N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#130
OCTOBRE
2001

T 2788 - 130 - 38,00 F



Tests Atlantis III
Codename Outbreak • Evil Twin
Madden NFL 2002 • Project Eden
Red Faction • Spider-Man
Throne of Darkness
Bêta version Empire Earth
Primitive Wars • RIM Battle Planets
Stronghold • Commandos 2 • Myth III
Salon ECTS World of Warcraft
Call of Cthulhu • Anno 1503
Battle Realms • Iron Storm
Master Rally • Project Nomads
Schizm • Breed
Medal of Honour : Allied Assault
Etherlords • Neocron
Reportages Ghost Recon
Nemesoft
Réseau EVE Anarchy Online
Ultima Online Third Dawn

MORROWIND

III • CODENAME OUTBREAK • EVIL TWIN • OCTOBRE 2001 • 38 F
joystick 130
MORROWIND

NUMÉRO 130 • OCTOBRE 2001 • 38 F • ANT-GUY 45.30 FF • REU 55.80 FF • BEL 250 FB • CH 11.00 FS • ALG 500 DA • ANT 38 FF • CDN $ 9.95 • GRE 2.500 DR • LUX 250 FL • MAR 75 DH • PORT cont 1370 ESC • TOM 1.800 F CFP

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ, CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.

ommaire

130 OCTOBRE 2001

LES NEWS JEUX DU MOIS

Aquanox 42
FIFA 2002 38
Icewind Data 50
Magic & Mayhem 36
Moto Racer 3 56
Neverwinter Nights 62
NHL 2002 54
New York Race 60
Pool of Radiance 48
Rally Championship 2002 40
Snowcross 44
Tennis Master Series 52

LES TESTS DU MOIS

Atlantis III 130
Codename Outbreak 120
Evil Twin 130
Madden NFL 140
Project Eden 120
Red Faction 114
Spiderman 126
Throne of Darkness 110
UO Third Dawn 136

LES BETA VERSIONS DU MOIS

Empire Earth 178
Primitive Wars 184
RIM 185
Stronghold 186

JOYSTICK
est édité par la société HDP
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
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
Rédacteurs en chef-adjoints :
Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Toute l'équipe
Béta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
Maquettistes : Aline Saussier, Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Nicolas Lainé.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité :
Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 cllefevbre@hfp.fr
Directeur de clientèle :
Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 jffeneux@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28
Merci à Carole
Promotion : Anne Levavasseur 01 41 34 88 16 alevavasseur@hfp.fr
Site Joystick : Marc Donnain mdonnain@joystick.fr



72

SALON ECTS

Comme chaque année à la même époque, nous sommes allés goûter au flegme du salon britannique. On ne s'attendait pas à grand-chose de neuf. Mais c'était sans compter sur Fishtank, Microids, CIV et... Wanadoo qui éditaient quelques trucs intéressants.



24

MORROWIND DE LA COUV'

Nos copains yankees de Bethesda mettent la dernière touche à Morrowind, le successeur de l'immense Daggerfall. Un monde gigantesque, des hordes de PNJ, une aventure non linéaire - et quelques bugs aussi - attendent l'amateur de jeu de rôle à l'ancienne.



156

RÉSEAU

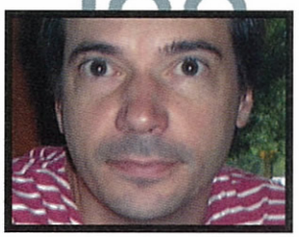
C'est la rentrée pour tout le monde, y compris pour les MMORPG. En attendant de vous en dire plus sur Dark Age of Camelot, des nouvelles fraîches de EVE Online et surtout, nos premières impressions sur Anarchy Online qui s'annonce vraiment fabuleux.



168

GUIDE FLASHPOINT

Les spécialistes militaires de Joille ont enfilé leurs treillis, passé leur rangers à la graisse de phoque et ressorti leur kit de survie pour vous concocter ce guide de jeu Flashpoint. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la guerre moderne, sans oser le demander à Bob Arctor.



188

INTERVIEW GARFIELD

Notre Wanda à roulettes est partie, en avion, rencontrer Garfield, le créateur des jeux de cartes Magic. Figurez-vous que le bougre compte développer des jeux vidéo. Et son avis sur la question n'est pas inintéressant.

ET AUSSI...

Sommaire CD-ROM 6
Abonnement 8, 181, 191
Patches 18
Le jeu de la couv' : Morrowind 24
News 34
Kado ASJR 59
Quoi de neuf ? 66
ECTS World of Warcraft 72
ECTS Call of Cthulhu 76
ECTS Anno 1503 78
ECTS Battle Realms 80
ECTS Iron Storm 82
ECTS Master Rally 84
ECTS Project Nomads 86
ECTS Schizm 88
ECTS Breed 90
ECTS MOH: Allied Assault 92
ECTS Etherlords 94
ECTS Neocron 96
ECTS Swine 98
ECTS Chaser Worms Blast 100
Reportage Ghost Recon 102
Reportage Nemosoft 106
Budget 141
News Matos 142
Matos Duron 146
Matos Creative Audigy 148
Matos Top Hard 152
C'est le Delco! 154
Réseau NetNews 156
Réseau Anarchy Online 162
Reportage EVE Online 164
Guide Flashpoint 168
Anciens Numéros 177
Minitel 183, 189, 195
Interview Garfield 188
Top de la rédac' 192-193
Lexique 194

Couverture
Morrowind © Codemasters

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°s) :
France 259 F. **Étranger :** par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 08 00 19 84 57

Photogravure : COMPO IMPRIM - HAFIBA
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transport Presse

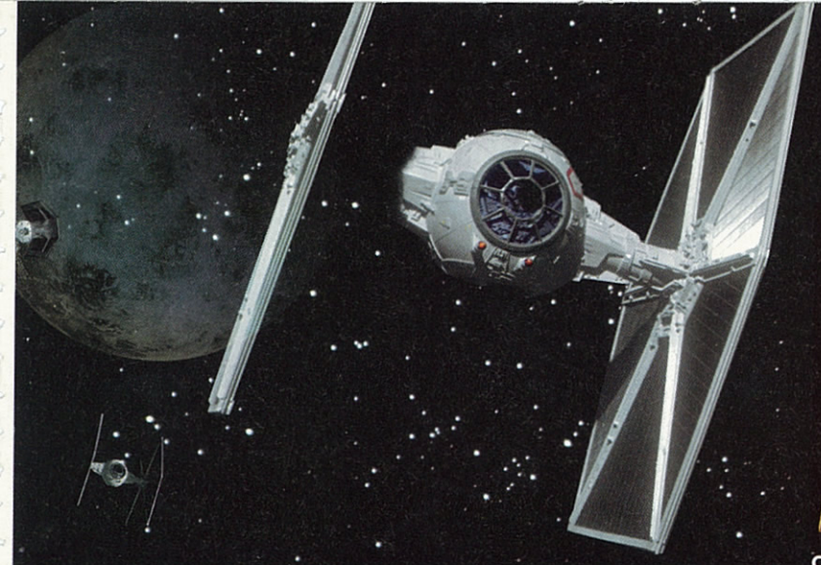
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté, ainsi qu'un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom :
Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution


Les legions du cote obscur
sont sous son commandement.
Et lui n'obeit qu'a vous.



STAR WARS™ GALACTIC BATTLEGROUNDS™

Stratégie en temps réel à l'échelle galactique.

Parviendra-t-il à écraser la Rébellion ? Les forces de l'Alliance sauront-elles triompher ? Dans Star Wars Galactic Battlegrounds, le sort de la galaxie est entre vos mains. Prenez part à des combats stratégiques en temps réel avec pour toile de fond la saga Star Wars. Le moteur amélioré de Age Of Empires vous permet de contrôler l'une des six civilisations qui s'affrontent sur terre, sur mer, dans les airs et dans l'espace. Commandez des légions entières de soldats, dans des missions solo ou multijoueur. Grâce à un éditeur de missions très complet, créez vos propres campagnes. Choisissez votre camp. Rappelez-vous seulement que quelle que soit votre décision, le seul et unique commandant, c'est VOUS !

DANS UNE GALAXIE LOINTAINE, TRES LOINTAINE, LE DESTIN DE SIX CIVILISATIONS SERA BIENTOT ENTRE VOS MAINS....



www.swgalacticbattlegrounds.com
www.starwars.com

Sortie Novembre 2001

PC CD ROM

LUCAS Arts™

© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd & TM. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

Sommaire CD-rom

#130



DÉTAIL DU CD-ROM

Aucun doute possible, Noël approche : quatre démos exclusives rien que pour ce numéro. Voilà fort longtemps que cela n'était pas arrivé. Evil Twin, une excellente démo du jeu de plate-forme d'Ubi Soft, Stronghold, le jeu de stratégie de Take 2 Interactive, Rally Championship 2002, encore d'Ubi Soft et enfin Spider-Man, le dernier-né de la gamme Activision. Une fois n'est pas coutume, il y en a pour tous les goûts. Notez que la démo d'Evil Twin ne fonctionne qu'avec une manette de jeu (joystick ou joypad). Côté sharewares, les amateurs d'Unreal Tournament trouveront la version complète du Mod Infiltration 2.86, soit quelque 230 Mo ! Pour le reste, rien de bien extraordinaire si ce n'est de superbes fonds d'écran en grosse quantité.

En attendant le mois prochain et en priant pour que le monde tourne rond d'ici là, je vous souhaite de longues heures passionnantes à éplucher nos deux CD.

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

cdrom@joystick.fr

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.

DROITS D'AUTEUR

La reproduction, par quelque moyen que ce soit, des musiques et des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98/Mc/2000. Elle nécessite au minimum un Pentium 350 équipé de 32 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 III 500 MHz, de 64 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. 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.

DirectX 8.0a

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 n°1 est la version 8.0a.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description portant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG.

Le contenu
DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

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

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

Sommaire Cd-rom

Contenu du CD n°1

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EX
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

DIRECTX : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX80AFRN.EXE

LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

Les démos exclusives

SPIDER-MAN

Genre : Action
Éditeur : Activision
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SPIDERMAN du CD1 et cliquez sur SPIDERMAN.EXE.





Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Allez dans menu Démarrer et sélectionnez Activision.

Les touches de bases sont :

Monter, descendre	flèches du haut et du bas
Aller vers la droite, vers la gauche	flèches droite, gauche
Sauter	clavier numérique 2
Coup de pied	clavier numérique 6
Coup de poing	clavier numérique 4
Toile d'araignée	clavier numérique 8
Se balancer	clavier numérique 9

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM









11 numéros
259 F (39,48)
au lieu de ~~418 F~~ (63,72)
38 % de réduction
soit 4 numéros gratuits !
+
2 CD-Rom PC
et 1 Booklet
soluces

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer sous enveloppe affranchie à Joystick, BP 2, 59718 Lille Cedex 9 KPQ 30

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 n°s) à JOYSTICK, pour 259 F(39,48) au lieu de ~~418~~ F(63,72), soit une économie de 159 F(24,24). 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

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 - Tarifs 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 utilisées à des fins commerciales.

PREMIER COLLECTION

La Collection des Amateurs de Grand Art

5 NOUVEAUX HITS INCONTOURNABLES !



DEUS EX
MEILLEUR JEU D'ACTION 2001
JEU DE L'ANNEE 2001
JOYSTICK MEGASTAR
HIT GEN4

PROJECT I.G.I.
JOYSTICK MEGASTAR
HIT GEN4

HITMAN
HIT GEN4

TOMB RAIDER :
LA REVELATION FINALE
HIT GEN4

THE NOMAD SOUL
MEILLEUR JEU D'AVENTURE
JOYSTICK MEGASTAR
HIT GEN4

CONCOURS, ASTUCES ET SOLUTIONS
WWW.EIDOS.COM
08 92 68 19 22
36 15 EIDOS

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

DEUS EX and ION STORM are trademarks of ION STORM, L.P. All rights reserved. Copyright © 2000 ION STORM, L.P. EIDOS INTERACTIVE and the EIDOS INTERACTIVE logo are registered trademarks of EIDOS INTERACTIVE. © 2000 EIDOS INTERACTIVE. All other trademarks are properties of their respective owners.QuanticDream, le logo QuanticDream, The Nomad Soul sont des marques déposées de QuanticDream. © et édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés. Hitman (c) 2000. IO Interactive ApS. Published by Eidos Interactive Limited. Hitman is a trademark of Eidos Interactive Limited Project I.G.I TM Developped by Innerloop Studios Limited. © and published by Eidos Interactive Limited 2000. All rights reserved. Tomb Raider La Révélation Finale & Lara Croft © et TM Core Design 1999. © et édité par Eidos Interactive Ltd. Tous droits réservés.

Les démos exclusives

Rally Championship 2002

Genre : Rallye
Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D







Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RALLY2002 cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Rally Championship Xtreme.

Pour accélérer	flèche haut
Pour ralentir	flèche bas
Aller à droite, gauche	flèche droite, gauche
Changer de vue	1

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM





Stronghold

Genre : Stratégie
Éditeur : Take2 interactive
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STRONGHOLD du CD1 et cliquez sur STRONGHOLD.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez The Stronghold Demo. Suivez le tutorial pour connaître les touches.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM







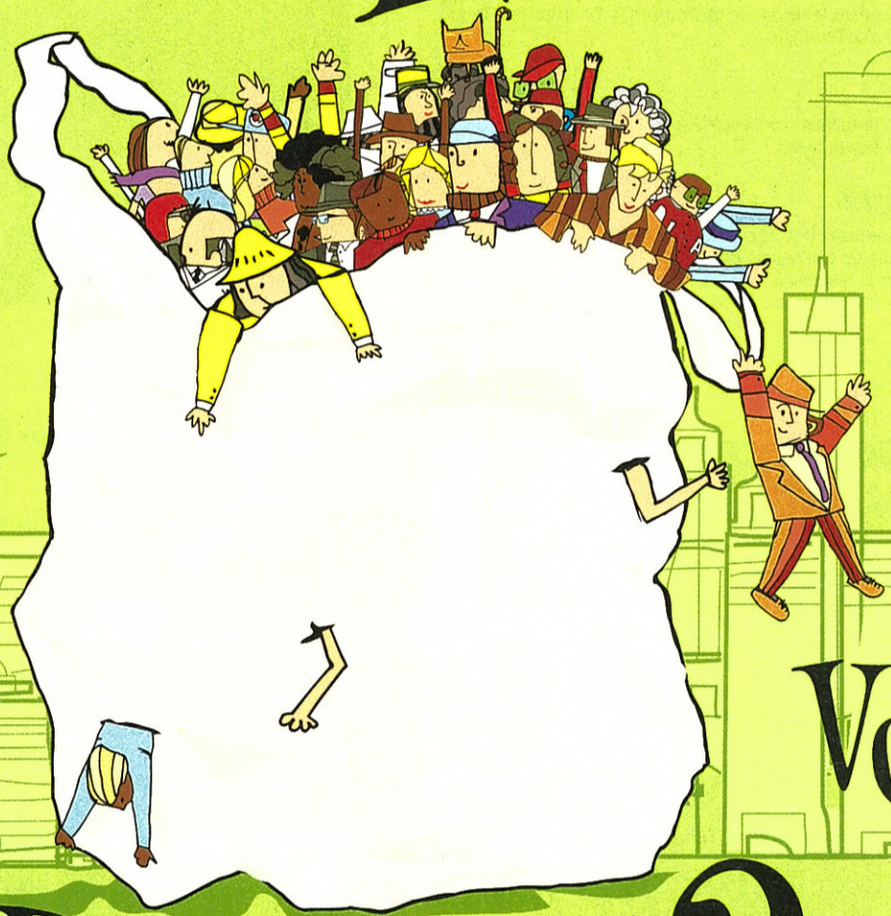
RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il 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.

PC CD ROM
Windows 95 & 98

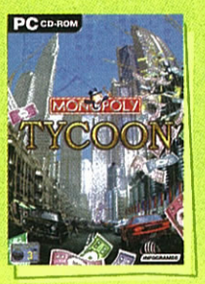
INFOGRAMES

SERONT-ILS EMBALLÉS PAR VOTRE SUPERETTE ?



Un supermarché est-il le commerce le plus profitable à côté de l'Université ? Ou bien est-ce un cinéma ? Dans Monopoly Tycoon, tous les moyens sont bons pour faire fortune...et ruiner vos adversaires ! Soyez à l'écoute de vos consommateurs, fixez vos prix, marges, construisez les commerces les plus profitables et faîtes flamber le marché de l'immobilier !

Monopoly Tycoon : toute l'essence du Monopoly, avec un zeste de gestion, pour un jeu passionnant seul ou en réseau !









MONOPOLY
TYCOON

RUINEZ-LES AVANT
QU'ILS NE VOUS RUINENT !

www.monopolytycoon.com

© 2001 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Infogrames and the Infogrames logo are the trademarks of Infogrames Entertainment S.A. MONOPOLY is a trademark of Hasbro, Inc. © 2001 Hasbro International Inc. All rights reserved. Licensing by Hasbro Consumer Products. Published by Infogrames. Developed by Deep Red. Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation. ® denotes Reg. US Patent & TM office.

Les démos exclusives

Evil Twin

Genre : Aventure/Action
Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\EVILTWIN du CD1 et cliquez sur EVILTWIN.EXE.

Remarque

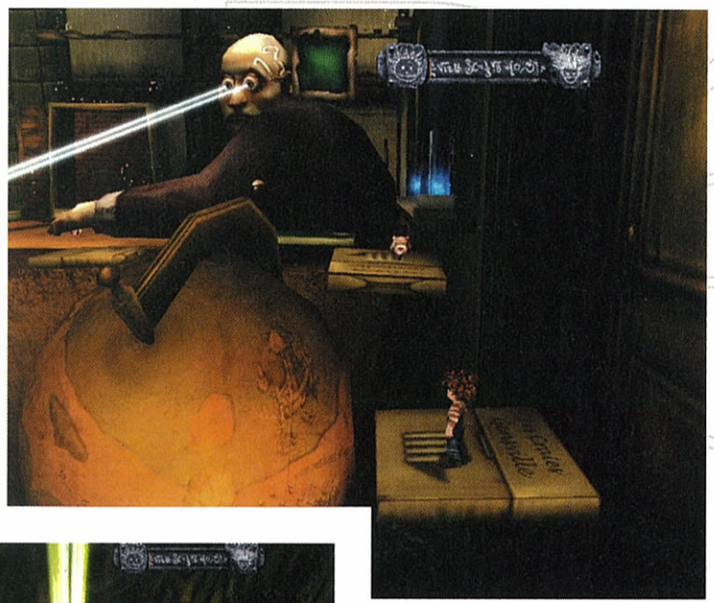
Nécessite l'installation de DirectX 8.0. Le joystick est obligatoire pour jouer à cette démo.

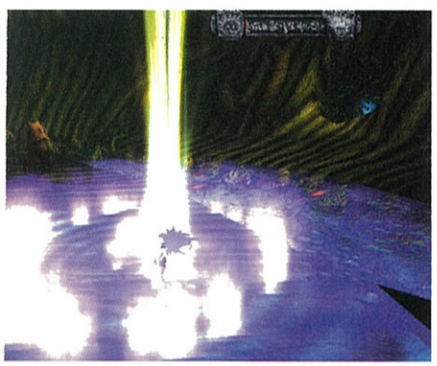
Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Ubi Soft. Allez dans Game Controller Configuration pour adapter les touches.
ATTENTION : Cette démo ne fonctionne qu'avec une manette de jeu. Elle ne fonctionne pas au clavier !

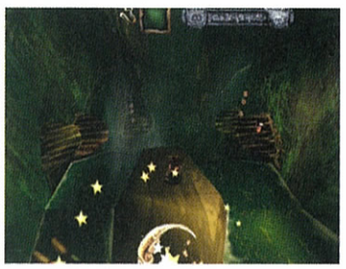
Config mini

PIII 600 128 Mo RAM











Les démos



Alien VS Predator 2

Genre : Action
Éditeur : Sierra
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AVP2DEMO du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

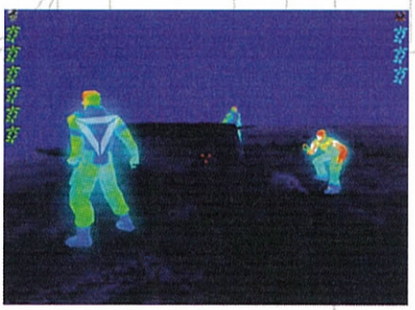
Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Fox Interactive. Allez dans le menu Options pour configurer vos touches.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM







PERSONNALISE TON PORTABLE

OU FAIS DES BLAGUES A TES AMI(E)S

EN APPELANT LE

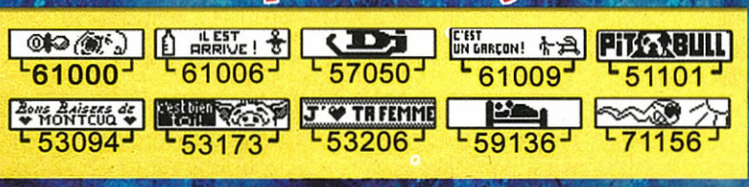
08 99 700 300*



1. Compose le 08 99 700 300* à partir de n'importe quel téléphone
2. Sélectionne le code logo ou la sonnerie de ton choix (par exemple pour I LOVE YOU le code est 59091)
3. Entre ton n° de portable ou celui d'un(e) ami(e) si c'est une surprise
4. Suis les instructions et le logo ou la sonnerie est sur le portable indiqué

Le Top Des Logos

NEW



FUN



LOVE



EROS



SPORT



Le Top Des Sonneries

Au nom d'une femme	12268
Hasta la vista	20152
Miss California	13351
La voix des sages	12207
The girl in red	23187
Bof la vérité si je mens	11056
Walking away	20143
My only love	10071
Vas-y francky	12070
It's raining men	13234
Une question d'habitude	12175
J'en rêve encore	12017
A ma place	12126
Cowboys and kisses	13160
La valse d'Amélie Poulain	11065
Daddy DJ	23046
Girl's next door	23094
Café des délices	12115
Ally Mc Beal	10026
Inspecteur Gadget	15023
Maya l'abeille	15026
Belsunce Breakdown	11046
Mission Impossible	10088
Real Slim Shady	20008
Pulp Fiction	11045
Capitaine Flam	15018
Scream	23078
Snoop Dog	20062

Les logos sont compatibles sur les Nokia: 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890. Les sonneries sont compatibles sur les Nokia: 3210, 3310, 6110, 6130 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9110i, 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8850, 8890. Sur les Sagem: mc932, mc936, mc936e, mc939, mc940, mc950, mc9500, mc9559. Personnalisation par mélodie sur Alcatel, Ericsson, Philips, Sony.



1001 MESSAGES EXPLOSIFS

FAIS VIVRE TON REPONDEUR

Imitations de stars — Fausses publicités
Messages comiques — parodies de films

EN APPELANT LE 08 99 701 700*

*8,83 Fr/appel soit 1,35 euro/appel + 2,21 Fr/min soit 0,34 euro/min - Media Consulting - RCS : Nanterre B391068343

Les démos



Project Eden

Genre : Action
Éditeur : Eidos
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\PROJECTEDEN du CD1 et cliquez sur PROJECTEDEN.EXE.

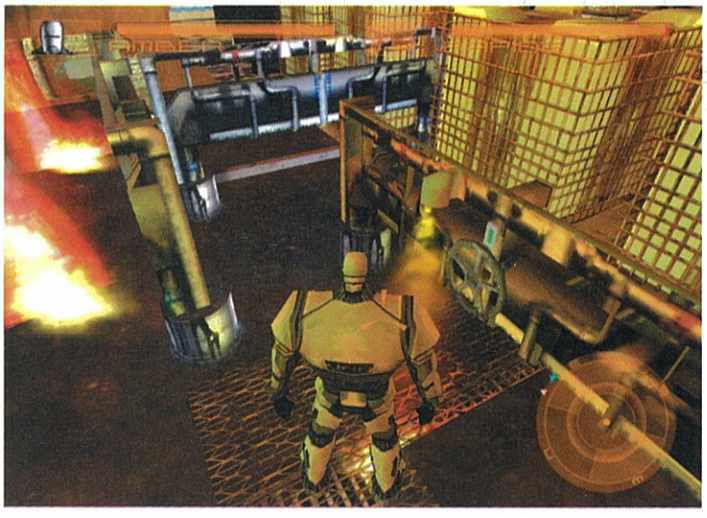
Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

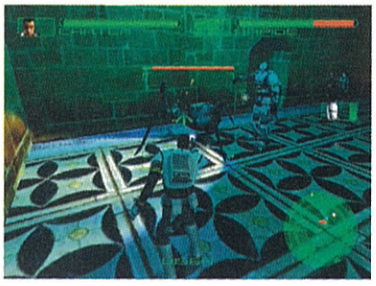
Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Core Design. Allez dans le menu option pour configurer vos touches.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM







John Madden Foot 2002

Genre : Football américain
Éditeur : EA Sports
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MADDEN du CD1 et cliquez sur MADDEN.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur EA Sports. Sélectionnez votre contrôleur. Lorsque le match se lance, appuyez sur Echap puis sur Help pour connaître les touches.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM

Remarque : pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX 8.0a se trouvant sur le CD n° 1, si ce n'est déjà fait.





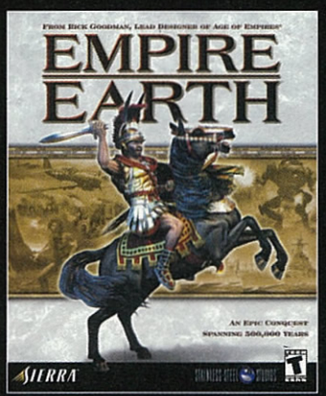




Faites péter les cours d'histoire

En avant-première du 10 octobre au 10 novembre,

venez réviser 500 000 ans d'histoire dans l'une des 40 salles de jeux participant à l'opération.



Disponible à la vente fin novembre 2001

Sierra et ASJR sont heureux de vous inviter à découvrir en avant-première la nouvelle référence du jeu de stratégie, EMPIRE EARTH. De la guerre du feu à la conquête des étoiles... Toute l'histoire de l'humanité concentrée dans un seul jeu !

Découvrez sans attendre la Beta publique jouable exclusivement "on line" du 10 octobre au 10 novembre dans toutes les salles de jeux en réseau affiliées à l' ASJR, dont vous trouverez la liste ci-dessous.

NETFIGTHERS 217 rue St Pierre 13005 MARSEILLE • SURF N PLAY 30,32 Place du Minck 59140 DUNKERQUE • AKYRION 19 rue Charlemagne 75004 PARIS • ARMAGEDDON 11 rue Alexandre Dumas 75011 PARIS • ABSOLUTE COMPUTER 2 bis rue des Prés St Jean 30100 ALES • ALERTE ROUGE 73 rue de Verdun 11000 CARCASSONNE • PLANETE MICRO 5 bld Victor Hugo 87000 LIMOGES • ANNEXE INFORMATIQUE 8 rue Gambetta 37000 TOURS • AROBACE 11 rue Paulin Dupare 35000 RENNES • BLOD STATION 54 rue des Peyrolieres 31000 TOULOUSE • CYBER ESPACE 61 rue Marqueto 83000 • TOULON • CYBER STATION 23 Cours Pasteur 33000 BORDEAUX • L'ARENE 18 rue des Arenes 87000 LIMOGES • INTERACTIVE 23 rue Auguste Romagné 78700 CONFLENS ST HONORINE • ADN MICRO 29 rue Alsace Lorraine 79000 NIORT • NET GAMES 52 rue de l'aumone vieille 13100 AIX EN PROVENCE • PC FUTUR 31 avenue de Stalingrad 13200 ARLES • SERIAL PLAYER Rue As de Carreau 90000 BELFORT • ACCESCIBLES 12 rue Pasteur 29200 BREST • ACCESCIBLES 31 avenue Clemenceau 29200 BREST • SPOT NET 18 rue du Gouvernement 59140 DUNKERQUE • L'AUTRE MONDE 4 rue Jean Jaures 38000 GRENOBLE • NET PLAYERS GAMES 25 bld Carnot 59000 LILLE • NETFIGTHERS 8 rue du Bosquet 13004 MARSEILLE • MAGIC CAFE 20 rue du Dr Escat 13006 MARSEILLE • DIMENSION 4 11 rue des Balances 34000 MONTPELLIER • VERSUS 73 rue Droite 11100 NARBONNE • CLIQUE ET CROQUE 17 rue de Russie 6000 NICE • NET GAMES Place de la Maison carrée 30000 NIMES • OSTELEN 12 avenue Jean Aicard 75011 PARIS • NET AND GAMES 7 rue Rambla du Vallespir 66000 PERPIGNAN • CLIQUE ET CROQUE 27 rue de Vesles 51100 REIMS • PLACE NET 37 rue de la République 76000 ROUEN • CYBERMANIAK 2 rue de Sarreguemines 67000 STRASBOURG • ADN GAMES 42 rue Magenta 87000 POITIERS • CYBERNETICS 59 Place du vieux marché 76000 ROUEN

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

ASJR

SIERRA

STAINLESS STEEL STUDIOS

www.sierra.fr

REFLEXION FAITE

©2000 - 2001 Sierra On line Inc. Tous droits réservés. Sierra, le logo "s" et Empire Earth sont des marques de Sierra On line Inc. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Contenu du CD n°2 Joystick N° 130

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS :

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

AfterShockDigital1-1.zip	Skin pour Winamp
M@jor Arscher.ZIP	Musiques MP3 lecteurs
Preset kit.zip	Preset AVS pour winamp
remix exclusif.zip	Musiques MP3 lecteurs
Samforce is Back.zip	Musiques MP3 lecteurs
sfera22-0.zip	Skin pour Winamp
skins.zip	2 Skins pour Winamp
WarIIskin.zip	Skin pour Winamp
WinRIP.exe	WinRip 1.1

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

aaw.exe	Ad-aware v5.6
CesarFTP.EXE	CesarFTP 0.99b!
dynsite_beta.zip	DynSite v1.11 Build 473.5
EasyHTMLBuilder.zip	EasyHTML Builder 2.8
EzPop.zip	EzPop 3.40
ipxlocalchat.exe	IPX Local Chat v1.24a
Morpheus_v1b_Build011.exe	Morpheus Script Beta version
NCSETUP.ZIP	NetCaptor 6.5.0 RC1
NewsReactor.exe	NewsReactor v1.0 Build 5127
WebWhackerSetup.exe	WebWhacker 4.0
wpm40-pv.zip	Pegasus Mail 4.0 Beta

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

W2k-1290.zip	NVIDIA Version 12.90 pour Win 98/Me
W9x-1290.zip	NVIDIA Version 12.90 pour Windows 2000

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

cariboo & pinguin.zip	Images de lecteur
ekoteko_42kb_by_taat_2001.zip	Demo coding party de 64 Ko
exodus_by_foobug.zip	Demo coding party de 64 Ko
faerytale_by_sbi.zip	Demo coding party de 64 Ko
fears-nah_kolor_(final).zip	Demo coding party
glon243.zip	Demo coding party
moppi-gerbera-final.zip	Demo coding party
simple.zip	Demo coding party de 64 Ko
trx-elec.zip	Demo coding party de 64 Ko
xpicon10.zip	XP Icons v1.0

LES SHAREWARES JEUX :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

assassins.zip	MOD Assassin pour Half-Life
blackandwhitemappack.zip	Pack de cartes pour Black & White
CAMPAGNE efs.zip	Campagne pour Opération Flashpoint
Complot-Abel.zip	Mission pour Opération Flashpoint
creaturecd_gorilla.exe	Créature Gorille pour Black & White
creaturecd_horse.exe	Créature Cheval pour Black & White
CreatureCD_Leopard.exe	Créature Léopard pour Black & White
CreatureCD_Mandrill.exe	Créature Mandrill pour Black & White
cs_28Team_2.zip	Carte pour Counter-Strike
cs_bloodstrike.zip	Carte pour Counter-Strike
cs_chalet.zip	Carte pour Counter-Strike
cs_conflict.zip	Carte pour Counter-Strike
cs_cybmania.zip	Carte pour Counter-Strike
cs_darkstreet.zip	Carte pour Counter-Strike
cs_matrix.zip	Carte pour Counter-Strike
cs_NukingENSTB.zip	Carte pour Counter-Strike
cs_street.zip	Carte pour Counter-Strike
cs_theMuLdY.zip	Carte pour Counter-Strike
CSBINDS.zip	C.S BINDS version 1.3 pour Counter-Strike
CSmaps.zip	2 Cartes pour Counter-Strike
de_1950.zip	Carte pour Counter-Strike
de_alien.zip	Carte pour Counter-Strike
de_assault.zip	Carte pour Counter-Strike
de_chateau.zip	Carte pour Counter-Strike
de_city.zip	Carte pour Counter-Strike
de_espania.zip	Carte pour Counter-Strike
DE_Farwest.zip	Carte pour Counter-Strike
de_ile.zip	Carte pour Counter-Strike
de_QIRedac2.zip	Carte pour Counter-Strike
de_sub.zip	Carte pour Counter-Strike
es_fortboyard.zip	Carte pour Counter-Strike
FBI-ZP.zip	Carte pour Counter-Strike
heartofwintertrials.exe	Icewind Dale : Trials of the Luremasters
Infiltration_MapPack_Full.zip	Pack de carte pour Infiltration UT
Infiltration286.zip	MOD Infiltration 2.86 pour UT
Joy MISSIONS.Eden.zip	Exemple de Mission pour FlashPoint
Joy SCRIPT.zip	Exemple de Script pour FlashPoint
k2000.ZIP	Voiture pour Midtown Madness 2
lempire_maudit.zip	Carte Heroes of Might and Magic 3
Lexique MW4 v2.0.zip	Lexique Mechwarrior 4
map_pack_2_conflict_zone.zip	Cartes pour Conflict Zone
map_pack_conflict_zone_par_[line.zip	Cartes pour Conflict Zone
Objets Sims.zip	Objets pour les Sims
OFP_TopSecret.zip	Carte Opération Flashpoint
Opscobra.zip	Mission pour Opération Flashpoint
pumpy.exe	Pumpy 3D
pvkb10.exe	Mod Pirates, Viking... pour HL
QC_Firearms.zip	Quick config pour FireArms
sofmappack.zip	Cartes Soldiers of Fortune
The Bear And the Eagle.zip	Mission Opération Flashpoint

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

Age2XPatch.exe	Age of Empires II : The Conquerors 1.0c
b17mighty8thv20.exe	B17 Mighty 8th, version 2.0
black_white_v1100final.exe	Black & White 1.1
CyclingManager_Patch_v1_00_005.exe	Cycling Manager 1.005
EM108FR.EXE	Emperor : Battle for Dune 1.08
maxpaynev101.exe	Max Payne 1.01
PatchG2.exe	Gangsters 2 : Vendetta 1.05
sof107fBetaPatch.exe	Soldiers of Fortune 1.07 beta
sof107patch.exe	Soldiers of Fortune de 1.06 à 1.07
ZSSPatchfour(Fre).exe	Z: Steel Soldiers, version 1.41 bêta

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

titanes.exe	AntiVirus Panda Titanium

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

1.1.4.822_enu_trail.zip	Fantom CD v1.1.4 Build 822
AfficheurParoles.zip	Gestionnaire de paroles de chansons
alaunch.zip	Advanced Launcher v1.31
apw.zip	Any Password 1.01
BnWExpressMapEditorSetup.exe	Black & White Map Express Editor
Counter-Launch.zip	Counter Launch
DivX4CodecInstaller.exe	Codec DIVX 4 libre de droit
extractnow.exe	ExtractNow v2.23
ezcddax451.exe	Easy CD-DA Extractor v4.5.1
ezcdfrancais.zip	Fichier français pour EZCDDA 4.5.1
FreeShade1.004beta6.exe	FreeShade 1.004 bêta 6
HDDTemperatureB4.exe	HDD Temperature v0.4 RC2
JoysExplorer.zip	JOYEXPLORER
kfk2b9.exe	KFK 2.0 bêta 9
Mega Joyliste.zip	Index Joystick
PrestoNotes220.zip	PrestoNotes 2.20
qmb.exe	Quick Menu Builder 1.0
Sedi3B9.zip	SuperEdi 3.0 bêta 9
Slayer_v2.0b.zip	Slayer v2.0 bêta (03/08/2001)
subviewer3.exe	SubViewer 3.0 (build 0.5.1)
titanium.zip	Family Organizer – Titanium Ed 5.7
ZeroPopup.zip	Zero Popup

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension.ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Note sur LES SHAREWARES

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

LEÇON N° 1 : SÉDUIRE L'ADVERSAIRE
LEÇON N° 2 : LE DÉTRUIRE...

PRIMITIVE WARS
Jurassic Era

SÉLECTIONNÉ AUX WORLD CYBER GAMES 2001









www.primitivewars.com

WIZARD SOFT
www.wzsoft.com

arxel tribe
It's about content

PC CD ROM

4 TRIBUS

MAP EDITOR

SINGLE PLAYER

MULTIPLAYER LAN & ON-LINE







Tropico Patch 1.04

Les vacances m'ont empêché de vous causer du patch 1.03 pour Tropico sorti en juillet et qui voit ses fonctions s'ajouter à celles de ce nouveau correctif.
En plus, le 1.03 avait introduit une erreur en mode Hardware qui faisait que le jeu pompait de la mémoire à ne plus savoir qu'en faire. La nouvelle spécificité du 1.04 enlève, quant à lui, un crash qui arrivait parfois en mode Software. Bigre, décidément que de crashes dans tous les cas. Dans la 1.03 on trouve les possibilités de l'éditeur de niveaux améliorées, et il permet notamment de se servir de toutes les nouvelles maps mises sur son site par le développeur. Cette version permet de faire disparaître le bug de clipping des cartes à base de Voodoo 3 et de Power VR et nous rappelle du même coup que ces deux chipsets existent encore. Il est aussi possible maintenant de renommer une cité à main levée. Chouettos non ?
Au http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=981 (800k)

World War II Online Patch 1.22

Après un démarrage ahurissant, des millions de problèmes de bugs et de serveurs, il semblerait que WWII Online commence à valoir le coup d'œil (pour ceux qui ne sont pas allergiques à la période et à un nombre de participants plus réduit, flashpointez gaiement).
La version 1.22 modifie le coefficient balistique du calibre 9 mm para. Elle corrige aussi un bug de patch dans l'installer qui n'arrivait pas à trouver un fichier à partir du menu démarrer, patch qui corrige le bug de la collision avec le terrain qui était mal calculée et qui faisait que les véhicules coulaient à travers la terre comme dans des marais. Il désactive aussi les combinaisons clavier alt+tab, alt+esc et ctrl+esc ce qui nous condamne à rester sous ce jeu une fois lancé d'une façon éternelle ou en attendant que l'EDF nous coupe le jus. La localisation des dégâts sur les véhicules est maintenant plus précise. Voilà pour aujourd'hui. Il se trouve au :
http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1065 et fait 800 Ko

Diable. La rentrée des classes, c'est décidément pas ce qui a empêché nos amis les développeurs de se remettre au boulot,

patches

surtout les petits gars de Blizzard North et de Bohemia Interactive trop contents d'améliorer leurs hits respectifs.

Diablo II : Lord of Destruction Patch 1.09

Ce patch pour l'add-on de Diablo, qui a rendu Alain Blizzard plus millionnaire que jamais, contient un million de changements quant au gameplay, de petites corrections et d'ajouts au jeu. Pour une liste complète, rendez-vous au site officiel du :
http://www.blizzard.com/support/information/d2xpatch.shtml
Parmi les changements les plus importants, le soft Telekinésie ne marchera plus que sur les parchemins, potions, clefs, or, flèches et carreaux ; les dommage du mur de feu se voient réduits à partir du niveau 9. On retrouve le principe de fonctionnement du partage de l'or comme il était avant le patch 1.08. Le joueur ne peut plus donner des armes ou des objets à un mercenaire s'il n'est pas à sa portée. Les améliorations de la défense et des dégâts pour le prochain niveau sont maintenant des calculs qui tombent juste. Quelques objets « Elite » se voient adjoindre la possibilité de se faire greffer des gemmes.
Les dépouilles de quelques monstres exceptionnels se voient grandement améliorées, ces derniers ne subissant plus l'impôt de solidarité sur la fortune. Duriel vous refile toujours un parchemin de Town portal en plus de tout ce qu'il laissera tomber. Certaines recettes du cube Horadric





qui avaient disparu dans le précédent patch reviennent, à la grande joie de tout le monde.
Quelques runes, objets uniques et set d'armures ont été tunés comme une Vr6. Les chances de faire soi-même ses petites réparations ont été augmentées tout comme les empilements d'armes de jets qui venaient pourrir nos inventaires. Côté bugs, les modificateurs de dégâts avec les armes de jeu fonctionnent désormais avec les démons et morts-vivants. Le patch empêche dorénavant les objets de donner certaines compétences, réservées à des classes de personnages précises, aux d'autres. Certains bugs survenant lors de la seconde quête de l'acte 5 ont heureusement disparu. Voilà, ce sera tout pour cette fois.
Ça se downloade sur battle.net ou au :
http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=668

Bob Arctor

Anarchy online

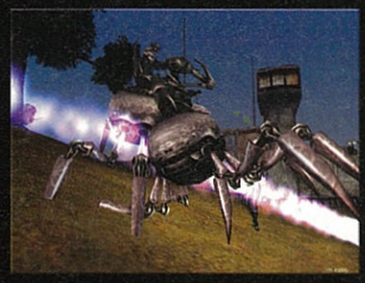
le futur est entre vos mains

"Une révolution terriblement addictive"
PC JEUX

"Une nouvelle étape dans l'évolution du jeu vidéo"
PC FUN

Changez de vie



distribué par

FOCUS HOME INTERACTIVE

FUN COM www.funcom.com

www.anarchyfrance.com
www.anarchy-online.com

nooos.fr

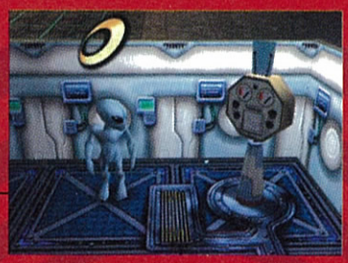
patches



Startopia Patch 1.01b

Autre gros morceau du mois, le patch pour Startopia qui rajoute quelques fonctionnalités : tout d'abord on peut prendre des screenshots de ses extra-terrestres préférés avec la touche F11 et une combinaison. On trouve aussi des sliders dans les options mais qui permettent, en réglant la sensibilité en négatif, d'inverser la souris. Vue en FPS, possibilité de filtrer un type de gus pour ne voir que sa race à l'écran. Les peeps peuvent désormais tomber ivres morts dans les bars et ils auront maintenant à payer leur alcool. On trouve deux modes de difficulté en Économie : facile et dur. Pour les plus bourgeois d'entre nous, le jeu fonctionnera en mode multimoniteur. On trouve aussi une foule de réglages mineurs comme sur le contenu des salles et plein d'autres petits trucs. Sur le : http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1081, (2.2 mégas).





Tribes 2 Patch 247603

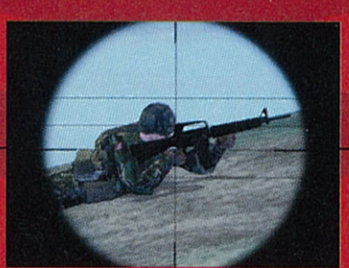
Et hop, à nouveau un patch pour celui qu'on peut appeler « le jeu multijoueur de l'été des pauvres gars qui ont pas pu aller à la plage ». Ce coup-ci , on a le droit à un tout nouveau mode Play-back, histoire de bien se la jouer à la Quake Arena puisqu'il permet de faire plusieurs démos d'une même partie. Il enlève aussi la plupart des bugs connus utilisés par les cheaters, bidouille le score individuel et, lorsqu'on pilote un véhicule avec une flopée de cons qui causent au conducteur, il permet de mieux passer le temps à contempler l'écran des objectifs. Le mode EAX des cartes son se voit amélioré, les bruitages mieux localisés et il accélère les mouvements dans la flotte, ce qui nous permet désormais de patauger à la vitesse d'une tortue de Floride. www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=954 (2.4 mégas)

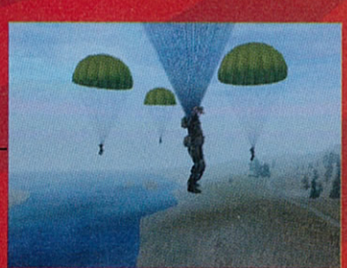


Operation Flashpoint Upgrade II Patch

À l'heure où je vous parle, nous n'avons pas encore reçu l'intégralité de la seconde mise à jour de Flashpoint qui devrait actualiser la version européenne (sortie un mois et demi avant la version US, pour changer) avec le Operation Flaspoint Yankee 1.20. On y trouvera entre autres choses croustillantes, un serveur dédié (sous windows et pas Linux, quel étrange choix) qui devrait permettre d'améliorer les performances du jeu réseau du tout au tout. Au menu aussi de nouvelles unités. Parmi celles avec lesquelles j'ai pu m'amuser, on trouve l'hélicoptère CH47 Chinhook à double rotor qui permet entre autre choses d'emporter à son bord des douzaines d'hommes à la fois. Il est muni d'un sabord et d'un minigun pour nettoyer les zones d'atterrissage, et d'une trappe de largage pour les parachutistes. Toujours dans les hélicos, on voit l'apparition de la première version de l'Apache Ah64 : solide, taux de survivabilité de l'équipage accru en cas de crash, lourdement armé et blindé. Pour rester chez les Ricains, on pourra aussi se mettre au volant de la jeep blindée Humvee, véhicule de commandement à quatre roues motrices, d'une grande résistance et qui a quelques légères possibilités amphibies. Par ailleurs, sur le site officiel (http://www.flashpoint1985.com/index2.html) , on peut trouver un petit utilitaire qui vérifie si le soft est bien installé en cas de problèmes de plantages fréquents (ce qui est d'ailleurs très rare).







