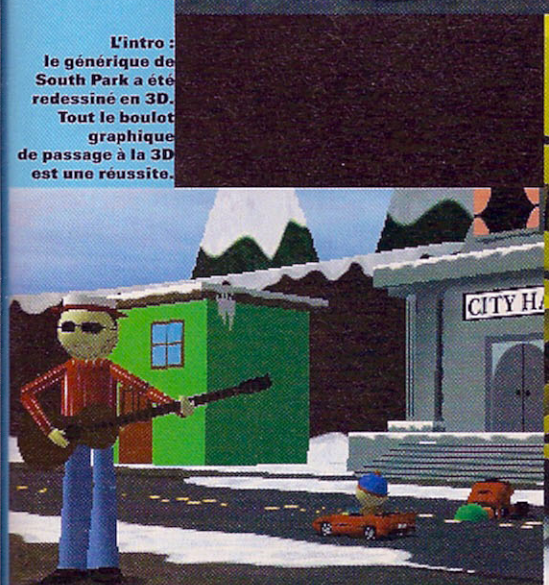
Raaah... mon préféré, monsieur crotte. On me confond souvent avec lui.



Tiens, une idée (il n'y en a pas mille dans le jeu) : un bonus permet de réduire la visibilité de ses adversaires en tachant leur pare-brise.



L'intro : le générique de South Park a été redessiné en 3D. Tout le boulot graphique de passage à la 3D est une réussite.







Je me suis toujours demandé s'ils avaient choisi le prénom de Kenny en hommage à ce film dont le héros, lui aussi prénommé Kenny, est un enfant-tronc skateboardeur. Oui, sûrement que oui



Le docteur fabrique des armes avec ses deux mains. Avec une bouteille et un briquet, hop là ! il nous bricole un cocktail molotov.



Du snipe, toujours du snipe.



Séquence humour : quand le bon Docteur prend le jus.

MDK 2

GENRE
Jeu de dissimulation

EDITEUR
Virgin Interplay

DÉVELOPPEUR
Bioware

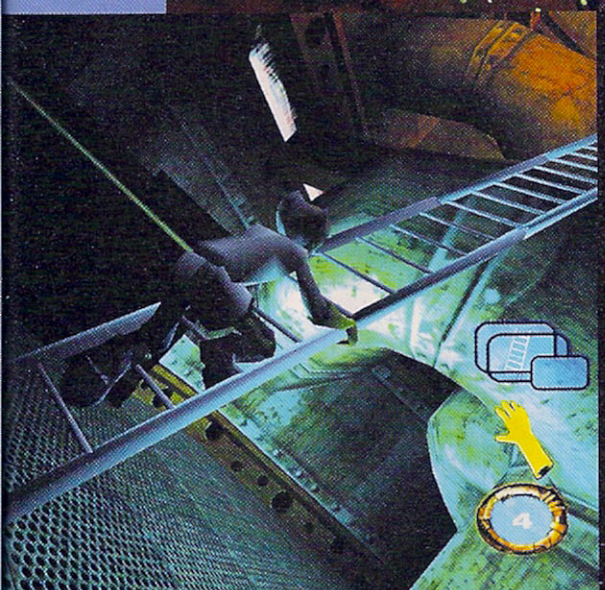
SORTIE PRÉVUE
Février 2000

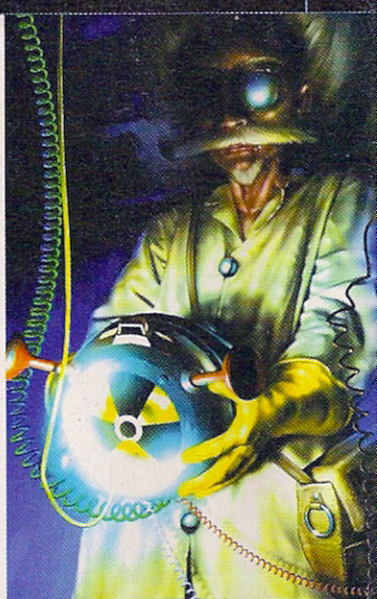
Alors que l'infâme David Perry « messiahise » et que Planet Moon nous concocte Giants, Virgin et Interplay ont finalement laissé aux Canadiens de Bioware le soin d'accoucher une suite pour MDK (Bioware à qui on doit Baldur's Gate, se sent-on obligé d'ajouter). MDK premier du nom n'avait pas fait l'unanimité à Joystick. Le background S-F décalé et un design rigolo n'avaient pas suffit à rattraper une jouabilité console un peu fruste à la « je cours-je bute-je recommence ». Sans présager de rien, notons que MDK 2 a été développé pour une autre console, la Dreamcast.... Mais on ne présage pas, hein. Le président de Bioware, Greg Zeschuk, était tout fiérot de nous présenter son nouveau fer de lance. Pour lui, les jeux de destruction multijoueur sont légion, alors que les bons jeux solo ne courent pas les rues. Bioware n'aura pas bousculé la matrice de base. MDK 2 reprend le cocktail initial : action, action et encore action. Le tryptique héroïque est intact : Kurt Hectic avec sa combinaison parachute-sniper, Max le chien robot à quatre bras et Hawkins le bon docteur fou. C'est reparti pour crapahuter dans 9 niveaux en 3D gigantesques, en prenant à tour de rôle le contrôle des 3 héros. Le clin d'œil S-F est toujours de mise. L'humour ne sera pas non plus absent. Ainsi, le Docteur Hawkins se balade avec deux gants Mappa jaunes. Hop ! il avale une dose de plutonium. Ses vêtements éclatent alors qu'il morphe en gros musculeux. Super drôle.
Côté technique, MDK 2 s'annonce très chouettos. La nouvelle donne, en matière d'accélération, offre plus que de la marge aux graphistes et designers survoltés.
Les constructions et les aliens sont étranges, les perspectives vertigineuses. Le moteur 3D baptisé « Omen » - qui sera utilisé dans le très attendu Neverwinter Nights – exploite donc tout plein d'effets incroyables qui ne sont évidemment pas implémentés dans ma carte 3D d'il y a trois mois. Bon allez, pour oublier ce méchant persiflage, finissons cette preview avec trois extraits du dossier de presse : réalisme de la physique des objets, effets lumineux diffus et Intelligence Artificielle complexe. Mâtin !