Bob Arctor

UNE BANQUE PEUT-ELLE SE CONTENTER DE CE GENRE DE CONSIDERATION POUR SEDUIRE LES JEUNES ?



VOTRE ARGENT VAUT AUTANT QUE CELUI DES AUTRES

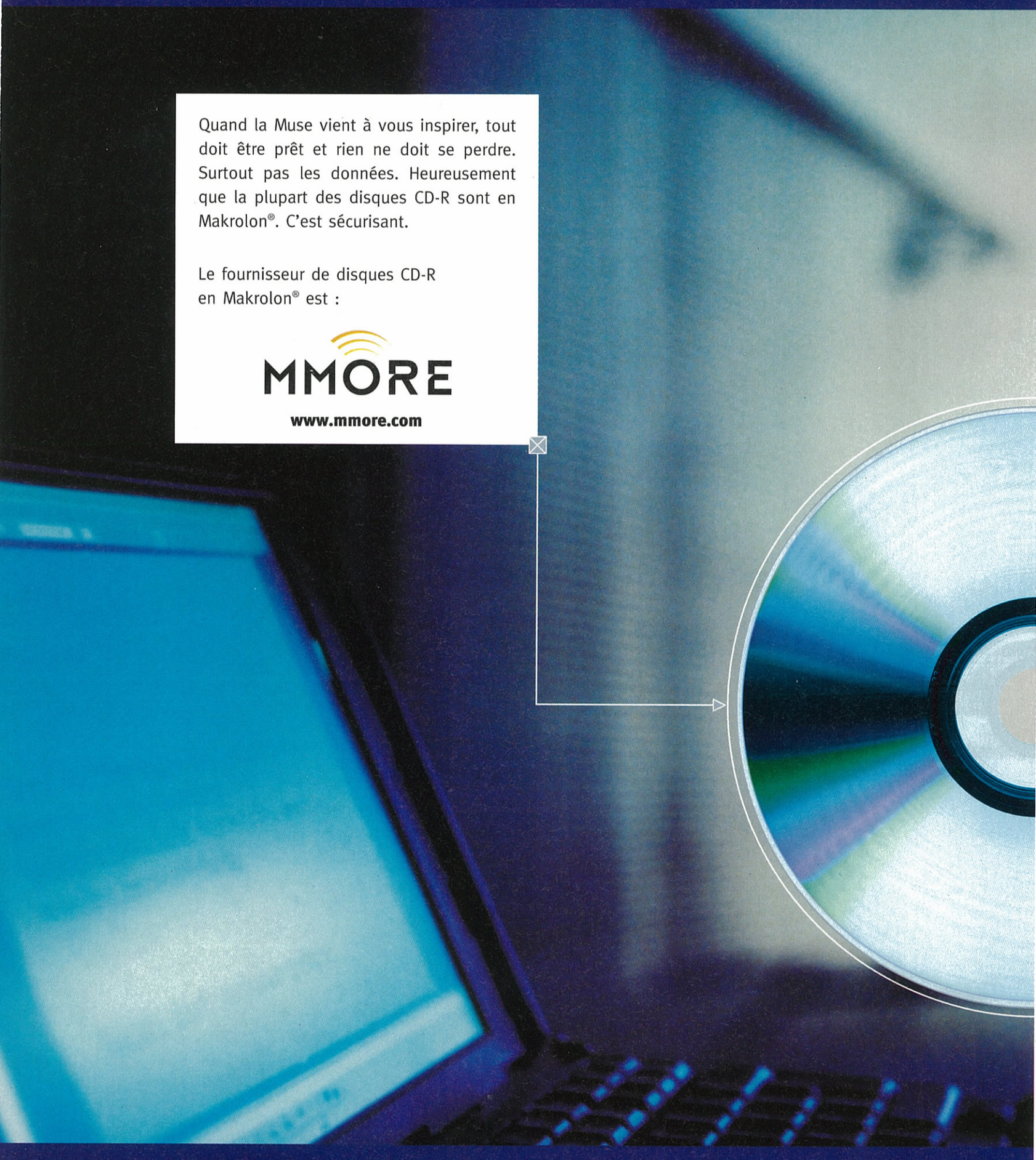
A la Banque Populaire, pour vous accompagner, nous vous écoutons. Parce que vos attentes et vos revendications ont la même valeur que celles de tous nos clients, nous vous donnons droit à la même considération et aux mêmes services. Venez en parler avec votre conseiller Banque Populaire. Il vous réserve dès à présent 50 % de réduction sur votre Carte Visa internationale jusqu'à 25 ans*.

* Cette offre est soumise à conditions, renseignez-vous auprès de votre agence Banque Populaire – www.banqueppopulaire.fr

BANQUE POPULAIRE

Nous ne sommes pas populaires sans raisons

Certains parlent de sécurité des d



Quand la Muse vient à vous inspirer, tout doit être prêt et rien ne doit se perdre. Surtout pas les données. Heureusement que la plupart des disques CD-R sont en Makrolon®. C'est sécurisant.

Le fournisseur de disques CD-R
en Makrolon® est :

MMORE

www.mmore.com

onnées, nous parlons de Makrolon®



Sur les disques CD-R en Makrolon®, les données sont parfaitement à l'abri. Le matériau résiste aux conditions atmosphériques les plus extrêmes, et sa très grande transparence garantit une lisibilité optimale. Vous voulez en savoir d'avantage ?

N'hésitez pas à nous contacter :
00800 / 110 3 110-4

BAYER makrolon®
High-tech plastic from Bayer

www.makrolon.com.fr

Bayer BAYER

MORROWIND

Après cinq ans d'attente, la suite de Daggerfall, l'un des meilleurs jeux de rôle de tous les temps est sur le point de débouler sur nos disques durs. Morrowind nous promet un monde gigantesque et baroque, où la seule limite sera la créativité des joueurs et la qualité du débuggage.

PAR iansolo

Daggerfall... trois secondes de silence... À l'énoncé de ce simple mot, l'ensemble des rôlistes pratiquants de la rédaction se met en état de transe cataleptique avant de vous sauter à la gueule pour vous raconter une tonne d'anecdotes. D'ailleurs, il y a peu, Daggerfall figurait encore dans les charts de Joy, près de quatre ans après sa sortie. Daggerfall, mince... ça c'était un putain de jeu de rôle !

Morrowind de Bethesda Softworks est le troisième épisode de la série des Elder Scrolls. Après Arena sorti en 1994 et Daggerfall en 1996, avec la floraison des jeux de rôle massivement multijoueurs, on s'est habitué à parcourir des territoires gigantesques. Mais à l'époque, Bethesda nous offrait le premier vrai univers virtuel. Un monde en miniature avec sa géographie, ses climats, des centaines de villes, des milliers de donjons à explorer. Pour l'amateur, habitué à ramper dans des souterrains humides à la lumière d'une torche, la liberté de mouvement trouvée dans Daggerfall était sans précédent. On pouvait, si on le souhaitait, parcourir la campagne à pied (ou à cheval) pendant des heures. On pouvait se lancer dans la quête principale en collectant des objets et en affrontant les démons locaux. Mais on pouvait tout aussi bien sillonner le vaste continent de Tamriel, au petit bonheur la chance, en quête d'aventure là ou nos pas nous menaient, tout en se demandant comment un truc aussi complexe (et aussi buggé) pouvait tenir sur notre disque dur.

ÉQUATION non linéaire

Morrowind est le nom d'une des provinces de Tamriel. C'est là, sur l'une de ses îles, Vvardenfell, que démarre notre nouvelle carrière. Vvardenfell est célèbre pour son volcan géant, le Dagoth-Ur. Si vous vous souvenez d'Arena, c'était le coin en haut à droite de la carte, avec de la lave partout. Pour la petite histoire, l'île a d'abord été colonisée par les elfes noirs avant d'être intégrée à l'Empire. Au fil du temps, de nombreux peuples se sont installés dans le coin. Et maintenant, plusieurs factions s'en disputent le contrôle : au moins cinq maisons nobles, un paquet de guildes et un mystérieux groupe religieux. Dans Morrowind, on peut rallier l'une de ces factions et gravir un à un les échelons de la hiérarchie. En offrant ses services et en résolvant moult quêtes. À un moment ou à un autre, on sera aussi confronté au scénario principal du jeu. Et on pourra décider d'enquêter sur la malédiction mystérieuse qui ravage la contrée.

Votre premier contact avec le sol de Vvardenfell est plutôt rude. Vous débarquez d'un bateau-prison pour faire quelques courses en ville. Bethesda annonce la couleur. Dès le début de l'histoire, le joueur doit prendre sa destinée en main. Soit il obéit aux geôliers et il rentre bien sagement au bateau avec le paquet de clopes et l'Équipe qu'on lui a demandé de rapporter, soit il décide de tenter sa chance et part courageusement à l'aventure. Ce genre d'option est typique de l'esprit de Morrowind. Les développeurs nous encouragent à tester toutes les options possibles et à suivre notre voie dans la myriade d'embranchements qu'offre un vrai jeu de rôle non linéaire.

La taille du monde est impressionnante. Cinquante fois la taille de la carte de Redguard, en admettant que cela signifie quelque chose pour vous. Disons que c'est moins grand que Daggerfall mais

GENRE : JEU DE RÔLE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM
ÉDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : BETHESDA SOFTWORKS
SORTIE PRÉVUE : 2002



O W I N D M O R R O W I N D M O R R O W I N D

MORROWIND



beaucoup plus détaillé. Comme son illustre aîné, Morrowind regorge de coins intéressants. Une trentaine de villes et villages d'abord, à l'architecture caractéristique des peuples qui les ont bâtis, ainsi qu'un nombre non négligeable de donjons souterrains et autres coins uniques, comme le volcan géant situé au centre de l'île.

Cause toujours

Si le jeu est non linéaire par essence, vous aurez à votre disposition une série de quêtes préliminaires (plus tout un ensemble de quêtes secondaires). Or, dans Morrowind, la résolution des quêtes passe par la collecte d'informations. Et qui dit information, dit discussion avec des personnages non joueurs (PNJ). L'essentiel des dialogues avec les PNJ s'effectue dans des fenêtres de texte. Occasionnellement, on aura droit à des dialogues parlés, pour accentuer l'ambiance. Les mouvements des lèvres des PNJ devraient être synchronisés avec les voix, mais cette option n'était pas encore parfaitement intégrée dans la version que nous a montrée Bethesda.



Les Silt Strider, ces gros cafards sur échasses ont été domestiqués par les elfes pour servir de moyens de transport.





La manière dont les PNJ vont se comporter à votre encontre dépend des dispositions qu'ils ont à votre égard. S'ils vous aiment bien, s'ils ont du respect pour vous, il y a toutes les chances pour qu'ils soient bavards et vous lâchent infos et conseils. Au contraire, s'ils ne vous apprécient guère ou ne vous font pas confiance, vous aurez tout le mal du monde à entamer le dialogue. Pas mal de paramètres déterminent leur prédisposition : votre origine, votre apparence vestimentaire, vos actions dans le jeu et le ton que vous allez employer dans la discussion.

On sera donc bien inspiré, pour commencer, de se saper classe en achetant des vêtements dans les boutiques (ou en les volant). Certains PNJ vous proposeront aussi des quêtes permettant d'améliorer votre réputation vis-à-vis des différentes factions de l'île. Une autre méthode pour leur tirer les vers du nez passe par la persuasion. Trois options sont offertes. Vous pouvez essayer de les flatter. Des fois, ça marche. Au contraire, vous pouvez opter pour l'intimidation ou pour l'insulte. Sauf que, dans les deux derniers cas, le PNJ se souviendra de votre franc-parler et sera encore moins bien disposé à la prochaine rencontre. L'insulte sera également utile pour essayer de forcer un ennemi qui fuit à engager le combat. Bien évidemment, chaque PNJ a aussi son propre caractère et tolère plus ou moins de menaces avant de fuir ou d'appeler des gardes à la rescousse. Ainsi les guerriers seront plus agressifs. Alors que les marchands auront vite tendance à sonner l'alarme. Dès que celle-ci retentit, les gardes se pointent et commencent à réagir, y compris en entamant le combat si vous avez poussé le bouchon trop loin. Vous avez alors la possibilité d'acheter leur silence contre de l'or (très utile lors d'un vol). Comme vous le voyez, tous les cas de figure sont prévus. Et l'interaction avec les PNJ dans Morrowind promet d'être particulièrement intéressante.



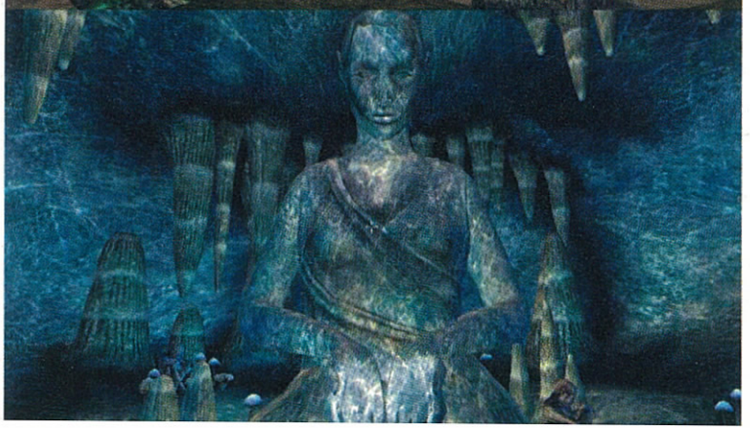
Les Magiciens apprendront à se servir des champignons pour résoudre leurs problèmes de logement.





Les Argonians et leur bonne bouille de reptiles humanoïdes sont l'une des dix espèces jouables.





Le paquet EN HAUTE résolution

L'environnement graphique de Morrowind est super-chouettos. Quand le projet a démarré, les développeurs ont mis la barre très haut. Ce qui fait qu'aujourd'hui, avec nos cartes 3D de la mort qui tuent, le jeu tient la route tant au niveau des performances que de la qualité de ce qui est affiché. À la différence des moteurs classiques, la 3D de Morrowind semble avoir banni les angles droits. Les maisons, les personnages, les éléments du décor sont plein de lignes courbes et on n'a pas l'impression de se retrouver perdu dans legoland. Les monstres et les NPC sont effectivement constitués d'un beau paquet de polygônes (6 000 polygones par personnage) et disposent d'animations par squelette bien sympathiques. À la manière de Daggerfall, Morrowind intègre toute une batterie d'effets d'environnement. On suit avec ravissement le cycle du jour et de la nuit, surtout quand se lèvent les deux lunes de Tamriel dans le ciel étoilé. La météo a aussi son mot à dire. On pourra courir la campagne dans la pluie, le vent, le brouillard et autres tempêtes de cendres. Pour profiter de tous ces effets, une carte vidéo supportant le Transform & Lightning sera bien sûr toute indiquée. Surtout si vous appréciez des subtilités comme les ombres avec correction de perspective. Morrowind a été conçu pour être joué en vue à la première personne comme un FPS classique. Mais, depuis lors, ils ont rajouté une vue à la troisième personne pour qu'on puisse admirer notre personnage et ses jolies armures. Pour l'instant on ne le voit que de dos, mais il est prévu de pouvoir tourner autour avec la caméra. Ça serait quand même la moindre des choses.

Classes et COMPÉTENCES

Je ne vous ai pas encore parlé de la phase de création de personnage. Elle est tout ce qu'il y a de plus complet. Comme dans les volets précédents,



L'interface est composée de multiples fenêtres, pour continuer à suivre la vue externe en plein inventaire.

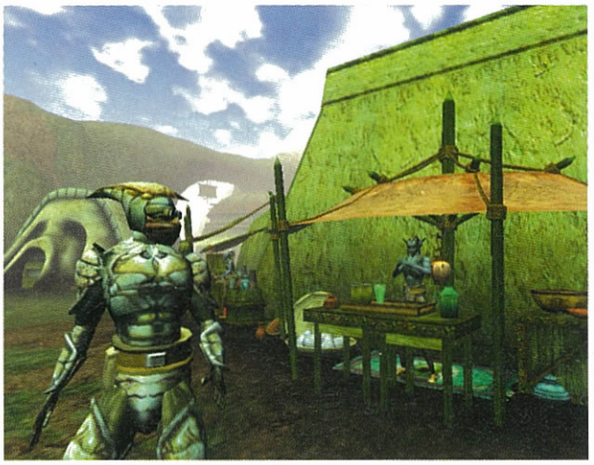


Les combats combineront souris et clavier pour effectuer différents types de dommages.

trois options sont proposées. On peut laisser le soin au programme de « tirer » le perso en répondant à un questionnaire censé déterminer notre alignement. Les questions font penser au test Vogt-Kempf dans Blade Runner : « Vous voyez un animal blessé. Vous lui venez en aide ou vous l'achevez ? ». Deuxième méthode : on choisit, dans une liste, des classes préétablies. Enfin, pour le connoisseur, il est bien évidemment possible de créer un personnage à partir de zéro, en choisissant toutes les compétences et en ajustant les attributs de base soi-même. Avec 10 espèces, 21 classes et 27 compétences différentes, le nombre de combinaisons est impressionnant. Ça va de soi, telle ou telle espèce sera plus appropriée pour un métier donné : les Redguard feront de bons guerriers et les Bretons de meilleurs magiciens. Mais Bethesda veut nous laisser libre de délirer. On pourra donc mélanger allégrement les genres et même mettre une armure à un sorcier, si ça nous chante. Il sera juste un peu lent... Au rayon des espèces jouables, on trouve des elfes, des orcs, des hommes lézards et des hommes lions, en plus des humains bien propres sur eux.

Je sens venir la question : comment monteront nos compétences ? Facile : comme dans Daggerfall. Plus on utilisera une compétence (et plus elle sera adaptée à notre classe de personnages), plus elle progressera. Chaque compétence est aussi en relation avec un attribut de base. Plus cet attribut sera élevé, plus vous aurez de chances de réussir dans cette compétence. Par exemple, la compétence « armure moyenne » dépend de l'endurance et vous la ferez monter en étant touché au combat alors que vous portez une armure. Il y a aussi d'autres moyens de faire





progresser ses compétences. Par exemple en lisant des livres appropriés. À chaque fois que vous gagnerez un niveau, vous vous verrez attribuer des points qui pourront servir à faire monter les attributs de base.

Kind of Magic

Les vétérans se souviennent du système de magie incroyable de Daggerfall. Notamment du « Spellmaker » qui permettait à l'apprenti sorcier de fabriquer ses propres sorts en en choisissant les effets, la durée, la puissance, etc. Je ne vais pas vous surprendre en vous disant que le système de magie de Morrowind fonctionne de manière similaire. Deux cents effets de sorts de base seront à notre disposition pour créer des formules magiques complexes et même des objets enchantés. À chaque sort correspond un effet visuel unique. Une boule de feu consommant 50 points de magie sera dix fois plus grosse qu'une boule à 5 points. Les effets de particules devraient aussi refléter les sorts combinant plusieurs types de magie.

Il y a un autre domaine qui a été particulièrement soigné par les développeurs. C'est l'alchimie qui permet de créer et d'utiliser des potions. Tous les types de personnages peuvent créer des potions, en admettant qu'ils disposent des bons ingrédients et du bon matériel. Mais seuls ceux possédant une bonne compétence en alchimie absorberont les potions sans effets indésirables. Je nous vois déjà gambadant dans les bois à la recherche des différents ingrédients. Rassurez-vous : ceux-ci s'achèteront aussi dans les magasins. De même que tous les ustensiles nécessaires : mortier, alambic, cornue, etc. La plupart



UNIVERSAL MUSIC MOBILE ÇA VOUS CHANGE LA TÊTE.

UNIVERSAL MUSIC MOBILE C'EST :

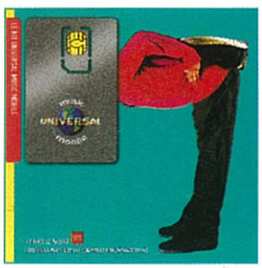
- **UNE NOUVELLE MARQUE DE TÉLÉPHONIE MOBILE**
  - → un Forfait SANS ENGAGEMENT et SANS RISQUE DE DÉPASSEMENT
  - → 4 Forfaits au choix À PARTIR DE 99 F[1] (15,09 €) par mois
  - → la minute à partir de 1,31 F[2](0,20 €) et 50 % de réduction vers votre N° Star[3]
  - → des TEXTO À 0,80 F (0,12 €)

- **DES SERVICES MUSICAUX EXCLUSIFS**

  AVAN[4] → ÉCOUTER EN AVANT-PREMIÈRE les titres de vos artistes favoris
  DISC[5] → Recevoir gratuitement par Texto des INFOS SUR VOS ARTISTES PRÉFÉRÉS
  VIPS[4] → Gagner des ENTRÉES EN DISCOTHÈQUES et des PLACES DE CONCERTS

  ET BEAUCOUP D'AUTRES SERVICES pour personnaliser votre sonnerie, votre répondeur, participer à des Chats…

TOUT EST COMPRIS DANS VOTRE FORFAIT[6] : LE COÛT DES COMMUNICATIONS, DES TEXTO, DE L'ACCÈS À TOUS LES SERVICES...



LE KIT UNIVERSAL MUSIC MOBILE
EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX,
DANS VOTRE ESPACE SFR ET AU 0 805 77 23 45 (APPEL GRATUIT DEPUIS UN POSTE FIXE)
www.universalmobile.fr

music UNIVERSAL mobile

SFR A CHOISI LE RÉSEAU

(1) Correspond à un crédit de communication - (2) Tarif de la minute métropolitaine pour le Forfait à 249F (37,95 €) depuis la zone de couverture GSM de SFR. 1ère minute indivisible puis par tranche de 30 secondes. Hors numéros spéciaux - (3) 50 % de réduction vers un numéro fixe SFR ou Universal Music Mobile choisi après inscription - (4) Coût d'accès SF (0,76 €) + prix d'un appel normal - (5) Prix d'un appel normal - (6) Les coûts sont déduits de votre crédit de communication

PHOTO : Stone - Visual Kit - Stanislas Wroffi - Société Française de Radiotéléphone SA au capital de 144 250 000 Euros - RCS Nanterre 343 059 020



L'architecture des bâtiments variera d'une ville à l'autre.

des ingrédients ayant autant d'effets néfastes que d'effets bénéfiques, il faudra une bonne maîtrise de l'alchimie pour parvenir à des résultats concluants. Fabriquer une potion qui restaure la stamina mais qui draine le mana au passage risque de s'avérer moyennement rentable. Surtout si elle accélère la chute des cheveux par la même occasion.

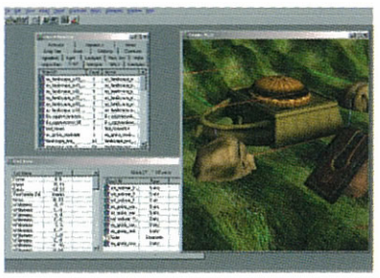
Combats

Bethesda a testé plusieurs systèmes de combat avant de parvenir au compromis actuel. Au début, on devait pouvoir frapper une partie du corps en particulier. Mais à l'usage, il y avait trop d'effets indésirables. On pouvait par exemple tuer un ennemi en un coup, en visant les mains, s'il ne portait pas de gants. À l'arrivée, le système adopté permet quand même une localisation des dommages (i.e. un coup porté à la tête). La compétence du personnage avec une arme particulière détermine la chance qu'il a de réussir une attaque. La force du perso influe alors sur la quantité de dégâts occasionnés.

L'interface de combat est un mélange de Daggerfall, Jedi Knight et Thief. C'est-à-dire que les combats s'effectuent en temps réel et on contrôle le mouvement de l'arme à la souris et au clavier. Trois types de dommages sont accessibles (écrasement, découpage et transperçage). Pour passer de l'un à l'autre, il faudra soigner son jeu de jambes. C'est en effet en reculant ou en bougeant de côté que l'on choisit le type d'attaque. Ça a pas l'air simple de prime abord, mais avec un peu d'entraînement...

D'après ce que j'ai vu, Morrowind incorpore une grande quantité d'instruments contondants. Ça va de l'arbalète à la masse en passant par les épées et autres haches à double tranchant.





Avec TES, l'éditeur gratuit fourni avec Morrowind, on pourra créer des missions à l'infini et les sauver sous forme de plug-in.

Éditeur et PLUG-INS

Âmes sensibles s'abstenir. L'ensemble des caractéristiques, la taille et la complexité du monde de Morrowind font déjà plaisir à voir. Il faudrait une cinquantaine d'heures pour résoudre simplement la quête principale. Et compter 200 heures de plus pour avoir un aperçu des quêtes secondaires. Mais si je vous dis maintenant que Bethesda inclura gratuitement avec son programme l'éditeur qui a servi à le créer. Si je vous dis aussi qu'avec cet éditeur tout le monde pourra créer ses propres scénarios, incorporer des objets, NPC, dialogues, textures, musiques de son choix, que tout cela sera sauvé sous la forme de plug-ins qui pourront être échangés sur les nombreux sites de fans, on comprend alors que Bethesda n'est pas resté insensible au phénomène des mods. Compter sur la bonne volonté et la créativité des joueurs est décidément une bonne idée.

Il arrive

Morrowind est prévu pour dans très bientôt. Et c'est peut-être la chose qui me fait le plus peur. Bethesda a mis comme point d'honneur de sortir un produit fini, à la différence de Daggerfall qui était immensément buggé. Pourtant la version que nous avons côtoyée est encore atteinte d'une instabilité chronique. Je serai le premier ravi si, d'un coup de bombe insecticide magique, la finale arrive immaculée dans nos lecteurs CD. Mais je préfère quand même vous prévenir que ça sent les patches à plein nez. Ces précautions prises, Morrowind a tous les atouts pour être le digne successeur de Daggerfall.



KOHAN
IMMORTAL SOVEREIGNS

UNE RACE D'IMMORTELS, UNE GUERRE SANS FIN

"Kohan s'annonce comme un grand jeu de rôle tactique qui risque d'insuffler un nouveau souffle au genre."
Joystick n° 128 - Juillet/Août 2001

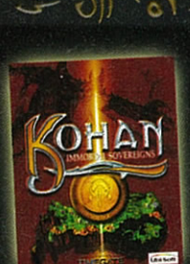
"Kohan est le grand jeu de stratégie médiéval-fantastique de l'année, et même plus !"
Ravage juin/juillet 2001





© 2001 TIMEGATE. All rights reserved. Published by UbiSoft Entertainment.

Devenez l'un des immortels connus sous le nom de Kohan et explorez le monde inquiétant de Khaldun ; dans cet univers fantastique vous rencontrerez de nombreux dangers et vous affronterez des créatures terrifiantes pour sauver votre peuple de la destruction et lui rendre sa gloire passée. Sorts magiques redoutables, lieux étranges et mystérieux, Kohan : Immortal Sovereigns est un jeu de stratégie temps réel passionnant qui vous plonge dans une quête merveilleuse et effrayante.



TIMEGATE STUDIOS

www.ubisoft.fr

INFOS, TRUCS & ASTUCES
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Pour plus d'information : www.kohan-fr.com

DERRIÈRE CHAQUE GUERRIER, IL Y A UN HOMME... ET CET HOMME EST SOUS VOS ORDRES.



Ubi Soft ENTERTAINMENT

LIQUID ENTERTAINMENT

CRAVE ENTERTAINMENT

"UNE PETITE RÉVOLUTION SE PRÉPARE DANS L'UNIVERS DU JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL. SON NOM SERA BATTLE REALMS!" PC JEUX.







FKCB • ©2001 Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Battle Engine ©2001 Liquid Entertainment, LLC. All rights reserved. Developed by Liquid Entertainment, LLC. Co-published by Ubi Soft Entertainment S.A. and Crave Entertainment, Inc. under license by Crave Entertainment, Inc. Battle Realms, Crave Entertainment, and the Crave Entertainment logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. Liquid Entertainment, LLC and the Liquid Entertainment logo are registered trademarks of Liquid Entertainment, LLC. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.



UN SYSTÈME UNIQUE DE GESTION DES RESSOURCES ET DE FORMATION DES UNITÉS : CHAQUE PAYSAN, À L'ISSUE D'UN APPRENTISSAGE PERSONNALISÉ, POURRA DEVENIR UN PUISSANT SOLDAT.

AINSI, CHAQUE GUERRIER EST UN INDIVIDU PRÉCIEUX ET NON PLUS UNE RESSOURCE ANONYME : AU JOUEUR DE DÉCIDER DU SORT DE CHACUN AVEC SOIN, ET D'ASSURER AU MIEUX LA GESTION DES HOMMES.

UNE IMPORTANTE COMPOSANTE RPG : DES ACTES NOBLES FERONT GAGNER DES POINTS YIN ET YANG, QUI PERMETTRONT AUX GUERRIERS D'ACCROÎTRE LE POUVOIR DE LEURS ARMES ET DE LEURS SORTS.

UN ENVIRONNEMENT VIVANT : LES CONDITIONS CLIMATIQUES ET NATURELLES INFLUENT SUR LE COMBAT : À VOUS D'EN TIRER LE MEILLEUR PARTI. DE SUPERBES GRAPHISMES 3D ET DE NOMBREUSES ANIMATIONS.

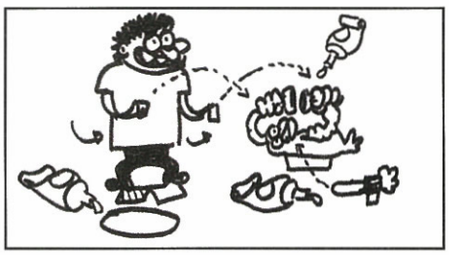
BATTLE REALMS™

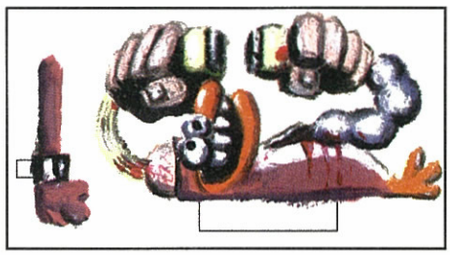
DISPONIBLE DÈS NOVEMBRE 2001

EDITO

Cyrille Baron

À la demande générale, voici le patch pingouin 1.0 destiné à compléter le petit découpage du mois dernier. Ça tombe plutôt bien, on est dimanche, il est 16h34 et j'ai super la flemme.





Après la Xbox

Le magazine anglais PC Format a sorti un joli scoop dans le plus pur style « C'est bon ça, coco » en étant le premier à dévoiler le nouveau gros projet hardware de Microsoft. Après la Xbox, le géant de l'informatique va poursuivre son asservissement de la planète avec la HomeStation, une machine censée réaliser la fameuse « convergence digitale » face à laquelle d'autres constructeurs se sont déjà pris de grandes gifles – pensez au CDTV de Commodore ou au projet de console Pipin d'Apple. La HomeStation devrait donc trouver sa place dans le salon, sous la télé, et fera office de console de jeu, de lecteur DVD ou encore de magnétoscope digital avec son disque dur intégré. Bien sûr, elle permettra aussi d'accéder au Net en haut débit grâce à un port Ethernet, et pourra communiquer avec les PDA, les lecteurs MP3, les téléphones portables... Son architecture devrait ressembler à celle de la Xbox ; ce sera en gros un PC spécialisé avec des composants NVidia (on parle déjà du chipset nForce), Intel et AMD. Bien que l'info paraisse crédible, tout cela est à prendre au conditionnel, les dirigeants de Microsoft disparaissant dans un nuage de fumée en faisant « pouf » dès qu'un journaliste prononce le nom de cette machine. En gros renards du marketing, les gars de Redmond veulent absolument éviter que ce projet ne fasse de l'ombre à la Xbox.

99% De lourds

Parmi les 56 % de la population américaine utilisant régulièrement Internet, seuls 15 % d'entre eux ont plus de 65 ans. Même si on a en tête cette image de notre grand-père se payant un compte adult-check ou allant sur le site d'un journal pour hommes esseulés, il résulte de l'enquête que leur principal besoin via le Net est de communiquer avec leurs enfants et petits-enfants, de plus en plus réticents aux conversations épistolaires. C'est vrai qu'au fond, c'est lourd les lettres : vous en recevez une, vous y répondez, on vous en renvoie une par politesse, et si vous ne faites pas gaffe et que vous ne déménagez pas une ou deux fois dans votre vie, ces conversations inutiles peuvent prendre fin juste avant votre préretraite.



Complètement la guerre









La firme Allemand Intex annonce Total War, un nouvel add-on pour Sudden Strike. Vingt-quatre nouvelles missions indépendantes, dix-neuf cartes inédites mais, comme vous l'aurez remarqué, aucun titre original. www.total-war.de

Telex

3Dfiles.com, c'est fini. Le site très fréquenté de téléchargement gratuit vient de mettre la clé sous la porte, faute d'avoir trouvé un moyen de rentabiliser son service. On s'attend cette année à la disparition de nombreux autres sites du même type, ou à leur transformation en service payant.

Achetez, c'est pas cher

Les gens sont vraiment des ingrats. Tandis que le tarif de la barrette de RAM s'aligne sur celui du kilo de rutabagas et que Intel ou AMD annoncent à tour de rôle des baisses de prix délirantes chaque semaine (on trouve désormais du 1,4 GHz pour moins de 1 000 balles chez les meilleurs Taïwanais de la rue Montgallet), les ventes mondiales de PC sont en baisse. C'est même la première fois depuis 16 ans qu'on va assister à un déclin des ventes dans ce secteur d'une année sur l'autre. Ce n'est pas une gaufre monstrueuse – le cabinet d'analyse IDC prévoit par exemple 1,6 % de baisse – mais elle concerne surtout les PC domestiques, ceux que les particuliers achètent notamment pour jouer à Diablo ou The Sims... La dégringolade sur ce segment devrait être d'environ 10 %, toujours selon IDC, ce qui n'est sûrement pas une bonne nouvelle pour l'industrie du jeu vidéo.



SEADOG 2



Aventures et romances sur les mers des Caraïbes, coffres éventrés regorgeant de doublons, duels au sabre d'abordage, un homme se jetant dans le vide une dague entre les dents, autant d'images qui évoquent Donkey Kong (quand on est schizophrène) mais qui rappellent aussi plus communément Sea Dog. Et voici justement que Sea Dog 2 est en préparation chez les développeurs russes d'Akella alors que Sea Dog 1 se fait toujours attendre sur nos côtes. Parmi les nouveautés annoncées dans ce jeu de rôle et d'action 3D, on trouve (enfin !) la possibilité d'évoluer librement à pied dans la nature comme dans les villes, un mode réseau jusqu'à seize joueurs et surtout deux spécifications particulièrement en vogue en ce moment et destinées à garantir une solide durée de vie au jeu : d'une part un générateur de quêtes, et d'autre part tous les outils permettant aux joueurs qui le désirent de créer leurs propres campagnes. **www.akella.com**

PLAISIR D'OFFRIR,
joie de recevoir





The Fighter Collection, la boîte à qui nous devons déjà les deux excellents SU-27 Flanker et Flanker 2.0, a profité de l'ECTS pour annoncer Lock On : Modern air combat. Il sera possible de piloter huit avions russes et américains, parmi lesquels on trouve le A-10, le F15 C Eagle, le Su-25 Frogfoot ainsi que le Su-27. Le jeu est annoncé pour novembre 2001, à condition cependant que la Terre existe toujours à cette date.

Ça nous vient de la console



On voit de temps en temps des zombis à la rédaction de Joypad rester toute la nuit devant leur Dreamcast pour jouer à un étrange jeu de rôle massivement multijoueur, Phantasy Star Online. Paraît que si on aime les RPG japonisant, c'est du bonheur en barre. Eh bien, Sega vient d'annoncer que ce titre sera converti sur PC. Pour l'occasion, la 3D sera améliorée et le nombre de polygones présents à l'écran devrait être multiplié par quatre. Preuve des ambitions de Sega, le jeu sera aussi localisé pour les marchés anglais, japonais, français, allemand, coréen et espagnol. Mon estimé collègue Greg de Joypad n'arrête pas d'y jouer, c'est que ça doit sûrement être un bon jeu. Quoique, je l'ai aussi vu scotché des après-midi entières sur des jeux de stratégie avec Goldorak massacrant des Anteraks dans des décors en 3D isométrique, alors méfiance.

Telex

Age of Empires II, édition Gold, qui contient le jeu et son extension Age of Empires II : The Conquerors, vient de toucher les bacs des magasins US. Vivement bientôt.



GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
Bethesda

DÉVELOPPEUR
Charybdis
États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2001

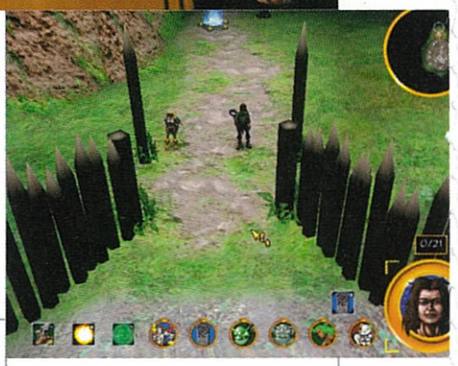
MAGIC & MAYHEM
THE ART OF MAGIC

Issu d'un jeu de stratégie très simple (Chaos : The Battle of Wizards), sorti sur console dans les années 84, Magic & Mayhem réapparaît sur PC en 1998.
Le principe fait s'affronter des mages adverses pour la possession de territoires. Les combats s'effectuent par créatures interposées et sorts offensifs. Bien sûr, chaque utilisation d'un sort dépense de la magie et il faut prendre possession des différentes sources disposées à travers le niveau pour renouveler ses réserves et couper l'herbe sous les pieds de son adversaire.
La création de sorts demande l'utilisation d'ingrédients qui, associés à l'un des trois talismans existants, génèrent des effets





complètement différents. Ainsi avec du soufre, vous obtenez aussi bien un loup qu'un sort de soins ou un d'empoisonnement.
Ce nouveau volet dénote surtout du passage de la 2D à la 3D avec un scénario apparemment beaucoup plus enrichi et moins linéaire.
Le graphisme apparaît tout de même sans grande originalité. L'aventure vous demande d'incarner un jeune héros qui, à l'aide de ses pairs



De nombreux bonus disséminés dans la nature vous soignent, régénèrent votre réserve de mana et vous offrent des sorts inédits.



magiciens, essayera de venger la mort de son père et de sa sœur. En route, il affrontera les forces du chaos. Au total, trente-huit missions, au fil desquelles vous améliorerez les capacités de votre personnage. Certaines vous demanderont de faire une guerre de position, tandis que d'autres seront du plus pur style Commandos. Les challenges risquent de se révéler fort intéressants surtout s'il y a des pouvoirs bonus à la clé.

KiKa

Entre chaque mission, le portemanteau vous permet de choisir les sorts les plus adaptés aux combats.





Les cartes vous proposent aussi bien des parcours en pleine nature qu'en ville avec, au passage, une visite de mines.



À S'EN LIMER les crocs

Vague de suicides dans la communauté des Goths : Novalogic vient d'annoncer que Necrocide, son prochain jeu de shoot mettant en scène une gentille vampire chargée de sauver le monde de la menace des morts-vivants, était repoussée à quelque part en 2002. D'ici là, de nombreux adeptes auront le temps de découvrir le soleil et, pourquoi pas, de se rendre compte que Fields of Nephilim et Sisters of Mercy ont décidément tout pompé sur l'album « No Jacket Required » de Phil Collins, plus particulièrement sur la chanson à texte « Sussudio ». Ils abandonneront alors leur projet consistant à se faire un piercing du globe oculaire avec un crucifix inversé et trouveront un emploi de vendeur d'assiettes peintes sur la plage de Ramatuelle.





Tellement super

Qu'est-ce qui est le plus ridicule chez un super héros ? Son costume ? Son nom ? (J'ai une tendresse toute particulière pour « Lanterne Verte » et « L'homme élastique »). La ridicule histoire qui explique comment il est devenu super héros ? (Il me semble bien que Lanterne Verte, justement, est l'unique rescapé d'une planète aujourd'hui détruite et dont tous les habitants avaient une lanterne verte). Mais le plus ridicule est souvent le jeu vidéo qu'un super héros finit par inspirer. Freedom Force, pur jeu de super héros, fera-t-il exception à la règle ? C'est possible : d'abord parce qu'il est développé par Irrational Games (System Shock 2) et surtout parce qu'il ne s'agira pas cette fois d'un jeu de baston, mais d'un jeu de rôle tactique particulièrement ambitieux.

LE BIGDIL sur votre GeForce

Afin de se mettre au même niveau que la concurrence, en particulier les cartes de chez ATI et Matrox comme les All-in-Wonder ou les Marvel, NVidia va bientôt sortir un petit boîtier vert translucide à emboîter sur les GeForce (toutes versions), destiné à enrichir leurs fonctionnalités vidéo. Avec le Personal Cinema, on pourra désormais mater la télé sur son moniteur, régler automatiquement les chaînes grâce au tuner perfectionné, enregistrer les flux au format MPEG-2 et piloter des logiciels comme WinDVD ou WinDVR avec la télécommande fournie. Je ne rentre pas trop dans les détails, Caféine vous reparlera de tout ça dans la rubrique Matos d'un prochain numéro.

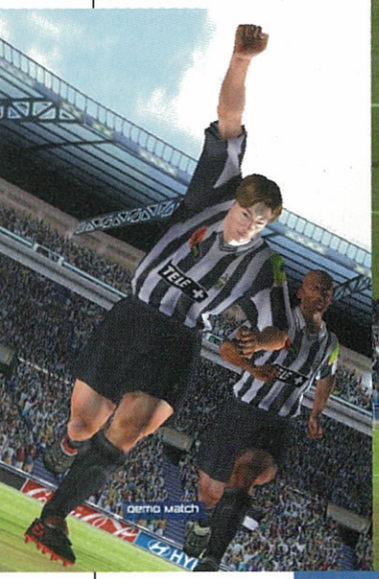


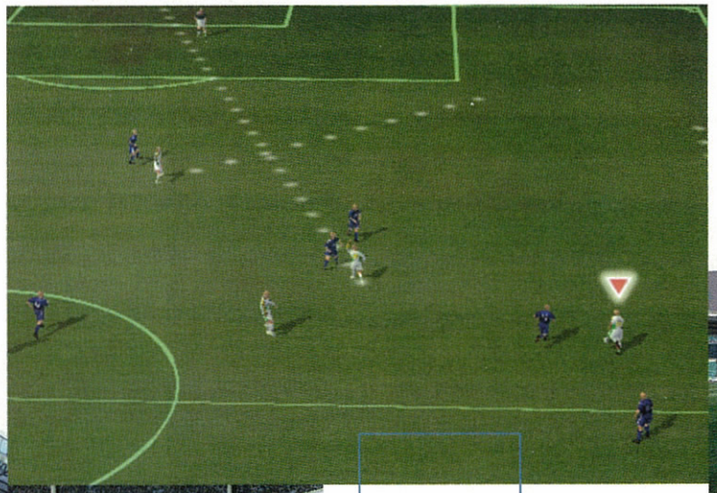
Telex Et hop, la petite URL du siècle pour télécharger tout sur Grand Prix Legends : http://users.skynet.be/gpl/

www.fishtankgames.com



POWERED BY gamespy
Design .// www.alerteorange.fr
RIM Battle Planets, bientôt sur vos PC.
fishtank RIEN QUE POUR VOS JEUX







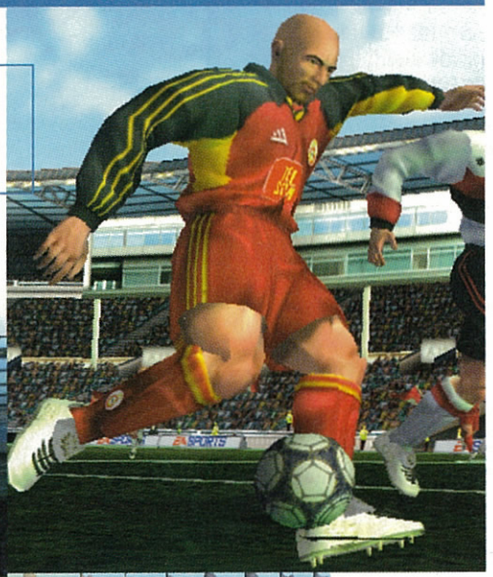
Une autre nouveauté : la trajectoire de course des joueurs apparaît lorsqu'ils font des appels. Pratique pour doser une passe en profondeur !