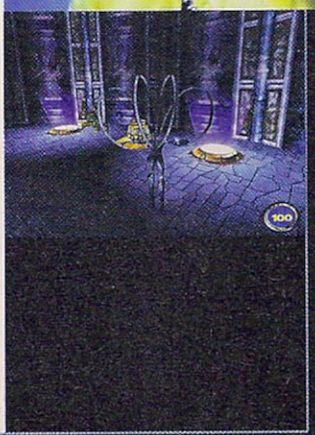
Iansolo



Max, faut pas l'emmerder...







ABONNEZ-VOUS !

1AN DE joystick

+ L'ADD-ON HIDDEN & DANGEROUS Fight for Freedom

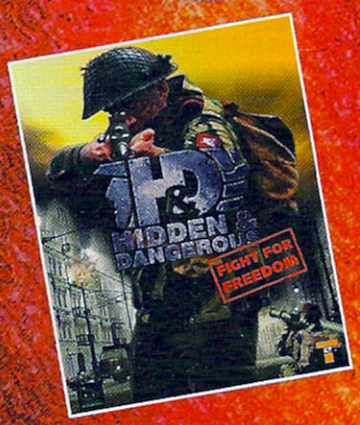
11 NUMÉROS DE JOYSTICK	418 F
+ L'ADD-ON *HIDDEN & DANGEROUS :*	
FIGHT FOR FREEDOM (PC)	149 F
SOIT UN TOTAL DE	~~567~~ F

36 % de réduction



POUR VOUS 359 F

SOIT UNE ÉCONOMIE DE **208F**





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 l'add-on Hidden & Dangerous : Fight for Freedom pour 359 F seulement au lieu de ~~567~~ F, **soit 208 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 l'add-on Hidden & Dangerous : Fight for Freedom au prix de 149F (+ 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.

ST370

Loisirs

Kika



Physikus

EDITEUR MONTPARNASSE MULTIMEDIA

SUR PC & MAC CD-ROM

Voici un produit qui m'a particulièrement plu et qui plaira à tous ceux qui aiment la Physique. À travers une aventure, il vous conduit à la découverte des principes fondamentaux qui régissent cette matière. C'est le moyen idéal pour détacher la Physique de l'enseignement et faire comprendre à tout le monde que la théorie a des applications pratiques importantes.

Les créateurs ont sans doute été inspirés par le sujet car les décors sont splendides. La résolution des énigmes, souvent mécaniques (faire marcher une chaudière pour obtenir la bonne pression, etc.), se trouve facilitée par la présence d'indices. Les voix sont impeccables et on accroche sans problème. Pour sauver le monde, on est prêt à tout, même à réviser des cours de Physique Générale.

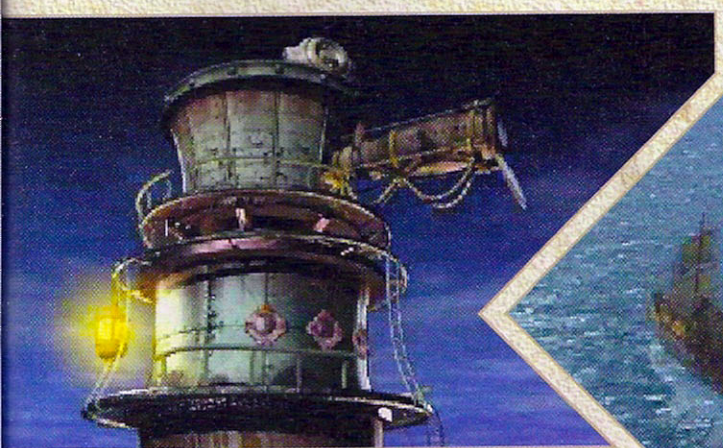
En filigrane, une encyclopédie des grands principes vous expliquera les mécanismes que vous mettez à contribution lors de l'aventure par schéma détaillé et exemples interactifs. Optique, électricité, acoustique, mécanique, chaleur, rien ne vous sera épargné. Loin des formules rébarbatives, des commentaires clairs raviveront les souvenirs de classes de collège où l'on bullait allègrement.