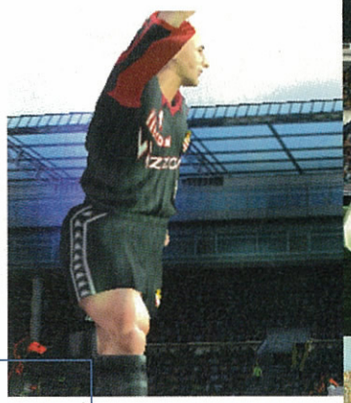


GENRE : FOUTEBOL
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : EA SPORTS
SORTIE : 2 NOVEMBRE 2001

FIFA 2002

Rien à redire, la modélisation des joueurs semble toujours à la hauteur chez EA Sports.





Les joueurs lèvent le bras lorsqu'ils entament leur course d'appel.



Aaaah l'automne... le vent, la pluie, les feuilles mortes et la gamme EA Sports. Personnellement, ça fait un bail que la série des FIFA ne provoque plus chez moi cette légère démangeaison du bout des doigts et humidification de la paume des mains qui caractérisent le contact avec un bon jeu de foot. Depuis FIFA 98 ou disons, Coupe du Monde 98 pour être précis. Les déclinaisons suivantes du jeu de foot vedette d'EA Sports se sont progressivement dégradées, jusqu'à ressembler à un superbe jeu de... flipper.

Les FIFA sont diablement beaux, diablement complets, mais fichtrement arcade. Et comme on ne peut pas dire que les jeux concurrents sur PC soient au top niveau... Mais tout espoir n'est pas perdu et j'ai vu la lumière... Enfer et crampons émoussés, y aurait-il du neuf dans la lignée des FIFA ?

Pour la version 2002, EA Sports a fait évoluer le gameplay un grand coup. Finies les passes automatiques effectuées d'une pression insouciante du doigt quelle que soit la distance, car désormais on contrôle non seulement la direction mais aussi la puissance des passes. Ceux qui pratiquent les jeux de foot comprendront qu'il s'agit là d'une évolution majeure (que d'autres jeux ont déjà expérimentée sur PC, sans succès) : il est désormais possible de faire des passes dans l'intervalle, dosées à notre bon vouloir. J'ai eu l'occasion de tester la chose pour vous, brièvement, mais suffisamment pour me rendre compte que cela changeait considérablement le feeling du jeu. Il va sans dire que ce nouveau système demande un peu de pratique pour être maîtrisé, mais il représente un pas extrêmement positif vers l'aspect « simulation » d'un jeu de foot.

En attendant le test qui ne saurait tarder, sachez que vous retrouverez, dans ce nouvel opus, toutes les caractéristiques classiques d'un FIFA : 75 équipes nationales, 16 championnats (dont les premières divisions française, anglaise, espagnole et allemande) et tous les joueurs avec leurs vrais noms.

En prime, FIFA 2002 inclut un mode Qualification pour la Coupe du monde 2002 qui laisse présager l'apparition en boutiques d'un jeu éponyme l'été prochain.

IVAN

VA TE COUCHER RAHAN

C'est notre jeu web du mois : un ping-pong gratuit, programmé en Shockwave et d'une qualité impressionnante. La prise en main est immédiate, tout comme l'addiction. Temps moyen pour décrocher de sa première partie : 1h30. Et au moment même où je tape ces lignes (il est 5h57 du mat), je reçois sur ICQ le message suivant de Rahan de Joypad : « j'ai perdu 21/23 contre le Suédois »
www.thanhduong.net/pingpong.html



Colorisation

Cinemaware se la joue « mémoire du jeu vidéo » en nous sortant un megamix de vieilleries pas si mauvaises que ça. Attention, cette fois, c'est comme un film re-colorisé : de nouveaux graphismes, des sons améliorés et plein de trucs inédits. Le gameplay de ces jeux restera en revanche tout à fait identique, c'est tout du moins ce qu'on nous promet. Le premier à franchir la barre sera l'extraordinaire Defender of the Crown puis SDI, The King of Chicago, Lord Of the Rising Sun, Rosket Ranger et quelques autres trucs moins estimables. Seul petit hic, des prix ne tournant pas aux alentours des 50 balles mais plutôt autour du triple. C'est tout du moins ce qu'on murmure dans le milieu entre personnes autorisées.



Le bougre PERSISTE

Ahlala, je sens que c'est encore reparti pour des millions de reportages, de previews, d'interviews en tout genre et de chasses à la photo d'écran... L'inévitable Peter Molyneux a lâché, lors du dernier ECTS, qu'il préparait déjà une suite à Black & White. Ils ne parlaient pas de Creature Isle, le gros add-on payant qui devrait sortir incessamment sous peu, mais d'une vraie suite, avec un « 2 » derrière. Des petites spirales au fond des yeux, il explique déjà à qui veut l'entendre que dans son prochain économiseur d'écran de luxe, les créatures seront mâles ou femelles, et qu'elles pourront se reproduire afin de donner naissance à un nouveau type de bestioles. Génial Peter. Mais tu ne préférais pas nous faire un vrai jeu cette fois-ci, comme tu savais encore en programmer du temps de Syndicate ? Non ? Vraiment pas ? Bon, tant pis.



Telex

Initialement prévu pour octobre 2001, le Ultima Underworld-like des développeurs lyonnais d'Arkane Studios, Arx Fatalis, est finalement repoussé au premier trimestre 2002.



RALLY CHAMPIONSHIP 2002

GENRE
Simulation de rallye

ÉDITEUR
Actualize

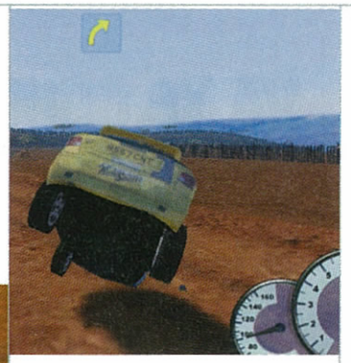
DÉVELOPPEUR
Warthog

SORTIE PRÉVUE
Automne 2001

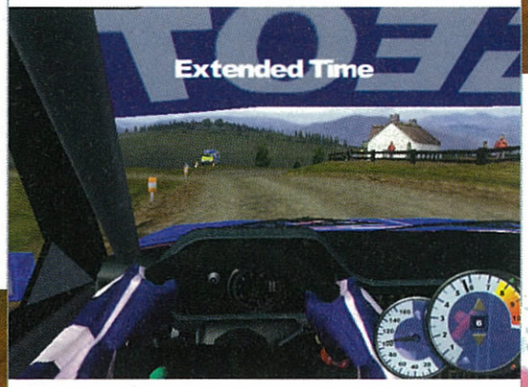
Personne n'aura oublié l'excellent Rally Championship 2000 de Magnetic Fields, qui en son temps avait marqué les esprits par la beauté et la longueur de ses tracés. Mais ne vous fiez pas aux apparences, car cette version 2002 n'est pas vraiment la suite de son père, puisque développée par Warthog. Ces derniers sont notamment connus pour avoir pondu Starlancer, ce qui je vous l'accorde n'a pas grand-chose à voir avec les simus de caisses. Toutefois, le dossier de presse nous promet un niveau de réalisme digne de son prédécesseur, afin de rassurer les inquiets quant à l'éventuelle perte d'identité du Rally Championship nouveau. Enfin, on verra ça au moment du test, comme on dit. En ce qui concerne les chiffres, on nous parle de vingt-huit voitures, allant de la Peugeot 206 WRC à la désormais célèbre Subaru Impreza. Les circuits seront au nombre de vingt-quatre en mode simulation, et de douze en mode arcade. Oui, vos doigts sont corrects, ça nous en fait trente-six au total. On retrouvera également les modes de jeu traditionnels que sont les championnats, challenge, arcade et multijoueur (quatre pilotes simultanément). Sinon, histoire d'innover quand même un peu, il semblerait que le copilote ne soit pas qu'une voix off sans âme, puisque ce dernier « influera sur vos performances ». Ne me demandez pas comment, la version preview dont nous disposons n'étant pas des plus stables, difficile de se faire une idée. Là encore, on en saura plus au moment du test. Question réalisation, on notera une déformation des véhicules particulièrement poussée, puisque vous pourrez perdre des roues (qu'il sera possible de changer en cours d'épreuve). Bon, il ne reste plus qu'à espérer que Warthog assure en nous programmant une simu digne du rejeton de Magnetic Fields. Croisons les gants.

Fishbone





Quand on vous parlait de gestion des dégâts...





Les vues internes s'annoncent soignées.



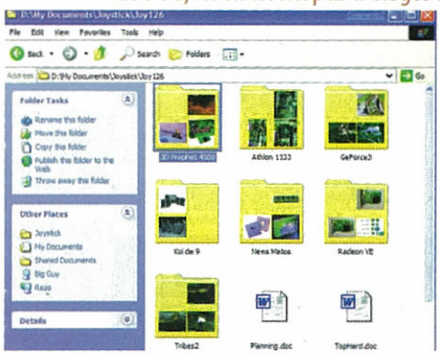


Virtual GaMe Gear

Juste quelques mots pour signaler Virtual Game Gear, un émulateur sur Pocket PC de cette console portable de Sega. Encore un émulateur ? Certes oui, mais l'originalité ici est qu'il a été créé en partenariat avec Sega qui voit dans le Pocket PC une seconde vie possible pour l'importante ludothèque Game Gear. www.synovial.com

Le Windows NOUVEAU est compilé

Ayé, Windows XP est terminé. Microsoft a annoncé que la version finale de son prochain système d'exploitation avait été compilée le vendredi 24 août. Le père Caféine, ainsi que la majorité des autres bêta-testeurs de l'OS, ne tarissent pas d'éloges sur ce Windows XP, qui réussit enfin à combiner les qualités des versions 98 SE et 2000. En fait, ça ressemble à ce que Windows aurait dû être dès le début, c'est-à-dire un OS rapide, fonctionnel, beau, véritablement multitâche, et surtout qui ne vous dégueule pas un écran bleu à la face toutes les deux heures (mouais, c'est ce qui se dit à chaque nouvelle version: ndrc).



La sortie de Windows XP est prévue pour le 25 octobre en magasin. Ce n'est peut-être pas la peine de se précipiter comme un dingue dessus (attendez plutôt que les constructeurs aient mis à jour leur drivers, y compris celui de votre obscure carte réseau « Made in Malaysia »), mais on y passera tous, c'est certain. Caféine devrait d'ailleurs vous reparler en détail de ce nouveau système d'exploitation dans un prochain numéro.

Telex

Je ne veux rien insinuer de spécial en vous l'annonçant, mais il est 7 heures du matin, je suis à la bourre, et je viens tout juste de remarquer que l'anagramme de Meg Ryan est « Germany ».

« VrOuM » fait la voiture volante

Développé par les Allemands de Similis, Beam Breakers sera un jeu de course-poursuite en milieu urbain. Oui, on en a vu pas mal défiler ces derniers temps (dont quelques jolis fours), mais l'originalité vient cette fois de la transposition du genre dans un univers de science-fiction. Et l'on reconnaîtra immédiatement les références à « Blade Runner » et au « 5e Elément » dans ce New York futuriste que le joueur traversera au volant de véhicules anti-gravités. www.similis.com





AQUANOX

GENRE
Shooter sous-marin

ÉDITEUR
Fishtank Interactive

DÉVELOPPEUR
Massive Development Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2001



En ce moment, je bouffe énormément de poissons panés. Et même qu'un jour, j'ai fait du voilier en Bretagne. Fort de cette expérience du grand large, j'étais donc tout désigné pour récupérer cette version preview de Aquanox, le nouveau jeu de shoot sous-marin des développeurs de Archimedean Dynasty.

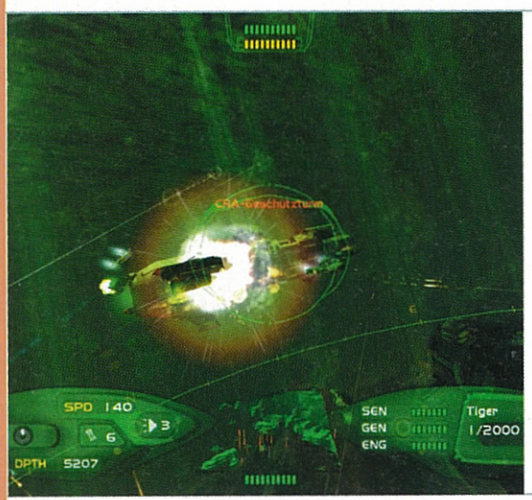
Si Aquanox a beaucoup fait parler de lui ces temps-ci, c'est parce que les gars de chez NVidia ont pris les développeurs sous leurs grandes ailes marketing protectrices. Aquanox a en effet été développé avec une cible particulière : les possesseurs de GeForce 3 désirant s'offrir un jeu qui fasse honneur à leur carte graphique. Le moteur 3D de ce shooter sous-marin affichera donc tous les effets graphiques aux noms barbares dont les ingénieurs de NVidia ont gavé leur dernier chipset : vertex shading, bump-mapping, truc-biduling et tout le reste. Sur le papier, on s'attend donc à une réalisation de tueur, mais j'avoue que la version de preview que nous avons reçue ne m'a pas totalement convaincu. Certes, c'est mignon, il y a des effets sympas comme les textures dynamiques du plancher océanique, les rayons du soleil qui passent à travers l'eau ou encore les explosions ; et les vaisseaux ennemis sur lesquels on balance les munitions sont très joliment modélisés. Mais à part ça, je n'ai pas trouvé les décors renversants, et la qualité graphique générale du jeu, même si elle est très largement au-dessus de la moyenne, est encore loin de celle d'une démo technologique. M'enfin bon, n'allez pas croire que le jeu est moche hein, c'est juste que pour un jeu mis en avant par NVidia, je m'attendais à un peu mieux au niveau 3D...

Question gameplay, Aquanox s'annonce comme un jeu de shoot pur jus. Si vous vous attendiez par exemple à un Crimson Skies ou un Tie Fighter sous l'eau, oubliez tout de suite, ça ressemblera plutôt à une sorte de Quake-like au milieu des poissons rouges. Les neuf vaisseaux disponibles se contrôleront façon First Person Shooter, c'est-à-dire avec la souris et le clavier. Bien évidemment, les développeurs nous parlent d'interaction avec des tonnes de NPC, de stratégie, tout ça, mais ne vous y trompez pas. D'après les trois missions disponibles sur la version preview fournie par Fishtank, ça sera avant tout du boum-boum à gogo, des combats en mode auto-fire avec des gros canons qui balanceront des rafales de projectiles colorés. En clair, le style du jeu me semble un peu bourrin, mais il y aura quand même des éléments plus subtils, comme ce sous-marin qu'on pourra piloter en mode silencieux afin d'approcher l'ennemi discrètement.

Ackboo



Les combats se dérouleront dans des cités aquatiques high-tech.



Les effets d'explosion s'annoncent vraiment très réussis, même s'ils sont complètement irréalistes sous l'eau.



Vous ne pouvez pas le voir sur une photo d'écran, mais le HUD est en fait en 3D, ce qui lui permet par exemple de bouger dans tous les sens lorsqu'on se mange une torpille.





Comanche de pioche

Oui, comme vous pouvez le voir dans le titre, Joystick a su conserver une longue tradition de jeux de mots pourris dès qu'on parle d'un jeu d'hélicoptère (« Élevé aux pales », « Quand est-ce Comanche ? », « Les aventures d'Elie Kopther », etc.). L'auteur de la plupart de ces jeux de mots n'est autre que Casque Noir (casque@joystick.fr) et vous pouvez lui écrire pour lui proposer de nouvelles idées, ou simplement pour lui parler, comme ça, parce qu'il se sent seul parfois. Où en étais-je ? Ah oui : Comanche 4 de Novalogic semble toujours utiliser une technologie Voxel, d'après les images, ou bien il a réussi à déguiser un moteur 3D propre sur lui en abominable élévation de Lightmap. Bon, ça a l'air tout mignon, et on reste dans les palettes de couleurs qui rendent les jeux de Novalogic si jolis à regarder. Pour l'instant, on n'en sait pas beaucoup plus que cela.

Telex

Le marché des PDA

Grosse surprise sur le marché des PDA. Sur le second trimestre 2001, 634 789 assistants personnels ont été vendus en Europe, soit une hausse de 26,4 % par rapport à l'année dernière. Ces ventes se partagent de la manière suivante :

Palm	*25,9 %*
Compac	*25,5 %*
Nokia	*10,6 % (avec le Communicator)*
Psion	*7 %*
Handspring	*6,8 %*
Sony	*3,1 %*

Yuri Galère



14 nouvelles missions, 30 nouvelles unités, un 3e camp inédit et quelques nouvelles options multijoueurs : Yuri's Revenge, premier add-on officiel pour Alerte Rouge 2, vient de sortir. Le scénario mérite tout de même qu'on s'y attarde un peu, puisqu'on y retrouvera Yuri, le bras droit télépathe du général soviétique Romanov défait dans la précédente campagne, tentant cette fois de prendre le contrôle du monde en tordant des petites cuillères en inox par le simple pouvoir de sa pensée.

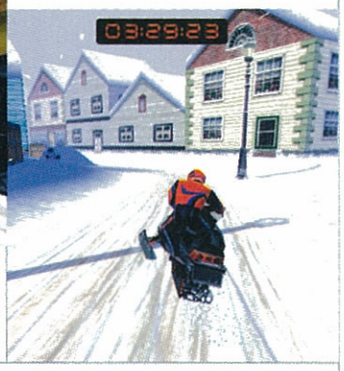








Voici une autre illustration graphique de ce qu'est une course de moto-neige.



SNOWCROSS

GENRE
Simu de moto neige

ÉDITEUR
Wanadoo

DÉVELOPPEUR
Wanadoo

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2001

Ch'uis tellment côntentt' d'ête lâ, avéc vous mes'zâmîs, que j'm'en va vous entret'nir d'un d'jeu d'moto nége. Si comme moé z'êtes friand de balades au grant'aîr, avec d'lâ nége jusqu'aux z'oreilles comme on aime çâ dans not'beau pays d'Québec qu'a pas d'allure ,z'allez êt aux z'anges. Passque c'qui vous propose, le bellâtre Snowcross, c'est d'enfourcher d'la bécân'à skîs et de faire la cours' dans les bois d'not'beau pays d'Québec. Câr chuis tellment contentt' d'vous dîre que l'caribou en cet'sézon, c'êst l'plus bêau d'zanimaux que vous pourrez'dmirez dans not' bêlle nâture qu'on a d'par ch'nous. Et pis tant qu'vous y serez, sur vot'diable d'motocycle des néges, vous pourrez faire d'la batifole acrobatique, en lâchant l'guidon pendant un saut pâ'exemple. Et pis, vous verrez, c'est pas si pire ici, on s'sent tellment bien dans not'beau pays où qu'on'a dés caribous, qu'après l'courses, et bah vous voudrez pu r'partir dans vot' pâys d'dingues où qu'y a pas d'nége et des chars partout. Bon, j'vous laisse, là faut qu'j'aille changer la ch'nille d'ma bestiolle mécanique, rapport à une m'vaise chûte mal négôciée suite à la collision avec un autre tcheum. Enfin, on va pas s'chicaner pour si peu, hein, tabernac ! Allez, on arrête là de jaser les tcheums, j'vous embrasse la mûqueuse, et j'vous donne rendez-vous en haut du mont'd'la Jêune Loutre, pour la pr'chaine coûrse de par ch'nous au Québec. Tabernac !

Fishbone





Voici à quoi ressemble une course de moto-neige.



Au Japon, quand on est professeur et qu'on n'a pas grand-chose à faire, on s'en prend à n'importe qui ou quoi, ou bien on tente des expériences scientifiques à deux balles. Ce tour-ci, c'est aux enfants qui jouent aux jeux vidéo de se faire coller des électrodes sur le crâne. Le but était de différencier les zones cervicales en fonctionnement lors d'activités saines d'apprentissage (la cérémonie du thé ou de l'arithmétique, le seppuku) de trucs a priori beaucoup plus basiques comme... jouer aux jeux vidéo. Évidemment, les zones

Telex

Le nouveau venu dans Warcraft III : Reign of Chaos sera le nécromancien. Inutile de vous dire à quel point cette nouvelle nous a émoustillés. Tenez, on en a même fait un télex.

Oh, le konaka !

cervicales sollicitées n'étaient pas les mêmes du tout. Constatation immédiate : les jeux vidéo ne font pas réfléchir, les jeux vidéo n'apprennent rien, les jeux vidéo agitent juste des zones zarbi du bulbe où l'on doit sans doute trouver les épicentres de la violence ou de la gangrène gazeuse. Conclusion du chercheur : « Ces enfants feront de plus en plus de vilaines choses s'ils continuent à jouer aux jeux vidéo au lieu de lire à voix haute. » C'est justement cette dernière chose que le monsieur devrait éviter.



Counter-Strike, encore et toujours

Le projet avait démarré chez Rogue, puis il avait été repris par Valve suite à quelques problèmes, mais c'est désormais chez Gearbox Software (Opposing Force, Blue Shift) que le développement chaotique de Counter-Strike : Condition Zero devrait se terminer. Ce titre, qui ne sera pas un add-on à Half-Life mais bien un produit commercial complet, devrait permettre aux « High-Ping Bastards » - traduisez les joueurs avec une connexion internet pouilleuse - de goûter aux joies de ce fabuleux mod Half-Life. En effet, même s'il sera jouable en multijoueur et compatible avec les versions actuelles de Counter-Strike grâce à un prochain patch, CS : CZ sera avant tout orienté jeu solo. Des bots à l'Intelligence Artificielle perfectionnée remplaceront les joueurs humains, il y aura de nouvelles maps mieux étudiées, de nouveaux scénarios de jeu, quelques nouveaux flingues et de nouveaux modèles de persos. Gearbox nous annonce aussi qu'il sera possible, via un système de communication intégré, de donner des ordres aux coéquipiers dirigés par l'ordinateur, et qu'on pourra même augmenter certaines de leurs caractéristiques après chaque mission réussie de la campagne solo. Enfin, quelques ravalements techniques sont à prévoir sur le moteur 3D, qui commence à se faire bien vieux. Pour la date de sortie, n'attendez rien avant la fin 2001.



Des PHOTOS de la chose





C'est un jeu relativement attendu par les nombreux fans de John Carpenter, voici donc les premières photos d'écran de la conversion en jeu vidéo de « The Thing » que vient de dévoiler l'éditeur Konami. Le tas de raviolis que vous voyez, ça doit être un des streums du jeu. Ouais, faudra pas finir son jambon-purée devant l'écran... L'aventure commencera là où s'est arrêté le film, se déroulera toujours dans une base isolée de l'Antarctique, et quelque chose me dit qu'un lance-flammes sera parfois utile pour progresser dans les niveaux. Notez que le jeu sera développé par Computer Artworks, des gars plutôt doués pour modéliser des trucs au design bio-gerbant comme ils nous l'ont déjà prouvé sur Evolva.

PlayStation 2 PC

Action Infiltration Full 3D.

Z™

NOVEMBRE 2001



http://zorro.cryogame.com

In Utero cryo

© 2001 Cryo / Zorro Productions, Inc. ZORRO tm. Developed by In Utero. All Rights Reserved.

Oops, I did it again

Petit à petit, mes rêves pervers de voir un jour la jeune chanteuse Alizée se trémousser en 3D temps réel dans un jeu de shoot à la 1re personne commencent à se concrétiser. Une nouvelle étape vient d'être franchie dans cette direction, avec l'annonce d'un partenariat exclusif entre l'éditeur THQ et Britney Spears, cette jeune nymphette ricaine qu'on a récemment vue s'exhiber dans des tenues à faire rougir de honte une prostituée de la rue Saint-Denis. Cela devrait nous donner des jeux sur PlayStation 2, Game Boy Advance et, joie suprême, sur PC. Imaginez l'état du chef de projet à qui l'on vient de confier la création d'un gameplay pour ce titre. Je crois que si c'était moi, je serais l'homme le plus heureux du monde.



Rubrique emploi



On s'imaginait bien que Dave Georgeson, le designer principal de Tribes 2, n'allait pas pointer très longtemps au chomedu après la fermeture express de Dynamix, lors de la dernière restructuration de Sierra. Il vient tout juste de se faire embaucher par Verant Interactive pour bosser sur, devinez quoi, Planetside. C'est assez logique, puisque Planetside devrait en fait ressembler à une sorte de Tribes 2 en plus ambitieux, avec un univers persistant et des milliers de joueurs simultanément. Dave Georgeson aura six mois pour imprimer sa patte au jeu, la sortie du titre étant prévue par Ubi Soft pour le premier trimestre 2002.

Un cinquième de l'humanité

Le Ministère de l'Information chinois a recensé 692 490 sites web, chinois eux aussi. C'est vrai que ça fait déjà beaucoup, plus que la semaine dernière, et encore bien plus qu'il y a un mois. Démographiquement, les Chinois représentent 1/5e de la population mondiale et, apparemment, ils comptent bien lancer une offensive majeure sur le Net. 75 % de ces sites appartiennent à des entreprises et, bizarrement, on ne trouve que très peu de sites de cul, de sites antigouvernementaux, ou de sites de photos de Fernandel.

Une sortie entourée de mystère





Arcanum est sorti le mois dernier. Enfin, à Taïwan. Attention, ce n'était pas dans les petits sachets plastique marqués du gros signe « Attention jeu à 5 balles », mais dans une sorte de boîte officielle qui se faisait passer pour la vraie. Sierra avait déjà eu droit à la même mésaventure et aux mêmes contrefaçons sur la série des Caesar. Bref, ça leur apprendra à être en retard (remarque mesquine du joueur impatient, ndrc). Un patch devrait bientôt corriger quelques bugs mineurs et rajouter une ou deux fonctionnalités, par exemple cacher l'interface d'une simple touche.

SiD MeiEr bouge à pas de géant

Chez Sid Meier, on bouge si lentement que, vu de l'extérieur, Firaxis semble totalement immobile. Oh, que voilà une assertion gratuite. La preuve : la première bêta de Civilization III vient de voir le jour, ce qui signifie d'après Avault que toutes les spécifications du jeu ont été implémentées et sont fonctionnelles. Reste à savoir si le génie de ce vrai game designer, pas poseur pour un sou (ça change), aura perduré à travers les siècles. Alpha Centauri, son dernier titre, n'avait connu qu'un succès mitigé, pour la bonne raison qu'au même moment ou quasiment, le premier Call To Power (excellent au demeurant) voyait le jour chez Activision. Sortie prévue pour octobre 2001.



CoRRuption de fonctiONnaire

Les avocats du gouvernement américain viennent de confirmer qu'ils ne chercheraient plus à couper Microsoft en deux. Le procès anti-trust va continuer, Billou se fera sûrement un peu taper sur les doigts et il aura peut-être même un gage (les experts parlent de trois fois le tour du campus Microsoft à cloche-pied en calebute sous la pluie), mais il doit être plutôt jouasse d'échapper définitivement à la hache du bourreau. Et qu'on ne me dise pas que cette décision de l'administration Bush aurait un quelconque rapport avec les millions de dollars que le Parti Républicain a reçu de Microsoft lors de la dernière élection présidentielle ricaine.

JEaN tUbe

Après l'âge minimal de 17 ans révolus (comme on vous l'a appris dans les news réseau du mois), il faudra maintenant donner son vrai nom de famille pour pouvoir s'inscrire aux tournois de jeux du CPL. Les officiels déclarent que cette décision a été prise pour commencer à pouvoir starifier des joueurs avec leurs vrais patronymes, et pas uniquement au travers de pseudonymes de tanches genre DaRk AnGel [3EL]. Bien sûr, tollé des participants qui ont protesté contre cette nouvelle demande. Quels vilains ingrats ! Voilà mon conseil : que l'organisation du CPL accepte la double dénomination et qu'elle libelle ses chèques à l'ordre des pseudonymes bidons des gagnants, histoire de donner des millions sans vraiment les perdre.

Macintosh : enfin des jeux

Il y a tellement de jeux Macintosh en préparation ou en sortie que je vais vous les énumérer très rapidement pour ne pas perdre trop de temps… mmmfaction, mmmmpayne, mmmmcrifice, mmmgate 2, zzzsquadron… mmmmmetic 2, mmmiants… ùùùùindale… Oh zut, et dire que j'ai plus le temps de vous parler du planning pour 2002. Et voilà : maintenant, ne venez plus nous accuser de ne plus traiter l'actualité mmmintosh comme elle le mérite. Cette erreur est désormais réparée.

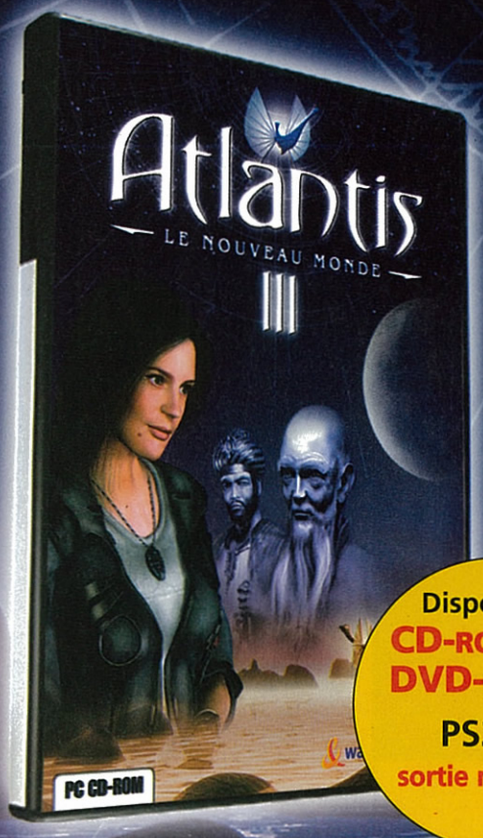


Telex

Logitech a récupéré la licence MOMO pour ses prochains volants à retour de force. Ne riez pas, MOMO est en fait l'équipementier qui fournit les volants des voitures Ferrari et de nombreuses Formule1.

" Une nouvelle quête au cœur de cette fantastique légende "

Atlantis
LE NOUVEAU MONDE
III



- Réalisation cinématographique.
- Graphismes et environnement ultra-réalistes.
- Nombreuses énigmes à la difficulté croissante.
- Nouveaux lieux merveilleux à découvrir.
- Bande-son de *David Rhodes*.

Avec la participation de **Chiara Mastroianni** *dans le rôle de l'héroïne.*



Disponible :
CD-ROM PC &
DVD-ROM PC
PS2™ :
sortie novembre

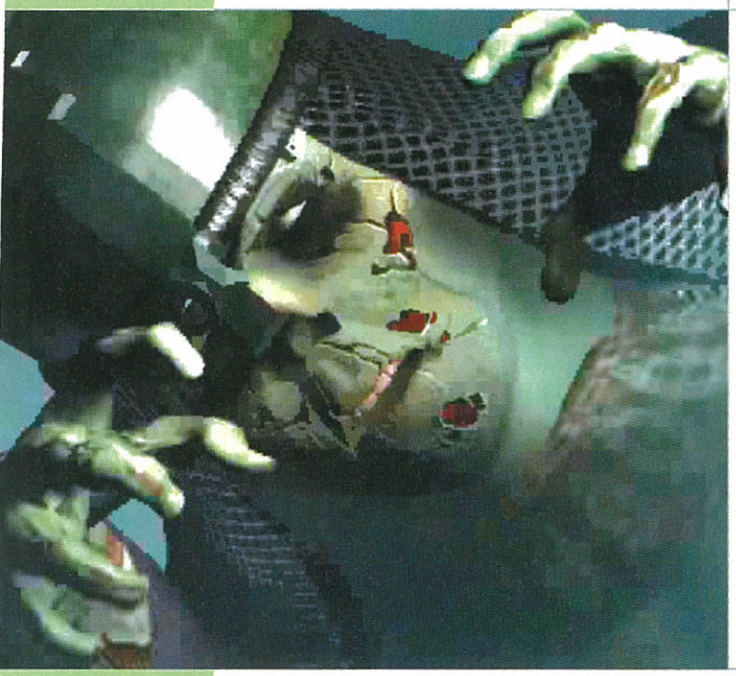
www.cryo.fr

cryo

NRJ HIT MUSIC only 1 · UCPa

INFOS • MAKING-OF • GOODIES
http://atlantis.cryogame.com

© 2001 CRYO. Tous droits réservés.



POOL OF RADIANCE
RUINS OF MYTH DRANNOR

GENRE
Jeu de Rôle

ÉDITEUR
SSI

DÉVELOPPEUR
Stormfront Studio

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2001

Le premier Pool of Radiance, sorti en 1988, vous plaçait dans un jeu de rôle respectant les règles de Donjons & Dragons. À cette époque-là, votre équipe d'aventuriers se colletait avec une horde de monstres issue d'un portail dimensionnel.
Grâce à votre courage, vous réussissiez à le clore, pour un certain temps en tout cas. En 2001, celui-ci se fissure et New Phlan connaît à nouveau la dévastation. Elminster, le mage qui veille sur la région, a déjà envoyé un groupe de héros pour fermer une bonne fois pour toutes cette « Pool of Radiance ». Mais malgré leur qualité, ceux-ci disparaissent dans les limbes sans mener à bien leur mission. Vous voici donc, vous et vos trois autres compagnons, désignés pour faire face au danger qui se profile.





Les combats se feront par tour avec une partie action et une partie mouvement. La durée sera adaptable.



Le graphisme nous promet moult merveilles, avec des effets 3D pour les sorts.

L'aventure débutera donc avec quatre aventuriers que vous pourrez configurer comme dans tout bon jeu de rôle. Deux autres devront se joindre plus tard à votre équipe. Ce volet obéira à la troisième édition des règles de Donjons & Dragons. De nouvelles races, comme les demi-orcs, seront disponibles. Si cette troisième édition ouvre de nombreuses perspectives, il n'en est pas moins certain que son respect à la lettre semble beaucoup plus restrictif que l'adaptation qu'a fait Baldur's Gate de la seconde édition. Ajoutez à cela une interface qui apparaît assez complexe et peu intuitive, et déjà ce RPG se montre beaucoup moins attrayant que les derniers venus. Mais ne vendons pas la peau de l'ours avant de l'avoir tuée car cette complexité paraît tout à fait capable de nous cacher une grande richesse.

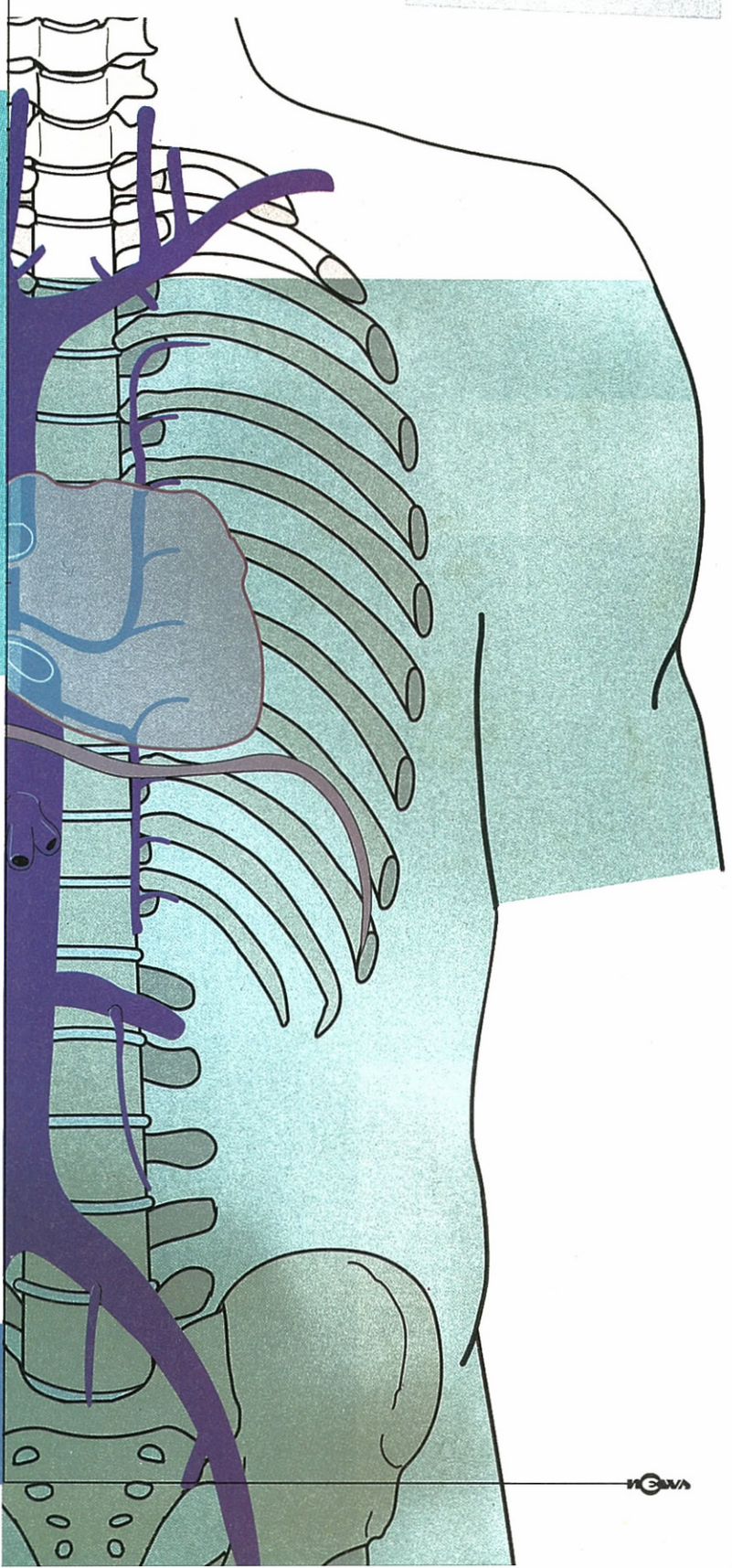
Kika





Si dans Baldur's Gate, on pouvait roupiller n'importe où, ici seuls certains endroits sont aptes à accueillir votre campement.

Le corps humain est constitué de 70 % d'eau



Et pourtant, l'idée y était

Loki Entertainment Software (un développeur polynésien, d'après son nom) avait pourtant un avenir brillant devant lui : porter des jeux PC sous l'extraordinaire OS ouvert qu'est Linux. Malgré cela, cette société serait en passe de clamser, selon la rumeur d'après laquelle ces passionnés de l'open source devraient plus de 3 millions de francs à des boîtes comme Activision ou Prolix. Et voilà, encore une start up qui se casse la gueule, malgré le fait qu'elle fut montée et basée sur l'idée très audacieuse consistant à vendre des jeux payants sur un OS gratuit.

Drivers explosifs

Avis aux possesseurs de cartes graphiques à base de chipset NVidia : les nouveaux drivers officiels 21.81 viennent de sortir, ils s'appellent désormais Detonator XP et, moyennant quelques minutes de téléchargement, ils boosteront les performances de votre GeForce de manière impressionnante. NVidia annonce 30 à 50 % de gain sous Direct3D et OpenGL. Leurs benchmarks ont l'air d' être faits sur l'ordinateur du responsable marketing, parce que ces chiffres sont tout de même exagérés, mais d'après les premiers tests effectués dans la vraie vie réelle, c'est quand même 15 à 30 % de fluidité en plus sur les jeux. Ce résultat étonnant s'explique : les Detonators XP ont été totalement réécrits par rapport aux précédentes versions, afin d'y inclure les toutes dernières optimisations.
Bref, un téléchargement indispensable pour les joueurs.



http://www.joystick.fr/actus/fiche_actu.php3?ID=118&page=6

Cyber Buissonier

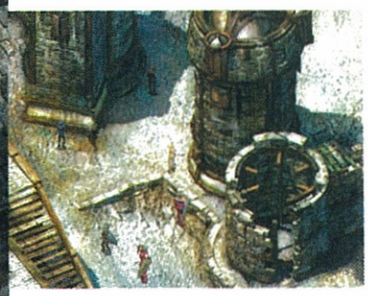
L'an prochain au Maryland, l'un des États américains les plus méconnus malgré de grands monuments comme euh... bref, l'an prochain, les enseignants du coin ont bon espoir de monter une école online dont le programme toucherait 10 des 24 comtés de l'État. On y accueillerait 350 étudiants qui devraient pouvoir s'inscrire à des cyber-classes en sciences, en mathématiques, en littérature ou macroéconomie. Grosso modo, le Maryland dépensera entre 1 000 et 3 500 francs par étudiant, contre un peu plus de 50 000 francs pour un élève présent dans une structure normale. L'expérience n'est pas nouvelle puisque d'ores et déjà, dans 36 États, des étudiants peuvent bosser sérieusement (ou ne rien branler, mais pour moins cher pour le contribuable) sans avoir besoin de fréquenter une meute de cons dans les structures scolaires et enfin finir seuls et sans nana devant leur ordinateur, ce que précisent les détracteurs du programme qui ont tout de prophètes.

Telex

Quelques jours après sa sortie en magasin, Max Payne a eu l'arrogance de déloger Lord of Destruction, l'add-on de Diablo 2, de sa position de numéro 1 des ventes aux États-Unis. Ce dernier s'est vite vengé en reprenant son trône la semaine suivante.



Les sorts sont toujours accompagnés d'effets pyrotechniques éblouissants.





>Genre : Rôle
>Éditeur : Interplay
>Développeur : Black Isle
>Sortie : Là, maintenant, tout de suite

IceWindDale : Hearth of Winter Trials of the Luremaster

À force d'accumuler les casseroles, il fallait bien que ça s'arrange pour Icewind Dale. Certes, le jeu n'était pas brillant. Certes, son add-on, Heart of Winter, l'était encore moins et cela, malgré un effort remarqué et remarquable sur sa qualité graphique. Mais force est de reconnaître que les développeurs de Black Isle font preuve de bonne volonté. Depuis le 13 juillet dernier, sur notre magnifique site www.joystick.fr, on peut télécharger gratuitement l'add-on de l'add-on d'Icewind Dale (rubrique downloads, section patches). Il s'appelle Trials of the Luremaster. Il est gros comme 75 mégabits, mais nécessite quand même 100 mégabits de libres sur la bécane pour s'exprimer (loi du swap et du Windows temp oblige).

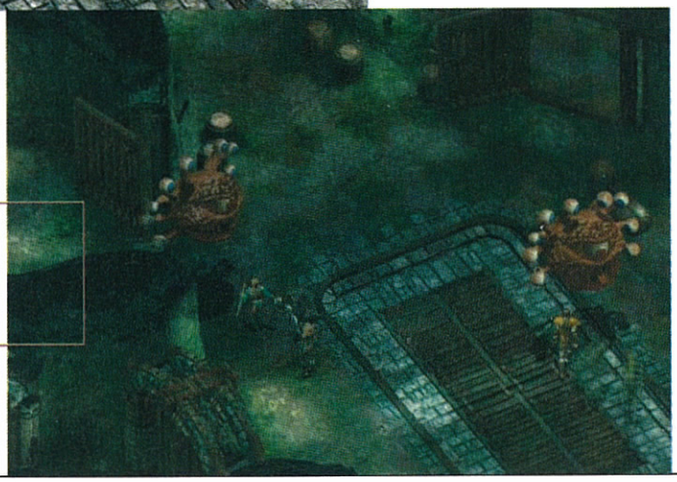
Techniquement, ce « petit » add-on permettra de profiter un peu plus de Hearth of Winter, tout en exploitant la finesse graphique de ce dernier, les quelques trouvailles du type nouvelles créatures et les nouvelles armes de Baldur's gate 2.