Il n'y a pas d'âge pour ce jeu : autant adultes qu'enfants prendront plaisir, les uns à lire les fiches techniques, les autres à essayer de faire marcher un mécanisme, un peu du style de Myst. Un bon moyen de se réconcilier avec la Physique et de revenir à des exemples plus accessibles que ceux que nous offrent les technologies actuelles, tout en s'amusant.



Imaginez la machine qui permettrait à la Terre de se remettre à tourner si un jour elle s'arrêtait. Ouvrez les yeux, vous l'avez devant vous.











Le graphisme est splendide. Il vous introduit adroitement dans un monde où les principes physiques règnent en maîtres.

Forestia Junior

EDITEUR EIDOS
SUR PC & MAC CD-ROM

Tout mignon, tout beau, ce soft s'adresse aux enfants de 4-7 ans. Le meilleur moyen de leur faire découvrir la forêt est de partir se balader avec eux dans les bois. C'est sympa quand il fait soleil, mais sous la pluie, on déchante vite. Un bon CD ne remplace pas l'expérience réelle, mais au moins, vous êtes sûr de tenir vos enfants tranquilles un petit moment pendant un week-end pourri. À travers un parcours en forêt, ils pourront découvrir les créatures qui la peuplent, sous forme de jeux et de musiques. Seize activités leur permettent de manipuler des sons, des couleurs et des formes, tout en apprenant le nom de ce qu'ils voient. Forestia n'est pas aussi bon qu'un « Lapin Malin », mais il a le mérite de constituer une bonne introduction à la découverte de la nature.

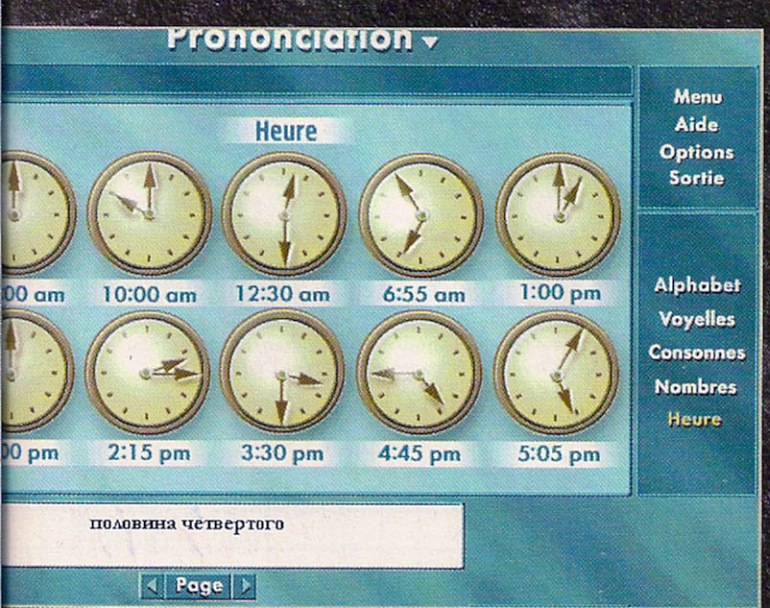


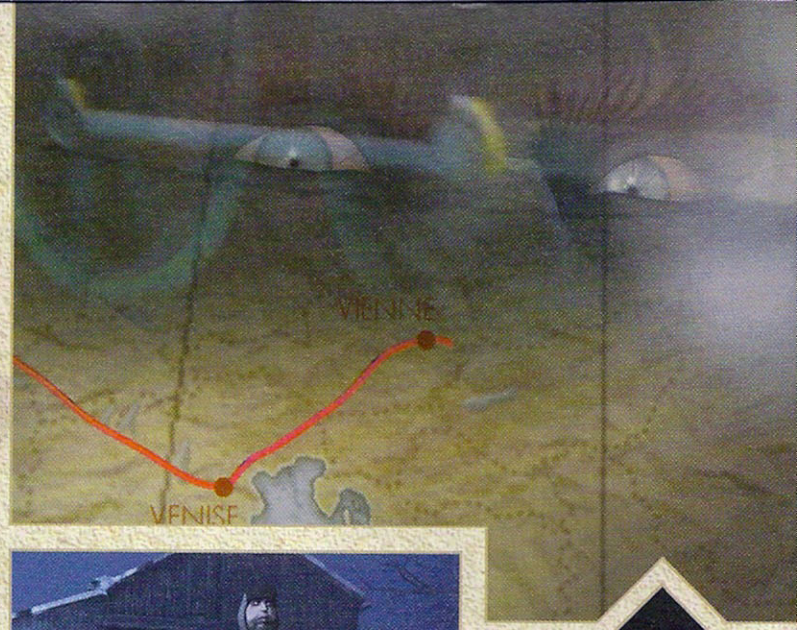


Passeport pour 35 langues

EDITEUR BERLITZ
SUR PC CD-ROM

Les produits de ce genre m'ont toujours fait rigoler : on croit qu'au bout du nombre d'heures requis, on saura parler avec brio le finnois, ou mieux, le swahili. Mais ça ne se passe pas comme on l'espérait, et on se retrouve au final aussi idiot qu'au début. Bref, ce soft ne vous offre pas la solution miracle, mais il vous permettra au moins d'acquérir les rudiments de la langue étudié.









Dracula Resurrection

EDITEUR CANAL + MULTIMEDIA, INDEX, FRANCE TELECOM MULTIMEDIA
SUR PC & MAC CD-ROM

Le mythe de Dracula revisité : il ne manquait plus que ça pour qu'on prenne conscience que nos bonnes vieilles légendes sont foulées aux pieds. Tout débute à la fin du livre de Bram Stocker. Comme tout le monde le sait, un pieu dans le cœur, et le maître des vampires avait fini en vile poussière. Oui mais voilà, cette suite rend le comte carrément immortel avec une mort célébrée dans le roman Dracula, assimilée à une imposture. Les héros de l'époque, Jonathan et Mina, n'en ont pas fini avec lui. À nouveau envoûtée, Mina part pour la Transylvanie, et son mari se lance sur ses traces. Vous animez Jonathan, prêt à tout pour libérer son épouse de l'influence du monstre.

Ce jeu d'aventure à connotation culturelle vous conduit, par son immersion dans les contes immémoriaux de Transylvanie et ses clins d'œil à des œuvres connues (on retrouve l'auberge du « Bal des vampires »), à travers pièges et énigmes pour enfin parvenir à offrir une fin digne de Dracula. La modélisation des personnages comme son moteur QuickTime VR sont impeccables.





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.

petites annonces

VENTES PC

Dép. 04. Vds PII 333MHz 32Mo DD 1,9Go CD 8x écran Sony 100 sx 15" maxigamer 2D 3D AGP modem Olitec 33600 carte son Maxi Sound 16 PnP prix 4000F à débattre. Tél. : 04 93 31 78 16 www.olimpapa@club-internet.fr.

Dép. 06. Vds AMD K6 233MHz sans écran 1500F avec écran 2500F. Vends volant Dexxa avec levier et pédales 300F (état neuf). Tél. : 04 93 27 28 73 ou 06 86 77 75 80 Alex.

Dép. 06. Vds écran 15" neuf 1024x768 en 85Hz pitch 0.28 : 800F. Disque dur 3,2Go caviar IDE : 500F. Tél. : 04 93 39 12 21 ou catfish@club-internet.fr

Dép. 11. Vds CPU PII 266 : 600F (tbe avec ventilo), Rokstick (joystick avec petit volant intégré : 100F). Joystick Jet Leader 3D : 100F. Écrire à Passet Olivier, 18, rue d'Empaute, 11 300 Limoux.

Dép. 12. Vds PC AMD K6-2 300 32Mo vidéo AGP TnT 16Mo CD 32x – HDD 3,2Go écran 14" son SB 16 + enceinte souris clavier + CD de réinstallation 4000F. Tél. : 06 13 85 07 11 ou haimzik@wanadoo.fr

Dép. 13. Carte 3dfx2 12Mo + ATI All Wonder Pro 8Mo 600F + Epson Stylus Color 300 300F. Contacter Julien : byrajh@free.fr.

Dép. 16. Vds cm BE6 Abit 850F ou BE6 + Celeron 400 + 64Mo SDRAM 100 = 1950F. DD 7200F 9,1Go 800F à déb. Tél. : 05 45 68 06 90 ou 06 81 12 93 60.

Dép. 17. Urgent ! vds 32Mo SDRAM 66MHz : 150F. Tél. Cedric au 05 46 91 07 00 après 18h.

Dép. 22. Vds Intel 333 + 96Mo + DD 6,4 + ATI All In Wonder Pro + SB AWE 32 + CD Asus 34x + 3dfx + jeux + trés récent : 5000F et moniteur 21 pouces 5000F. Alex5150@club-internet.fr ou 02 96 87 07 13.

Dép. 25. Vds tous périphériques. Urgent. 2x16Mo EDO et 4x8Mo EDO carte réseau 3com carte Mystique Matrox cartes son SB processeur cause changement de machines modem Olitec Speedcom jamais ouvert Tél. vite au 06 83 21 17 48.