Ainsi, il ne sera pas rare de se retrouver confronté à un bon beholder des familles, voire une wyvern, ou un dragon en mal d'amour. Évidemment, le côté grosbill de Icewind Dale sera omniprésent, mais bon, à ce stade, on était prévenu, puisque le jeu est très ouvertement ouvert à tous possesseurs de personnages allant du niveau 11 au niveau 18. Trials of the Luremaster rajoute à Hearth of Winter deux nouvelles zones d'exploration, une vingtaine de nouveaux objets magiques, et pas mal de quêtes secondaires inédites. De plus, il sera possible de télécharger de nouveaux objets ou quêtes sur le site officiel de Icewind Dale (http://feedback.blackisle.com/).

En substance, cet add-on gratuit nous permet enfin de transformer Heath of Winter, l'add-on payant, en quelque chose de convenable. Évidemment, Trials of the Luremaster réclame que Icewind Dale et Hearth of Winter soient déjà installés sur la bécane.

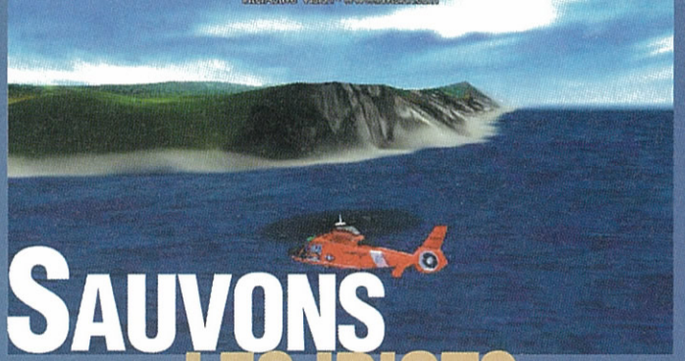


Graphiquement, Trials of the Luremaster est aussi fin que ce qui existe dans Baldur's Gate 2, et aussi beau que ce qui a été fait dans Hearth of Winter.



Quelques beholders, transfuges de Baldur's Gate 2, font une apparition.

Pete Boule



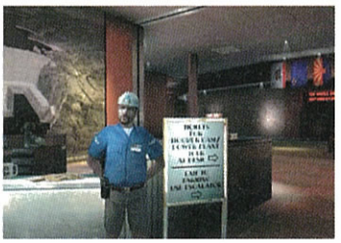
SAUVONS LES IDIOTS

C'est avec une émotion à peine retenue que je vous annonce la sortie prochaine de Search and Rescue 3, suite de l'excellent volet qui l'a précédé. Ce qui est rigolo, c'est que sa distribution est tellement confidentielle que le simple fait de vouloir l'acheter peut entraîner le joueur potentiel dans une sorte de course sans fin à travers toutes les Fnac et les Score Games de l'univers (je vous conseille celui de Versailles, même si, quand j'y rentre, les vigiles en rouge me matent pour voir si je vais pas leur piquer une boîte vide à 69 francs). Sinon, pour résumer, l'histoire du jeu, c'est toujours celle du pilote d'hélico qui va aller chercher ce bon con d'alpiniste qui a grimpé plus haut que sa cervelle lui permettait, de récupérer des gosses qui ont voulu imiter Alain Bombard en s'éloignant des côtes. Ah oui, on nous promet aussi plein de phases de pilotage et un tout nouveau moteur 3D dernier cri. Il sera vendu pour l'équivalent de 100 francs aux États-Unis. Espérons qu'on s'alignera là-dessus.

HILLARY CLINTON, chez vous maintenant

Que tous les grands timides ou/et auteurs de mods solo ou de campagnes (comme Operation Flashpoint) qui ont peur de se ridiculiser en s'enregistrant (tout en prononçant des phrases en anglais avec un accent à la Depardieu) se rassurent. Sur le site du **www.naturalvoices.att.com/demos/index.html**, la démo technologique d'AT&T de son dernier soft de synthèse vocale est tout simplement bluffante : on peut faire dire ce qu'on veut à un gus qui a la voix solennelle du président des États-Unis ou à une fille qui s'exprime comme Hillary Clinton. Ces fichiers texte vous seront envoyés et lancés par le soft qui supporte les fichiers .wav sur votre bécane. Anticipant le succès immédiat de cette page, elle est limitée à 40 accès par jour par nom de domaine et à 30 mots maximum par phrase. Filez donc des copies de vos revendications politiques à vos potes si vous prévoyez d'écrire de longs discours anonymes.

DUKE NUKEM For Never



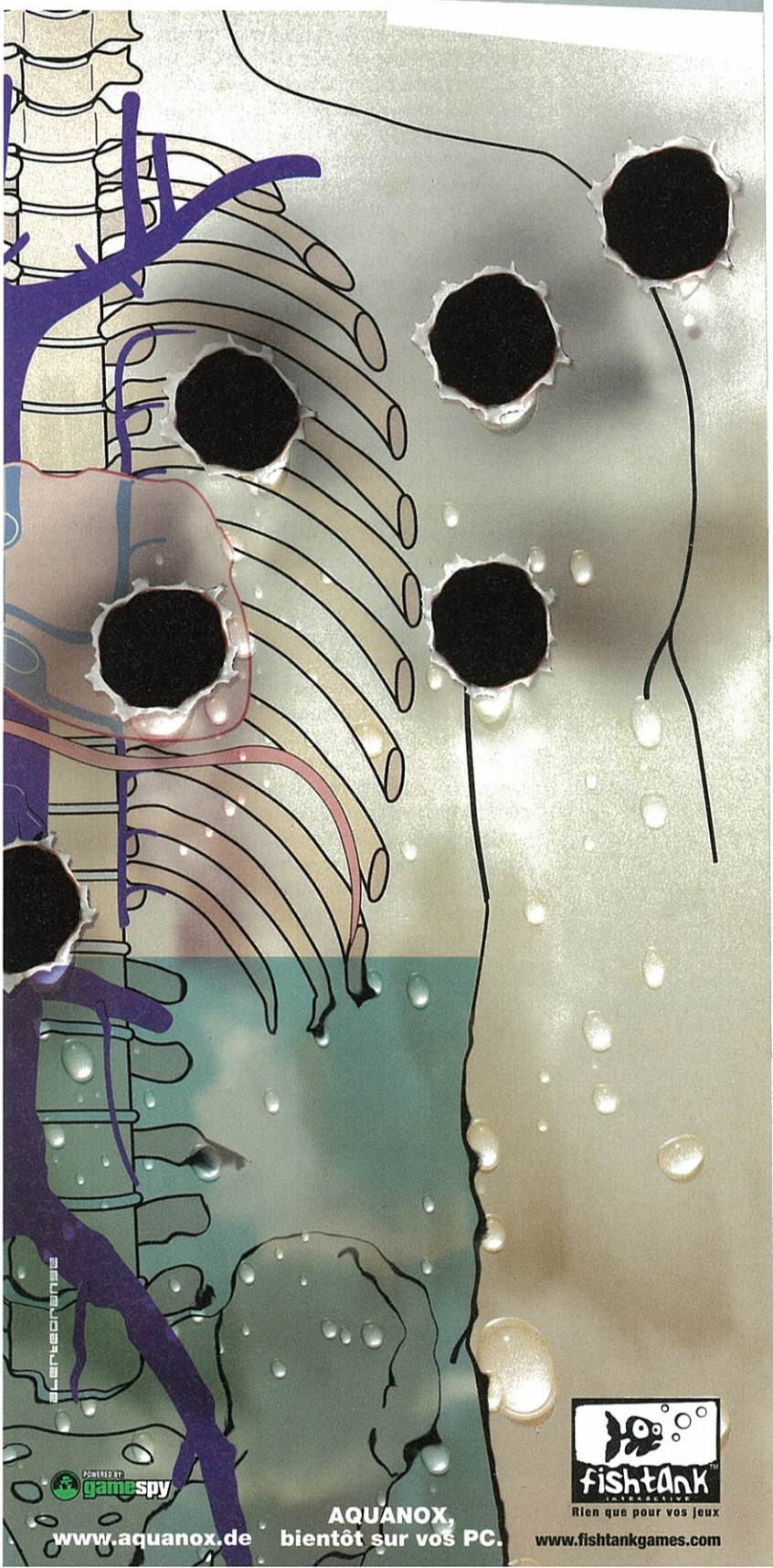
Il me semble qu'il y a quelques mois, nous vous annoncions que Duke Nukem Forever pourrait sortir en 2001. Bon, effacez tout, ça ne sera finalement pas avant 2002 selon son éditeur, Take Two Interactive. Et encore, nous n'avons pas de précisions sur le mois, ce qui n'est pas bon signe. D'après une rumeur que j'ai entendue dans les toilettes pour hommes d'une aire de repos sur l'A15, ça bosserait quand même pas mal chez 3D Realms. Les versions de développement du jeu tiendraient actuellement sur deux CD bourrés de textures en haute résolution et d'animations 3D. Ça laisse penser que l'équipe de développement ne resterait pas toute la journée écroulée dans un canapé à mater MTV en bouffant des Doritos. M'enfin, trois ans pour pondre un jeu de shoot à la 1re personne, surtout lorsqu'on a acheté un moteur 3D prêt à l'emploi, ça commence à faire beaucoup.



Telex

Silent Hunter 2 est repoussé au 30 octobre. Son copain Destroyer Command, avec qui il sera compatible pour les parties multijoueurs, est lui renvoyé à la mi-décembre.

...et d'un peu de plomb



TENNIS MASTER SERIES

GENRE
Simulation de Tennis

ÉDITEUR
Microïds

DÉVELOPPEUR
Microïds Canada

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2001

Les bons jeux de tennis sur PC sont une denrée rare. Les bons jeux de tennis, tout court, d'ailleurs. Pour mémoire, il faut remonter à la série des Great Courts de Blue Byte (et autres Yannick Noah en short) pour citer un soft à raquettes digne de ce nom. Pendant ce temps, sur Dreamcast, nos potes consolistes s'éclatent avec Virtua Tennis.
Heureusement, Microïds est là. Avec Tennis Master Series, le PC a enfin droit à une simulation de tennis qui déménage. Après avoir empoigné un pad à l'ECTS pour disputer quelques échanges endiablés ; après avoir poussé des petits cris de joie devant la qualité et le plaisir qui se dégagent de ce Tennis Master Series ; après avoir ajouté un autre point-virgule, juste pour déconner, on se dit que le soft développé par Microïds Canada est sûrement l'un des meilleurs jeux de tennis actuel. Mais, hola ! ne nous emballons pas, la déontologie de la preview ne nous autorise pas de tels débordements.Comme son nom l'indique, TMS rassemble une bonne brochette de joueurs.





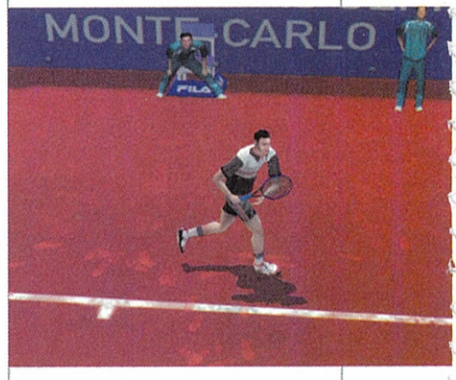
Matez l'effet stroboscopique sur la balle avant l'impact.

On pourra manipuler 72 clampins aux compétences particulières (puissance, force, dextérité, style de jeu, endurance...). Une fois que vous aurez jeté votre dévolu sur une belle tête de vainqueur, vous la ferez participer à 9 tournois officiels (les tennis master series, donc) avec pour objectif d'être sélectionné pour l'ultime finale à Sydney. Le plaisir que procure TMS provient à la fois de la réalisation impeccable et de l'orientation simulation. À la différence de Virtua Tennis, on n'a pas affaire à un simple jeu d'arcade. Certes la prise en main est instantanée, on s'amuse dès les premières secondes. Pourtant, hors de question de renvoyer la balle si on n'assure pas son placement. Si vous n'anticipez pas, ne comptez pas sur votre joueur pour se téléporter de l'autre bout du terrain pour rattraper un passing shot un peu appuyé. Qui a dit qu'un peu de challenge et de difficulté ne motivaient pas les joueurs ? Les contrôles sont classiques : 4 touches d'action (pad ou clavier) pour accéder aux coups de base (lift, à plat, coupé, lob). Mais avec l'habitude et un peu de doigté, ces 4 coups de base vous donneront en fait accès à 60 coups différents. De quoi être rassuré sur la durée de vie de TMS.
Comme je vous le disais plus haut, la réalisation fait plaisir à voir. Or c'est pas avec une animation à moitié fluide qu'on risque d'obtenir une bonne simulation de sport. Pas de souci ici, puisque c'est à la fois fluide et très beau. Les textures sont bien détaillées. Les mouvements des joueurs sont impressionnants. Avec près de 500 coups passés à la moulinette du mochione capture, on est pas surpris du résultat. Nos tennismen pourront même se livrer à quelques cascades et effectuer des plongeons spectaculaires sur des balles un peu vicieuses. Pour accentuer le côté spectaculaire des échanges, les développeurs ont ajouté des effets stroboscopiques lors des frappes. Dans ces moments-là, la balle semble se dédoubler. Dur à expliquer comme ça, mais je peux vous certifier que ça le fait bien. Le moteur 3D se débrouillait comme un chef lors de notre prise en main à l'ECTS. Reste à voir s'il se comportera aussi bien sur une machine plus humble que les bombes de course du salon. Reste aussi à vérifier la qualité de l'intelligence artificielle des joueurs contrôlés par l'ordinateur. Mais en toute logique, Tennis Master Series de Microïds s'annonce comme un petit chef-d'œuvre. Si vous appréciez la simulation de tennis sur PC, ne manquez pas le test le mois prochain.

lansolo







Jolies, les empreintes des semelles dans la terre battue.

Le monde à l'envers

Après les folies boulimiques de Vivendi, d'Ubi Soft et d'Infogrames, qui se sont payé quelques-unes des plus prestigieuses compagnies ricaines ces dernières années (Sierra, Red Storm, Hasbro, Atari...), c'est maintenant Titus qui, quelques mois après s'être offert Virgin Interactive, vient de gober Interplay. L'éditeur français détient désormais 51 % de l'américain et a fait le grand ménage parmi les pontes de la boîte. Il met la main sur un catalogue bien rempli comprenant notamment Giants, Sacrifice et des franchises comme Baldur's Gate, Fallout (dont le troisième épisode serait en cours de développement) ou Descent. Comme quoi, ça rapporte de sortir « Kao le Kangourou » et « Xena, Princesse Guerrière ».

Le mOngolo du triMestre



En Russie, il y a des gens comme les autres. Et comme dans nos propres familles, quand on joue un peu trop (genre 35 heures de suite) à Doom et que nos parents viennent nous dire de « nous coucher » ou « qu'il y en a marre qu'on passe tout notre temps devant un écran », eh bien on prend une barre de fer et on leur fracasse le crâne avec. Hein ??!!! Attendez, non l'analogie s'arrête-là : moi, j'allais plutôt dans ma chambre en fermant ma gueule, jouer à la Game Boy. Donc, le dingue de service de 17 ans, ne sachant plus à quoi jouer chez lui, a fait les poches de ses parents morts et a passé toute la semaine suivante dans sa nouvelle maison : la salle de jeu d'arcade de l'angle de sa rue. Puis, il a été dirigé dans son annexe, le goulag pour dingues du coin, où il doit faire joujou en construisant des pièces de Tetris en bois.

Tout nus et TOUT HUILÉS

Nous sommes en l'an 50 après Jésus-Christ, nous nous ennuyons dans notre cellule humide en attendant que les geôliers nous jettent une gamelle pleine de pain imbibé d'urine de chien, et bizarrement, on aime ça. Dix heures passent, et la porte s'ouvre enfin. On se fait traîner dehors, cul nu, sur un sol plein de graviers, puis on se fait aveugler par la lumière du jour. Soudain, sans trop comprendre, c'est l'accident : un lion se jette sur nous et on crève. À ce moment précis, dans la vraie vie, votre banque vient de recevoir une demande de prélèvement de Gladius Online, les auteurs d'un MMOPRG inspiré de la vie des gladiateurs. Un jeu concocté par des Anglais que ce genre de vie excite depuis cette tragique loi leur interdisant d'envoyer en mer des galères avec des gens torse-nu dedans.

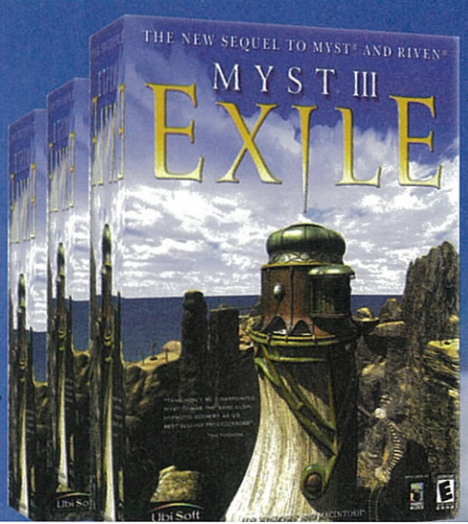


GUENONS, SINGES ET GORILLES

Haaaa, « La Planète des Singes »... Je suis tellement fan de la série que j'ai l'impression de m'y trouver tous les jours. Pendant des années, j'ai tenté d'imaginer mes amis habillés en chimpanzés et en guenons ; dans les années 80, j'étais même victime d'hallucinations en croyant réellement voir le docteur Zira passer à la télé tous les deux jours. Après une longue période en hosto, j'ai toujours eu ce rêve de voir la série des films adaptée en jeu vidéo. Je viens d'apprendre que ce rêve deviendra enfin réalité grâce à Ubi Soft qui vient de racheter les droits des films et qui compte le faire développer en France par Visiware (auteur du bien pourri Prost Grand Prix).

Eh bien soit !

SWAT 3 sort en édition « Jeu de l'année ». Bon, déjà, je ne me souviens plus lui avoir décerné ce titre pompeux, mais il est vrai que j'ai toujours apprécié les fantastiques décors et ambiances de ce titre qui surclassaient ceux de Rogue Spear, même si le gameplay de ce dernier enfonce (au sens non littéral) nos amis les SWATS. Au menu de cette édition spéciale tenant sur deux CD, de nouvelles missions, un jeu à dix joueurs, un logiciel d'instruction pour les abrutis qui voudraient vraiment devenir des SWATS (en France, l'équivalent de ce diplôme est celui d'« Aptitude au Vigilat Principal de Grande Surface ») avec plein de vidéos où l'on voit tous ces braves encagoulés se rouler dans la poussière, dégommer des mannequins en plâtre, pour finir par répondre à un examen rempli de questions pièges : « Une petite fille brandit une sucette vers vous : je tire ou pas ? ». Bref, que du crédible et du véridique.



30 JEUX MYST® III : EXILE À GAGNER !!!

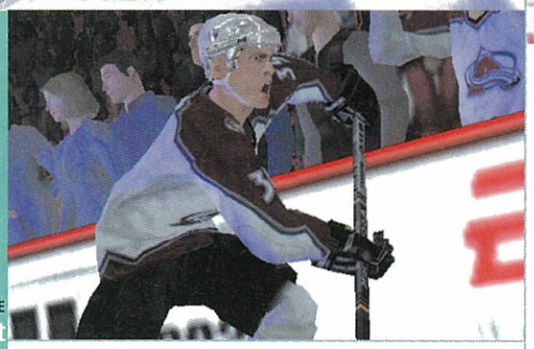
au 08 36 68 46 32*

du 15/09 au 13/11/2001,
un jeu Myst III : Exile, à gagner tous les 2 jours.

© 2001 Ubi Soft Entertainment S.A. Some elements © 2001 Presto Studios, Inc. All rights reserved. Myst is a registered trademark of Cyan, Inc. used under license to Ubi Soft Entertainment.
Règlement déposé chez Maître Krief, huissier de justice à Clichy, disponible sur simple demande écrite à UBI SOFT, Concours Myst III : Exile, Service Consommateurs, 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois CEDEX. Concours valable du 15/09/01 au 13/11/01.

WINDOWS CD-ROM PC · MacOS · PRESTO STUDIOS · Ubi Soft





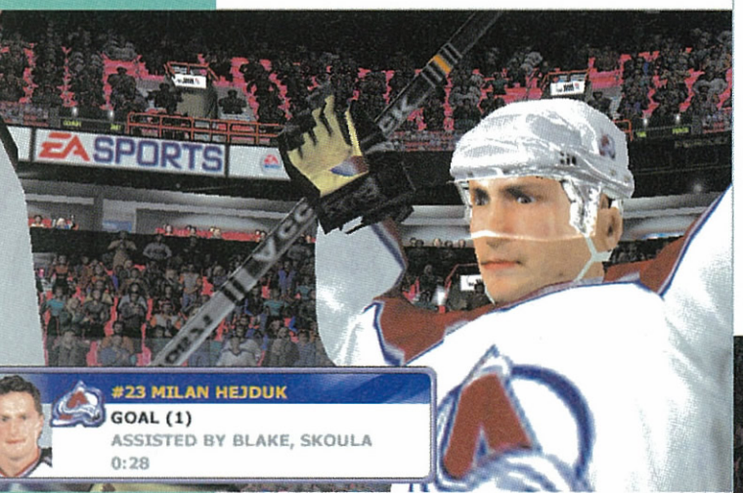
GENRE
Sport

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
EA Sports

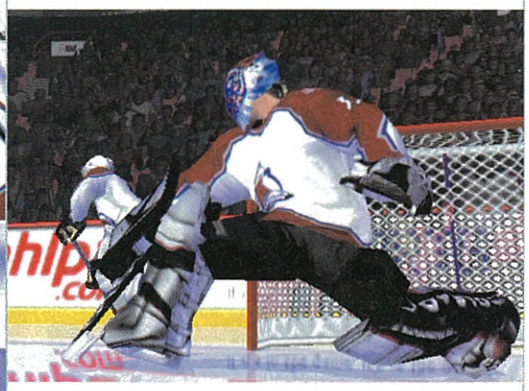
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2001

NHL 2002



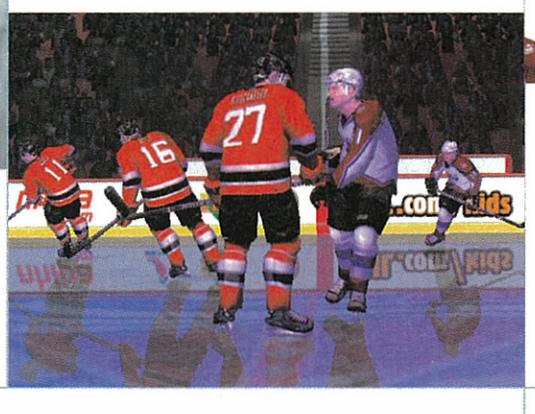
Les expressions des joueurs, toujours plus précises.

Qu'on aime ou pas ce sport, on ne peut pas nier qu'EA Sports sait y faire, question modélisation.



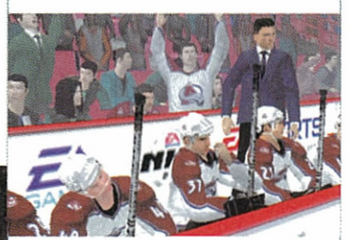
Pas la peine de feindre la surprise, les NHL, FIFA et consorts, on y a droit tous les ans à la rentrée. Bah ouais, les grosses licences, EA Sports les achète pour des années, alors faut bien les rentabiliser.
En revanche, quand il s'agit de supporter des disciplines un peu moins populaires, mais à l'origine de titres d'exception, là, apparemment, la motivation des directeurs financiers se fait désirer. Je pense bien évidemment à Superbike 2002 qui n'a, semble-t-il, aucune chance d'exister, vu l'absence totale d'infos le concernant. Enfin, que voulez-vous, on appelle ça la loi du marché... Mais bref, revenons au hockey, parce que bon, hein, en attendant un monde meilleur où l'argent ne sert à rien, faut bien gagner sa croûte. Voici donc en gros les caractéristiques de cette nouvelle mouture : nouveaux angles de vue (pour le un contre un), nouvelles animations, création d'un joueur perso (avec personnalisation de l'apparence physique), indicateur d'émotion (l'équipe réagit en fonction des encouragements ou des huées du public), six modes de jeu, et enfin une trentaine d'équipes de la NHL et une vingtaine internationales.
Enfin, gadget marrant, il sera possible d'insérer ses propres musiques dans le jeu, qu'elles soient au format Wav ou MP3. Sinon, pour le reste, bah c'est du hockey, avec ses actions spectaculaires, ses combats, ses blessures, ses fautes, et ses airs d'orgue miteux entre deux actions. Voilàààà.

Fishbone



Le hockey sans baston, c'est comme Bush avec un cerveau, ça colle pas.





W.A.T.E.R. AUX CHIOTTES

Ils sont comme ça, les gars d'Arithmetic Studios. Ils ont décidé le black-out total sur le tout juste annoncé W.A.T.E.R., leur nouveau jeu d'action/stratégie qui bénéficiera de la prochaine version du moteur 3D de Epic, celle qui sera notamment utilisée sur Unreal Warfare. Jusqu'en 2004, date de sortie estimée du jeu, ils ne piperont mot. Rien ne filtrera sur le gameplay, sur la réalisation, pas une seule photo d'écran ne nous sera montrée, non, rien de rien. Vous voulez des détails sur le scénario ?
Bah, « Go fuck yourself », comme ils disent là-bas. Tiens, je me demande comment ils réagiraient si tous les journalistes de la planète organisaient eux aussi un black-out total sur W.A.T.E.R., mais qui se prolongerait même après la sortie du jeu.



Mafia VS Malfrats

Les hackers modernes, qui rentrent enfin dans leur attribution de gredins à la petite semaine, s'attaquent de plus en plus régulièrement aux casinos virtuels. Dans quelques cas, d'après des experts, ils auraient même réussi à rafler de larges sommes d'argent aux firmes de jeu, qui seraient, d'après les autorités mondiales, à peine moins illégales que les casinos de Las Vegas lors des années 50. Mais quand même, on retrouve le bon con de hacker qui agit pour s'amuser et non pas dans un besoin pécuniaire. La semaine dernière, l'un d'entre eux a truqué le jeu de crap d'un site pour faire en sorte que les joueurs ne puissent pas perdre. Cela a causé, entre autres, un désastre financier pour la compagnie, qui a perdu 16 millions de francs en quelques heures. Citons un responsable de casino français : « Si on pouvait vraiment gagner sa vie en permanence dans ce genre de lieu, ils n'existeraient pas. » Mais pourquoi le Loto, lui, existe-t-il encore ?

L'âge de la baïonnette

Ça doit bosser comme à la mine chez les Ukrainiens de GSC Gameworld, puisque après avoir pondu, en l'espace de quelques mois, Codename Outbreak et Cossacks, ils nous annoncent la sortie prochaine d'un add-on pour ce dernier. Il s'appellera Cossacks : The Age of Enlightenment et nous fera revivre les batailles du XVIIIe siècle, lorsque des meutes de paysans européens enrôlés de force s'éventraient à la baïonnette sous les ordres de généraux incompétents, juste avant que Napoléon ne vienne remettre un peu d'ordre dans tout ça. Cet add-on sera résolument orienté multijoueur, en proposant notamment un système de classement mondial sur le Net, et un enregistreur de batailles qui permettra de revoir comme au magnétoscope les plus beaux massacres. Sortie prévue au quatrième trimestre 2001.



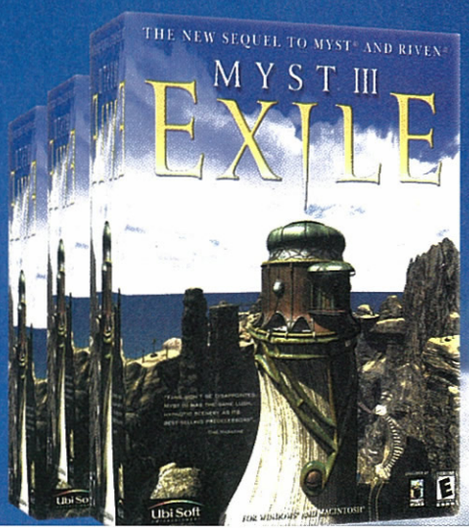
Telex

Stop !!! Arrêtez les rotatives pour insérer ce télex à tout prix !!! : il faut que vous sachiez qu'Infogrames va bientôt éditer Deer Hunter 5.

La Suède, l'autre pays du shoot 3D



New World Order vient enfin de trouver un éditeur. Ce sera Project Three Interactive, une boîte néerlandaise inconnue. Si vous aviez piscine lorsque nous avons évoqué ce titre pour la première fois, sachez que New World Order est jeu de shoot à la 1re personne actuellement en développement chez des Suédois, Termite Games. Apparemment, ils possèdent un moteur 3D plutôt costaud pour le faire tourner, celui qui avait en fait été développé à l'origine pour Decay, un shooter annulé depuis. Les gars de Termite ne sont pas de grosses pipelettes, mais d'après les quelques infos disponibles sur le jeu, on sait qu'il sera très orienté multijoueur par équipe et que les combats se dérouleront dans des environnements réalistes. En clair, ça devrait être un bon clone de Counter-Strike. La sortie du jeu est prévue pour mars 2002.



30 JEUX MYST® III : EXILE À GAGNER !!!

au 08 36 68 46 32*

du 15/09 au 13/11/2001,
un jeu Myst III : Exile, à gagner tous les 2 jours.

Entertainment S.A. Some elements © 2001 Presto Studios, Inc. All rights reserved. Myst is a registered tra
sed under license to Ubi Soft Entertainment.
déposé chez Maître Krief, huissier de justice à Clichy, disponible sur simple demande écrite à UBI SOFT, Concours Mysti
Service Consommateurs, 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois CEDEX. Concours valable du 15/09/01 au 23/11/01.

WINDOWS CD-ROM PC · Mac OS · PRESTO STUDIOS · Ubi Soft

*2.21 F/mn





MOTO RACER

GENRE
Simu de bécanes

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Delphine Software International

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2001

Et hop, les choses se précisent pour Moto Racer 3, puisque qu'enfin, oui, enfin, nous avons pu jouer à la bête. Bon, d'accord, pas longtemps, et dans les locaux de Delphine Software, mais c'est l'intention qui compte comme on dit. Alors tout d'abord, bien que le jeu sorte bien longtemps après la version PlayStation, l'équipe de Delphine insiste bien sur le fait qu'il ne s'agit pas d'un portage bête et méchant. Et on veut bien les croire, à la vue de ce qui est affiché sur l'écran géant servant à la présentation. Mais avant de nous embarquer dans des considérations trop poussées relevant généralement de l'ordre du test, refaisons le tour du propriétaire. Moto Racer 3, donc, se veut la simu de moto la plus complète qui soit sur PC. Attention, je dis bien complète, et non pas réaliste. Les choses sont ainsi clairement posées, il n'est en aucun cas question de concurrencer des jeux comme le très pointu Superbike 2001, car la cible n'est pas du tout la même. L'élitisme de la simu de Milestone l'a sans aucun doute conduit à sa perte, et c'est bien pourquoi Moto Racer 3 vise le grand public. Toutefois, le soft ne sera pas entièrement axé vers l'arcade, puisqu'un soupçon de simu sera présent afin d'apporter de la « vraie-fausse-crédibilité » au comportement des motos. On vous confirmera (ou non) la chose au moment du test.

Complet, je disais donc, puisque le soft intégrera un peu tous les aspects de la discipline : cross, supercross, vitesse, trial, free style et traffic urbain. J'avoue avoir été particulièrement enthousiasmé par ce dernier mode, car en vue







Un rendu visuel de plus en plus proche de la réalité.



Les quais parisiens comme si vous y étiez

interne, lancé à plus de 200 km/h entre les caisses sur les quais parisiens, on s'y croirait vraiment. Sauf que là, on peut se permettre de taper les rails de sécurité sans trop se soucier de l'existence de la vie après la moto. Seul le mode Dragster manque à l'appel par rapport à la version PlayStation, Delphine ayant considéré qu'à la réflexion il n'apportait vraiment pas grand-chose en termes d'intérêt. Et ma foi on ne peut pas totalement leur donner tort. Au total, ce sont une quarantaine de motos qui vous pourrez piloter, en sachant bien évidemment que les différences, catégorie exceptée, se situeront au niveau des skins et des performances. À ce propos, il sera possible de customiser sa propre écurie, grâce à un petit éditeur. En ce qui concerne le multijoueur, on nous promet jusqu'à 8 pélerins simultanément pour le LAN ou le Net, et deux à quatre joueurs par modem (le sujet est actuellement en cours de discussion). Enfin, notons une initiative intéressante, qui concerne un système de récompense original. Plutôt que de proposer un championnat classique, le jeu vous fera gagner des points à chaque victoire. Il sera ensuite possible de se rendre sur le site du jeu, et de gagner des goodies grâce aux points accumulés. Toujours dans le même esprit, des championnats online seront organisés afin de gagner des trucs et des machins. Bon esprit, donc, même s'il est évident que démasquer les cheaters ne sera pas évident, donnant lieu à d'infâmes injustices. Bon, allez, je vous laisse fantasmer sur les jolies photos, moi, tout ça, ça m'a donné envie d'aller faire un tour de bécane...

Fishbone

3



Le trial, une vraie discipline de barjes.



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

	FFR	EURO
ALERTE ROUGE 2 add-on vf	189	28.81
ANARCHY ONLINE	239	36.44
ART OF MAGIC vf	289	44.06
ARCANUM vf	319	48.63
ATLANTIS 3 vf	279	42.53
BALDURS GATE 2 +add-on vf	369	56.25
BUNDESLIGA vf	289	44.06
CODENAME OUTBREAK vf	319	48.63
COMMANDOS 2 vf	299	45.58
CONQUEST vf	279	42.53
CRAZY FACTORY vf	289	44.06
DEUS EX vf nelle édition	249	37.96
DRUUNA vf	289	44.06
DUNE vf	289	44.06
DUKE NUKEM FOREVER	299	45.58
ECHELON	239	36.44
EVIL TWIN CYPRIEN vf	319	48.63
F1 2001 vf	319	48.63
JIMMY WHITE CUEBALL world	289	44.06
KOHAN vf	279	42.53
L ENTRAINEUR 2001/2002 vf	299	45.58
LNF MANAGER 2002 vf	319	48.63
MADDEN 2002 nf	319	48.63
MIDDLE EAST CONFLICT	289	44.06
MOTO RACER 3 vf	319	48.63
MYTH 3 vf	289	44.06
NHL HOCKEY 2002 vf	319	48.63
PROJECT EDEN vf	319	48.63
RALLY CHAMPIONSHIP 2002 vf	319	48.63
RED FACTION vf	319	48.63
SHOGUN WARLORDS EDIT vf	319	48.63
SILENT HUNTER 2	289	44.06
SOUL REAVER 2 vf	319	48.63
SPIDERMAN	195	29.73
STRONGHOLD vf	279	42.53
SUB COMMAND vf	319	48.63
SUPERCAR STREET challenge	189	28.81
TENNIS MASTERS SERIES vf	279	42.53
THRONE OF DARKNESS vf	319	48.63

*nouveautés : nous contacter pour disponibilité
offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

	FFR	EURO
4 X 4 SCREAMER vf	289	44.06
AGE EMPIRE 2 conqueror vf	199	30.34
AGE OF EMPIRE 2 vf	289	44.06
AIRPORT 2000 VOL 3 vf	289	44.06
ALEXANDRA EQUITATION vf	220	33.54
ALONE IN THE DARK 4 vf	299	45.58
AMERICA vf	245	37.35
ANACHRONOX nf	299	45.58
ARABIAN NIGHTS vf	289	44.06
B 17 vf	319	48.63
BALDUR'S GATE 2 ADD-ON vf	239	36.44
BATTLE FOR NABOO vf	199	30.34
BATTLE ISLE 5 ANDOSIA WAR vf	199	30.34
BLACK & WHITE vf	319	48.63
BLAIR WITCH vol 1,2 et 3 vf	199	30.34
C&C ALERTE ROUGE 2 vf	319	48.63
C&C L ' INTEGRALE vf	199	30.34
CASANOVA vf	289	44.06
CHAMPIONSHIP SURFER vf	239	36.44
CHEVALIERS D ARTHUR vf	199	30.34
CLIVE BAKERS UNDYING vf	319	48.63
CLOSE COMBAT 5 vf	319	48.63
COMBAT FLIGHT SIM 2 vf	319	48.63
CONFLICT ZONE vf	299	45.58
COSSACKS vf	319	48.63
CRIMSON SKIES vf	199	30.34
CULTURES vf	199	30.34
CYCLING MANAGER vf	289	44.06
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	195	29.73
DE SANG FROID vf	149	22.71
DELTA FORCE 3 vf	289	44.06
DESPERADOS vf	299	45.58
DIABLO 2 Edition limitée vf	269	41.01
DIABLO 2 ADD-ON vf	189	28.81
DIV GAMES STUDIO vf	329	50.16
DRAGON S RIDER vf	289	44.06
ECONOMIC WARS vf	289	44.06
EDGE OF CHAOS (I-WAR 2) vf	279	42.53
EL DORADO vf	149	22.71
EMPEREUR bataille dune vf	319	48.63
ENTRAINEUR 2000/2001 vf	319	48.63
ERACER vf	289	44.06
EUROFIGHTER TYPHOON vf	289	44.06
EUROPA UNIVERSALIS vf	289	44.06
EUROPE RACING vf	229	34.91
EUROTOUR CYCLING vf	239	36.44

	FFR	EURO
EVIL DEAD vf	249	37.96
EVIL ISLAND vf	299	45.58
F1 RACING CHAMPIONSHIP vf	279	42.53
FALLOUT TACTICS vf	299	45.58
FARE GATE vf	199	30.34
FIFA 2000 vf	189	28.81
FLIGHT EUROPE 3 nf	189	28.81
FLIGHT FS WOW nf	149	22.71
FLIGHT SHOP 98 vf	149	22.71
FLIGHT SIMULATOR 2000 vf	369	56.25
FLY 2 vf	279	42.53
FORD RACING 2001 vf	195	29.73
GANGSTERS 2 vf	299	45.58
GENESYS vf	289	44.06
GIANTS vf	319	48.63
HALFLIFE GENERATION edit vf	199	30.34
HALF LIFE BLUE SHIFT vf	149	22.71
HOSTILE WATERS vf	279	42.53
HOUSE OF THE DEAD 2 vf	239	36.44
ICEWIND DALE+ SCENARIO vf	289	44.06
JEKYLL & HYDE vf	239	36.44
JET FIGHTER 4 nf	279	42.53
KINGDOM UNDER FIRE vf	249	37.96
LEGEND OF MIGHT & MAGIC	299	45.58
LES 3 ROYAUMES vf	279	42.53
LES SECRETS D ALAMUT vf	289	44.06
MAX PAYNE vf	299	45.58
MECH COMMANDER 2 vf	329	50.16
MECH WARRIOR 4 vf	249	37.96
MEGAPACK 6 ou 9 compil	199	30.34
MERCEDES TRUCK RACING vf	249	37.96
MERCHANT PRINCE 2 nf	189	28.81
METAL GEAR SOLID vf	199	30.34
MIDTOWN MADNESS 2 vf	279	42.53
MONKEY ISLAND 4 vf	199	30.34
MOON PROJECT vf	279	42.53
MOTOCROSS MADNESS 2 vf	199	30.34
MYST 3 EXILE vf	299	45.58
NASCAR RACING 4 nf	199	30.34
NBA 2001 vf	299	45.58
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE	199	30.34
NO ONE LIVES FOREVER vf	319	48.63
OFF ROAD vf	289	44.06
ONI vf	199	30.34
OPERATION FLASHPOINT vf	299	45.58
ORIGINAL WAR vf	279	42.53
PANZER GENERAL 3D Berlin vf	199	30.34
PARIS DAKAR vf	289	44.06
PARIS MARSEILLE RACING vf	169	25.76
PEARL HARBOR 2 scé CFS vf	199	30.34
PERSIAN WARS vf	199	30.34
PIZZA CONNECTION 2 vf	289	44.06
POLICE QUEST SWAT 3 elite vf	199	30.34
POSEIDON scenario Zeus vf	179	27.29
PRO RALLY 2001 vf	199	30.34
QUAKE 3 ARENA	220	33.54
QUI veut gagner millions vf	249	37.96
RALLY MASTER CANAL+vf	169	25.76
ROGUE SPEAR platinum ed vf	289	44.06
ROLAND GARROS 2001 vf	219	33.39
ROUTE DES INDES vf	289	44.06
SACRIFICE vf	319	48.63
SAIL SIMULATOR 4 vf	289	44.06
SERIOUS SAM vf	189	28.81
SETTLERS 4 vf	249	37.96
SHEEP vf	199	30.34
SHOGUN Mongol invasion vf	169	25.76
SQUAD LEADER vf	299	45.58
STAR TREK AWAY TEAM vf	289	44.06
STARLANCER vf	169	25.76
STARTOPIA vf	319	48.63
STUNT GP	199	30.34
STUPID INVADERS vf	199	30.34
SUDDEN STRIKE vf	319	48.63
SUDDEN STRIKE FOREVER vf	239	36.44
SUMMONER vf	289	44.06
TACHYON nf	149	22.71
TECHNOMAGE vf	299	45.58
THEME PARK INC vf	319	48.63
TIMES OF CONFLICT vf	189	28.81
TOMB RAIDER 5 chronicles vf	189	28.81
TRAIN SIMULATOR vf	369	56.25
TROPICO vf	279	42.53
UEFA CHALLENGE vf	279	42.53
UNE NUIT EN ENFER vf	269	41.01
WALL STREET TRADER 2001 vf	289	44.06
WARM UP POLE POSITION vf	239	36.44
X-COM 3+ecstatica+carma	189	28.81
X FILES LE JEU vf	249	37.96
X PLANE	269	41.01
Z 2 STEEL SOLDIERS vf	299	45.58



Red Faction



Project Eden

CD PROMO

NOUVEAUTES*

	FFR	EURO
ALICE vf	129	19.67
BATAILLE D ANGLETERRE vf	99	15.09
CALL TO POWER 2 vf	99	15.09
COLIN MC RAE RALLY 2 vf	129	19.67
DEUS EX vf	99	15.09
DINO CRISIS vf	99	15.09
EARTH 2150 vf	99	15.09
F1 MANAGER vf	129	19.67
GROUND CONTROL PACK.	129	19.67
GUNMAN CHRONICLES vf	99	15.09
HALF LIFE vf	99	15.09
HITMAN CODENAME 47 vf	99	15.09
INSANE	129	19.67
MYST L APOGEE vf	99	15.09
NOMAD SOUL vf	99	15.09
POLICE SWAT 3 vf	99	15.09
PROJECT IGI vf	99	15.09
RESIDENT EVIL 2 vf	99	15.09
SEARCH & RESCUE 2	99	15.09
SEVERANCE vf	129	19.67
STARTREK ELITE FORCE vf	99	15.09
STARTREK NEW WORLD vf	99	15.09
SUPERBIKE 2001 vf	129	19.67
TIBERIAN SUN C&C vf	129	19.67
TONY HAWK S 2nf	99	15.09
VAMPIRE vf	99	15.09
WARLORDS BATTLECRY vf	99	15.09

chaque titre au choix

99 FF 15.09 Euro

4X4 EVOLUTION nf / AGE OF WONDER vf
AIRPORT INC vf / BALDUR 'S GATE vf
BATTLE ZONE 2 vf / BEETLE CRAZY CUP vf
CALL TO POWER vf / CARL LEWIS ATHLETIC vf
CIV 2 TEST OF TIME vf /COMMANDOS sans devoir
COMMANDOS derriere ligne vf /DARK PROJECT 2 vf
DARK REIGN 2 vf / DELTA FORCE vf
EXCESSIVE SPEED vf / DRIVER vf / EVOLVA vf
FA 18 SUPER HORNET + SCEN vf / FALLOUT 2 vf / FORCE COMMANDER vf
FREESPACE 1 +2+ scen vf
GABRIEL KNIGHT 3 vf / GRIM FANDANGO vf
GTA 2 nf / GUERILLA vf / HEAVY METAL FAKK 2/
HEROES 3+ shadow death vf
HOMEWORLD vf / IMPERIALISME 2 vf
IMPERIUM GALACTICA 2 vf / INDIANA JS MACHINE vf
LA ROUE DU TEMPS vf /MDK 2 vf / MESSIAH vf
/ MIGHT AND MAGIC VII vf
MONACO GP#52 vf / MONKEY ISLAND 3 vf
NOCTURNE vf / OUTCAST vf / PHARAON vf /
PLANESCAPE TORMENT vf / QUAKE 2
RALLY CHAMPIONSHIP 2000 vf
RE - VOLT vf / RESIDENT EVIL vf / RIVAL REALMS vf
ROLLER COASTER TYCOON vf / RUNE vf
SEGA RALLY 2 vf / SHADOW COMPANY vf
SHADOWMAN vf / SHERIF FAIS MOI PEUR vf
SIN + ADD-ON nf / SOUTH PARK RALLY
SPEED HASTE vf / STARWARS RACER vf
STEEL PANTHERS 3 / SOLDIER OF FORTUNE vf
SUPREME SNOWBOARDING vf / TOMB RAIDER 3 vf
TOMB RAIDER 4 vf / TRICKSTYLE vf / TUROK 2 vf
TZAR vf / UEFA MANAGER 2000 vf
UNREAL TOURNAMENT / V-RALLY 2 vf
X-WING ALLIANCE vf

129 FF 19.67 Euro

ALPHA CENTAURI vf / DUNGEON KEEPER 2 vf
SIMCITY 3000 vf / SORTILEGES+ LEGEND FORESIA vf
STARCRAFT + BROADWARS vf / START UP vf
THE LONGEST JOURNEY vf / THEME PARK WORLD vf
WALL STREET TRADER vf

149 FF 22.71 Euro

COLIN MC RAE RALLY vf
COMBAT FLIGHT SIMULATOR vf / CONSTRUCTOR vf
MADDEN NFL 2000 / NHL HOCKEY 2000 vf

Indiquez un jeu de remplacement S.V.P

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CP..... TEL.....
VILLE.....
TYPE DE MACHINE.....
❒ CHEQUE ❒ MANDAT
❒ CARTE BLEUE date d'expiration .....
No.....

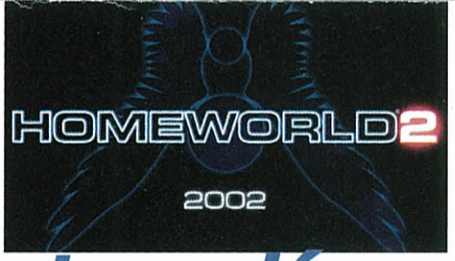
TITRES..... PRIX.....
.....
.....
.....
.....

Frais de port
❒NORMAL 22F(3.35E)
❒COLISSIMO 29F(4.42E) garantie 48H
❒CONTRE-REMBOURSEMENT 75F(11.43E)

Signature:

TOTAL A PAYER

JO 130





L'annulation est annulée

Il a beaucoup été question de Homeworld 2, ce mois-ci. Pas vraiment pour parler du jeu en lui-même, dont nous ne savons toujours pas grand-chose, mais pour évoquer les nombreuses rumeurs qui ont tourné autour de son éventuelle annulation. Il a d'abord été annoncé mort et enterré par une obscure « source proche de Relic », suite à la restructuration de Sierra, ce qui a failli entraîner une immolation collective de la rédaction. Alors qu'Ivan Le Fou s'apprêtait à craquer l'allumette, nous avons finalement appris que Relic et Sierra était en fait en train de renégocier le contrat du jeu. Plus de nouvelles depuis, mais apparemment, ça s'est bien passé puisque le site de Homeworld 2 est encore en ligne chez Sierra (www.homeworld2.com), et que sa sortie est toujours officiellement annoncée pour l'année 2002.



le bundle du CONQUÉRANT

Westwood Studios vient de sortir Command And Conquer : Theatre of War. Le pack rassemble quatre jeux de ce titre qui a connu des grands hauts et des petits bas.
En résumé, on y trouve C&C version Windows, Tiberian Sun, Red Alert et Red Alert II, prévus pour sortir chez Electronic Arts super bientôt.
On peut aussi le commander par correspondance sur **www.eastore.ea.com**, ou même le faire reprogrammer chez vous, en invitant les équipes de développement à un « buffet campagnard gratuit à la française » où ces pique-assiettes ne manquent jamais de venir.
Ou alors, vous pouvez aussi ne pas l'acheter du tout.

Tout a disparu

Avant, nous avions des troupeaux de jeunes gens qui n'hésitaient pas à se piétiner comme des barbares pour être les premiers à sortir du magasin avec la nouvelle console à la mode. Maintenant, tout se fait par Internet, c'est plus propre. Des hordes de nerdz américains ont donc cliqué frénétiquement sur le bouton « Buy It » lorsque le vendeur de jouets américain Toys R Us et le site Amazon.com ont proposé, dans leurs magasins en ligne, les premiers bundles Xbox. Ces packs à 500 dollars, composés de la console de Microsoft, deux gamepads et trois jeux, se sont arrachés virtuellement en moins de trente minutes, encore plus vite qu'un arrivage de viande dans un magasin d'État russe. Microsoft rencontrera-t-il le même succès le 9 octobre aux États-Unis ?

Le siège s'éternise

Comme des divas, Chris Taylor et son équipe de Gas Powered Game nous repoussent à l'année prochaine la sortie de Dungeon Siege, leur nouveau Diablo-like en 3D. Il n'y a plus de date précise, c'est juste « quelque part en 2002 » comme ça, on ne pourra pas gueuler s'ils le sortent en décembre. Puisqu'on parle de Dungeon Siege, sachez aussi que c'est l'éditeur Gmax qui sera utilisé@ pour bidouiller les niveaux ou les persos. Petit rappel, le Gmax est une sorte d'éditeur 3D universel destiné au jeu vidéo et mis au point par Discreet, la boîte à l'origine de 3DStudio Max. Microsoft semble d'ailleurs beaucoup croire au Gmax puisque d'autres jeux de son cheptel devraient être livrés avec cet outil.



On ne prête QU'AUX RICHES

Voilà un chiffre qui va faire rêver Fishbone et Capt'ain Ta Race, qui se font accueillir comme des rois chez Sofinco ou Cetelem. Ubi Soft vient d'emprunter 850 millions de francs à un groupe de banques afin de financer le développement de son activité.
Outre des gratte-dos en ivoire incrustés de saphirs pour chacun des cinq frères Guillemot, cette somme d'argent colossale pourrait par exemple servir à racheter d'autres studios de développement (quoiqu'après Red Storm et Blue Byte, ils doivent déjà être bien gavés) ou bien à s'offrir des licences juteuses, comme Ubi semble avoir d'ailleurs commencé à le faire - voir la niouze sur « La Planète des Singes », à lire quelque part dans ce numéro.

SECRET DE polichinelle

Allez, encore une petite nouvelle pleine de conditionnel et de trucs pas confirmés. Lors d'une interview au site Web PlanetCS.de, Gooseman et Cliffe ont plus ou moins craché le morceau à propos d'une suite à leur excellent mod pour Half-Life. Extrait : « Nous ne sommes pas encore prêts pour annoncer officiellement Counter-Strike 2. Tout ce que nous pouvons dire pour l'instant, c'est que nous bossons sur Counter-Strike 2 en même temps que Counter-Strike 1.3. » Donc voilà, ils travaillent dessus en secret, mais ils peuvent quand même le dire.
Enfin, pas trop fort...

ManDa-Rom



Funcom, les auteurs d'Anarchy Online, bossent déjà sur leur prochain titre, au hasard un autre MMORPG, nommé Midgard. Vu les débuts prometteurs d'Anarchy, j'ai révisé ma politique qui consistait systématiquement à me moquer des développeurs utilisant « fun » quelque part dans leur nom, ou juste à l'envi, de les punir d'une façon gratuite et arbitraire. Le gameplay de leur nouveau jeu (à la 3e personne) tournera surtout autour d'un choix de profession (chasseur, fermier, menuisier), et le joueur pourra autant mener une vie rurale que forestière. Bon dieu c'est sûr, c'est Sim-Canada ce truc… On annonce déjà que le jeu ne s'orientera pas vers le levelling à tout prix, mais plutôt vers une organisation d'une certaine forme de vie communautaire. Ah non ouf, c'est juste un Sim Temple-Solaire. Bon OK, ça sera un trip viking, en fait.

MaKo BaSton

Pour une fois, on ne va pas vous parler d'un moteur 3D, mais d'un moteur… 2D. Eh oui, ça existe, et ça s'appelle MUGEN. Gratos et développé par Elecbytes, ce moteur est en fait une sorte de Street Fighter Construction Kit disponible librement sur le Net (mugen.elecbyte.com). De base, MUGEN contient un décor standard et un personnage aux coups classiques. Moyennant quelques heures de bidouille (c'est assez ardu quand même), on peut intégrer ses propres créations au jeu, ou bien, pour les plus feignants, télécharger directement de nouveaux décors et de nouveaux combattants depuis les nombreux sites de fans (www.mugen-fr.com, par exemple). Pour les vieux nostalgiques des jeux de baston Capcom ou SNK de la grand époque, c'est un peu le bonheur total, car tous les persos de ces vieux hits ont été minutieusement recréés pour être utilisés avec MUGEN. Résultat : vous pouvez faire se castagner Blanka de Street Fighter 2 contre Robert Garcia de Art of Fighting, ou encore Kyo de King of Fighter et Terry Bogart de Fatal Fury. Je vous jure, c'est presque émouvant.



Un GÉaNT épouse un Géant

Hewlett-Packard vient de racheter Compaq. Oui, à force de slogans un peu idiots comme « Compaq, à suivre », un gus l'a vraiment suivi dans la rue, pendant des années, et, le prenant par surprise tout en s'aidant d'une cordelette en Kevlar et d'un bâillon, l'a fait monter dans la grande camionnette de l'opération de rachat pour le ramener à la base. Bien entendu, on peut tirer des plans sur la comète dans toutes les directions, mais je parie plutôt sur une collaboration fructueuse au niveau du marché des PDA ou des lampes de poche, dont Compaq avait acquis une grande expérience en concevant le rétro-éclairage de son Ipac.

joystick et ASJR

vous offrent, pour 1 heure de jeu achetée

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU

dans les salles adhérentes ci-dessous

ADHÉRENTS	ADRESSE	VILLE	CP
Net'Games	52, rue de l'Aumone-Vieille	Aix-en-Provence	13100
Absolute Computer	2 bis, rue des Prés-Saint-Jean	Ales	30100
PC Futur	31, avenue Stalingrad	Arles	13200
Sérial Player	Rue As-de-Carreau	Belfort	90000
Cyberia	7, rue Solférino	Béziers	34500
Cyberstation	23, cours Pasteur	Bordeaux	33000
Accès-Cibles	31, avenue Clémenceau	Brest	29200
Accès-Cibles	12, rue Louis-Pasteur	Brest	29200
Alerte Rouge	73, rue de Verdun	Carcassonne	11000
Interactive	23, rue Auguste-Romagné	Conflans Ste Honorine	78700
Surf n' Play	30-32, place du Minck	Dunkerque	59140
Spot'net	18, rue du Gouvernement	Dunkerque	59140
L'autre Monde	4, rue Jean-Jacques-Rousseau	Grenoble	38000
Net Player Games	25, boulevard Carnot	Lille	59000
L'Arene	18, rue des Arènes	Limoges	87000
Planete Micro	5, boulevard Victor-Hugo	Limoges	87000
Magic Café	20, rue du Dr-Escart	Marseille	13006
Net Fighters	217, rue Saint-Pierre	Marseille	13006
Net Fighters	6, rue de Bosquet	Marseille	13006
Dimension 4	11, rue des Balances	Montpellier	34000
Versus	73, rue Droite	Narbonne	11100
Clique et Croque	17, rue de Russie	Nice	06000
Net'Games	Place de la Maison-Carrée	Nîmes	30000
ADN MICRO	29, rue Alsace-Lorraine	Niort	79000
Akyrion Net Center	19, rue Charlemagne	Paris	75004
Armageddon	11, rue Alexandre-Dumas	Paris	75011
Ostelen	12, avenue Aicard	Paris	75011
Net and Games	7, rambla du Vallespir-Le-Moulin-à-Vent	Perpignan	66100
Adn Games	42, rue Magenta	Poitiers	87000
Clique et Croque	27, rue de Veste	Reims	51100
Arobaces	11, rue Poullain-Duparc	Rennes	35000
Cybernetics	59, place du Vieux-Marché	Rouen	76000
Place Net	37, rue de la République	Rouen	76000
Cybermaniak	2, rue de Sarreguemines	Strasbourg	67000
Cyber Espace	61, rue Marquetas	Toulon	83000
Blod Station	54, rue Peyrolières	Toulouse	31000
Annexe Informatique	8, rue Gambetta	Tours	37000

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU pour 1 heure de jeu achetée

ASJR

L'Association des Salles de Jeux en Réseau

Pour bénéficier de cette offre, présentez ce bon rempli

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____ Code postal |_|_|_|_|_|

Ville _____

Date de naissance |_|_| |_|_| |_|_|

e-mail _____

Offre valable du 1er octobre au 31 octobre 2001

(Ce bon ne peut être photocopié, ni reproduit sur papier libre)



NEW YORK RACE

GENRE
Course d'objets flottants

ÉDITEUR
Gaumont Wanadoo

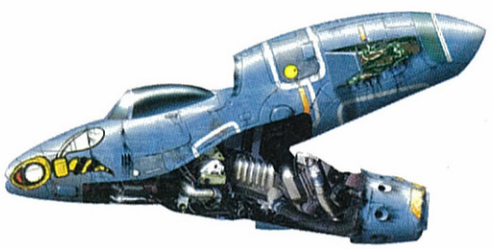
DÉVELOPPEUR
Kalisto France

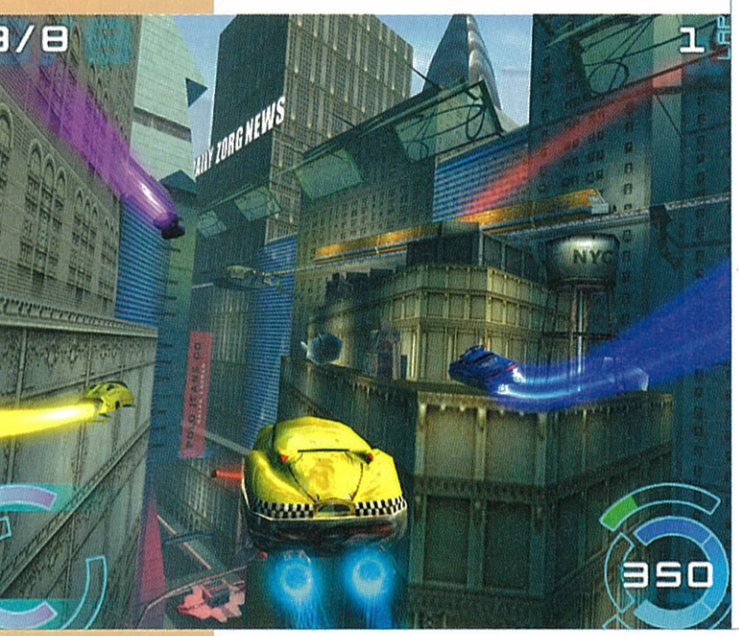
SORTIE PRÉVUE
Fin novembre 2001

Je dois avouer que lorsque j'ai été convié à venir découvrir cette nouvelle licence du Cinquième Élément, j'y suis allé en traînant les pieds. Certes, ce n'est pas le film qui me décourageait, après tout, on est un canard de jeux vidéo, pas de critiques de films… Disons que le souvenir impérissable de la médiocrité du jeu Le Cinquième Élément me poursuivait dans mes a priori. Comme quoi, à force d'attendre le pire, le mieux arrive parfois.

LE B.A.-BA DU BAS EN HAUT

Bon, pour la forme, New York Race sera donc un jeu de courses de voitures volantes, toutes issues du monde du Cinquième Élément, et se déroulant dans le New York futuriste qu'on a eu le plaisir de voir dans le film de Besson. Dans quatre environnements différents, une douzaine de circuits seront proposés. Allant du plus simple au plus complexe, tous auront l'originalité de nous faire parcourir la mégalopole américaine en trois dimension. C'est-à-dire qu'à plus d'une occasion, on se retrouvera loin au-dessus de la route. Histoire de rester un minimum classique, chacune des courses gagnées nous permettra d'accéder à un véhicule supplémentaire, parmi les vingt-cinq que compte le jeu, et, évidemment, chacune de ces machines possèdera ses propres caractéristiques en matière de résistance, puissance moteur, ou encore vitesse de pointe.





Enfin, plusieurs bonus seront dispersés dans les circuits, permettant de se garnir de gadgets rigolos du type mine à eau ralentissant l'adversaire, boule de feu, booster, ou encore bouclier. Dans la mesure où les courses se dérouleront à différentes altitudes, il ne faudra plus se contenter d'avancer sur lesdits bonus pour les obtenir, il faudra désormais calculer sa trajectoire dans l'espace pour les acquérir.

LE GOÛT DU RISQUE

Il faut quand même être pas mal culotté pour reprendre, quatre ans après sa sortie, l'univers d'un jeu célèbre pour sa médiocrité, en espérant en faire quelque chose de bien.
Pourtant mes craintes, renforcées par l'emploi du même moteur graphique que le Cinquième Élément, étaient injustifiées. Pour New York Race, Kalisto a développé Kairi, un nouveau moteur générique, employé ici pour la première fois, et qui aurait l'avantage d'être dérivable à tout type de jeu, qu'il soit d'aventure, de plate-forme, de courses, ou encore d'action. Fini donc les aplats bleu-dégueulasse, les clipping et les défauts de collision si horripilants. Cette fois-ci, c'est du fluide à gogo imprégné d'éclairages dynamiques et de textures judicieusement appliquées. Kalisto a mis à profit le laps de temps qui le sépare aujourd'hui des erreurs ludiques du passé. En plus de ça, le Cinquième Élément s'étant bien vendu, les frais de la licence ont été



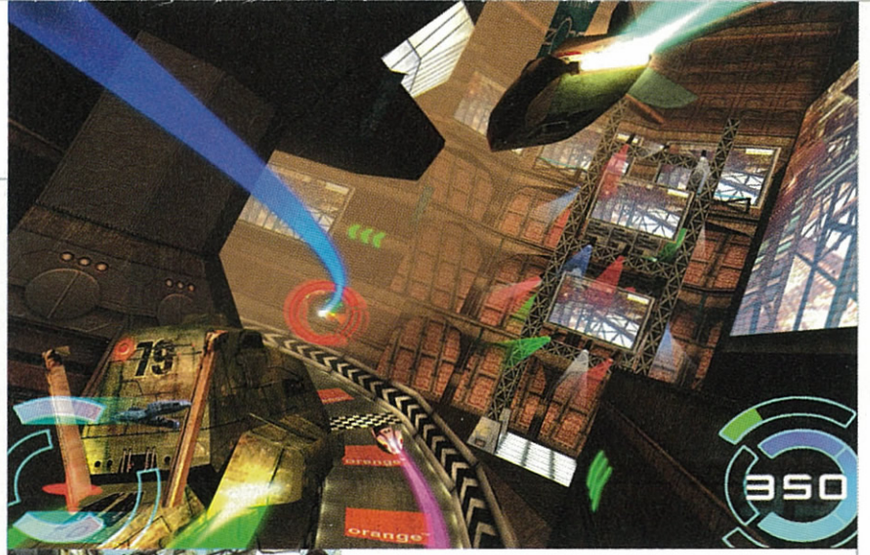
Le pilotage en piqué sera recommandé pour avoir une bonne vitesse de pointe. Le principal sera de le faire au moment opportun afin d'éviter les obstacles.



vite amortis, laissant donc suffisamment de moyens aux développeurs. L'air de rien, ça se voit.

LA FIN JUSTIFIE LES MOYENS

Le design sert bien le moteur, et vice versa. Kalisto s'est appuyé sur le bon millier de dessins préparatoires du film qui n'ont pas été exploités, ainsi que sur le labeur minutieux d'une bande de designers acharnés. Ici, l'architecture des bâtiments, de la ville et des circuits eux-mêmes s'exprime en profondeur, ce qui est d'autant mieux dans un jeu où la troisième dimension est autant exploitée. Tout semble avoir été pensé dans un esprit de grande cohésion. Ainsi, le design des véhicules aura-t-il été soigné afin qu'on puisse reconnaître facilement chacune des trois catégories d'aéronefs de course disponibles, et ce, malgré des formes toutes très différentes selon le bolide. Idem pour les circuits, qu'il a fallu penser en tranchée, un peu à l'instar du couloir de l'Étoile Noire dans la Guerre des Étoiles. Il a fallu donc concevoir toute une architecture et une signalisation permettant au joueur d'éviter de se perdre dans un couloir étroit d'une trentaine de mètres, et dans lequel le débattement vertical du véhicule s'exerce sur 150 mètres. Et dans la mesure où on ne voit pas obligatoirement le sol, il fallait garantir une bonne unité graphique.





Une grande place a été faite au design. C'est tant mieux, ça garantit une bonne unité de lieu au jeu, ce qui manque souvent dans pas mal de réalisations

LA QUESTION DU GAMEPLAY

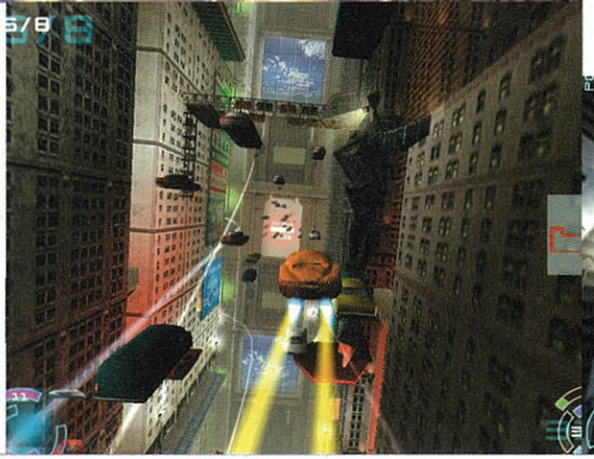
Ce jeu risque d'innover dans ce sens où la troisième dimension, dans la course, est bien réelle. Certes, n'importe quelle course de F1 sur PC est aussi en 3D, mais ici, il faut penser en termes de vitesse de montée, et en vitesse de piqué. Un véhicule cherchant de l'altitude pour mieux plonger par la suite ira toujours plus vite qu'un véhicule gardant la même altitude.
De plus, les circuits sont coupés d'excroissances métalliques, de poutres géantes, ou encore d'immenses hélices obligeant le joueur à anticiper ses trajectoires. De même, les rétrécissements de voies seront non seulement horizontaux, mais aussi verticaux, ce qui donnera pas mal d'occasions de miner les goulots d'étranglement à l'aide des différents bonus disponibles.
Les virages seront souvent sans visibilité, et à plus de 90°, exigeant une bonne maîtrise du véhicule, ainsi que de ses réacteurs latéraux permettant de splitter tant en site qu'en azimuth (les mouvements verticaux et horizontaux, quoi...). Enfin, comme tout bon jeu de courses qui se respecte, il y aura des passages secrets, et ceux-ci se trouveront, bien évidemment, à des niveaux bien différents les uns des autres. Oui, il va y a avoir pas mal de fil à retordre. Reste le problème de la difficulté du jeu en lui-même. Piloter du bolide à 350 km/h dans des couloirs étroits est en soi pas évident. Maintenant, en prévision des obstacles à gogo, des virages super-vachards, et des concurrents qui ne le seront pas moins, il faut souhaiter que la difficulté sera trrrèèèès bien dosée.

Pete Boule



Un bon nombre d'obstacles et de pièges seront disposés dans les circuits... Ici, un coup de bourre à 20 000 volts !







NEVERWINTER

GENRE
Jeu de rôle Online

ÉDITEUR
Interplay

DÉVELOPPEUR
Bioware

SORTIE PRÉVUE
2002...

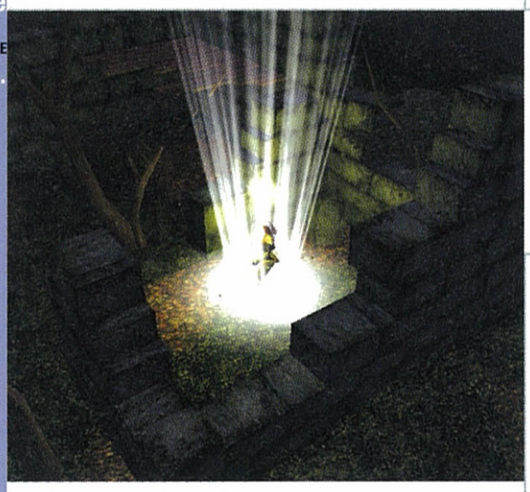
Non, désolé, fausse alerte, on n'a toujours pas reçu le jeu. Mais par contre, on a obtenu des tas d'infos plus réjouissantes les unes que les autres sur ses caractéristiques finales. Donc en avant pour la suite de l'exploration en profondeur du prochain hit de Bioware.
On vous avait promis des articles réguliers jusqu'à la sortie de Neverwinter, mais comme vous avez pu le remarquer, le jeu a pris du retard jusqu'à une date indéfinie. Aux dernières nouvelles, ses développeurs tenteraient toujours de le sortir avant la fin de l'hiver, mais notez bien le conditionnel dans cette phrase. Pourquoi alors s'acharner à vous parler de ce titre ? Tout bonnement parce que, pour beaucoup, il représente l'avenir du jeu de rôle, du vrai (moins pour son thème, somme toute très classique, que pour son aspect technique extrêmement novateur). Mais résumons un peu l'ensemble : un beau moteur graphique du genre dernier cri, un maître de jeu pouvant modifier son univers à sa convenance (comme posséder une créature du jeu - ou un monstre - lui donner des ordres, la faire parler en temps réel pour qu'elle interréagisse avec le joueur) et faire vivre une véritable épopée à une armée de soixante-quatre potes tout en reliant son propre serveur à d'autres lieux ouverts par des amis ou tout simplement en les balançant dans d'autres univers qui seront répertoriés sur le serveur de Bioware.



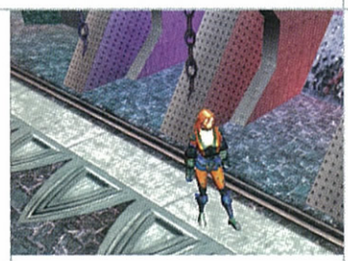
Lumières et ombrages dynamiques. Le moteur de Neverwinter permet mille et une merveilles y compris dans la beauté des textures, des décors et des personnages.

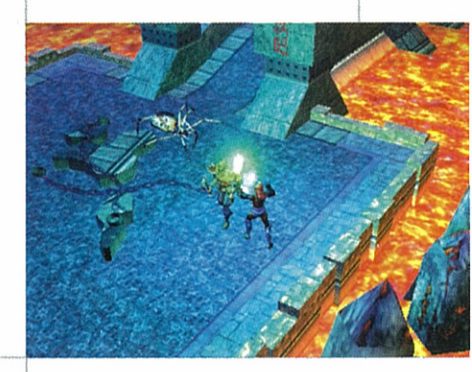
Des maîtres et des serveurs

Côté technique et serveurs, les développeurs prévoient qu'une bonne bécane avec un simple modem 56K pourra héberger un module avec huit joueurs dessus mais, bien sûr, avec le Câble tout se passera bien mieux, sans même parler des systèmes entièrement dédiés qui apparaîtront sans doute dans les jours qui suivront la sortie du jeu. En effet, contrairement aux développeurs d'Operation flashpoint, les gus de Neverwinter ont compris, comme beaucoup, qu'un serveur dédié se devait de tourner sous Linux ainsi que le fait, de par le monde, la moitié des bécanes servant à cet effet. Parce que c'est une tradition maintenant bien répandue, en attendant que Windows 2000 mette tout le monde d'accord.
À l'instar de battle.net, le serveur centralisé qui recense tous les portails (voir l'article précédent) surveillera les personnages et corrigera les irrégularités vraiment zarbies comme le passage de cinquante niveaux en moins de deux heures en réajustant le perso à sa juste valeur. Bien sûr, les développeurs ne comptent pas avoir un système parfait contre le cheat mais, dans une interview, un codeur assurait que c'était le minimum syndical à mettre en place vis-à-vis de la triche, omniprésente et très tentante dans ce genre de milieu.
Les gens qui aiment s'entretuer comme des cons disposeront de zones réservées à cet effet et qui viendront s'imbriquer naturellement dans le monde complexe que cette toile (du style Internet à l'intérieur d'Internet) va finir par



Au bonheur de l'Open GL : des effets somptueux accessibles à toutes les cartes vidéo.







constituer : par exemple, vous pourrez relier l'une de vos villes à l'un de vos bâtiments contenant une arène où les affrontements entre personnages sont encouragés. Outre ces possibilités, le jeu devrait intégrer des mods multijoueurs classiques, mais portés dans un univers de jeux de rôle. Ainsi, les développeurs donnent l'exemple d'un mod King of the hill ou Dungeon master.
Dans ce dernier, un groupe de joueurs devra infiltrer une zone alors que le maître de jeu fera tout pour les en empêcher en restant dans les limites du raisonnable.

NWN d'un point de vue technique

Pour ce qu'on en sait, Neverwinter a été désigné pour tourner sous Open Gl, et les programmeurs n'ont aucune envie pour le moment de le changer en direct 3D, ce qui rajouterait, d'après eux, entre trois et six mois de développement.
On en sait aussi un peu plus sur le système de caméra : celui-ci sera uniquement disponible dans une vue à la troisième personne et on pourra tourner tout autour des persos à la manière d'un Darkstone tout en ayant un point de vue vertical bloqué mais en pouvant toutefois zoomer. L'an passé, on parlait de la configuration minimum requise d'un Pentium pro 200 muni d'une Riva TNT ou une Voodoo2 et de 32 Mo de RAM. Ah tiens, je me demande si le gars du marketing qui a affirmé ça vit maintenant du côté du pôle Nord et sert de renne au père Noël ou est simplement en pleine dépression nerveuse.
À sa sortie, et d'après ses développeurs, Neverwinter devrait tourner sans problèmes sous XP, ce qui est une bonne nouvelle vu la qualité de cet OS. En revanche, les développeurs font toujours la sourde oreille pour les aficionados d'autres systèmes plus confidentiels que Windows. Pour le moment, le côté serveur demande beaucoup de puissance machine. Côté CPU, le client est pour ses créateurs quelque chose de très léger. Les serveurs s'occuperont de choses aussi diverses que de gérer toute l'Intelligence Artificielle des personnages tout autant que le pathfinder et, bien entendu, plus on aura de RAM, plus on aura un disque dur rapide, et plus tout ira vite.
Techniquement parlant, on sait que le moteur autorisera les lumières et les ombres dynamiques, le mapping environnemental, un système de particules plus qu'élémentaire et une implémentation du Transform and Lightning dans les règles de l'art.
Les mouvements des persos sont basés sur de l'animation « squelettale » y compris pour les monstres. Les développeurs ont donc mis au point des mouvements pour les non-bipèdes qu'on pourra coller sur les streums zarbis qu'on ne manquera pas de créer.
Le maître de jeu aura un contrôle total sur les ombres et les lumières ; il pourra même rendre un lieu si sombre, qu'une torche ne pourra pas éclairer à plus d'un mètre, sachant qu'en plus de cela les auteurs comptent implémenter une certaine autonomie pour les torches ou autres consommables.

Le personnage

Pour bien distinguer son personnage d'un autre, on pourra le customiser à la sauce Ultima Online : couleur de peau, trente-deux couleurs de cheveux (comme chez L'Oréal) et des types de coiffures dont le nombre et le type dépendront de la race.
Le développement du personnage sera assuré par les niveaux qui lui donneront de plus grandes chances d'accomplir quoi que ce soit, niveaux après niveaux, mais aussi à travers le concept des « Feats ». Les Feats, ce sont tout simplement des sortes de compétences qu'obtiendront les persos. Les aventuriers en ont une d'office au premier et au troisième niveau et ainsi de suite tous les trois niveaux.
Dans ce domaine, c'est l'éclectisme total : cela va de la spécialisation dans un type d'arme ou d'armure à des pouvoirs magiques, de la création d'objets de toute sortes à des facultés intrinsèques et physiques comme une meilleure endurance, une meilleure initiative, une meilleure vue dans le noir ou des possibilités de leadership accrues. Chacune de ces Feats possédera elle-même des niveaux rapportant quelque chose de plus à chaque grade.
Les skills, tout au contraire, sont les



NIGHTS 2E PARTIE



Ça doit faire mal, un pieu en bois enfiché dans le nerf optique.



compétences telles qu'on en voit dans tous les jeux de rôle et qui différencieront le plus les personnages les uns des autres. Le type de compétences auquel on peut accéder dépend directement de la profession du protagoniste choisi. Pas question de vous énumérer ici toutes les aptitudes existantes (une petite cinquantaine). Sachez toutefois que des facultés telles que la connaissance des arcanes, le fait de pouvoir nager, la connaissance de la nature ou le dressage d'animaux se trouvent parmi ces dernières. Pour l'instant, aucune liste précise n'est arrêtée pour le jeu, mais on parle d'ores et déjà de quelque chose de très complet dans ce domaine.

Des réponses à des tas de questions

Les règles du jeu, basées sur celles de la troisième édition de Donjons et Dragons sont parfois poussées l'extrême : ainsi une épée bâtarde qui constitue une arme à une seule main pour des humains, devient une arme à deux mains pour des petites créatures comme des hobbits ou des farfadets joyeux (oui, je sais, cette race n'existe pas mais bon, je l'avais créée au temps où je jouais à AD&D). Aucun rapport, mais il sera possible de jouer en solo dans un mode multiplayer. La campagne officielle supportera un nombre allant de un joueur jusqu'à beaucoup plus de huit.

Quelques limitations

Bioware s'est fait plutôt discret lorsqu'il s'agissait de répondre aux questions concernant la personnalisation et les créations de textures. Le jeu fonctionne par sets (palettes) de zones (ville, campagne, forêt, etc.) comprenant à la fois les textures attenantes aux lieux et ses bâtiments. Aux dernières nouvelles, il ne devrait pas être possible de mélanger des éléments provenant de deux sets différents puisque les textures, présentes sur ces derniers, sont limitées par la mémoire de la carte vidéo. En revanche, on verra peut-être apparaître la possibilité d'élaborer un set personnalisé avec des choses créées soi-même ou piochées à droite et à gauche. En tout cas, jusqu'ici rien d'officiel quant à ce point précis.



Les effets des sorts sont de véritables spectacles en soi.



Rencontre dans un couloir : la nuit des longs gobelins.

Allez courage : six mois, c'est pas si long

Que les fans de bioware exultent de bonheur car leurs personnages pourront être importés dans le jeu. Bon, pour l'instant on ne sait pas trop dans quelles conditions, ni même s'ils ne se retrouveront pas à poil en débarquant dans le monde de Neverwinter, mais c'est déjà ça. Décrire l'excitation que peut procurer ce jeu à des joueurs de jeux de rôle traditionnels est une gageure, c'est pour cela que j'engage tout le monde à aller faire un tour sur l'extraordinaire page de Stratics.com et de downloader les multiples vidéos montrant les principes de ce jeu, son moteur et ses outils en pleine action. nwn.stratics.com/content/gallery/movies/movies.shtml

Bien plus qu'une simple expérience multijoueur avec maître de jeu (Vampire en a essuyé les plâtres), les développeurs de chez Bioware comptent sortir non pas un jeu avec de vagues possibilités réseau ou d'édition en option, mais bien un véritable outil de développement « user friendly » qui permette au premier péquenot venu de faire sa propre aventure dans l'heure. Quelque chose me dit, après l'expérience Flashpoint, qu'on verra des tas de produits de ce genre arriver de plus en plus souvent, pour le plus grand bonheur des joueurs qui savent souvent pallier mieux que personne au manque d'imagination souvent flagrant des scénaristes de jeux.

Bob Arctor





Neverwinter comprendra une cinquantaine de types de monstres déclinés en de nombreuses variétés. Ici une araignée à huit pattes.



Promotion PRÉCOCE

Les Ukrainiens de GSC Gameworld, encore eux, annoncent un nouveau jeu. Ils doivent acheter les équipes de développement au kilo dans ce pays, c'est pas possible autrement. Cette fois, il s'agit de Oblivion Lost, un jeu d'action se déroulant dans... euh... une galaxie remplie de races différentes dont on ne sait pas grand-chose. En fait, GSC Gameworld n'a fourni aucun détail sur le gameplay, mais toute une plâtrée de caractéristiques techniques pour leur nouveau moteur 3D plus-plus mieux-mieux. Alors bon, on sait qu'il y aura de la lumière par radiosité, des vertex shaders, 100 000 polygones à l'écran, une optimisation T&L, mais aucune idée de ce que ça va servir à afficher... Oblivion Lost n'est pas prévu avant 2003 ; d'ici là, ils auront peut-être dépassé le stade de la démo technologique.





souvenirs, souvenirs

On nous signale un rassemblement de fans de « Star Wars » pour le 3 mai prochain à Indianapolis. Si je vous l'annonce, ce n'est pas pour que vous vous y rendiez, mais bien au contraire pour éviter tous ces débiles armés de sabres-laser en plastoc, toutes les personnes de petite taille qui décideront de s'envelopper le corps de fourrure d'Ewok (et dont ce sera enfin le jour de gloire) ou, pire encore, tous les idiots se prenant pour Ben Kenoby qui essayeront de draguer votre nana en effectuant un geste circulaire de la main et en disant une phrase sur un ton mystérieux, du type : « Tu ne m'as jamais vu mettre ma main sur ton cul. » Bon Dieu, c'est vrai que « Star Wars » est sorti en 77. À l'époque, j'avais 7 ans tout rond. Ackboo, lui, tout rond aussi, n'était pas né, et c'est depuis ce jour qu'il me doit le respect le plus total. www.wizards.com/starwars/article.asp?x=celebrationII&c=celebrationII

Macromedia partage sa tarte au web

W3C, l'organisme chargé de fixer les formats utilisés sur le web, vient de recommander le SVG (Scalable Vector Graphics), format d'Adobe destiné à produire des animations vectorielles très légères sur le web. L'impression que vient de faire Adobe avec ce format est telle, que Macromedia, qui jusqu'à présent dominait seul ce marché gigantesque avec Flash et Shockwave, vient de rejoindre le groupe de travail d'Adobe.
www.w3.org/Graphics/SVG

L'Internet mou des FRANÇAIS

Dans une récente enquête du Service des Statistiques Industrielles, on apprend qu'avec 20 % de ménages connectés (contre 37 % au Royaume-Uni), la France est bien loin de rattraper son retard sur Internet : seuls 6 % des Français envisagent aujourd'hui de se connecter dans l'année à venir, contre 19 % l'année dernière. Autres chiffres alarmants : 48 % des foyers disposant d'un revenu mensuel supérieur à 20 000 francs sont actuellement connectés, tandis que 75 % des réfractaires au Net appartiennent à des ménages disposant de moins de 7 500 francs mensuels. Heureusement, cette enquête bien attristante se conclut par une note d'humour : « 12 % des Français se disent intéressés par l'Internet à haut-débit sur leur téléphone portable ».

Un peu de sérieux

Serious Sam, indiscutablement le shooter le plus bourrin et le plus basique de ces cinquante dernières années, va avoir une suite. Ce sont les développeurs croates de Croteam qui l'annoncent, en précisant que leur nouveau moteur 3D sera largement amélioré, et en oubliant de nous donner une date de sortie. S'il y a toujours des zombis décapités qui foncent sur le joueur en hurlant avant de se faire tronçonner à la gatling, ils vont encore en vendre par fourgons entiers. Finalement, la création de jeux vidéo, c'est tellement simple.

aAT® www.aatdirect.com
Le moyen le plus sûr de trouver les meilleurs prix sur le net
Cliquez ici !
+ de 1000 références périphériques et pièces détachées | Configurations multimédias sur mesure | Offres exclusives | Mise à jour quotidienne

Quoi de Neuf

Caféine et Ackboo



Logitech WingMan Action Pad

Haaa, ça faisait longtemps que je n'avais pas testé de joypad PC moi. Pour la remise en jambes, l'Action Pad USB de Logitech est plutôt bien tombé. Ça n'est clairement pas le pad du siècle, mais le verdict final est moins terrible que prévu. Faisons durer le suspense en détaillant l'équipement de la chose : 6 boutons principaux, 2 gâchettes, une croix de direction et un petit stick analogique. Sans oublier le petit bidule sur le côté qui sert de commande des gaz dans certains jeux. Rien de transcendant. Plus malin, il est possible de passer automatiquement du stick digital à l'analogique en pressant le petit bouton « mode ». Malgré un look plutôt réussi et une prise en main satisfaisante, l'Action Pad souffre toujours du problème classique des pads de la marque suisse : une croix de direction digitale pénible à utiliser. J'aurais aussi aimé un stick analogique plus agréable avec un revêtement du genre de ce que l'on voit chez Hercules ou Sony. Mais dans l'ensemble, le rapport qualité/prix de ce modèle reste très positif. Son principal problème est d'avoir des concurrents un peu plus sexy.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.COM
PRIX : ENVIRON 200 FRANCS



Saitek SP550 + USB

Voilà un produit qui sent la fausse bonne idée. Ou plutôt la bonne idée avec réalisation « made in Saitek » très décevante... Le SP550 est en fait composé d'un joypad et d'un joystick qui « fusionnent » pour donner une manette aux fonctions multiples. Si le concept de départ est très intéressant, le produit final est franchement raté. Les plastiques font indéniablement cheap, la prise en main du joypad est désagréable (croix de direction imprécise, forme mal adaptée) et la partie joystick beaucoup trop souple avec une manette des gaz qu'il faut bouger au pied-de-biche. C'est d'autant plus dommage que le design n'est pas si moche que ça et que l'absence de driver est un réel plus côté confort d'utilisation. Avec une réalisation de bonne qualité, ce produit aurait pu remporter un franc succès. Logitech a prouvé qu'il est possible de faire du bas de gamme de qualité. Saitek a intérêt à copier la formule magique rapidos...

FABRICANT : SAITEK
SITE WEB : WWW.SAITEK.COM
PRIX : ENVIRON 250 FRANCS

Logitech WingMan Attack 2

Dans la série des joysticks « classiques «, le WingMan Attack 2 (USB) est juste le meilleur rapport qualité/prix du moment. Pour moins de 170 francs, on a droit à une manette parfaitement ergonomique et très agréable à utiliser, tout à fait dans le genre des dernières productions Logitech de cette gamme. Ok, le manche ne possède pas la fonction de twist si pratique dans les simulateurs de vol ou les jeux à la MechWarrior et il n'y a pas de chapeau chinois, mais n'oubliez pas que l'on parle d'un produit situé sous la barre des 200 francs. On trouve l'essentiel : boutons de tir bien placés, manette des gaz et surtout une excellente précision. Les mouvements sont fermes et très honnêtement, c'est le premier joystick que je vois avec une aussi bonne finition pour ce type de prix. Joueurs fauchés, voilà une bonne planche de salut.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.COM
PRIX : ENVIRON 170 FRANCS





Saitek ST330 Rumble Force

Je viens de regarder sur mon calendrier, et maintenant c'est certain, c'est bien la Saint-Saitek aujourd'hui. Bon gars comme je suis, j'allais pas les oublier comme ça... Alors cette fois, parlons du ST330. Premier point négatif, la bestiole n'a jamais vibré. Même pas une vague oscillation. Pour un joystick censé être le roi de la vibration, ça fait mauvais effet. Mais pour l'avoir testé en action précédemment sur un salon, je sais malheureusement que l'effet n'a rien de très convaincant et ne peut en aucun cas rivaliser avec du retour de force. Nous ne sommes pas dans la même gamme de prix non plus, cela dit. Malheureusement, ça n'est pas son seul défaut. Personnellement je n'aime pas trop le design des joysticks Saitek, et celui-ci a le gros défaut d'avoir les boutons du tir trop rapprochés sur le dessus. Les trois parties grises sont en effet 3 boutons distincts et l'on a vite fait de déraper de l'un à l'autre. La manette des gaz est en revanche agréable à utiliser et peut s'adapter aux gauchers. Encore un essai raté qui déçoit par une réalisation cheap plus proche du gadget Kinder que du joystick PC.