Dép. 28. Vds PC AMD K6 2 400 + 64Mo + cm Fic PA2013 + 4,3Go DD + 3dfx2 + AWE 64 + CD 24x + modem 56000 + enceintes 160W + écran 17" + carte graphique 8Mo Xpert@play98 AGP sortie TV prix : 10000F. Tél. : 02 37 30 85 94.

Dép. 29. Vends carte graphique 2D/3D/DvD ATI Xpert@Play 98 + jeux + Microcosmos DVD toute neuve cause non compatibilité : Tél. : 02 98 25 91 88 ou e-mail : pgrall@lemel.fr

Dép. 37. Vds Quantum Atlas U2W SCSI 9Go + Adaptec 2940 U2W 2300F – Jazz 2Go neuf int. SCSI + 1 cartouche 1700F. Tél. : 02 47 29 31 18.

Dép. 41. Vds graveur Mitsumi cr boîte 4x1x + Nero 4.0.5.6 registré. 850F TnT 16Mo AGP2x + sortie TV 400F ou échange contre 64Mo EDO (pref. 2x32). 02 54 42 81 33 (Julien) ou neurveu@youpy.fr.

Dép. 42. Vds carte graphique Extreme 4Mo : 150F / carte graphique 1Mo : 50F / Voodoo1 : 100F / Maxi Gamer 3dfx : 100F. Demander Olivier au 04 77 80 61 91 après 18h de préférence.

Dép. 44. Vds barrette mém 100MHz 64Mo et retour de force Joystick Microsoft. Faire offre à Jérôme au 02 54 79 54 53.

Dép. 52. Vds PC équipé PI 266, DD 4,3Go, carte vidéo 3D 4Mo AGP, carte son 3ds PnP, écran 15", 32Mo SDRAM, graveur Teac 4/12 + carte SCSI, carte réseau, lecteur 24x prix : 7500F avec jeux et logiciels. Tél. : 03 25 94 64 59. Demander Olivier.

Dép. 58. Vds volant à retour de force Guillemot Race Leader Force Feedback absolument neuf : 500F, ou échange contre carte décompression MPEG2 Bertrand Jean-Claude Chassagne, 58230 Ouroux en Morvan Tél. : 06 88 12 10 89.

Dép. 59. Vds K6200 + 64Mo SDRAM + CD 24x + carte son 16 bits + enceintes 120W + carte vidéo S3 Virge 3000 + écran 14 pouces + clavier + DD 3,2Go + boîtier moyen tour ATX 5000F. Tél. après 18h30 au 06 82 03 87 26.

Dép. 59. Vds carte mère Abit Lxgrev1.1350F carte AGP Trident 4Mo 100F CPU PII 266 350F carte réseau compNe2000 100F, le tout à débattre. Tél. : 03 20 22 89 13 twils@nordnet.fr.

Dép. 59. Vds carte son Maxi 64 Home Studio 2 + log. Et aussi câble Midi : 490F, graveur SCSI Philips + logiciels : 690F, CD SCSI Plextor : 490F carte son : 50F, 2 cartes réseau ISA Intel : 60F pièce. Tél. : 03 20 32 57 01 après 19h.

Dép. 59. Vds Asus P2L97 + PII 300 ; 1200F, carte vidéo Voodoo Rush 2D/3D 150F, Matrox G200 AGP 300F, 3DfxII + Matrox Mystique 400F, modem Novafax vocal plus mains libres. Tél. au 03 20 37 31 51.

Dép. 60. Vds 200MMX 16Mo DD 1,2Go CD 36x son HP mini tour S3 (2Mo) 1900F écran 14" 300F CD + son 150F 3dfx 200F Pentium 75 100F 32Mo EDO 250F DD 640Mo Fireball 250F uc K62-350 Asus 32Mo AGP 8Mo 36x son PCI 2Go 2800F Tél. : 03 44 60 63 21.

Dép. 67. Vds PII 333 64Mo 6,4Go cg : Banshee 16Mo AGP CD 32x Wc + Home Essentials 98 + jeux, son : Tbeach64 carte réseau, modem 56K, 4000F + écran 17" + 3 enceintes : 5750F. Tél. : 06 82 43 94 70.

Dép. 67. Vds volant retour de force Act-Labs Force Rs + pédales + adaptateur série + jeu, le tout en excellent état ; valeur 1440F cédé à 700F + frais d'envoi. Tél. : 03 88 70 26 64 Aurélien.

Dép. 68. Vds P166 MMX + 32Mo de RAM + carte mère Intel. Tél. : 03 89 53 76 44 ou suissi@caramail

Dép. 69. Vds CPU Cyrix P150 + carte mère Ga-586HX : 450F. Vds2x 32Mo EDO 650F. Vds CD 8x Goldstar 100F. Vds carte graphique Diamond Stealth 64 VRAM PCI 2Mo 100F. Vds mini tour AT : 100F. Tél. : 04 78 50 16 55 ou gir@club-internet.fr

Dép. 69. Vds P200 MMX + 4,3Go 32Mo RAM 3dfx2 carte S3 écran 16" et CD Hitachi avec carte son Sound Blaster 4500 vendu avec logiciels : Word, Excel, Universalis....Tél. : 04 72 68 04 71 répondeur.