FABRICANT : SAITEK
SITE WEB : WWW.SAITEK.COM
PRIX : ENVIRON 350 FRANCS

Microsoft Office Keyboard

J'avoue m'être bien moqué de ce nouveau clavier quand j'ai vu le communiqué de presse. Mais après avoir testé la chose, fini de se bidonner. Celui-là est juste excellent.
Point primordial, le touché : je le trouve parfait. Ça reste un avis subjectif, les goûts variant énormément sur ce point. Mais même les aficionados des Keytronic haut de gamme devraient l'apprécier. Ensuite, son design et les touches supplémentaires, même si elles demandent un petit temps d'adaptation, sont vraiment pratiques. On trouve des touches « couper, copier, coller », deux touches « forward, back » et enfin une grosse touche pour passer d'une application à l'autre facilement. Seule la molette reste inutilisée pour moi, vu que le réflexe d'utilisation de celle de la souris est encore trop fort. Mais je me soigne. On trouve aussi des touches supplémentaires en haut du clavier (pour ouvrir les applications Office, contrôler le volume, etc.) et les touches de fonction ont un double emploi : un mode « normal » et un autre spécifique pour exploiter



rapidement les menus d'Office. Cela facilite la vie à ceux qui, comme nous, passent de nombreuses heures dans Word et autres programmes super fun. Bref, si le nouveau design demande un petit temps d'adaptation (et mange un peu plus de place sur le bureau), le jeu en vaut la chandelle si vous passez vos journées sous Office. Seul gros regret, la disparition des prises USB que l'on trouve sur l'Internet Keyboard Pro. Ceux qui ne sont pas sous Office souvent pourront tout de même profiter d'un des meilleurs claviers du moment. Surtout que, pour le lancement, Microsoft offre une Intellimouse Optical contre un chèque de 50 francs à tout acheteur d'Office Keyboard !

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.FR
PRIX : ENVIRON 500 FRANCS



Saitek Cordless Optical Mouse

La souris presque sans fil de Saitek est amusante. Justement à cause du concept « presque sans fil ». Car si elle est effectivement cordless et communique avec le PC grâce à un récepteur radio USB (ou PS2), il reste le problème de l'énergie. Tout le monde n'a pas les services de recherche et développement de Logitech ou Microsoft. Du coup, faute d'avoir un capteur optique qui ne consomme pas trop, cette souris est équipée de piles rechargeables. Et l'alimentation se branche directement sur la souris pour vous permettre de bosser en cas de panne sèche. On se retrouve donc avec une souris à fil. Ok, c'est pas le même câble, mais bon... L'avantage, c'est que du coup ce modèle est assez réactif et ne souffre pas de la mollesse de la Logitech par exemple. N'empêche, le presque sans fil, ça fait un peu cheap (oui, encore) comme concept.
Dans le même genre « presque réussi », la Notebook Mouse (environ 100 francs) est une souris pour portables censée prendre moins de place et remplacer avantageusement les touchpads et autres trackpoints désagréables. Mais ce mulot a été trop mal nourri et sa taille ridicule ne permet pas de bénéficier d'un vrai confort d'utilisation. Le pire, c'est que si vous avez la place d'emmener ce truc avec vous, vous avez la place de prendre une vraie bonne souris comme la Pilot Optical de Logitech...

FABRICANT : SAITEK
SITE WEB : WWW.SAITEK.COM
PRIX : ENVIRON 450 FRANCS



Saitek Hub USB Pro

Il est gris, il a la classe, il a des petites loupiottes mimi tout plein partout, et dispose de 4 ports USB : c'est le hub USB Pro de Saitek. Et vous savez quoi ? Il est vachement bien ! Bon, ok, ça reste un bête hub USB, mais pour une fois que je tiens un bon produit estampillé Saitek, j'en profite. Je ne leur veux aucun mal, moi, à ces gens. Mais bon, il faut avouer que le département conception a visiblement quelques lacunes. Du reste, le Hub USB Pro n'est pas sans défauts. Je chipote cela dit, il n'y a qu'un vrai problème : il est 100 % plastique gris. Pas n'importe quel plastique, Ze plastique Saitek ultra léger qui hurle « bas de gamme » dès que l'on prend la bête en main. Bon, pour un hub, ça n'est pas dramatique. Surtout que celui-ci est alimenté et ne posera aucun problème, quel que soit le périphérique branché. La « Saitek Touch » ne s'arrête malheureusement pas là : les différentes LED sur le dessus, qui permettent de visualiser quel connecteur est utilisé, s'allument toutes à la moindre connexion. Du coup, leur utilité reste très relative. Bon, renseignement pris, ça vient d'un bug hardware. Ouf. Allez, je passe l'éponge, ça marche et c'est l'essentiel. « Combien de temps » reste la vraie question.

FABRICANT : SAITEK
SITE WEB : WWW.SAITEK.COM
PRIX : ENVIRON 350 FRANCS





Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer

Ils l'ont encore fait. Oh les lourds. Sérieusement, c'est bien le problème chez Microsoft, surtout avec la division hardware : ils repèrent un problème, ils analysent, et paf, ils éclatent la concurrence. Oui, je sais, comme ça à froid, du pro-Microsoft, ça choque un peu, mais là je n'y peux rien. Ce nouveau modèle de souris optique sans fil est juste le meilleur du monde. Voilà. Point. Des détails ? Bon, ok. Primo, le design. Il tue. Surtout les gauchers. Bah oui, pour les gauchers, il reste les souris ambidextres et c'est tout. Mais vu les chiffres de vente, aucun constructeur ne se risquera à ressortir un modèle spécifique pour eux. La bestiole est donc un vrai plaisir à utiliser et son nouveau capteur à 6 000 images/seconde écrase la concurrence. Les mouvements sont précis, rapides et presque tous les joueurs en seront satisfaits. Presque tous car le récepteur radio (1,80 m de portée, 2 fréquences) à tout de même du mal à suivre avec les Quake-like, même si ça reste bien plus jouable qu'avec une Logitech. Une sorte de légère inertie est induite par ce système. L'autonomie annoncée est de quatre mois. Elle dispose d'un système d'économie d'énergie très développé et, comme la Logitech, elle sera moins gourmande en piles sur une surface claire.

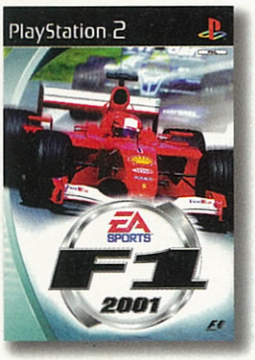
FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.FR
PRIX : 550 FRANCS



Microsoft IntelliMouse Explorer

Toujours dans la grande série « Et si on piquait tout le marché des souris «, Microsoft nous sort un nouveau modèle d'IntelliMouse Explorer. Bien moins grosse (et c'est tant mieux) que sa grande sœur, cette nouvelle souris USB/PS2 dispose également du capteur à 6 000 images/seconde de Microsoft. Ce dernier équipera du reste toutes les souris de la marque à partir d'octobre. L'ergonomie est réellement meilleure même si on peut regretter des boutons latéraux moins accessibles qu'avant. Je rappelle du reste à Ackboo et Bob qu'une souris se tient en pausant la main dessus et pas en la tenant du bout des doigts comme le « truc » vendu avec un iMac... Du coup, quand on la manipule correctement, ce problème est déjà nettement atténué. Du reste, la version sans fil, malgré un design un peu différent, souffre du même petit souci. Pas grand-chose d'autre à dire si ce n'est que ces deux souris sont maintenant livrées avec le driver IntelliPoint 4.0. On regrettera juste le prix trop élevé de ce modèle qui passe assez mal, vu le feeling un peu cheap des boutons. Pour être parfaite, elle devrait coûter 100 francs de moins.

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.FR
PRIX : 470 FRANCS



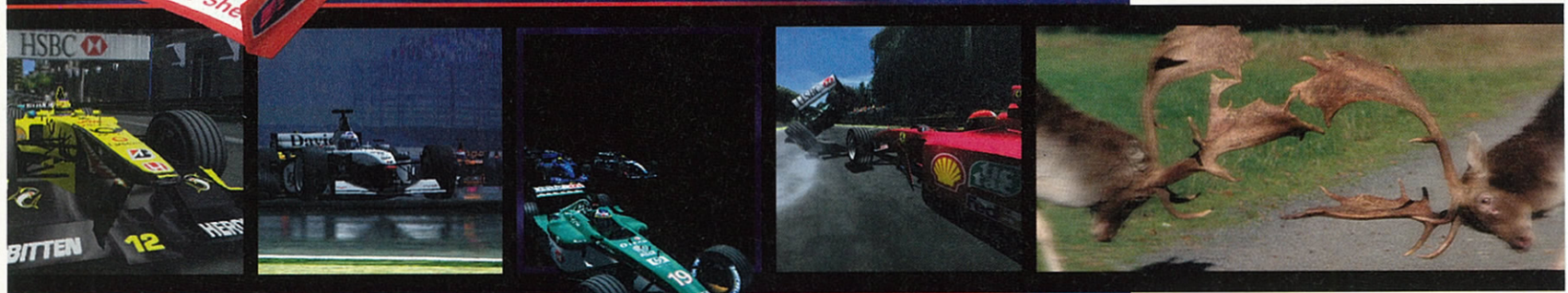
DEVANT, DERRIÈRE, DROITE, GAUCHE, CERNÉ PAR LA MEUTE VROMBISSANTE.

50 °C DANS LE COCKPIT, FOURNAISE GARANTIE.

L'ASPHALTE CRÉPITE, LES CHEVAUX MONTENT DANS LES TOURS,

VOUS ÊTES SEUL
FACE AUX PILOTES
LES PLUS RAPIDES
DU MONDE.





PC CD-ROM PlayStation 2

Logiciel 2001 Electronic Arts Inc. EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EA SPORTSTM est une marque d'Electronic ArtsTM. "Formula One", "Formula 1", "F1" et "FIA Formula One World Championship" (ainsi que leurs traductions et permutations) sont des marques commerciales du groupe d'entreprises Formula One. Produit officiel de la FIA Formula One World Championship sous licence de la Formula One Administration Limited.

EA SPORTS

it's in the game.*

*c'est dans le jeu

france.ea.com

RCS LYON 391974?



Microsoft SideWinder GamePad USB

Rien qu'en regardant la photo, on se dit : « Mais, je le connais celui-là ». Et pour cause. C'est exactement le même design que le tout premier joypad Microsoft sorti en 1996. Et c'est aussi la preuve que MS écoute les gens. À chaque nouveau gamepad, la plupart des amateurs de FIFA ou autres titres nécessitant une manette correcte râlaient, regrettant ce fameux SideWinder originel. Du coup, les ch'tits gars de Redmond ont arrêté de se prendre la tête à chaque nouveau produit pour nous ressortir exactement le même, avec cette fois une interface USB et des plastiques de meilleure qualité. On perd logiquement au passage la prise jeu qui était placée sur le pad lui-même. L'ergonomie est totalement inchangée et toujours aussi bonne : les gâchettes sont parfaitement placées, les 6 boutons principaux répondent bien et les 2 boutons pour les fonctions secondaires feront office de Start et Select dans de nombreux jeux. Détail intéressant, ce pad ne nécessite aucun driver. Du reste, Microsoft ne livre pas de CD avec. On branche et ça marche. Après des années de lutte, l'USB remplit enfin ses fonctions. Seul reproche (il en faut bien un), la croix de direction n'est pas parfaite. Cela dit, ça reste une des meilleurs disponibles sur PC. Pour 200 francs, vous trouverez difficilement mieux.

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.FR
PRIX : 2 000 FRANCS

Saitek R100 + Sports Wheel

Que le ponte de chez Saitek qui a décidé qu'il fallait faire du bas de gamme soit pendu par les pieds pendant trois jours. Non, sérieux, quitte à faire des produits, autant en faire des bons, même si ça coûte un peu cher. Ou alors, on sort ça en douce, sous un autre nom, pour éviter que l'image de marque n'en prenne un coup. Parce que le volant qu'on vient de recevoir, là, il ne fait pas vraiment honneur aux autres produits de ce constructeur... Certes, le R100 est vendu une bouchée de pain comparé à la concurrence, mais même à ce tarif, il ne vaut pas le coup. Les plastiques bien cheap sont indignes d'un jouet Playskool, le système de fixation au bureau date du XII[e] siècle et la précision de l'ensemble, comparée par exemple aux derniers volants de chez Microsoft, donne aux bolides de F1 la tenue de route d'une Traban sans amortisseur avec deux pneus crevés. Je vous fais grâce du descriptif du pédalier de clochard qui doit peser dans les vingt grammes. Bref, c'est pas cher, mais on nous le fait quand même bien payer.

FABRICANT : SAITEK
SITE WEB : WWW.SAITEK.COM
PRIX : ENVIRON 300 FRANCS





Saitek X45 Digital Stick and Throttle

Le X45 est le nouveau joystick haut de gamme de chez Saitek, destiné surtout aux fans de simulation de vol avec des manuels épais comme des bottins. C'est en fait la version améliorée et relookée d'un des meilleurs produits du constructeur, le X36 version USB. Alors quoi de neuf ? Bah, pas grand-chose finalement. La grosse amélioration, c'est surtout le nouveau système de ressort du mécanisme du manche, qui a l'air nettement plus solide et un peu plus précis. Pour le reste, c'est du détail cosmétique : quelques touches d'orange pour faire djeun's, des plaques couleur schtroumpf métallisé sur la base du manche et de la manette de gaz, et des petites loupiottes inutiles derrière les boutons A et B. Ouaip, on aurait presque l'impression qu'un fan de tuning automobile s'est défoulé sur un pauvre X36. D'ailleurs, pour les possesseurs du X36, ce nouveau stick n'a absolument aucun intérêt puisqu'on retrouve exactement la même configuration, au demeurant fort complète : 5 boutons, 3 chapeaux, une gâchette, 2 molettes rotatives, 2 switchs à trois positions, un « bitonio » qui émule la souris et le fameux palonnier situé juste sous la poignée de gaz. En revanche, si vous n'avez pas encore un bon combo manche à balai/manette de gaz et que vous comptez bientôt vous en offrir un, par exemple pour Flight Simulator 2002, alors vous pouvez sortir joyeusement la Carte bleue, car c'est le meilleur rapport qualité/prix du marché. Même que quand on empoigne le manche, on se voit en train de rouler une galoche à Kelly McGillis avec « Take My Breath Away » en fond sonore...

FABRICANT : SAITEK
SITE WEB : WWW.SAITEK.COM
PRIX : ENVIRON 800 FRANCS



ARCANUM

Quand magie rime avec technologie

Imaginez un monde prodigieux où la magie et la technologie règnent de manière égale, dans lequel un aventurier peut aussi bien posséder un pistolet qu'une épée flamboyante. Un monde en pleine révolution industrielle où les grandes métropoles, les usines, les forteresses et les donjons abritent des foules affairées de Nains, d'Humains, d'Orques et d'Elfes. Un monde d'antiques arcanes et d'engrenages, de magie ancienne et de machines, de sorcellerie et de science...
Bienvenue dans le monde d'Arcanum !

TROIKA GAMES

CD-Rom PC

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

SIERRA™

www.sierra.fr

© Sierra On-line, Inc. Tous droits réservés. Sierra, le logo "S" et Arcanum sont des marques déposées de Sierra On-line, Inc. Le logo Troika est une marque déposée de Troika Games, LCC.

Genre
JEU DE RÔLE MASSIVEMENT MULTIJOUEUR
Développeur
BLIZZARD
Sortie
FIN 2002

World of WARCRAFT

Quand Blizzard, éleveur d'orcs depuis quatre générations, nous présente le petit dernier, on se doute bien que ça va pas être un simulateur de sous-marin.



Les gars de Blizzard sont des cachottiers. Figurez-vous que cela fait un an qu'ils développent un nouveau projet en secret. Sans rien nous dire, les filous. En bons stratèges de la communication, ils ont fait monter la pression lors de l'ECTS, à grands renforts d'annonces et de présentations à guichets fermés. Comme si, pour faire parler de son jeu, il fallait justement le cacher. Leur petit nouveau s'appelle World of Warcraft. Il s'agit d'un jeu de rôle massivement multijoueur dans un univers persistant. Vous avez déjà deviné de quel univers il s'agit. Ah ça, pour le coup, on peut vraiment parler d'univers persistant.

Warcraft persiste et signe

Trêve de persiflages. Pionnier du multijoueur avec Warcraft, Diablo, Starcraft et la technologie battle.net, Blizzard veut sa part du gros gâteau des MMORPG. C'est légitime. Un univers persistant dans le monde de Warcraft, que les joueurs pourront explorer ensemble et faire évoluer en fonction de leurs actions, avouez que ça sonne bien. Vous qui rêviez depuis toujours pouvoir incarner un orc 24 heures/24 et 7 jours/7.
Blizzard a choisi de présenter World of Warcraft à l'ECTS pour une raison simple : après un an de dur labeur, ils ont un moteur 3D magnifique à nous faire admirer. Pour ce qui est des autres fonctionnalités, les discussions avec les développeurs nous ont laissé deviner que pas mal de choses devaient encore être étudiées par nos dompteurs d'orcs. Après tout, World of Warcraft est prévu pour fin 2002. Et quand on connaît les longues phases de bêta-test grandeur nature des jeux de rôle en ligne... Au passage, rappelons que Warcraft III est toujours d'actualité. Il devrait se matérialiser début 2002.
Comme Warcraft III, WoW prendra place dans les contrées riantes d'Azeroth. Chacun d'entre nous est déjà familier avec les créatures qui le peuplent. Enfin pas toutes, puisque World of Warcraft bénéficiera du game design de Warcraft III. On retrouvera les espèces chères à la série : les humains, les orcs donc, et aussi des nouveaux venus : les Taurens. Ces bestioles à l'apparence de minotaures s'intègrent déjà naturellement au bestiaire haut en couleur de Warcraft, avec leur look à la fois massif et sympathique. D'autres espèces sont actuellement en élevage dans les laboratoires génétiques de Blizzard. Certaines apparaîtront au fur et à mesure que le scénario de WoW se déroulera, au fil des patches mensuels. Plutôt qu'avoir un paquet de classes de personnages différentes, ils veulent que chacune d'elles apporte une expérience nouvelle aux joueurs. Et puis, en bons stratèges du marketing, ils gardent quelques munitions en réserve pour attirer les projecteurs sur World of Warcraft d'ici son lancement.



En construction...

Blizzard a bâti son succès sur des jeux faciles à prendre en main. Lors de la démonstration en réseau local, on a pu constater que World of Warcraft bénéficiait déjà d'une interface très intuitive. À tel point que j'avais des envies de gicler le démonstrateur pour prendre les commandes. Ah ! quelle conscience professionnelle, ces journalistes de Joy, tout de même ! L'altruisme, le don de soi, tout ça...
Mais revenons à nos orcs. Une interface puissante ne signifie pas forcément un gameplay sans profondeur. Ils ont insisté là-dessus aussi. Il devrait y avoir profusion de compétences, de sorts, d'objets magiques à collecter avec nos petits doigts boudinés.





Les combats que nous avons vus - un gros balèze qui tapait sur la tête d'un épouvantail avec une grosse épée - affichent clairement la couleur. World of Warcraft mise sur l'action plutôt que les combats au tour par tour un peu longounets, façon roleplay pur et dur. Pas aussi bourrin que Diablo mais suffisamment dynamique pour tenir éveillé le joueur occasionnel. Voilà. En bon stratège financier, Blizzard veut faire de WoW un MMORPG qui touchera le plus grand nombre. Il devrait toujours y avoir quelque chose à faire, que ce soit du combat ou des quêtes. Beaucoup de quêtes pourront être accomplies en une heure, afin de rendre le jeu accessible aux nouveaux venus. En revanche, il y aura aussi des quêtes plus immersives, se déroulant sur une plus longue période, dans lesquelles les joueurs auront à se constituer en équipe. Ceci pour flatter les bas instincts des plus hardcore de leurs fans.
Aux questions pertinentes qui n'ont pas manqué de fuser (comment fonctionnera le système d'expérience ? dans quelle mesure on pourra façonner le monde ? comment sera gérée la mort ? et le combat joueurs contre joueurs ? y aura-t-il des chevaux ? est-ce qu'on pourra couper du bois ?), nos gars de Blizzard ont apporté des réponses de Normands. Plein de choses restent à déterminer. Mais ce sera chouette, qu'ils nous ont dit.

... mais rudement joli

La patte Blizzard c'est les orcs, une interface simple d'accès et, il faut bien le reconnaître, une réalisation graphique fort sympathique. J'avoue être sceptique sur le look de Warcraft III, mais ce que j'ai vu de World of Warcraft était drôlement réjouissant.



Les graphistes et modeleurs qui ont planché sur le design 3D ont un style bien particulier et particulièrement efficace. Plutôt que de jouer la carte du réalisme, comme leurs concurrents, ils nous ont sorti de la 3D qui ressemble à du dessin animé, avec des angles exagérés, des traits forts et des couleurs vibrantes auxquelles il est difficile de résister.
Un nouveau modèle client serveur a été développé pour World of Warcraft. Il sera complètement différent et séparé de battle.net. En revanche, comme pour Diablo II, il y aura un système de serveurs multiples synchronisés. Afin de mettre en déroute notre ennemi à tous, le lag. À l'image des nombreux MMORPG qui poussent comme des champignons, World of Warcraft fonctionnera par abonnement (de l'ordre de 10 € par mois). Le pognon ainsi accumulé ne servira pas à payer des vacances dans les îles aux employés de Blizzard, mais à financer une équipe de développement dédiée, qui sera chargée de faire évoluer le monde lors de son lancement.

Rétrospectivement, la décision de Blizzard de faire un jeu massivement multijoueur dans le monde de Warcraft est parfaitement logique, du point de vue financier comme de celui des joueurs. En attendant l'aboutissement de ce projet, je vous invite donc à mater les photos de cette double en rêvant à vos futures aventures warcraftiennes dans un monde en perpétuel changement.









Mark Kern

PRODUCTEUR DE WORLD OF WARCARFT

interview

Propos recueillis par Wanda



Après la conférence à laquelle un seul d'entre nous a pu assister, on pouvait passer une demi-heure supplémentaire sur le petit stand fermé de Blizzard, à discuter avec l'une des trois personnes de l'équipe venues pour nous des États-Unis. Am, stram, gram, c'est Wanda qui a gagné... Am, stram, gram, une démo/interview de Mark Kern.

Joystick : Comment les quêtes seront-elles générées ? Par des NPC ou par d'autres joueurs ?
Mark E. Kern : Les NPC seront les principaux pourvoyeurs de quêtes afin que les joueurs sachent toujours où en trouver de nouvelles. Nous voulons qu'ils puissent toujours faire quelque chose d'intéressant. Pour l'instant, il n'est pas prévu que les joueurs puissent créer eux-mêmes des quêtes pour d'autres joueurs.

Comment allez-vous satisfaire en même temps les différents types de joueurs ?
M E. K : Les quêtes seront distribuées par chaque pourvoyeur de quêtes en fonction de votre niveau ou de celui de votre groupe. Les joueurs qui visent la puissance pourront tuer du monstre à tour de bras et progresser dans les niveaux. Ceux qui aiment explorer auront plein d'endroits à découvrir, issus de l'univers de Warcraft. Ceux qui sont plus intéressés par la dimension sociale auront à leur disposition tout un tas d'expressions du visage pour communiquer leurs sentiments aux autres joueurs. Et pour ceux qui ne sont pas familiers avec ces univers massivement multijoueurs, nous avons ajouté tout un tas d'indications sur la carte, ainsi que quelques-unes sur la fenêtre de jeu, de façon à ce qu'ils ne soient jamais perdus.

À quoi va servir votre beau travail de modélisation des personnages, dans le jeu ?
M E. K : Tout d'abord, ça permet un éventail beaucoup plus large d'attitudes, essentielles non seulement pour communiquer (avec toute la gestuelle sociale qui va bien, ndr), mais aussi pour créer un monde vivant : quand vous regardez agir d'autres joueurs, vous ne voyez pas des pantins rigides, mais des personnages dont la richesse de mouvement apporte une dimension supplémentaire au monde dans lequel vous évoluez. C'est quelque chose de très important, pour nous, que de créer un monde aussi vivant que possible. D'ailleurs, vous remarquerez que nous l'avons truffé de petites animations et de petites choses insignifiantes à découvrir, comme ces yeux rouges, dans cet arbre. Attendez... Les voilà ! Ce sont des détails, mais ça change tout.

Et ensuite... ?
M E. K : Nous avons également l'intention de nous en servir pour supporter plus activement les échanges d'informations plus conséquentes, comme les dialogues. Regardez : si je promène ma souris dans une direction, vous verrez que ma tête suit le mouvement. Eh bien, nous allons accentuer cet effet en faisant également tourner les épaules dans la direction du curseur. Dans ce type de jeux, quand vous indiquez quelque chose aux autres joueurs, c'est toujours un peu confus : « Attention, un ogre ! - Où ça ? - Derrière toi ! Argh, trop tard...» Là, il suffira de pointer son curseur sur l'ogre en question et le message passera beaucoup plus facilement.

Avez-vous trouvé une solution au problème du camping ?
M E. K : Nous y travaillons actuellement, mais nous ne communiquons pas encore sur les solutions que nous sommes en train de mettre en place. Il y a trop de jeux de ce type en développement à l'heure actuelle, dont les équipes sont parfaitement capables d'intégrer de nouvelles possibilités à la volée ; nous ne voulons pas risquer de voir un autre produit exploiter nos solutions avant nous.

Quel sera l'intérêt d'être en groupe ?
M E. K : Les groupes auront à faire face à une dimension tactique supplémentaire : nous développons l'Intelligence Artificielle (I.A.) de nos monstres pour qu'elle soit capable de s'adapter à des groupes, et de leur fournir à chaque fois des cas de figure intéressants. Les joueurs en groupe seront obligés de communiquer entre eux et de trouver des tactiques adéquates. L'I.A. hiérarchique est déjà terminée et on peut déjà voir combien il est intéressant de tuer le leader d'un groupe, rien qu'en observant la désorganisation momentanée des autres.

Comment gérez-vous le lag pendant les combats ?
M E. K : Les combats se dérouleront sur les serveurs. Vous cliquerez une fois sur votre cible, pour initier le combat, et il vous suffira d'attendre le résultat. Vous pourrez aussi utiliser vos pouvoirs spéciaux en temps réel ; l'ordinateur qui résout le combat les prendra alors en compte.

Est-ce que les joueurs pourront se battre entre eux ?
C'est l'univers de Warcraft ; c'est donc un monde en perpétuelle guerre. Le combat entre les joueurs sera une importante composante de World of Warcraft et nous encouragerons les joueurs à se combattre mutuellement. Mais en même temps, ce sera optionnel, c'est-à-dire que ceux qui refuseront cette dimension du jeu pourront également s'en préserver.

Qu'est-ce qui se passera quand on mourra ? Est-ce qu'on gardera son sac à dos ?
Vous ressusciterez dans un endroit spécifique, avec tout votre arsenal et toutes vos possessions : nous voulons que vous puissiez retourner immédiatement au combat si vous en avez envie. Pour vous venger de la créature qui vient de vous tuer, par exemple. Nous voulons faire de la mort un moteur pour l'action, pas un élément traumatisant, qui vous décourage et vous empêche de vous amuser. Il y aura cependant des inconvénients, à mourir, mais nous n'avons pas encore décidé lesquels. Nous sommes en train de tester plusieurs idées.

Y aura-t-il une économie ?
M E. K : Oui. Nous ne sommes pas encore prêts à vous expliquer son fonctionnement, mais il y aura une économie. Ce que vous voyez là, en bas à droite de l'écran, ce sont les trois monnaies qui auront cours dans le « World of Warcraft ». Nous n'avons pas encore de noms pour elles, mais elles vous serviront à acheter des objets et à commercer entre vous.

À quoi servira la nourriture ?
M E. K : D'abord à vous offrir des choses en plus avec lesquelles interagir, mais aussi à vous régénérer. Enfin, ça dépendra du genre de nourriture. Certaines pourront aussi avoir d'autres effets.

Vous parlez de transitions sans temps de chargement ; s'agit-il du passage d'un serveur à l'autre ?
M E. K : Il s'agit de la transition entre différentes zones. La plupart des jeux divisent leurs mondes en zones, et nous font subir un temps d'attente lorsqu'on passe d'une zone à l'autre, le temps de charger en mémoire les éléments correspondant à la nouvelle zone. Notre architecture nous autorise à faire couler notre monde d'une manière continue, sans temps de chargement. C'est une solution propriétaire que nous avons obtenue en combinant notre moteur de terrain, avec une gestion prudente de la mémoire et notre architecture réseau. Je ne peux pas vous en dire plus, car c'est un avantage concurrentiel décisif. Désolé.

Bill Roper

MONSIEUR IMPORTANT CHEZ BLIZZARD



Mes amis, permettez-moi de vous présenter pour la énième fois l'illustrissime Monsieur Bill Roper, responsable éditorial de Blizzard.

BILL ROPER EST CET IMPOSANT MONSIEUR. IL A ACCEPTÉ DE S'EXPRIMER SUR LA POLITIQUE DE BLIZZARD

JOYSYICK : POURQUOI RESTER FIDÈLE À L'ECTS, ALORS QUE TOUT LE MONDE DÉSERTE LE NAVIRE ?
Bill Roper : Parce que contrairement à l'E3, l'ECTS nous permet de toucher le monde entier, et en particulier les marchés européens : on rencontre ici beaucoup de représentants de magazines qui n'ont pas les moyens d'aller à l'E3. En faisant nos annonces à l'ECTS, on touche donc beaucoup plus de joueurs qu'à l'E3. Et puis tout le monde annonce quelque chose lors de l'E3. Là-bas, nous serions noyés dans une centaine d'autres annonces, alors qu'ici, on a toute l'attention de la presse, ce qui nous permet de faire un travail de bien meilleure qualité.

VOS JEUX SONT TOUJOURS TRÈS ADDICTIFS, DU STYLE À NOUS VIDER LE CERVEAU PLUTÔT QU'À L'ENRICHIR. NE PENSEZ-VOUS PAS AVOIR D'AUTRES RESPONSABILITÉS, VIS-À-VIS DE VOS JOUEURS ?
Je pense que notre rôle est de créer du divertissement. De toute évidence, il s'agit d'un équilibre délicat : notre objectif n'est certainement pas de retirer quoi que ce soit au joueur en lui donnant notre jeu, mais de lui offrir les moyens de s'amuser, d'échapper au concret. Ça a toujours été le rôle des jeux. Mais je aussi pense que ça dépend desquels. Diablo II, par exemple, nous met beaucoup plus sur des rails : on avance, on récupère des choses, on continue d'avancer... et on se rend compte que ça fait déjà quatre heures qu'on joue. Ça ne stimule pas forcément autant l'esprit que Starcraft. Starcraft est utilisé par l'Air Force américaine pour entraîner les pilotes, parce qu'ils trouvent la stratégie et le travail d'équipe requis dans ce jeu très stimulants. Ça leur permet de travailler leurs stratégies et leurs capacités de communication.

ET AVEC WORLD OF WARCRAFT, QUEL TYPE DE RESSORTS VOULEZ-VOUS METTRE EN PLACE ?
Quelles que soient les raisons pour lesquelles les gens aiment nos jeux - mécanismes addictifs ou environnements familiers - nous avons réalisé qu'ils ont tendance à y jouer pendant des heures. C'est une des choses que nous essayons de changer avec World of Warcraft. Nous voulons que vous y trouviez votre compte même si vous n'avez qu'une demi-heure devant vous. Nous voulons que vous vous amusiez, et puis passiez à autre chose.

EN D'AUTRES TERMES, VOUS CHERCHEZ À SÉDUIRE LE GRAND PUBLIC, C'EST-À-DIRE LES GENS QUI N'ONT PAS ENVIE DE PASSER DIX HEURES SUR UN JEU AVANT DE POUVOIR L'APPRÉCIER, N'EST-CE PAS ?
Je pense que c'est sans conteste une solution pour faire venir davantage de monde au jeu. Évidemment, nous avons mis dans World of Warcraft tout ce qui permettra aux vrais joueurs d'y passer des dizaines d'heures intéressantes avec une bande de quinze autres amis, mais en même temps, je pense que beaucoup de gens n'ont pas envie de voir leur vie aspirée par ces vastes communautés. Nous avons donc cherché à concevoir un jeu qui apporte une satisfaction rapide à ceux qui n'ont pas forcément les moyens de s'investir très longtemps, ni très profondément.

TOUT CECI RESTE DANS LE REGISTRE DU DIVERTISSEMENT. PENSEZ-VOUS QUE LE JEU VIDÉO SOIT ÉGALEMENT UN ART ?
Je pense que nous sommes comme le cinéma. Regardez la production cinématographique : vous y verrez des films très profonds, très intellectuels, qu'on peut absolument qualifier d'art. Et puis il y a les succès commerciaux, comme Independence Day : les films que vous allez voir juste pour vous divertir, et dont vous n'attendez pas qu'ils vous stimulent intellectuellement, ni qu'ils traitent de problèmes sociaux... Mais si l'industrie du cinéma nous offre aujourd'hui une production aussi large et diversifiée, c'est parce qu'elle existe depuis plusieurs dizaines d'années, et je pense que c'est ce vers quoi se dirige notre industrie, à terme. Nous commençons aujourd'hui à voir des jeux qui établissent de nouveaux types de rapports avec les joueurs... Même si les nôtres sont très nettement du côté du divertissement et de l'échappatoire à la vie de tous les jours, il en est d'autres qui soulèvent des problèmes sociaux, ou qui obligent le joueur à penser différemment de ce à quoi il est habitué, ou à utiliser d'autres moyens que ceux qu'il connaît. Je pense que les deux genres peuvent parfaitement cohabiter.

CERTES, MAIS POURQUOI VOUS LIMITEZ-VOUS AU DIVERTISSEMENT ? ÇA NE VOUS TENTE PAS DE VISER PLUS HAUT, DE FAIRE DES CHOSES NOUVELLES ?
Mais World of Warcraft est nouveau ! Son univers est connu, ce qui permettra aux gens de tout de suite s'y sentir à l'aise, mais il y a beaucoup de choses que nous voulons faire dans ce jeu qui sont très différentes, et pas seulement de la plupart de nos jeux à nous, mais aussi de tout ce qui existe dans le genre. Je crois que les jeux qui essayent de faire des choses trop nouvelles ont du mal à se faire complètement accepter par les joueurs. Quand le genre est nouveau, quand les règles sont nouvelles, quand les interactions ne fonctionnent pas pareil, quand l'environnement est nouveau, il est facile d'être perdu. Dans World of Warcraft, nous allons faire des choses différentes de ce qui existe ailleurs, mais dans un univers de fantaisie qui rassurera les joueurs.

AVEC TOUT L'ARGENT QUE VOUS GAGNEZ, VOUS AVEZ LARGEMENT LES MOYENS DE PRENDRE DES RISQUES. POURQUOI NE PAS VOUS OFFRIR LE LUXE DE FAIRE PROGRESSER CETTE INDUSTRIE EN TANT QU'ART ?
Peu importe que nous ayons ou non l'argent pour faire d'autres choses. Ce qui compte, c'est que nous faisions les jeux dont nous avons envie, les jeux auxquels nous avons envie de jouer. D'ailleurs, une autre raison pour laquelle j'aime vraiment l'ECTS, c'est qu'on voit ici des choses qu'on ne voit pas à l'E3, comme tous les petits éditeurs indépendants, tous les petits studios de développement. Je me suis promené sur le salon, ce matin, et j'y ai vu de beaux jeux, intéressants, inventifs. Un salon comme celui-ci offre la possibilité à de petites structures de se faire connaître. Prenez Funcom, par exemple : avec Anarchy Online, ils ont réussi à faire le jeu dont ils rêvaient. (Anarchy Online était présent lors du dernier E3, ndr.) Il est donc parfaitement possible pour de petits développeurs talentueux de faire valoir des idées originales, et de se faire repérer et soutenir par de gros éditeurs, comme Electronic Arts ou Vivendi Universal. Et dans une certaine mesure, j'estime que c'est grâce aux profits générés par des jeux qui sont purement axés sur le divertissement, comme les nôtres, que les éditeurs peuvent se permettre d'investir sur des projets plus risqués.

Propos recueillis par Wanda



Genre
SURVIE ET HORREUR PSYCHOLOGIQUE

Développeur
HEADFIRST PRODUCTIONS

Sortie
DÉBUT 2002



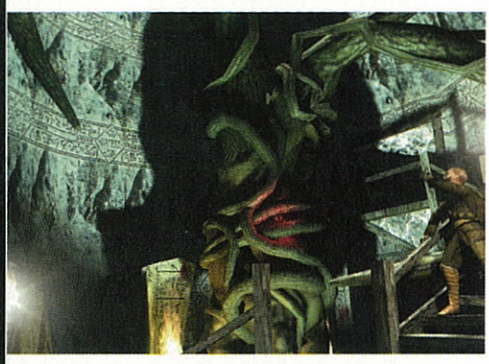
DARK CORNERS OF THE EARTH
Call of Cthulhu

L'univers halluciné des romans de Lovecraft a souvent servi de base à des jeux. Call of Cthulhu promet de pousser un peu plus loin dans le cauchemar et l'horreur psychologique.

Howard Philips Lovecraft est incontournable dans la littérature d'horreur, même si un peu grandiloquent sur les bords. Le mythe de Cthulhu, que l'on retrouve dans nombre de ses nouvelles, est basé sur l'idée que de grands anciens gouvernaient la Terre bien longtemps avant l'apparition des Hommes. Cachées, certaines de ces créatures attendent le moment propice pour réapparaître. Les résidents du petit port d'Innsmouth sont en contact avec ces abominations. Ils ont passé un pacte horrible, mélangeant leurs gènes avec elles contre de grandes quantités d'or. La prophétie dit qu'un jour les étoiles seront en conjonction, et alors la terreur remontera des profondeurs des mers pour gouverner à nouveau sur la Terre.
Dans les années 80, le jeu de rôle papier réalisé par Chaosium a connu un grand succès, relançant l'intérêt autour de l'univers de Lovecraft.
Aujourd'hui, pour Dark Corners of the Earth : Call of Cthulhu, les développeurs de Headfirst Productions ont acquis tous les droits de la licence Cthulhu et récupéré toute la documentation de Chaosium.
Les fans peuvent saliver d'avance : plus que jamais, ce titre devrait être fidèle à l'œuvre originale.

La couleur tombée du ciel

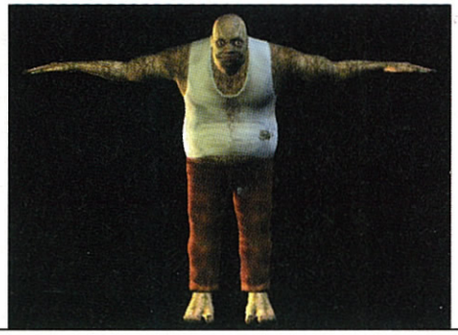
Le jeu comportera quatre chapitres, basés sur quatre nouvelles de Lovecraft (« The shadow over Innsmouth » et « The Shadow out of Time » entre autres, pour les puristes). L'action démarre en 1920. Le joueur entre dans la peau d'un détective privé qui enquête sur des disparitions mystérieuses. Embauché pour résoudre une affaire banale, notre héros va basculer progressivement dans les mystères du mythe de Cthulhu.
Headfirst nous donnera le choix entre quatre personnalités différentes, chacune dotée d'atouts et de faiblesses (force, agilité, connaissance du mythe, capacité à conduire des véhicules, santé mentale, maîtrise de la magie...). Ce qui fait qu'on se retrouve avec des éléments de jeu de rôle aussi bien dans la création du personnage que dans son évolution future. Mais ne vous trompez pas. Dans CoC, pas de lancers de dés ni d'écrans couverts de statistiques, les designers ont volontairement choisi de garder l'interface immaculée. Si calculs compliqués il y a, ils ne seront pas apparents pour le joueur.
Les trois personnages que vous n'aurez pas choisi d'incarner auront quand même leur place dans le jeu. Ils évolueront dans la partie, sous le contrôle de l'ordinateur. Vous pourrez même être amené à les croiser, à échanger des informations, voire à unir vos forces.
Il y aura plusieurs fins à CoC, de la même manière que les nouvelles de Lovecraft laissaient entrevoir plusieurs dénouements (à part que le héros sombrait systématiquement dans la démence). Ce sera au joueur de choisir s'il préfère utiliser la force ou la ruse pour progresser dans le jeu.

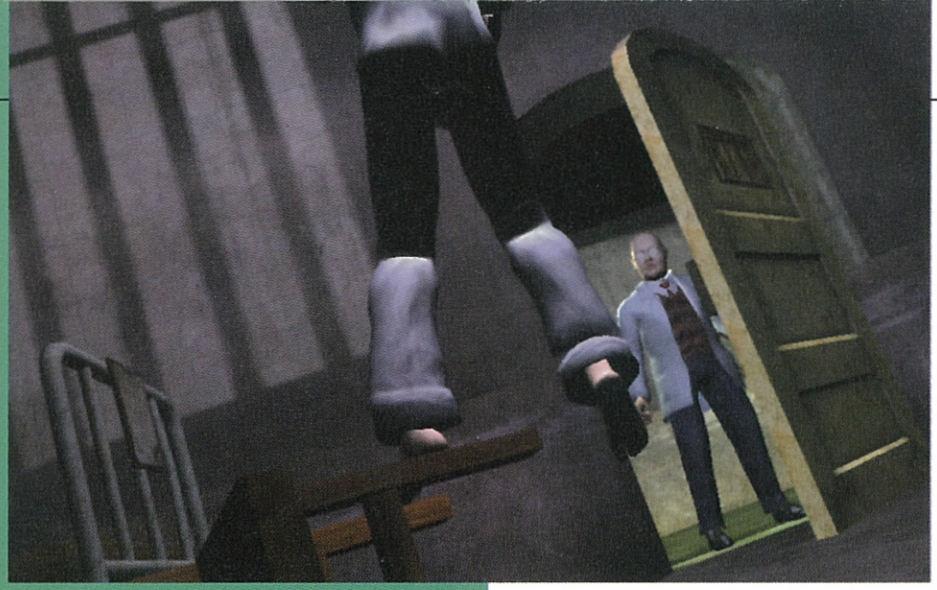


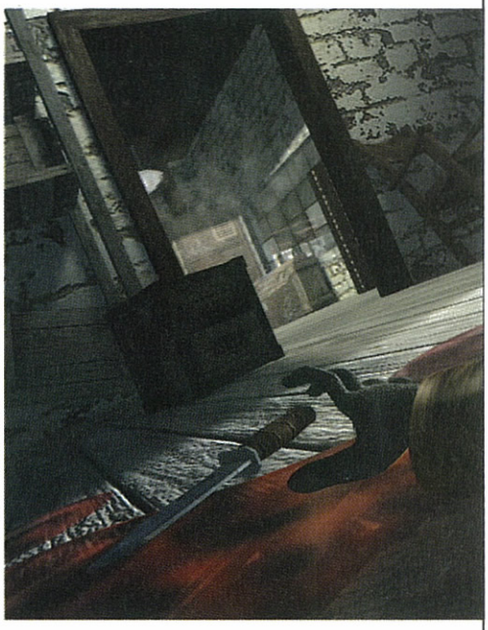


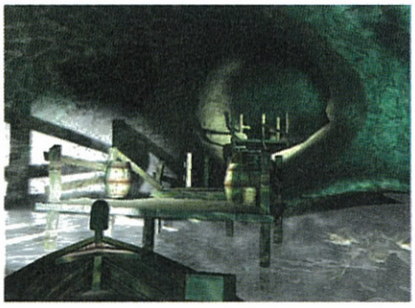
Claustrophobe, moi ?

Après avoir discuté un brin avec les développeurs, on est impressionné par le soin apporté à la réalisation de ce jeu. Figurez-vous qu'ils ont embauché des psychologues pour étudier le phénomène de la peur (pourquoi les gens ont peur ? Quelle influence a la peur sur les gens ? Comment peut-on devenir fou à cause de la peur ?...). Certes, il faut se lever tôt aujourd'hui pour terroriser un joueur par le truchement de quelques animations en









images de synthèse. En revanche, le personnage que vous incarnez va subir des expositions plus ou moins prolongées avec le bizarre, l'incompréhensible et l'horrible. Et vous aurez toutes les peines du monde à veiller sur sa santé mentale pour le mener sain d'esprit au bout de l'aventure. Si vous jouez de manière intelligente, en évitant le coup de trop, il flippera juste un peu sa race. Si vous foncez tête baissée, il finira en camisole de force à déclamer des agagas. Pour vous entraîner, évitez d'ores et déjà l'exposition prolongée aux programmes de TF1.
Chacun des quatre personnages aura des réactions démentes différentes. Ces délires seront effectivement partagés par le joueur : ce qu'il verra à l'écran sera modifié par ses accès de démence. Certains personnages auront des hallucinations (visuelles et auditives), d'autres des crises de paranoïa. D'autres fois, ils seront atteints de vertiges, représentés par des distorsions à l'écran. À la fin, vous ne pourrez peut-être plus faire la différence entre ce qui réel et ce qui est illusion.
Imaginez par exemple que vous rencontriez un ennemi très dangereux. Si vous êtes déjà un peu fou, vous pourrez percevoir cet ennemi sous les traits d'une personne banale et sans danger. L'inverse est également possible. Vous serez atteint de vertiges chaque fois que vous vous approcherez d'un ravin. Si votre personnage est sensible à la claustrophobie, vous aurez tout le mal du monde à le contrôler dans les espaces confinés. Tous ces symptômes se manifesteront de manière progressive. Ce qui fait que vous vous verrez glisser progressivement vers la démence. Un mode Multijoueur en coopératif étant prévu, ces caractéristiques prendront toute leur saveur quand il sera impossible de distinguer ses amis de ses ennemis.

Plein écran

Call of Cthulhu ne sera pas un shoot malgré la représentation 3D en vue subjective. Pas de barre de vie ou de chiffres indiquant la quantité de munitions restante. Aucun élément d'interface n'apparaîtra à l'écran afin que le joueur puisse complètement plonger dans l'atmosphère et la situation. Si vous voulez savoir combien il vous reste de balles, vous devrez faire appel à votre mémoire ou vous devrez examiner votre flingue. Vos points de vie ne seront pas visibles. Vous pourrez estimer la gravité de vos blessures à la vitesse à laquelle vous marchez, en fonction de votre capacité à viser correctement et...

en regardant si vous laissez un filet de sang derrière vous.
Il y aura de la magie et des sorts dans CoC, mais pas trop. Il faudra plutôt compter sur les bonnes vieilles armes à feu, ambiance années 20. Vos armes de prédilection seront le couteau et un calibre 45.
Plus tard, vous pourrez récupérer un fusil à canon scié, une mitrailleuse primitive, voire même un lance-flammes ou des grenades. Mais encore une fois, vous allez devoir utiliser tout ça de manière rationnelle. Pourquoi utiliser une grenade sur un ennemi qui vous tourne le dos face à ravin ? Surtout s'il s'avère après coup qu'il n'est pas un ennemi. Les quelques sorts que l'on rencontrera dans le jeu ne seront pas offensifs. Vous les utiliserez dans certaines situations (pour respirer sous l'eau par exemple), et avec parcimonie car ils vous rapprocheront encore plus vite de la démence.

Des technologies tierces

La réalisation de Call of Cthulhu est déjà bien impressionnante. Headfirst utilise deux technologies : le moteur 3D NetImmerse, pour le graphisme, combiné avec le moteur Havok, pour la gestion physique du monde. Ils ont volontairement choisi de ne pas développer leurs propres systèmes pour se consacrer uniquement à la jouabilité. Havok (qui sera utilisé aussi dans Loose Cannon et Warcraft 3) est déjà réputé. Il est capable de gérer de manière réaliste une myriade de choses : comment des objets flottent dans l'eau, comment les débris retombent et affectent le décor environnant après une explosion, qu'est-ce qui se passe quand on pulvérise une fenêtre, et plein d'autres trucs rigolos.
Il reste encore du travail aux développeurs de Call of Cthulhu, mais ce que nous avons pu voir à l'ECTS nous a convaincus qu'ils tenaient vraiment le bon bout. Leur interprétation du monde de Lovecraft sera certainement la meilleure à ce jour.
Que les fans se tiennent prêts.







Genre
STRATÉGIE GESTION 2D
Développeur
SUNFLOWERS (ALLEMAGNE)
Sortie
1ER TRIMESTRE 2002

Les fans d'Anno 1602 existent, je les ai rencontrés, et ces joueurs-là seront ravis d'apprendre que la suite de leur jeu fétiche s'annonce sous les meilleurs auspices. Largement amélioré et enrichi par rapport à son prédécesseur, Anno 1503 pourrait même séduire ceux qui, d'habitude, ne sont pas de grands amateurs de stratégie 2D.

Anno 1503

En matière de jeu vidéo, chaque peuplade a ses mystères. Tenez, prenez les Ricains ; quelles raisons peuvent bien les pousser à acheter en masse chaque nouvel épisode de Deer Hunter ? Non parce que le ball-trap de tête de cerfs, ça doit lasser au bout d'un moment. Idem pour les Anglais : poussés par une force mystique, ils se sentent absolument obligés de se précipiter sur tous les managers de foot qui sortent. Pour l'Allemand, c'est un peu plus fin. Le Germain s'est surtout spécialisé dans les jeux de gestion/stratégie, à condition que ceux-ci soient en 2D. Je ne sais pas, ça doit peut-être leur rappeler la beauté rigoureuse d'une carte d'état-major des Ardennes en 1939. Outre-Rhin, les best-sellers s'appellent donc The Settlers ou Anno 1602, un jeu de « construction d'empire » comme les gars du marketing l'appellent parfois, et qui n'avait eu qu'un succès très limité hors des frontières allemandes. C'est la suite de ce titre qui était présentée sur l'ECTS, chez Sunflowers, dont le stand avec hôtesse en costume d'époque et décors en authentique carton-pâte a dû attirer pas mal de monde cette année, au milieu de ce salon particulièrement cheap.







Les combats en deux clics

Anno 1503 nous renverra à la conquête du Nouveau-Monde. Le but du jeu sera de développer des colonies, de les faire prospérer sur le plan économique, et de monter une armée pour se défendre des autochtones hostiles ou des puissances étrangères car, comme disent les profs de latin en banlieue défavorisée : « Si Vis Pacem, Para Bellum. » Le plus gros changement au niveau gameplay par rapport au premier épisode concernera les combats. Ceux-ci seront désormais gérés de manière classique, comme dans n'importe quel jeu de stratégie temps réel style Age of Empires, c'est-à-dire un clic pour sélectionner ses troupes et un autre clic pour leur indiquer une cible. Les batailles devraient aussi être un peu plus variées, puisqu'on comptera quinze unités militaires différentes dans Anno 1503, une grosse progression par rapport aux quatre malheureuses unités de son prédécesseur. Au niveau graphique, il y aura là aussi de vastes améliorations. Même si le jeu restera en 2D, les gars de Sunflowers sont passés au niveau de détail supérieur avec des paysages vraiment réussis et surtout des cités absolument magnifiques. Sur la présentation, nous n'avons jamais eu l'impression de voir deux fois la même structure, et certains bâtiments spéciaux comme les palais sont mignons comme tout.



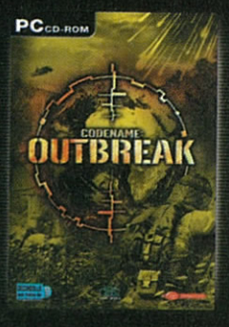
TAPIE DANS L'OMBRE, LA MORT VOUS GUETTE.



CODENAME:
OUTBREAK

EN 2034, L'HOMME DEVIENT SON PIRE ENNEMI

WWW.CODENAMEOUTBREAK.COM



INTERactive

GAME WORLD

SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95 2,23 TTC/min
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr

GSC Game World© is a trademark of GSC Game World Co. Codename: Outbreak is a trademark of Virgin Interactive Entertainment Ltd. All images and logos other than the Virgin logo are trademarks of GSC Game World Co.
© 2001 Virgin Interactive Entertainment. Virgin is a registered trademark and the Virgin logo is a trademark of Virgin Enterprise Limited. All right reserved.



Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Développeur
LIQUID ENTERTAINMENT (ÉTATS-UNIS)
Sortie
NOVEMBRE 2001

Battle REALMS

C'est l'histoire d'un mec qui s'appelle Kenji, et il a grave la haine. Il revient dans son Japon natal après s'être tapé sept ans d'exil, et il voit que son pays est ravagé par la guerre. Alors, il regarde le soleil qui se couche derrière le Mont Fujicolor et il se dit : « Merde, pourquoi tant de violence !? » C'est donc bien remonté qu'il se décide à répandre l'amour et la paix dans la région, en tailladant à coups de katana les clans guerriers qui y mettent le boxon. Voilà, exprimée avec mes mots à moi de la banlieue du Val d'Oise, la trame générale du premier jeu de Liquid Entertainment.

Dans ce contexte international globalisant de compétitivité exacerbée sur le secteur à forte valeur ajoutée de la stratégie temps réel, que va donc pouvoir apporter cette nouvelle équipe de développement, hmmm ? D'abord, il y aura l'expérience d'Ed Del Castillo, le producteur des Comand & Conquer, excusez du peu. Ensuite, il y aura le « Living Ressource System ».

Ce sera en gros une nouvelle manière plus complexe et réaliste de gérer les ressources. Exemple type : lorsqu'on voudra lever une armée, il faudra recruter parmi les paysans, mais cela fera baisser la production de riz, ce qui risque au final de faire crever de faim les soldats. Enfin, histoire de rendre les batailles un peu plus stratégiques que le classique équarrissage d'unités à la chaîne, les développeurs comptent introduire des personnages uniques aux compétences spéciales, les Zen Master, ainsi qu'un système de point basé sur le Ying et le Yang pour lancer des attaques surpuissantes lors des combats.







C'est marrant, mais y a des jeux comme ça qui attirent plus notre attention que d'autres. Tenez, pour Battle Realms par exemple, on se sent étrangement attiré par l'écran qui le fait tourner lorsqu'on sait que c'est Ed Del Castillo, le plutôt talentueux producteur des Command & Conquer, qui est à la tête du projet.



Et sinon, comment que c'est beau ?

Le jeu tournait sur le stand d'Ubi Soft, ce qui nous a permis d'avoir une première appréciation de sa réalisation technique. Évidemment, on n'en attendait pas moins d'un jeu de ce calibre, l'aspect graphique est au top : une palette de couleurs particulièrement agréable, une 3D impeccable qui permet de bouger librement et de zoomer sur la carte, et surtout des animations impressionnantes pour un jeu de stratégie temps réel, un genre plutôt minimaliste dans ce domaine. On verra ainsi en détail les paysans récolter le riz, les samouraïs faire tournoyer leur épée, les archers balancer leurs petites flèches enflammées sur l'ennemi... Je ne vais pas vous faire les cinquante unités différentes du jeu, vous avez compris le truc. Voilà donc un jeu de plus qu'on peut sans souci tamponner gaiement avec le petit logo « Très Prometteur ».

TATOU PRIX !

1 JEU BEST OF GRATUIT

soit

3 JEUX pour le prix de 2



OFFRE VALABLE DIRECTEMENT EN CAISSE

sur les jeux **"Best of PC"** munis de ce sticker, dans la limite des stocks disponibles

Pour toute information, consultez le **www.fr.infogrames.com**

INFOGRAMES

DISCWORLD NOIR © 1999 Perfect Entertainment Ltd. All rights reserved. Discworld is a registered trademark of Terry & Lyn Pratchett. Published and distributed by Infogrames. ***V-RALLY 2*** © 2000 Infogrames. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ***BEETLE CRAZY CUP*** © 2000 Infogrames. Beetle Crazy Cup uses "Ambush" 3D Engine. Trademarks, design patents and copyrights are used under approval of the owner Volkswagen AG. ***UNREAL TOURNAMENT*** © 1999 Epic Games, Inc. All Rights reserved. Created by Epic Games, Inc. in collaboration with Digital Extremes. Published and distributed by Infogrames. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment SA. Unreal and the Unreal logos are trademarks of Epic Games,Inc. All rights reserved. Used with permission. All other trademarks are property of their respective companies. ***DRIVER*** © 1999 Infogrames. All Rights Reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. ***SUPREME SNOWBOARDING*** © 2000 Infogrames.

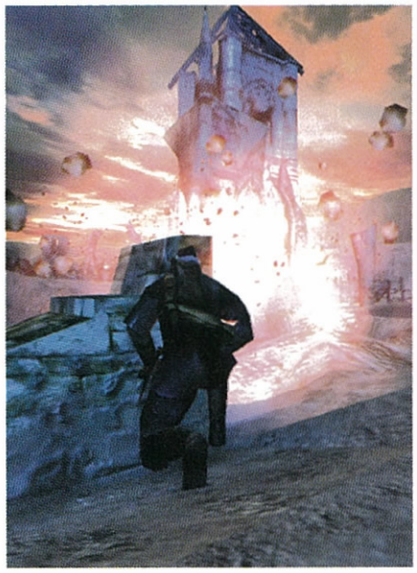
PR&A - 070112 I - RCS Nanterre B399 152 768.

ET EN CE MOMENT SUR TOUTE LA GAMME BEST OF PLAYSTATION 1 JEU OFFERT POUR 2 JEUX ACHETÉS

Offre Valable jusqu'au 30/06/02. Voir modalités complètes sur les jeux porteurs de l'offre. Participation aux frais : 3,81 € (soit 25 F)

Iron STORM

Genre
SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE
Développeur
4X STUDIO
Sortie
PRINTEMPS 2002



IRON STORM, C'EST ASSEZ RARE POUR ÊTRE SIGNALÉ, SERA UN JEU DE SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE DÉVELOPPÉ ENTIÈREMENT PAR DES FRANÇAIS. LA « FRENCH TOUCH » VAUT-ELLE QUELQUE CHOSE AU PAYS DU PAN-T'ES-MORT EN 3D ? MOUI, ÇA A L'AIR.

Wanda vous avait déjà parlé dans un précédent numéro de ces braves gens de chez 4X Studio. Déjà connus pour leur middleware - c'est eux qui, en particulier, ont fourni à In Utero le moteur 3D utilisé sur Evil Twin. Ils se mettent désormais au développement de A à Z et leur premier jeu, Iron Storm, sera un shoot guerrier destiné à démontrer leur savoir-faire en matière technique. Iron Storm se déroulera en 1964, dans un monde uchronique où la Première Guerre mondiale s'est éternisée depuis une cinquantaine d'année. Nous nous retrouverons dans la peau d'un soldat d'élite chargé, comme d'habitude, de sauver le monde d'une menace terriiiiible, en l'occurrence un baron fou qui veut gagner la guerre en utilisant une bombe nucléaire pour créer un gigantesque empire russo-mongol. Youpla, ça c'est du scénar, coco, mais attention, il t'en reste un peu sous le nez. Au total, il y aura six zones de batailles à traverser : la ligne Friedrich (Europe occidentale), la ligne Anton Denikin (à la frontière russo-mongole), le train blindé « Tsar Ivan », une petite ville occupée par l'ennemi du nom de Wolfenburg, une usine d'eau lourde et enfin le Reichstag à Berlin. L'ambiance du jeu mélangera des éléments de 14-18, style tranchées et barbelés, avec des choses plus modernes apparues bien après comme les radars, les chars de combat et même les hélicoptères ou les appareils électroniques.







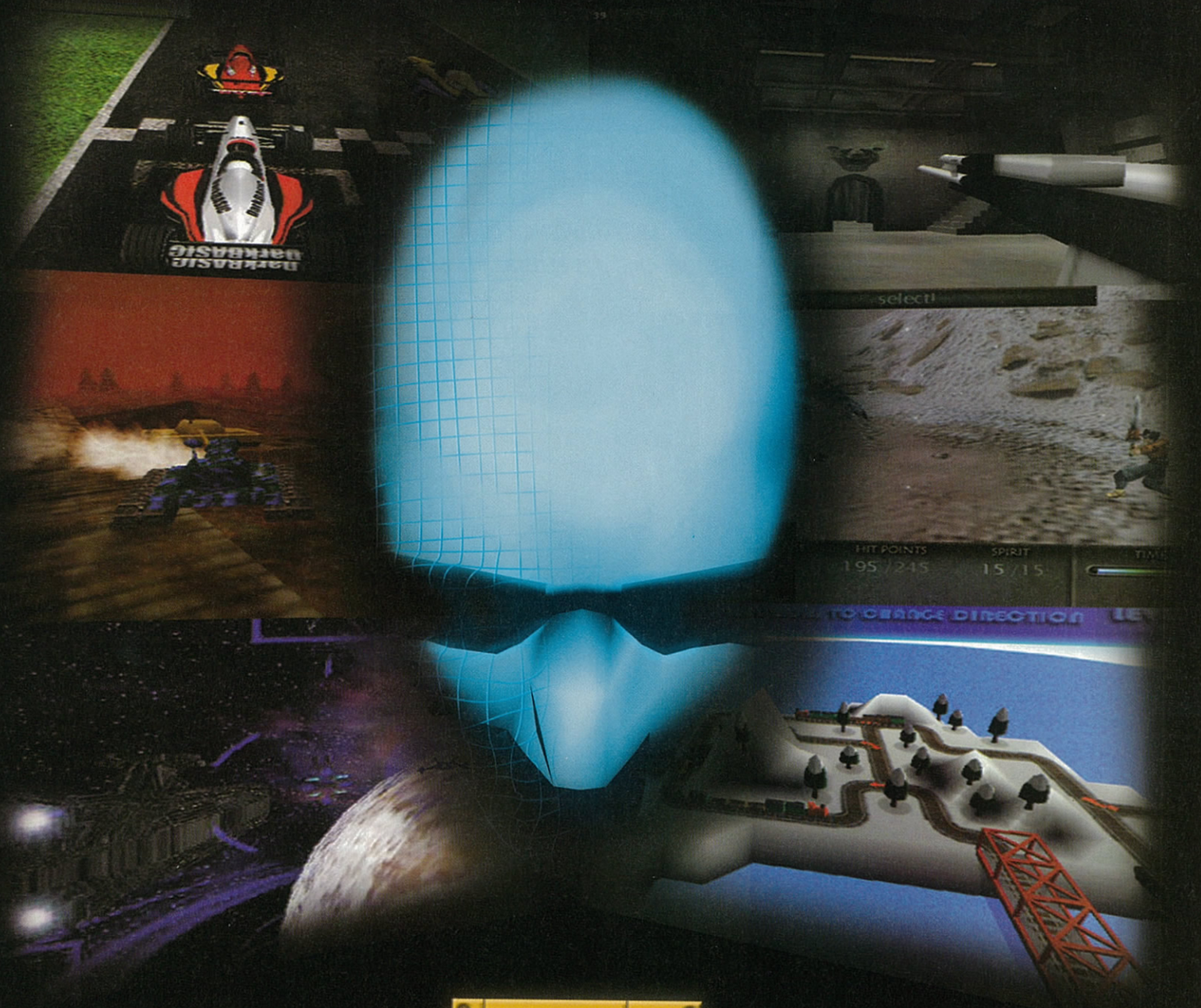




Donc, euh, du shoot

Iron Storm est annoncé comme un jeu de shoot, d'action et d'infiltration. Dans le monde idéal du testeur de jeux vidéo (celui où les pizzas sont gratuites, où les journées font 36 heures et où Bob Arctor est sourd-muet), cela voudrait dire que le gameplay mélangera habilement les séances de destruction furieuse bien défoulantes avec des passages un peu plus finauds où il faudra observer, attendre et se faufiler sournoisement dans le dos de l'ennemi pour passer la mission. Mais avouons-le, il est difficile de se faire une idée de tout cela en jouant trois minutes au milieu d'un stand bondé. Ce dont on est à peu près sûr en revanche, c'est que la réalisation du jeu devrait être plus qu'honorable. C'est bien simple, en matant l'écran, j'ai eu l'impression d'être devant une map réaliste pour Quake 3. Il y a quelque chose, dans la fluidité des mouvements, la qualité des lightmaps et des textures qui fait immédiatement réaliser qu'on se trouve devant un moteur 3D de gros calibre. Même les effets d'explosion semblent très réussis. Si l'on rajoute à cela la promesse d'une I.A. performante, des passages spéciale dédicace pour les fous du snipe, un arsenal réaliste et les inévitables modes multijoueurs à foison (Deathmatch, CTF, Escorte/Assassinat...), on obtient un FPS plus que prometteur qui a, sur le papier en tout cas, de quoi concurrencer les poids lourds du genre.

UNE SEULE LIMITE...
VOTRE IMAGINATION



3D GAMES CREATOR

CREEZ VOS PROPRES JEUX VIDEO !

FOCUS

sur CD ROM PC

DÉCOUVREZ 3D GAMES CREATOR SUR
WWW.GAMES-CREATOR.COM

DarkBASIC

GOA.COM

Master RALLYE

Genre
COURSE AUTOMOBILE/ RALLYE RAID
Développeur
STEEL MONKEY ÉCOSSE
Sortie
OCTOBRE 2001



Oubliez la fermeture des voies sur berges et le prix délirant du Sans Plomb 95. Master Rallye va vous permettre de vous venger en écrasant le champignon comme un taré et en polluant virtuellement quelques-uns des plus beaux endroits de la planète.

Qui n'a pas rêvé, devant le Paris-Dakar, cette grande épreuve sportive et humaine à laquelle le chanteur Renaud rendit un émouvant hommage dans sa chanson « 500 connards sur la ligne de départ ? » Eh bien c'est un de ces pilotes de bac à sable qu'on va pouvoir incarner dans Master Rallye, présenté par Microïds comme la première vraie simulation de Rallye Raid. Ici, il sera donc largement conseillé de couper à travers champs, de s'éloigner de la piste pour trouver la route la plus courte, le seul impératif étant de passer par les quelques portes placées sur les parcours. Plusieurs centaines de kilomètres de tracés ont été recréés dans quarante-deux paysages différents, avec l'aide de René Metge, un gars que je ne connais pas personnellement mais qui, m'a-t-on dit, a gagné trois fois le Paris-Dakar. Alors je lui dis : « Champion bonhomme ! ».



Un peu de simu, un peu d'arcade

Iansolo et moi-même avons pu prendre le volant d'un des bolides de Master Rallye, et il a suffi de quelques minutes sur les pistes poussiéreuses pour arriver au même verdict : c'est indiscutablement très fun à jouer. Le style du jeu promet d'être un bon mix entre la simu et l'arcade. Le côté simu, ce sera par exemple la modélisation pointilleuse des véhicules, reproduits jusque dans l'intimité de leurs quatre suspensions indépendantes. Ce sera aussi la prise en compte des paramètres psychologiques de chaque pilote ; certains seront ainsi des gros cons agressifs au volant, tandis que d'autres seront plus réfléchis et voudront avant tout assurer un temps. Le côté arcade, on le trouvera dans la conduite des voitures, camions et autres buggy du jeu. Les véhicules se piloteront de manière réaliste, mais la prise en main ne devrait pas demander quinze heures de pratique. Les courbes se passeront tout en dérapage bien classe et le véhicule pourra encaisser pas mal de chocs sans broncher. Bref, Master Rallye s'annonce très bien équilibré, avec des bagnoles vraiment marrantes à piloter. Je ne serais pas étonné de voir Cap'tain Ta Race, Fishbone et Casque Noir se lancer dans un de leurs navrants concours du « C'est moi le meilleur pilote de la rédac » dès qu'ils pourront faire vroum-vroum sur une version jouable.







MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

PC - Max Payne *(astuces)*, Black and White *(soluces)*.
PS2 - Gran Turismo 3 *(soluces)*. **GBA** - Rayman, Tony Hawk *(codes)*.
DC - Outrigger, Crazy Taxi 2, Shenmue *(codes)*.
GBC - Pokemon or et argent *(astuces et soluces)*.

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.



AVEC

funradio

*Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !*

Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

game one

LES MICROMANIA

62 MICROMANIA BOULOGNE NOUVEAU
C.Ccial Auchan - RN 42 - 62200 Saint-Martin Boulogne - Tél. 03 21 31 63 51

33 MICROMANIA BORDEAUX LAC NOUVEAU
C.Ccial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac - Tél. 05 56 29 05 36

31 MICROMANIA LABEGE TOULOUSE NOUVEAU
C.Ccial Labège 2 - ZAC La Grande Borde - 31670 Labège Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20

66 MICROMANIA PERPIGNAN NOUVEAU
C.Ccial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus - 66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 NOUVEAU
C.Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 69 17

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE NOUVEAU
C.Ccial de Schweighouse - RN 62 - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41
77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tél. 01 60 18 19 11
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUROUX - Tél. 02 54 27 44 40
44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine



Genre
STRATÉGIE/ACTION
Développeur
RADON LABS (ALLEMAGNE)
Sortie
3E TRIMESTRE 2002

Project NOMADS

Reprenant la recette qui a fait le succès de titres comme Battlezone ou Giants, Project Nomads devrait mélanger les genres. Ici, ce sera à la fois de l'action et du shoot enrobé d'une épaisse couche de stratégie temps réel. Le joueur incarnera un « sorcier-ingénieur » volant qui se baladera entre de gigantesques plates-formes suspendues dans le ciel afin d'y développer ce qu'on pourrait appeler sa base. Ce sera en gros la partie stratégie du jeu. On érigera donc à coups de sorts magiques de nombreuses structures différentes comme des centrales énergétiques, des tourelles de défense ou encore des usines de véhicules, tout ça dans le but de conquérir les plates-formes d'en face, celles de l'ennemi, et de se protéger d'éventuelles attaques. La partie action débutera lorsqu'on pourra prendre directement le contrôle, en vue subjective, des unités de combat volantes que cracheront les usines, par exemple les biplans ou les zeppelins. Le concept a donc l'air de ressembler pas mal à un Battlezone en version aérienne, même si j'avoue qu'il a été difficile de se faire une idée très précise du gameplay pendant la présentation du jeu.

Project Nomads a été élu « meilleur jeu PC » de cet ECTS par un panel de journalistes. Il faut dire que la compétition n'était pas particulièrement rude, vu l'absence inquiétante de grosses nouveautés présentées sur le salon...









Déjà classieux

Vous vous en doutez bien, si ce jeu a été élu « Meilleur titre PC » de cet ECTS, c'est que sa réalisation technique est déjà impressionnante. Effectivement, il suffit d'un coup d'œil pour se rendre compte qu'on a affaire là à un titre de grande classe. Le graphisme en particulier s'annonce somptueux, avec des ciels magnifiques chargés de nuages qui bougent gracieusement et des tas d'autres friandises visuelles comme l'herbe qui frémit avec le vent, les oiseaux qui passent au loin, les effets de flou, Salma Hayek et Heather Graham qui apparaissent en surimpression à l'écran pour dire « Viens bel étranger, j'ai envie de ton corps », enfin bref, ça devrait agréablement flatter la rétine. Le moteur 3D chargé de faire bouger le tout a l'air très costaud, il offrira une belle profondeur de vue et quelques trucs sympas comme la gestion du cycle jour/nuit, différents effets météo et même des transitions sans chargement entre les différents niveaux. Voilà pour l'instant tout ce qu'on peut dire sur Project Nomads ; mais ce n'est qu'un début, nous allons sûrement beaucoup entendre parler de ce titre en 2002.



LE MANGA CULTE ENFIN EN DVD VIDEO

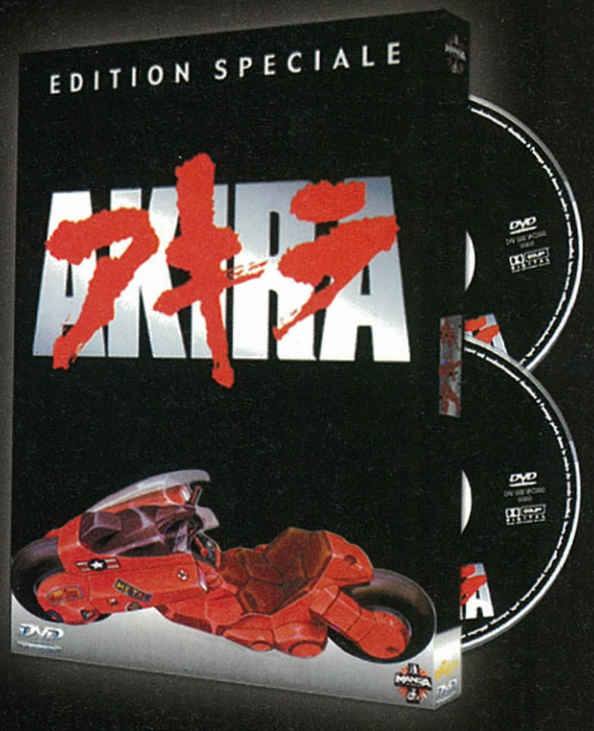
AKIRA

NOUVEAU MASTER
ENTIÈREMENT REDIGITALISÉ

- FRANÇAIS 5.1
- ANGLAIS 5.1, OPTIMISÉ THX
- JAPONAIS SOUS-TITRE FRANÇAIS

DANS UN COFFRET
DOUBLE DVD VIDEO

DONT 1 DVD ENTIÈREMENT
DÉDIÉ AUX BONUS



"PHÉNOMÉNAL ...
...INSTANTANÉMENT CULTE" THE NEW YORK TIMES



arsenic pour Fox Pathé Europa

PATHÉ!

© 1989 Akira Committee.

mcm
www.mcm.net

MANGA VIDEO

Genre
RÉFLEXION/ AVENTURE

Développeur
LK AVALON

Sortie
NOVEMBRE 2001

Schizm

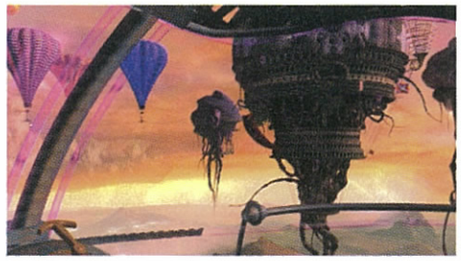
Vu le succès commercial de la série des Myst, on s'étonne de ne pas voir plus de clones fleurir sur les plannings des éditeurs. Ah si, en voilà un justement, Schizm chez Microids, un énorme jeu mêlant aventure et réflexion dans des décors qui s'annoncent sublimes.

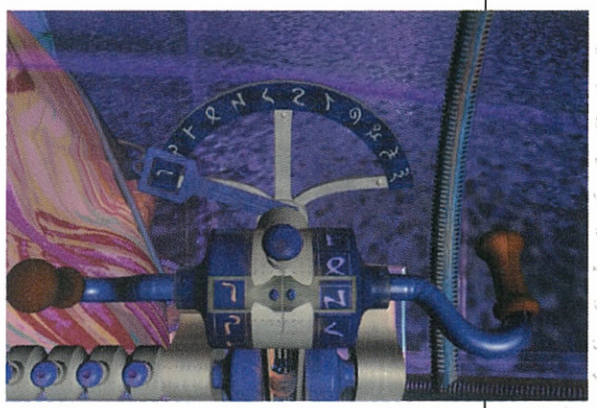
À part un ou deux hors-série de Joystick par an, vous ne devez pas avoir souvent l'occasion de nourrir votre lecteur DVD avec ce qu'il préfère, des belles galettes high-tech à 4 ou 8 giga-octets. Schizm, à sortir courant novembre, devrait enfin rassasier ce beau Pioneer 16x. Il sortira en version cinq CD et surtout en version DVD unique, bourré ras-la gueule de graphismes à faire périr un premier prix d'Imagina. Bon OK, un premier prix d'Imagina il y a dix ans, mais quand même.
Le scénario du jeu a été écrit par Terry Dowling, un auteur de science-fiction australien qui, je le suppose, a dû écrire des ouvrages fantastiques comme « L'Attaque des Kangourous Cybernétiques », car il a reçu une belle tripotée de prix littéraires. Bref, résumé de l'histoire sortie du cerveau de ce monsieur : des scientifiques viennent de découvrir une planète, Argilus, dont les habitants semblent avoir tous disparu, en quelques secondes, laissant même leurs casseroles sur le feu. C'est dans ce monde désert, mais bourré de haute-technologie, qu'on atterrira suite à un problème de vaisseau spatial (la bielle du carburateur était mal huilée, donc ça a buté contre la colonne de direction qui a... OK, j'y connais que dalle en mécanique).











Gameplay Myst-ique

Comme je l'ai dit plus haut, Schizm reprendra complètement le concept de Myst. On se baladera donc en vue subjective d'écran en écran, en résolvant régulièrement des énigmes à se pendre, à se flinguer ou à se défenestrer selon l'humeur. Détail d'importance, les transitions entre chaque écran se feront de manière fluide, en précalculé, et il sera possible de voir à 360° autour de soi. Ça tombe bien, puisqu'on devrait avoir envie d'admirer les paysages qui s'annoncent de toute beauté. Nous avons eu l'occasion de voir quelques-uns des différents décors du jeu et y a pas de doute, ce sont de vrais artistes qui ont créé tout ça : des cités flottantes, des villes marines organiques, des complexes industriels futuristes, tous ces lieux auront une identité graphique très forte. Jetez un coup d'oeil aux premières photos d'écran pour en avoir un aperçu. Bref, pour tous ceux qui adorent se prendre la tête dans des paysages de rêves, Schizm devrait offrir une alternative intéressante à l'inévitable série des Myst.

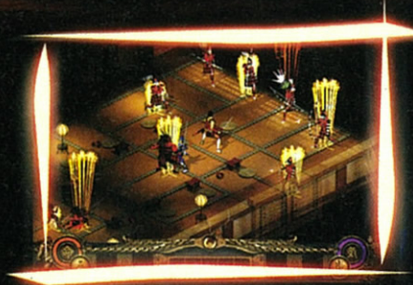
THRONE 魔 OF DARKNESS™

7 Samouraïs face au Mal suprême !





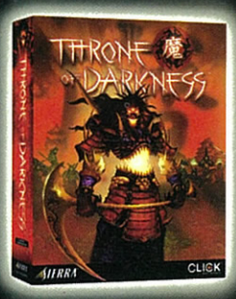
Menez 7 personnages différents en formation par 4 au travers de dix univers inspirés de la mythologie japonaise.



Grâce à une jouabilité étonnante et des personnages dotés d'une intelligence artificielle jamais vue, vous aurez à lutter contre plus de 20 sortes de créatures.



La variété des modes multijoueurs autorise jusqu'à 8 joueurs en ligne en mode coopératif ou compétition.



CD-Rom PC

CLICK entertainment

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

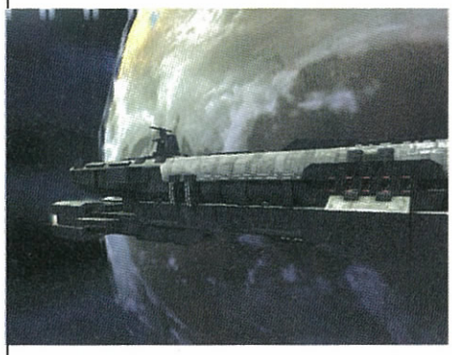
SIERRA™

www.sierra.fr

©2001 Sierra On-line, Inc. Tous droits réservés. Sierra et le logo "S sont des marques déposées de Sierra On-line, Inc.

Genre
ACTION STRATÉGIE 3D
Développeur
BRAT DESIGNS
Sortie
2E TRIMESTRE 2002

Breed







On croyait avoir tout vu en matière de moteurs 3D qui tuent. C'était sans compter sur Breed, qui nous a passablement impressionnés avec son zoom infini.

Les Allemands de CDV sont venus à l'ECTS avec une belle moisson de nouveaux jeux. Dans leurs cartons, on trouvait notamment l'incroyable Breed, qui ne pouvait manquer d'attirer notre regard par son esthétique à tomber par terre. Breed est la création d'un studio anglais, Brat Designs. À une époque où chaque équipe de développement compte la moitié de la population du Sri Lanka (pour les graphistes, il faut doubler le chiffre si on compte aussi les codeurs), on est un peu surpris d'apprendre qu'il y a juste deux personnes derrière Breed : Ed Scio, le programmeur et Jason Gee le graphiste.

Brat Designs planchent sur Mercury depuis un peu plus d'un an. Mercury, c'est le nom de leur fameux moteur. L'idée était de créer un outil 3D suffisamment simple d'accès pour être utilisé par le designer, le graphiste et l'ingénieur du son. Car si c'est simple, ils pourront s'éclater avec et nous créer des jeux qui tuent. Apparemment, c'est bien parti.

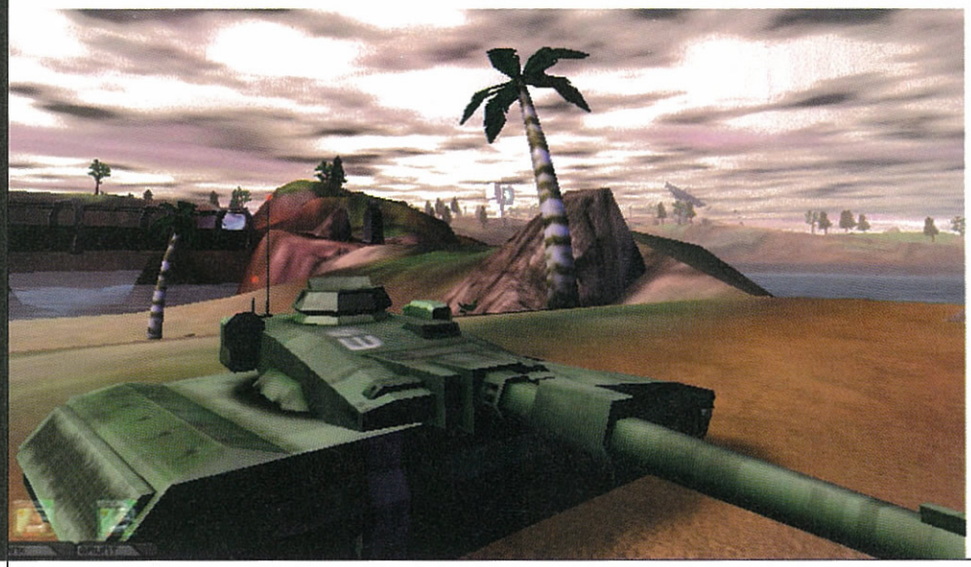
Vers l'infini et au-delà

Le scénario de Breed nous entraîne dans un futur lointain. Les progrès de la technologie ont permis l'exploration des mondes lointains et l'installation de colonies près du double système de Besalius. Les progrès de la technologie n'ont pas empêché les humains de faire connaissance avec une espèce alienne dangereuse : les breeds, des créatures biomécaniques particulièrement agressives. La riposte terrienne est complètement immorale mais efficace. Des vaisseaux bourrés à craquer de soldats génétiquement modifiés, les grunts, sont envoyés sur Besalius. La guerre est longue et terrible. Quand le dernier vaisseau humain survivant repart sur la Terre, c'est pour découvrir que la planète bleue a été colonisée par les breeds. Le joueur se retrouve à la tête d'une poignée de grunts pour reconquérir son monde natal.

Breed repousse les limites du champ de bataille classique. Ici, on passe en douceur de l'espace à la surface de la planète, jusqu'aux rangers poussiéreuses d'un grunt. On pourra aussi bien défendre notre vaisseau, l'USC Darwin, en orbite dans l'espace, que sauter dans un module de descente, choisir un point d'atterrissage et débarquer des troupes pour attaquer les défenses des breeds à pied. Les soutes de l'USC Darwin sont bourrées à craquer d'engins de combat plus sympathiques les uns que les autres. Comme dans Battlezone, le joueur pourra piloter chaque véhicule, que ce soit des buggy ou des unités volantes. À moins qu'il se retrouve simplement à pied avec un bon fusil à lunette, à fragger des breeds comme dans un shoot classique. Là où le moteur 3D nous a coupé le souffle, c'est quand on zoome en continu entre le vaisseau en orbite et les défenses breeds à la surface. Cette fonctionnalité, surtout esthétique, renforce aussi le scénario et la vision de la guerre futuriste telle que Robert Heinlein la dépeignait dans Starship Troopers.

Brat Designs promet aussi que son moteur permettra à plusieurs personnes de prendre place dans les véhicules en multijoueur. Du coup, votre pote Jules pourra empoigner la mitrailleuse du buggy pendant que vous piloterez l'engin. À moins que vous ne choisissiez le contraire, vu que Julio vise comme une truffe.

Prévue pour fin 2001, la sortie de Breed a été réévaluée pour le deuxième trimestre 2002. Le titre a été annoncé aussi sur XBox. Halo et Tribes n'ont qu'à bien se tenir, la concurrence arrive.



TENNIS MASTERS SERIES

TENNIS MASTERS CUP SYDNEY 2001

Ecrans tirés du jeu



les 10 terrains des Masters Series fidèlement reproduits



une jouabilité exemplaire avec plus de 60 coups possibles



En simple, double et jusqu'à 4 via LAN

Copyrights - © 2001 Microids - © TPL 1999. All Rights Reserved. Hot line: Tel: 08 36 68 88 81 (2.21 F/mn). - Minitel 3615 Microids (2.21 F/mn)

TENNIS MASTERS SERIES

Disponible prochainement.

ATP

INDIAN WELLS ERICSSON OPEN, MIAMI MONTE-CARLO ROMA HAMBURG MONTREAL CINCINNATI STUTTGART PARIS SYDNEY 2001

PC CD ROM

PlayStation®2

MICROÏDS

www.microids.com

Genre
SHOOT MILITAIRE

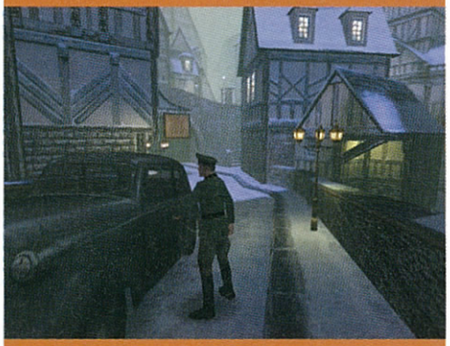
Développeur
2105, INC

Sortie
DÉBUT 2002



Medal of Honor ALLIED ASSAULT

Le très attendu Medal of Honor joue les prolongations. Il vous faudra encore patienter trois mois avant d'entrer dans la peau du soldat Ryan.









On se souvient que Medal of Honor : Allied Assault avait été l'un des jeux marquants du dernier salon de l'E3. Développé par 2015 Inc et édité par Electronic Arts, ce shoot 3D ultra-réaliste se propose de nous faire revivre les combats de la Seconde Guerre mondiale. Et plus précisément ceux de la période 1942-1945 qui a vu les événements basculer en faveur des alliés. Le niveau de Medal of Honor, où on se tape le débarquement sur Omaha Beach en direct live (un hommage au film de Spielberg, « Il faut sauver le soldat Ryan »), avait déclenché des émeutes à l'E3 tellement l'action était bien retranscrite. Electronic Arts tenait une présentation dans ses quartiers généraux du Surrey, en marge de l'ECTS. Nous avons pu jeter un œil à la jumelle sur l'avancement d'Allied Assault.

Alain Decaux présente

Alors que les jeux précédents de la série se concentraient sur les activités souterraines de la résistance, Allied Assault est dédié aux opérations terrestres. Dans la tenue de combat du Lt Mike Powell, le joueur évoluera dans vingt niveaux basés sur des événements clés de 1942-45 (destruction de batteries d'artillerie en Afrique du Nord, sabotage d'U-boats en Norvège, le fameux débarquement d'Omaha beach pour finir en beauté par une avancée en Allemagne nazie par le pont de Ludendorff - un épisode célèbre de la guerre, s'il en est).
La nature de ces missions changera selon que vous les effecturez en solo ou au sein d'une escouade. Toutefois, l'idée de 2015 Inc pour vraiment accrocher les joueurs est de gérer la troisième mi-temps. Les missions se décomposeront effectivement en trois parties : infiltration, exécution et ex-filtration. C'est cette troisième phase qui manque habituellement dans nos shoots et qui est, selon les développeurs de 2015 Inc, la plus intéressante. Qu'est-ce qu'il se passe après avoir fait sauter le QG ennemi ? Comment allez-vous réussir à sortir de ce merdier maintenant qu'ils sont tous au courant de votre présence ? Dans quelle mesure allez-vous pouvoir aider vos compagnons d'armes à se faire la malle en un seul morceau ?
D'un point de vue technique, Allied Assault est basé sur le moteur de Quake 3. Les niveaux sont incroyablement bien reconstitués, que ce soit les plages de Normandie ou les villes en ruine. Les level designers s'en sont donné à cœur joie pour rendre ces décors à la fois réalistes et intéressants du point de vue du gameplay, avec plein de chemins de ronde où se planqueront les snipers et où résonneront les bottes des gardes ennemis.
Et c'est là où Allied Assault devient vivant. Vingt et un types d'ennemis différents ont été créés, avec des animations particulières correspondant à des situations bien précises. Ainsi les réactions des soldats blessés seront différentes suivant la partie du corps touchée. Le degré de réalisme pointilleux continue pour ce qui est des armes. Une vingtaine de parfums sera proposée, de la mitraillette Thompson aux grenades en passant par les lance-flammes.
Il y aura aussi des pièces lourdes dont on pourra s'emparer pour les retourner contre l'ennemi.
Les véhicules joueront aussi un rôle important dans Allied Assault. On se retrouvera au poste de commande d'un tank ou on jouera les cascadeurs en moto. Ces phases apporteront de la variété aux missions. Pareil quand il s'agira de piquer un uniforme pour se déguiser en soldat allemand.
L'atout principal d'Allied Assault devrait aussi être son Intelligence Artificielle. Les ennemis réagissant de manière intelligente à nos actions, avec une forte propension à attaquer en grand nombre. Surtout quand vous vous retrouvez tout seul et sans munitions. Eh oui, c'est ça aussi la guerre.