Dép. 69. Vds moniteur 17" Samsung 1800F carte Diamond Viper V550 : 500F. Tél. : 04 78 59 41 60 ou cedri@club-internet.fr

Dép. 71. Vds 3dfx1 : 200F, 4x8Mo RAM EDO : 300F, Cyrix 166+ : 100F, carte 2D S3 2Mo : 100F, carte son comp. SB 100F, lect CD 8x et 12x : 100F l'unité, DD 2,5Go : 300F. Fred au 03 80 48 06 91 ap 20h ou 03 85 32 53 51 le week-end.

Dép. 75. Vds PII 300 4,3Go 64Mo c SVGA Xpert98 modem CD 32x son Vibra 16 Win98 antivirus Norton écran 15 jeux webcam 5000F. Tél. : 01 45 39 12 71.

Dép. 75. Vds portable Toshiba Tecra 780 DvD TFT 13"3, HDD 8Go, 64Mo RAM, PII 266MHz, DvD 2x, modem 56K, zip PCMIA, bonne offre logicielle, prix : 13000F, contacter Vincent au 06 09 52 81 92 ou 0609528192@sfr.net.

Dép. 75. Vds écran 15" 1024x768 P. 0,28 450F carte graphique Sis 4Mo AGP, sortie V et vidéo + câble péritel 100F. Contacter Eric au 06 68 36 29 56.

Dép. 75. Vds Maxi Gamer 3dfx : 200F, SB AWE 64 ISA : 50F, Ti 92 II : 1000F. Etat neuf. Tél. : 01 43 64 66 03.

Dép. 75. Carte Darle d'echo échantillonnage son 20 bits, idéal pour mastering bus PCI + Wavelab, Cubase,... ss garantie Px : 1500F, à déb. Tél. : 01 43 48 29 71.

Dép. 78. Vds carte mère Lucky Teck pour K6, K6-2, Pentium, Cyrix jusqu'à 550MHz, 1 AGP, 3 PCI, 2 ISA, bus 100MHz. Excellent état. Prix 400F, ATI All in Wonder 8Mo PCI TV-Out prix : 350F. Tél. : 01 30 54 36 57. Demander Kieran.

Dép. 78. Vds PC Engine GT + jeu, le tout en très bon état. Prix à débattre. Appeler Mouss au 06 67 36 94 78.

Dép. 82. Vds PC Cyrix M2 300 32Mo SDRAM 14" Sis 4Mo CD 32x DD 2,1Go (achat PC 10/98) + 3dfx Voodoo2 12Mo + modem + imprimante + scanner + logiciels + jeux + manette Tleader 3D, le tout 4300F Tél. : 05 63 20 45 24.

Dép. 91. Vds AMD K62 333 3D Now écran 15" son 64 ATI 8Mo DD 4,3 imprimante 64 SDRAM CD 20x log Win98 Office97 (etc.) jeux. Prix : 5700F. Tél. : 01 69 04 96 88.

Dép. 91. Urgent ! Vds Intel 166MMX, DD 1,2Go, CD 8x, 32Mo, S3 Virge 4Mo + 3dfx 4Mo, cpt 16 bits, VX Pro, le tout 2000F à débattre. Vds aussi P90 8Mo, DD 220Mo, CD 4x, matériel sans écran. Demander Jordy au 01 69 00 76 64 vers 19-20h.

Dép. 91. Vds scanner Paragon SCSI avec carte d'interface si pas de contrôleur SCSI 1000F + calculatrice HP48G. Faire offre + SB 64 PCI 150F + i740 8Mo AGP 200F. Demander Sylvain 01 64 57 57 40 ou cyber.sinh@free.fr.

Dép. 92. Vds Cyrix 200MHz + carte mère avec 32Mo SDRAM + carte S3 Virge 4Mo + DD 2,5Go + CD 8x + écran 14" + moyen tour : 1500F. Contacter Seb au 01 47 84 96 58 ou melouki@hotmail.com.

Dép. 92. Vds portable IBM 370 tft 486DX4 75M DD 540Mo station d'accueil CD 12x carte son radio FM val 7500 vendu 6000F à débattre. J. Gagnepain 01 47 94 67 37 le soir.

Dép. 93. Vds 3dfx Voodoo2 KTX 8Mo overclockée et refroidie par ventilateur : 400F, lecteur CD Nec 9x IDE : 100F, pad Saitek X6-33M : 130F. Joystick Logitech Wingman Extreme : 120F. chi-viet au 01 48 57 34 74.

Dép. 94. CPU 233 PII Intel Het le 7/6 600F, lecteur CD SCSI 32x Plextor (31/10) het 700F vd 400F 2 cs 16b 50F/pièce, DD 250Mo 200F cv Ati Work 8Mo het 900F 7/6 vd 500F ss garantie. Tél. : 06 68 53 87 59 / 01 46 71 21 23 e-mail tajb007@aol.com.

Dép. 94. Vds ATI Rage Fury 32Mo AGP + sortie TV, décompression MPEG2 100 % matérielle, encore ss garantie (achat mars 99) : 700F. Tél. : 01 43 24 91 39. Contacter Bi après 18h.

Dép. 95. Vds P166MMX ov. 187MHz + cm Asus TX97E + 32Mo SDRAM + SB 64 AWE ES + Mystique 220 4Mo + Monster 3D FX 4Mo + Disk 3"1/4 + CD 24x Panasonic CR585 + clavier 105T + souris 3B + gde tour AT 250W + HP 80W 3000F. Laurént 01 30 30 17 36 ap 20h30.

Dép. 95. Vds Thomson T07-70 état neuf avec lecteur de disquettes et incrustation vidéo. Thomson T09 + état neuf. Faire offre raisonnable. Taz95@freesurf.fr. Tél. : 01 34 68 85 73.

ACHATS PC

Dép. 68. Achète graveur 4x 2x 2x + achète mémoire RAM certifiée 100MHz, 64Mo ou 32Mo. Tél. : 03 89 64 15 47, jesyansar@wanadoo.fr.

Dép. 06. Cherche grand ou moy tour. Cm à partir de 200MHz (socket 7) + RAM (64Mo EDO ou SD). Faire une offre à Anthony au 06 15 86 11 70.

Dép. 35. Urgent ! Recherche carte 3dfx2 Voodoo 12Mo avec ses drivers en très bon état. Faire offre au 02 99 62 42 36 et demander Jonathan après 18h30 (répondeur).

Dép. 38. Recherche tous disques durs min 4Go + 64 SDRAM Tél. : 04 74 28 58 28 h repas.

Dép. 49. Recherche processeur à partir de 266MHz ou plus si possible avec sa carte mère. Faire offre au 02 41 54 68 52 après 18h. Demander Yvan.

Dép. 78. Achète processeur K6 2 3D Now 350MHz. Demander Anthony au 01 34 75 32 73 après 19h.

Dép. 83. Achète Micro pratique n°1.2.4.5. ou échange contre Vidéo pratique n° 48 à 54 Cinéma chez soi n°4 à 14, Home Theater 24 à 35 recherche aussi appareils photo anciens. Tél. (var) 04 94 49 04 20.

Dép. 90. Achète cpu Pentium 166MHz ou 150MHz, cède carte graphique ATI mach 64 bon état. Demander Lionel au 03 84 29 60 26.

Dép. 94. Recherche UC : boîtier ATX + Celeron 400 min + 64Mo RAM min + DD 10Go min + carte 2D/3D 32Mo min. Le tout 3000F environ. E-mail : pierre.nq@caramail.com

VENTES AUTRES

Dép. 27. Vds pour Mac processeur 350MHz + ATI Rage 128 GL. Prix 2000F à déb. Demander Cyrille après 19h au 02 32 28 06 13.

Dép. 95. Pour collectionneur ou nostalgique : console de jeux CBS Colecovision + jeux. Faire offre au 01 39 89 80 38 si absent laisser message et téléphone.

CONTACTS

Dép. 27. JH 27 ans souhaite participer à l'écriture de scénarii de jeux vidéo. Grande motivation et beaucoup d'idées. Je prépare actuellement une BD S-F. Demander Pascal au 02 32 23 05 74.

Dép. 51. Recherche société française intéressée par le développement d'un jeu, dont l'originalité est le gage d'un succès retentissant. Contacter Antoine au 06 15 30 10 58.

Dép. 75. Sté localisation jeux vidéo cherche traducteurs free lance anglais-français ou gamer avec très bon niveau d'anglais pour traductions ponctuelles. Sélection sur tests. Réponse et CV par mail : stephanie@kbp.fr

Dép. 76. Cherche K6 2 400MHz. Faire offre à Dominique au 02 35 87 94 62. Cherche aussi SDRAM 32min par barrette 66 à 100 et disque dur même petit.

Dép. 78. Achète carte mère 440BX de Asus pour Celeron PII et PIII + processeur Celeron 400A. Contacter Benjamin, benjamin_delarue@hotmail.com.

Dép. 78. Achète PC Pentium 200MHz et 3dfx max 3000F. Contacter Thibaut au 01 39 71 07 89.

Dép. 78. Urgent recherche infographiste 2D/3D amateur pour la réalisation d'un jeu de stratégie en 3D OpenGL. Contacter Jérome au 01 39 71 91 87 ou par e-mail spilab@free.fr.

Dép. 78. Recherche graphiste amateur pour la réalisation d'un jeu de stratégie en 3D contacter Jérome au 01 39 71 91 87.

Dép. 93. Cherchez webmasters pour faire un site sur Half-Life et TFC (Java, Flash, HTML, graphisme, etc) contactez par mail et en attendant allez voir www.multimania.com/websurfeur le site se nommera 6e-sens fkkd@hotmail.com.

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.

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 111 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

Ne vous laissez pas distancer !

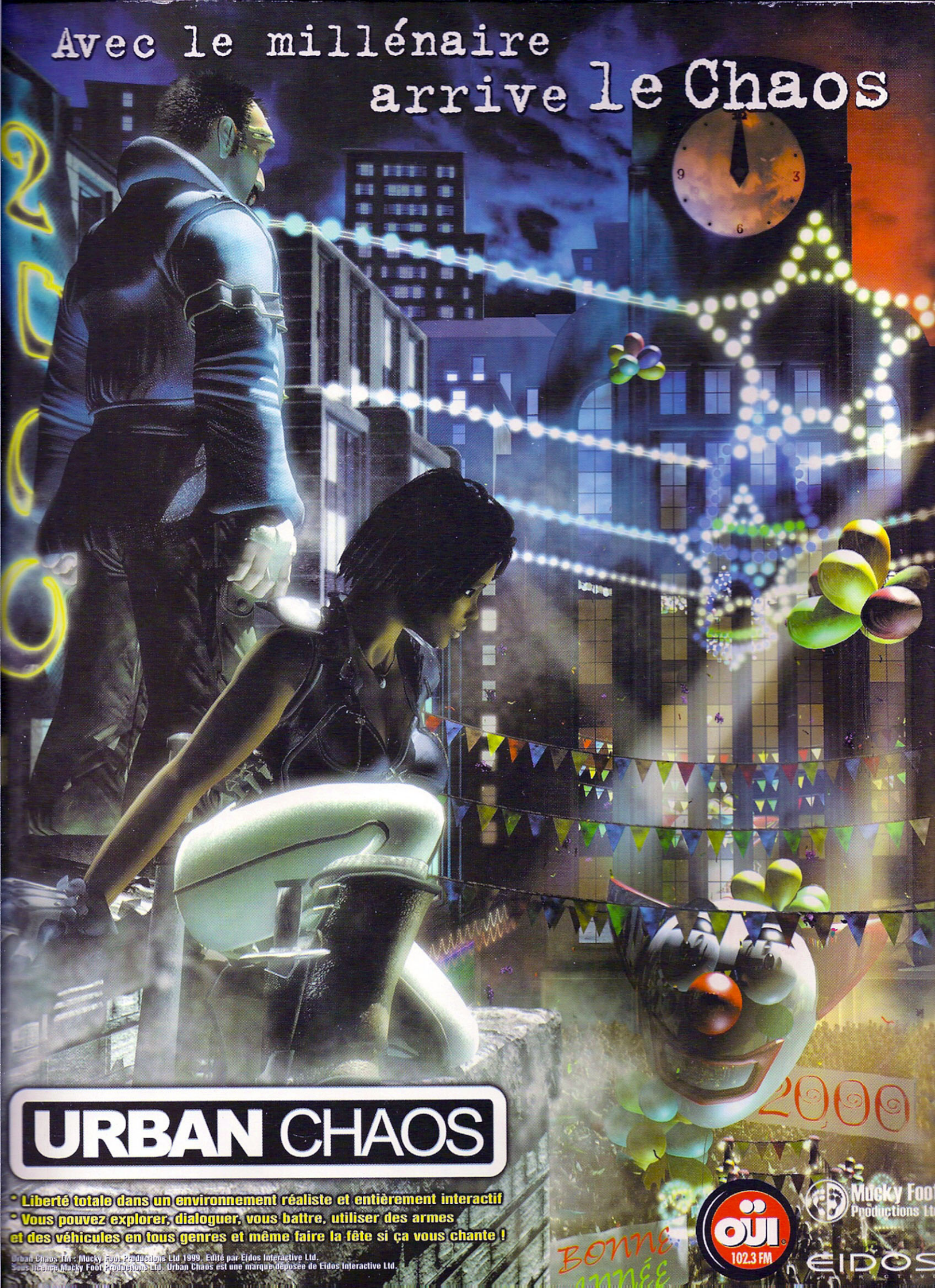
Les développeurs de jeux vidéo et de divertissements interactifs évoluent dans un secteur en mutation permanente. La récente explosion dans le domaine des bandes passantes, alliée à l'émergence des réseaux de diffusion à haut débit, ouvre aux développeurs de nouveaux horizons. Aujourd'hui plus que jamais, 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.



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


Avec le millénaire
arrive le Chaos
2000
URBAN CHAOS
• Liberté totale dans un environnement réaliste et entièrement interactif
• Vous pouvez explorer, dialoguer, vous battre, utiliser des armes et des véhicules en tous genres et même faire la fête si ça vous chante !
Urban Chaos TM : Mucky Foot Productions Ltd 1999. Edité par Eidos Interactive Ltd.
Sous licence Mucky Foot Productions Ltd. Urban Chaos est une marque déposée de Eidos Interactive Ltd.
2000
BONNE ANNÉE
OUI 102.3 FM
Mucky Foot Productions Ltd
EIDOS