"L'un des meilleurs jeux d'aventure de ces dernières années"
PCZONE

THE MYSTERY OF THE DRUIDS





Plus de 50 lieux différents.
360 scènes interactives.
Dialogues non linéaires.
Graphismes 2D/3D haute résolution.
Personnages affichant plus
de 1000 polygones.
Bande son et SFX dolby surround.

FOCUS HOME INTERACTIVE

www.mysteryfrance.com

cdv

HOUSE OF TALES



Genre
JEU DE STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR
Développeur
NIVAL INTERACTIVE
Sortie
2002

Etherlords

Les fans des jeux de rôle/stratégie à la Heroes of Might and Magic sont gâtés en ce moment : Etherlords leur fait les yeux doux.

Nival Interactive est une boîte de développement russe. Après avoir réalisé le jeu de rôle 3D Evil Islands, ils abordent un genre longtemps trusté par New World Computing avec la série des Heroes : la stratégie au tour par tour. Depuis quelque temps, une version bêta traîne à la rédaction et on retrouve régulièrement nos gars du web scotchés devant leur écran, à moitié hypnotisés par le graphisme enchanteur d'Etherlords.

Du tour par tour en 3D

Comme dans Heroes of Might & Magic, vous contrôlez des personnages au tour par tour sur une carte du monde, en récoltant des ressources et des objets magiques. Vous combattez contre des monstres pour gagner de l'expérience et vous vous mettez sur la gueule avec les factions rivales pour le contrôle des mines, des fermes et des autres structures d'importance. Mais la grande différence avec son prédécesseur, c'est que les personnages et la carte du monde sont entièrement rendus en 3D.
Apparemment, Nival utilise une version modifiée du moteur d'Evil Islands. Le graphisme est richement coloré, hautement détaillé, avec des animations un peu partout : petits wagonnets remontant les gemmes des mines, nuages de fumée s'échappant mollement des cheminées des maisons, plantes qui ondulent au gré du vent et autres aigles qui tournoient comme des cons au-dessus du terrain.
On retrouve ce niveau de détail lors des combats qui interviennent quand l'un des héros rencontre un monstre ou un personnage ennemi. Les champs de bataille sont bien évidemment en 3D avec des animations soignées, des sorts pyrotechniques et des mouvements de caméra exagérés qui impressionnent toujours la première fois.







À la Magic

La gestion des combats distingue Etherlords de Heroes. Le système employé se rapproche davantage de Magic the Gathering. Au début de l'affrontement, les héros sont seuls. Grâce à des cartes de sorts, les leaders invoquent des créatures qui pourront être utilisées soit pour attaquer le général ennemi, soit pour bloquer les attaques de ses unités. Le système de tour par tour implique plein de subtilités qui font l'intérêt de cette phase de jeu : quand faut-il bouger ses créatures ? quelles créatures sacrifier pour bloquer les gros balèzes ennemis ? etc. Chaque joueur dispose d'un deck comprenant quinze cartes de sorts. On pourra acquérir de nouveaux sorts en visitant les sorciers disséminés sur la carte stratégique. L'utilisation des sorts consomme des composants que l'on pourra acheter contre des ressources. Je vous passe les détails sur la gestion du mana et les invocations de multiples créatures.
Le monde magique d'Etherlords comprendra quatre camps très différents d'un point de vue graphique. Avec, par exemple, les Chaots qui vivent dans un monde de lave et de roches, et qui se battent à coup d'orcs et de kobolds. À l'opposé, les Synthets sont des entités biomécaniques. Leurs unités ne seraient pas déplacées dans un tableau de HR Giger, le designer d'« Alien ».
Nival Interactive nous promet au final 120 créatures différentes, près de trois cents sorts, des options de diplomatie, plusieurs campagnes et un mode multijoueur.
Jouer à Etherlords en ce moment s'avère un brin frustrant. Les campagnes ne sont pas encore en place et les missions solo sont souvent impossibles à accomplir. D'un autre côté, on sent que ce petit jeu a un bon potentiel. Si vous aimez le style, ne manquez pas le test.





R220
Plug'n Play



R100+



X45



Cyborg Gold



P2000
Tilt pad

P1500
Rumble pad

P750 Pad

Donnez une autre dimension au jeu !

Hot line : 01 39 86 96 30 • Points de vente & infos http://www.saitek.com

www.creations-philippe-toumire.com

REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesses
transecom s.a. une société du groupe SAITEK

Recevez GRATUITEMENT le catalogue

PC/Mac/Playstation/GBA :
consoles, volants, joystick, manettes, souris, accessoires

Nom/Prénom _____

Date de naissance _____

Adresse _____

CP _____ Ville _____

Configuration matériel _____ email : _____

JoyS - 10/01

Saitek

Neocron

Genre
JEU DE RÔLE MASSIVEMENT MULTIJOUEUR
Développeur
REAKKTOR MEDIA
Sortie
FIN 2001





Après le médiéval fantastique, les MMORPG se mettent à la science-fiction. Dans le sillage d'Anarchy Online, voici le très cyberpunk Neocron.

Neocron est le nom d'une ville : la mégapole qui s'est construite sur les ruines fumantes de la Troisième Guerre mondiale. Nous sommes au XXVIIIe siècle et, autour de Neocron, il n'y a que chaos et destruction. Dans la cité elle-même, règne un semblant de paix. Dans certains quartiers tout du moins. La ville est gouvernée par un dictateur, Lioon Reza, qui se moque un peu des détails de la vie quotidienne sordide de ses administrés. Le second pouvoir est constitué par les mégacorporations et quelques groupes politiques extrêmistes.
Dans Neocron, jeu de rôle en ligne persistant, les joueurs choisiront de rallier l'un ou l'autre de ces partis. Ils recevront des ordres et accepteront des missions pour le compte des différentes factions. Il pourra s'agir de jouer les simples coursiers ou, plus avant dans la progression du scénario, de conquérir de nouveaux territoires.

Beurk la planète

Pas beau à voir le monde du XXVIIIe siècle. L'air est chargé de vapeurs polluantes, des déchets toxiques traînent à même le sol. En tant qu'habitant de Neocron, vous survivez grâce au bouclier magnétique qui isole la ville de l'enfer extérieur. L'exploration de la ville constituera déjà une aventure. Plutôt grande, elle se compose de quatre quartiers principaux. Autour de la ville, on trouve l'Outzone. Et plus loin encore, si vous êtes assez téméraire pour arriver jusque-là, les Wastelands. Il y a tellement de radiations là-bas que vous ne survivrez pas cinq minutes sans un équipement spécial.
Dans Neocron chaque joueur aura son appartement. Ce sera le petit coin douillet où personne ne pourra l'attaquer et où d'autres joueurs viendront le rencontrer ou faire des échanges commerciaux.
Le système monétaire de Neocron sera géré par les joueurs, ce qui signifie que vous pourrez très bien monter votre propre affaire. Les possibilités sont intéressantes. Je me vois déjà à la tête d'un empire financier, louant les services d'autres joueurs pour accomplir les sales besognes.
Neocron proposera pas mal de niveaux d'interactions avec le monde virtuel. À partir de terminaux, on consultera nos e-mail et nos comptes en banque. Le service JobTerm servira à trouver des quêtes ou à recruter des hommes de main. Pour couronner le tout, on bénéficiera d'un eOrganizer directement implanté sous la peau.





Implants et effets indésirables

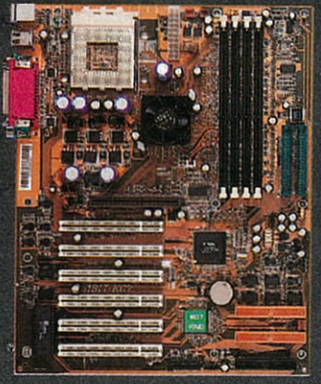
Les combats temps réel de Neocron seront davantage dans la lignée d'un shoot en vue subjective que d'un Everquest. Ça devrait faire plaisir à ceux qui s'endorment en regardant leur personnage donner des coups d'épée automatiques toutes les deux secondes avec la régularité d'un métronome. Enfin, on verra quand même ce que ça donnera avec notre pote le lag.
Notre avatar sera défini par une flopée de caractéristiques telles que la force ou l'agilité. Ces paramètres seront déterminés à la création et pourront évoluer en cours de route par l'adjonction d'objets spéciaux comme des implants chirurgicaux ou des BioBoosts.
Les implants seront proposés à des prix variés. Un implant au rabais ne sera pas forcément de la meilleure qualité, surtout si vous l'achetez à n'importe qui. Il faudra pas s'étonner alors de subir quelques effets indésirables en les utilisant : étourdissements, lenteur de déplacement, réduction du nombre de points de vie...
Neocron va receler d'autres surprises d'ici sa sortie. On devrait trouver des motos sur coussin d'air pour se la péter devant les rades de la ville. Les joueurs pourront s'organiser en clans et prendre le contrôle de zones entières. Les développeurs annoncent qu'ils continueront à proposer du contenu sous forme de quêtes après la sortie du jeu. Il y aura des CopBots et d'autres NPC à affronter. Leur I.A. devrait leur permettre d'attaquer en groupe de manière concertée, nous dit-on. Neocron est développé par la dynamique équipe de Reakktor Media qui a su convaincre CDV de s'aventurer dans la jungle des MMORPG. Neocron est en bêta depuis fin mars et sortira à la fin de l'année.



CERTAINES CARTES FONT TOUTE LA DIFFERENCE



Quatre emplacements mémoire DDR,
Un système d'alimentation tri phase,
Un système de refroidissement actif,
Un contrôleur RAID intégré,
Une version étendue du SoftMenu III®,
Et une bonne dose de tempérament !



ABIT est fier de vous présenter la KG7-RAID,
sa nouvelle carte mère DDR pour processeur AMD®.
Que vous soyez utilisateurs avertis ou néophytes,
elle fera toute la différence.

www.abit-france.com

ABIT
Your Reliable Partner

Genre
JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Développeur
CHANNEL 42
Sortie
NOVEMBRE 2001

S.W.I.N.E

QUAND LES MÉCHANTS COCHONS SE METTENT SUR LE GROIN AVEC LES GENTILS LAPINS, ÇA S'APPELLE S.W.I.N.E., UN JEU DE STRATÉGIE AUSSI MIGNON QUE TACTIQUE.





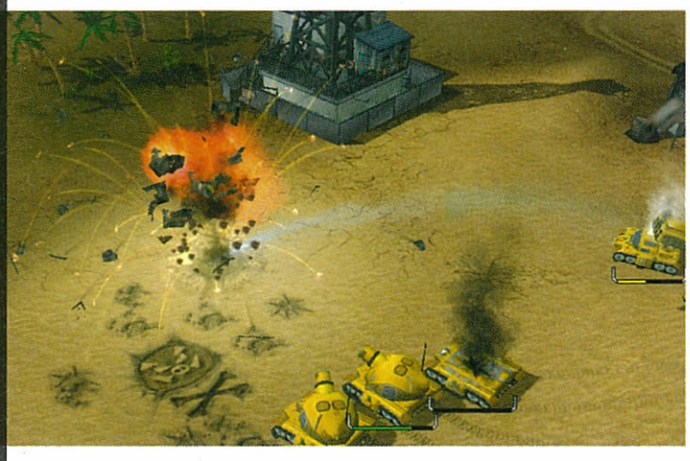
« Le 11 septembre, l'Armée Nationale des Cochons a traversé la frontière de notre bonne principauté de Carottes-land. Menés par l'infâme général Groin d'Acier, les cochons ont saccagé notre beau pays. Carotte-ville, notre capitale, est maintenant assiégée. Concitoyens lapins, l'heure est grave ! J'en appelle aujourd'hui à votre courage. Rejoignez les Forces Lapines Libres et luttez contre l'oppresseur. Les porcs ne passeront pas ! Vive la guerilla ! Vivent les carottes ! »
Extrait du tract révolutionnaire : Frères lapins, un appel à la guerilla.

Et puis c'est bon pour le teint

Nos amis allemands de Fishtank Interactive montraient un line-up conséquent à l'ECTS.
Le plus rigolo de tous leurs jeux était sans conteste S.W.I.N.E., un strat' temps réel au pays des cochons et des lapins. Que l'on ne se trompe pas, le thème décalé est au service d'un vrai jeu. Le graphisme en 3D est magnifique et les possibilités tactiques sont largement aussi prometteuses.
S.W.I.N.E. comprendra quinze missions. Le joueur pourra choisir de commander l'un ou l'autre des deux camps. Chaque mission sera une petite bataille tactique. On se verra octroyer un budget de départ qui permettra d'acheter un certain nombre d'unités. Chacun des membres de votre troupe de choc pourra être renforcé par différents bonus, comme des armures ou des équipements spéciaux.
Je sais pas qui a eu l'idée de vendre de l'armement lourd aux cochons et aux lapins, mais le moindre que l'on puisse dire c'est qu'ils savent s'en servir. Chaque camp disposera d'un arsenal conséquent pour harasser l'ennemi : des tanks, des unités légères, de l'artillerie... Il sera même possible de commander des bombardements aériens. Une autre unité devrait jouer un rôle important sur le champ de bataille : le camion de ravitaillement. Avec lui on pourra faire le plein de munitions et réparer les unités endommagées.

Lard de la guerre

On ne sait pas trop comment a commencé la guerre entre les deux camps. D'aucuns murmurent que les cochons sont jaloux parce que les lapins ont de plus grandes oreilles... Quoi qu'il en soit, le conflit est entamé et il s'agit d'en sortir vainqueur. Une fois que vous aurez accompli les missions solo dans les deux camps, S.W.I.N.E. vous proposera de prolonger le plaisir en multijoueur. Dix cartes seront disponibles, avec différents modes de jeu, comme le match à mort, la capture du drapeau ou l'attaque/défense de base.
Le look du jeu est décidément très cartoon. On aura droit régulièrement à des animations humoristiques mettant en scène cochons et lapins, avec des voix bien débiles. Pour vous situer les choses, les cochons parlent avec un fort accent germanique. Alors que les lapins auraient plutôt l'accent français.
Le moteur 3D est tout ce qu'il y a de plus classieux, avec des effets graphiques à rendre jaloux des STR beaucoup plus sérieux. Les animations des véhicules, les explosions, le design général des unités : rien que du tout bon là-dedans.
Pour son premier jeu, le studio hongrois Channel 42 a réussi son coup. Il fallait choisir entre le bâton et la carotte. Ils ont choisi les carottes.





POUR DÉCOUVRIR UN NOUVEAU PARFUM DE LIBERTÉ SOULEVEZ ICI.



SI CA NE SENT PLUS RIEN
APPELEZ VITE LE 0 825 95 95 95

FCB netbrand rouge

50h
Pendant 3 mois
95F/mois*
Accès et communications compris.

OFFRE SANS ENGAGEMENT, ESSAYEZ, CHANGEZ, QUITTEZ COMME VOUS VOULEZ

Bénéficiez gratuitement de tous les services** de www.libertysurf.fr : ■ Un nombre d'adresses e-mail illimité pour chaque membre de votre famille ■ Une messagerie instantanée pour dialoguer en direct avec vos amis ■ 100 Mo pour créer vos pages personnelles et faire découvrir vos passions ■ L'envoi de SMS (message texte) depuis votre ordinateur vers les téléphones mobiles de vos amis ■ Une assistance téléphonique ouverte 7j/7 pour répondre à toutes vos questions.

Pour vous abonner appelez vite le **0 825 95 95 95**
0,98 F TTC la minute, partout en france métropolitaine

TISCALI
Liberty Surf

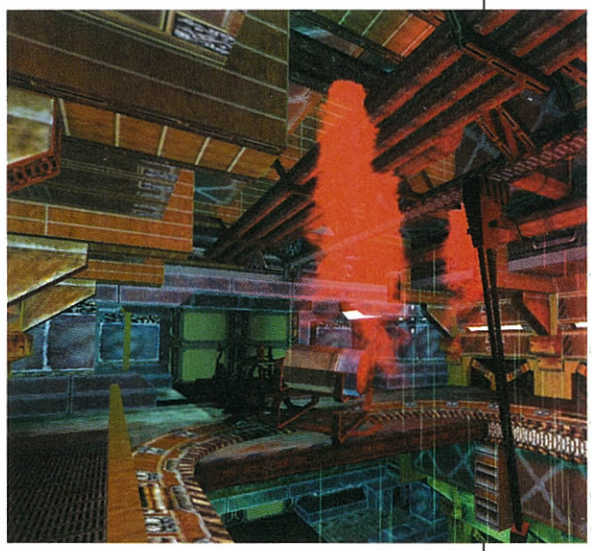
ON VOUS PRÉFÈRE EN LIBERTÉ

*Offre valable jusqu'au 31/10/01. **Voir conditions sur le site www.libertysurf.fr, la minute supplémentaire au-delà du forfait est facturée 0,22 F TTC.

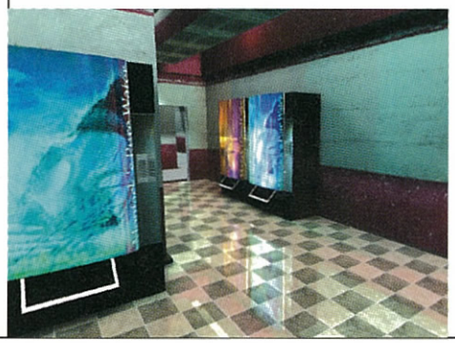


Chaser

Genre
SHOOT 3D
Développeur
CAULDRON LIMITED (SLOVAQUIE)
Sortie
AUTOMNE 2002



Le journalisme est une escroquerie, et nous allons vous parler d'un jeu que nous n'avons même pas vu tourner, Chaser. Nous avons en fait juste eu droit à une démo technologique assez réussie du moteur 3D... Comment vous décrire à l'écran ce qu'on a vu sans avoir l'impression de vous l'avoir déjà dit 150 fois ? Vous connaissez ce blabla par cœur : oui, c'était joli, oui, ça tournait bien, oui, y avait plein d'effets comme le brouillard volumétrique, l'eau qui bouge comme dans la vraie vie et les tas de particules qui volent dans tous les sens. Il y avait aussi de bien beaux effets de reflets sur les textures des murs, façon métal, voilà voilà ma brave dame. Pour le jeu en lui-même, donc, il s'agira d'un shoot à la première personne qui se déroulera en mars 2086. Euh non, pardon, ça sera sur Mars et en 2086. On y incarnera un ancien membre des services de sécurité qui, après avoir perdu la mémoire lors d'une opération qui a mal tourné, se retrouvera pourchassé par des commandos de militaires et des membres de la pègre locale sans trop savoir pourquoi. D'après ce qu'on a pu comprendre, les points forts du jeu devraient être l'interactivité avec l'environnement et l'Intelligence Artificielle des ennemis. D'ici à la fin 2002, les développeurs auront bien le temps d'implémenter tout ça...



Worms BLAST

Genre
ARCADE
Développeur
TEAM 17 (ANGLETERRE)
Sortie
DÉCEMBRE 2001

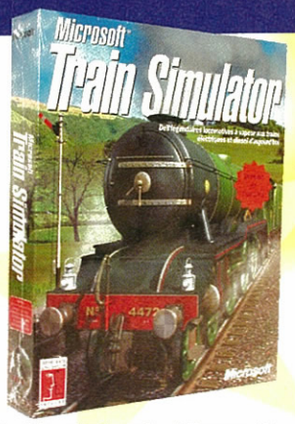




Les petits asticots qui font un jus rose quand on les empale sur l'hameçon reviennent sur nos moniteurs avec le énième Worms des Anglais de Team 17. Regardez les photos d'écran et dites-moi si vous voyez de la 3D là-dedans. Vous non plus, vous n'en voyez pas, hein ? Ouaip, en fait d'une conversion 3D de Worms, ce qui était ce que laissait espérer le communiqué de presse publié lors de l'annonce officielle de Worms Blast, ce sera en fait un nouveau type de jeu, qui a l'air comme ça de ressembler à du Puzzle Bobble. La 3D est bien là (elle permettra notamment d'animer beaucoup mieux les vers), mais elle ne sera utilisée qu'à des fins cosmétiques, et pas pour donner de la profondeur aux décors comme certains l'espéraient. À part ça, on nous promet tout l'arsenal des anciens Worms et l'ambiance cartoon qui a fait le succès des précédents jeux de la série. Certes, Team 17 a quand même l'air d'avoir sacrément changé le gameplay, mais on peut leur faire confiance, ces gens-là ont une sacrée expérience dans le domaine des jeux simples et marrants à jouer.



SURCOUF .COM



390 F
Réf. 145052

Train Simulator de Microsoft

Enfin il est possible de piloter des trains partout dans le monde !
Parcourez les trajets sur des centaines de kilomètres de décors époustouflants de réalisme.



PC Absolut Athlon 1400

- Athlon 1.4 Ghz
- Disque Dur 30 Go
- Graveur CDRW
- Carte graphique Prophet 64 Mo, sortie TV
- Ecran 17"
- RAM 256 Mo
- DVD 12/40
- Modem 56K

7990 F
Réf. 147004



290 F
Réf. 148326



Un super design pour une toute petite taille !

Hub USB 4 ports rond

- Le plus petit hub du monde.
- Le design en plus !

690 F
Réf. 143150



Emetteur/Recepteur (radio) Wireless Vidéo & DVD Viewer TRUST

- Jusqu'à une distance de 100 mètres, visionnez vos vidéos (DVD, TV, magnétoscope...) d'un poste à un autre, d'une pièce à une autre !
- Parfait pour utiliser le lecteur DVD de votre PC, ou jouer sur votre écran 16/9 !

139 av. Daumesnil Paris 12e
Tél. 01.53.33.31.79

www.surcouf.com

Ghost Recon

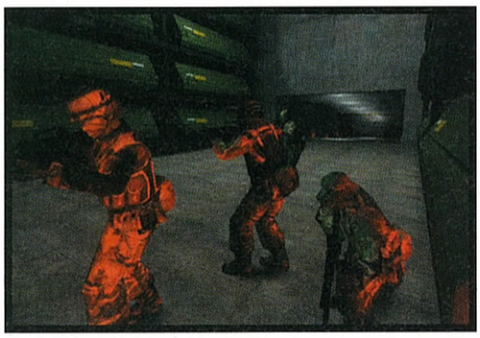
Protégée de la moiteur torride de la Caroline du Nord, c'est dans de beaux bureaux climatisés que la plus grosse équipe de développement jamais réunie par Red Storm – quarante personnes, ça fait du peuple – bosse sur Ghost Recon, le nouveau jeu-phare de ce prestigieux studio. Nous avons eu l'occasion d'aller leur serrer la pogne et de pouvoir tester quelques heures le successeur de Rogue Spear.

par ackboo

Saviez-vous qu'avant de commencer à bosser sur Ghost Recon, les gars de Red Storm avaient envisagé de faire un jeu à la SWAT 3 ? Après le succès de la franchise Rainbow Six, ils se sont mis autour d'une grande table en formica et ils ont réfléchi. Ils voulaient au départ faire un jeu réaliste s'inspirant des unités d'élite de la police, mais ils se sont rendu compte que le boulot quotidien de ces gens-là n'était finalement pas très passionnant : des heures à remplir de la paperasse pour seulement quelques secondes d'adrénaline et un ou deux coups de feu par semestre… Alors, nous a confié Daren Chukitus, le producteur du jeu, l'équipe de Red Storm est vite retournée à ses premières amours : de beaux militaires surentraînés, des flingues encore plus gros et encore plus bruyants que dans Rogue Spear, un style de jeu plus nerveux et plus rapide, voilà ce que sera finalement Ghost Recon.

Nouvelle franchise

Il est important de noter que Ghost Recon ne sera pas un Rainbow Six 3, si l'on considère que Rogue Spear était un Rainbow Six 2. Le nouveau jeu de Red Storm sera en effet le premier épisode d'une toute nouvelle franchise. Évidemment, l'univers du jeu restera fortement inspiré des bouquins de Tom Clancy, qui a d'ailleurs le titre de producteur exécutif pour ce projet. On sera toujours dans le trip guerre froide, mais version 2008. Il faudra cette fois-ci remettre de l'ordre dans certaines régions d'Europe de l'Est où quelques militaires locaux ont pété les plombs. Exit l'équipe Rainbow, cette bande de lavettes incapables de manier le bazooka anti-char, nous ferons cette fois-ci connaissance avec les surhommes de l'unité Ghost, spécialisés dans les missions d'infiltration en territoire hostile. Cette unité d'élite sert au passage de cobaye pour les laboratoires d'armement ricains, on bénéficiera donc des pétoires les plus high-tech du moment et d'un équipement de combat ultra-moderne avec système de communication intégré, casque à affichage tête haute et tout le tremblement.



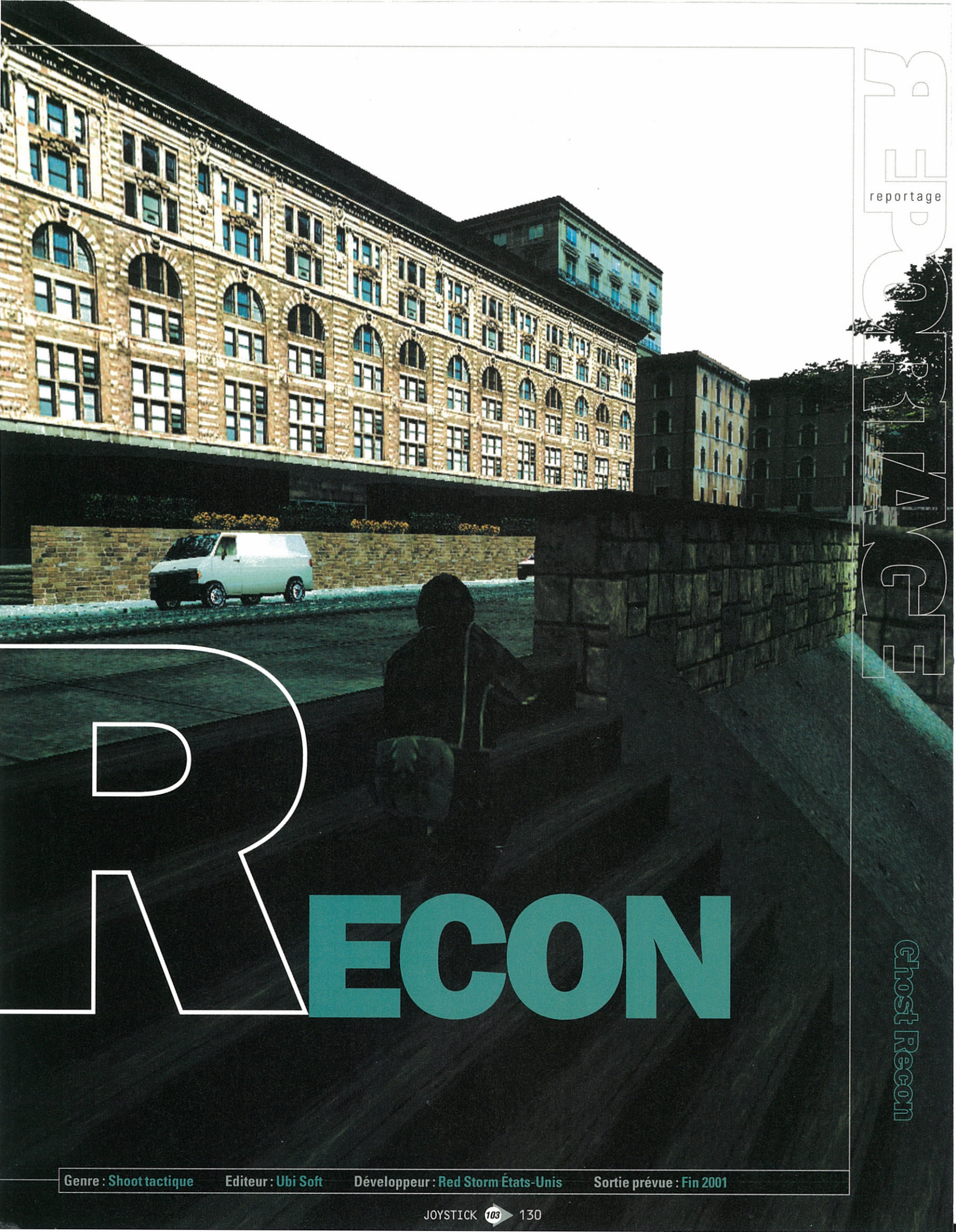
Contrairement à Rogue Spear, il sera ici possible de prendre directement le contrôle de n'importe quel soldat.



Outre la position agenouillée, plus précise, il sera possible de tirer en se couchant au sol.

Un peu comme Rogue Spear quand même

Cela dit, que le fan de Rogue Spear se rassure. S'il est vrai que Red Storm n'a pas hésité à remodeler le gameplay à grands coups de burin, les vétérans du contre-terrorisme ne seront pas complètement dépaysés face à Ghost Recon. La recette « une balle = un mort » inventée sur Rainbow Six sera toujours appliquée, le réalisme des situations et de l'environnement sera le même, et il faudra bien sûr composer avec différentes équipes de soldats (jusqu'à quatre simultanément) durant la mission. On retrouvera exactement la même vue à la première personne – dans laquelle on ne verra toujours pas le flingue qu'on porte – et le même



RECON

Ghost Recon

Genre : Shoot tactique Editeur : Ubi Soft Développeur : Red Storm États-Unis Sortie prévue : Fin 2001

principe de visée, avec les petites croix du réticule qui s'éloignent ou se rapprochent selon la vitesse de déplacement du joueur. Même topo pour la palette de mouvement : elle s'enrichit un peu puisque les soldats pourront désormais ramper (aaahhh), mais les commandes seront grosso modo identiques avec, par exemple, le sprint sur le second bouton de la souris et la possibilité de se pencher légèrement à droite ou à gauche pour tirer en se protégeant derrière un mur. Bref, on reconnaîtra immédiatement la patte Red Storm dans les contrôles.

En route pour la campagne

Parlons maintenant de ce qui est nouveau, de ce qui va changer par rapport aux précédents titres du développeur. Première grosse différence, celle qui saute tout de suite aux yeux, c'est que Ghost Recon nous emmènera au grand air. La campagne, les grands espaces, tout ça... Là où Rainbow Six et Rogue Spear nous enfermaient souvent dans des builings, le nouveau Red Storm nous permettra de jouer dans des environnements extérieurs immenses. Immenses, ça veut dire 400x400 mètres, soit quatre fois plus vastes que la plus balèze des maps pour Rogue Spear. Dans la première mission par exemple, il s'agira de progresser d'un point d'insertion jusqu'à une grotte à flanc de falaise afin d'y capturer un gradé ennemi. On évoluera donc au milieu des rochers et des collines parsemées de centaines d'arbres, des paysages complètement impossibles à trouver dans Rogue Spear. Le nouveau moteur 3D, entièrement réécrit pour l'occasion, a l'air de supporter tout ça sans problèmes, et se permet même de faire lentement bouger les arbres au gré du vent – un effet vraiment réussi qui donne beaucoup de réalisme aux décors. Bien sûr, tout ne se fera pas en pleine nature ; nous avons notamment eu l'occasion d'apercevoir des environnements urbains magnifiques, dans le style de la célèbre mission du Kosovo de Rogue Spear, mais en encore plus beau et plus vaste. On aura aussi l'occasion de visiter un camp de prisonniers, un village en ruine, une base fortifiée et la dernière mission du jeu devrait carrément se dérouler à Moscou, sur la Place rouge.

Motion Capture encore

Toujours au chapitre des améliorations techniques, Red Storm a apparemment fait d'énormes progrès au niveau de la modélisation des personnages. Ils étaient déjà plutôt mignons dans Rogue Spear, avec notamment une bonne utilisation de la Motion Capture, mais là, on est visiblement passé à l'étape supérieure. Tenez, un chiffre résume tout : il y aura plus de cent animations différentes pour modéliser la mort d'un soldat. Vous tirez dans son bras gauche pendant qu'il est debout, une animation spécifique est lancée. S'il est agenouillé et que vous lui touchez la tête par la droite, c'est une autre animation. Vous le shootez au torse de face pendant qu'il court à pleine vitesse ? Hop, vous le verrez tomber avec fluidité, dans la continuité du mouvement, et pas s'immobiliser bêtement avant de s'écrouler au sol suivant l'animation standard. Nous avons pu le vérifier, c'est très bien fait, il faut vraiment abattre la moitié de l'Armée rouge en une mission pour voir deux fois la même animation sur les soldats. Cette diversité, qui joue un grand rôle dans la sensation de réalisme des missions, se retrouvera aussi dans la modélisation des persos. Il y a quatre artistes qui bossent à plein temps pour créer des centaines de visages et d'habits différents, afin que le joueur n'ai jamais la sensation de buter dix fois de suite Oleg-le-soldat-de-base.





Comme la majorité des missions se dérouleront en extérieur, un soin tout particulier a été apporté à la modélisation des différentes conditions climatiques.

Dans certaines missions, on devra partir à la rescousse des casques bleus de l'OTAN.



Caractéristiques & spécialistes

Les soldats de l'unité Ghost auront quatre caractéristiques : « Weapon » pour la précision au tir, « Stealth » pour la discrétion, « Endurance » pour la résistance aux blessures et « Leadership » qui représentera l'aura du soldat, c'est-à-dire la façon dont il va pouvoir augmenter les caractéristiques des équipiers qui seront sous ses ordres. Grosse nouveauté par rapport à Rogue Spear, ces compétences augmenteront après chaque mission réussie pour les soldats selectionnés. On verra aussi apparaître, pendant la campagne, des spécialistes, c'est-à-dire des soldats pouvant utiliser des armes qui ne sont pas accessibles à la bidasse de base : fusil de snipe, lance-roquettes anti-char, mine anti-infanterie, mitrailleuse lourde... La parfaite utilisation de ces soldats spéciaux sera décisive dans les dernières missions.

La question des mods

Nous avons bien sûr demandé à l'équipe de développement s'ils comptaient donner les moyens aux joueurs de bidouiller le jeu dans tous les sens. Une mauvaise nouvelle d'abord : il est peu probable qu'un éditeur de niveaux soit livré avec le jeu. On nous sort les excuses classiques : les niveaux sont trop complexes, et il faut obligatoirement 3DS Max, un logiciel à plusieurs dizaines de milliers de francs, pour pouvoir les créer. Mais Ghost Recon ne sera pas totalement fermé puisqu'un menu « Mod » est déjà présent dans les options du jeu et, comme pour Rogue Spear, il devrait permettre d'installer de nouvelles armes ou de nouveaux uniformes.

Le gros lifting de l'interface

Cependant, ce ne sont pas les progrès au niveau de la réalisation qui devraient le plus choquer les habitués des jeux Red Storm. Avec Ghost Recon, le développeur américain a en effet choisi d'abandonner ce qui était un peu sa marque de fabrique : le planificateur

de missions. Dans Rogue Spear ou Rainbow Six, on devait soigneusement préparer l'attaque pendant le briefing, en définissant le chemin et les actions des coéquipiers dirigés par l'ordinateur. Si cette phase était originale, faut bien avouer qu'elle devenait vite lourdingue dans la pratique, car on ne pouvait pas modifier le plan en cours de mission pour s'adapter à un changement de situation. Résultat, beaucoup de joueurs ne s'en servaient pas et, moi le premier, faisaient les missions en mode « Ding Chavez contre le reste du monde » (les vétérans de Rogue Spear me comprendront...). Pour Ghost Recon, Red Storm n'a pas fait la même erreur. Il n'y aura plus de planification lors du briefing, mais on pourra donner des ordres pendant la mission grâce à une nouvelle interface. Nous avons pu nous faire la main dessus, et les premières impressions sont excellentes.





En trois secondes chrono, un joueur peut déployer quatre équipes sur le terrain de jeu, organiser des prises en tenailles sur un bunker ou mettre son sniper en position en lui créant un chemin de plusieurs waypoints. Tout se fait à la souris sur une carte tactique qui s'affiche au premier plan, en maintenant simplement enfoncée la touche Maj. Ça semble parfaitement au point, c'est très intuitif, et il suffit de quelques minutes de jeu pour prendre le coup. Inutile de vous dire que ça change assez radicalement les combats, parce qu'on les fait cette fois-ci vraiment en équipe, et que le jeu y gagne énormément en profondeur tactique.

Tout pour plaire

Après avoir eu la chance de jouer quelques heures à Ghost Recon, je suis plutôt confiant. Ça sent bon le Red Storm propre et carré. Le jeu ne s'annonce pas comme une grosse révolution par rapport aux précédents titres de ce développeur, mais il devrait y avoir bien assez de changements pour satisfaire tout le monde. Les nouvelles cartes, beaucoup plus vastes, et les combats en extérieur à longue distance devraient agréablement changer des fusillade de couloir, tandis que l'interface largement remaniée, un pari risqué vis-à-vis des vieux fans hardcore de Rainbow Six, a tout pour rendre le jeu plus accessible, plus stratégique et au final encore plus amusant à jouer. Reste une seule inconnue de taille : l'Intelligence Artificielle. Difficile de savoir ce qu'elle vaut vraiment en ne faisant que quelques bouts de missions. Il est certain qu'on ne voudrait plus se battre contre des ennemis amorphes ou voir tous ses coéquipiers finir en un petit tas de cadavres comme c'était trop souvent le cas sur Rogue Spear. Steve Reid, le vice-président du studio, m'affirmait la main sur le cœur que l'I.A. serait trois fois supérieure à celle de leur précédent titre, mais mieux vaut attendre le bêta-test, que vous pourrez normalement lire le mois prochain, pour en être certain. Enfin bon, quoi qu'il en soit, pas trop d'inquiétudes à avoir, Ghost Recon s'annonce sans l'ombre d'un doute comme un très bon jeu de shoot tactique. Vous me direz qu'avec leur expérience et un budget avoisinant les cinq millions de dollars, c'est bien le moins que puissent faire les gars de Red Storm ■ □

Trente-six joueurs

Red Storm a organisé quelques parties multijoueurs pendant notre visite, ce qui nous a permis d'avoir un premier aperçu des nouveaux modes de jeu, entre deux plantages pour cause de code réseau en chantier. Outre les parties en coopératif, qui reprennent les missions de la campagne solo, il sera possible de jouer en Capture The Flag et d'autres modes plus exotiques. Citons par exemple Hamburger Hill (une variante du King of the Hill), Last Man Standing ou encore Sharpshooter. Les matchs en réseau pourront accueillir jusqu'à trentre-six joueurs (oui, c'est beaucoup) répartis dans quatre équipes qui seront dirigées par des commandants élus à l'avance lors du briefing de mission. Notez qu'il sera aussi possible d'inclure des adversaires AI dans ces parties. Au niveau maps, on devrait en trouver une demi-douzaine dédiée au multijoueur. Nous en avons essayé quelques-unes. Elles sont assez vastes, mais un système de radars permet de connaître la direction approximative des ennemis, ce qui évitera les interminables parties de cache-cache. Enfin, signalons que Red Storm semble décidé à sortir un serveur dédié, ce qui devrait permettre de trouver et de rejoindre des parties multijoueurs de Ghost Recon aussi facilement que sur Quake 3 ou Counter-Strike.

Le sacrilège du Quicksave

La campagne solo du jeu comportera quinze missions. D'après les développeurs, il faudra compter environ une heure trente par mission en moyenne. C'est beaucoup plus long que Rogue Spear (normal, les cartes seront beaucoup plus vastes), mais il sera désormais possible de sauvegarder en pleine mission, avec des touches quicksave et quickload comme dans n'importe quel Quake-like. Ça va sûrement faire hurler les puristes, mais ça évitera aussi de se jeter par la fenêtre lorsqu'on se prendra une balle perdue à vingt mètres de l'objectif de la mission.



Mélangeant sprites en 2D pour le feuillage et polygones pour les branches, la végétation promet d'être magnifique dans Ghost Recon.

Nemosoft

Petit développeur deviendra grand !

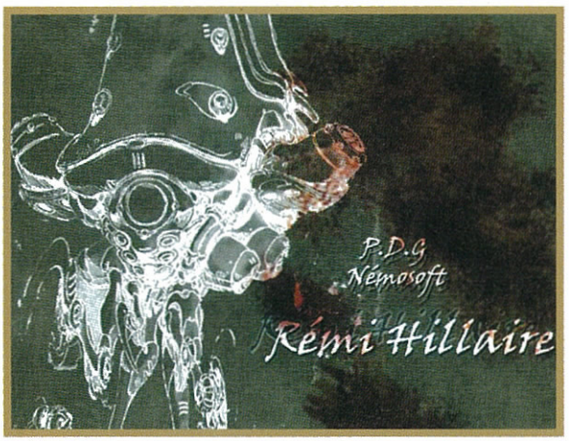


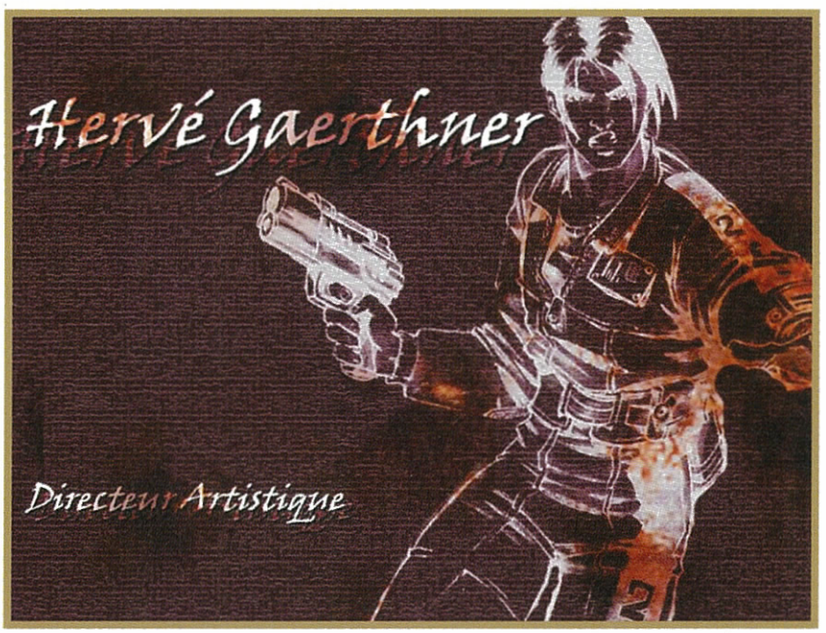
Sur la terrasse de leur bureau parisien, difficile de choper Thierry Perreau sous un angle favorable. Merci le soleil !

Une fois n'est pas coutume, je ne suis pas rentrée de chez Nemosoft avec mon carnet de notes rempli dans tous les sens, mais avec la tête et le cœur en fête. Il est des fois, comme ça, où tous les éléments s'emboîtent naturellement. Tellement naturellement, qu'on n'a pas besoin de prendre des notes pour tout se rappeler. Tellement naturellement, que d'emblée je peux vous dire que cette boîte a tout pour faire un malheur.

par Wanda

On, évidemment, je ne peux pas être sûre à cent pour cent que Nemosoft va faire un malheur, vous vous en doutez. Mais vraiment, tout semble être là pour que ça marche, à commencer par un directeur de la Création qui a bossé pendant dix ans avec Paul Cuisset. Eh oui, après des débuts chez Cocktel Vision (sur Adibou), Thierry Perreau, pour ne pas le nommer, a rejoint l'équipe de Delphine Software au début des années 90 pour travailler sur le graphisme de Croisière pour un Cadavre. Il a ensuite réalisé les animations de Flash Back avant de passer directeur artistique sur Fade to Black (dont il a aussi assuré en grande partie la conception) et finalement concepteur principal sur la série des Moto Racer. Bref, entre Adibou et Delphine, notre ami Thierry s'est offert une formation comme on en rêve. D'ailleurs, comme me le faisait remarquer mon rédac'chef préféré, vous noterez qu'il n'y a pas un seul mauvais titre parmi tous ceux que je viens de vous citer, ce qui est déjà un petit miracle en soi. Du coup, bizarrement, on a vachement envie de s'intéresser aux jeux aujourd'hui en chantier chez Nemosoft. Et tout aussi bizarrement, ceux-ci semblent extrêmement bien partis pour nous en mettre plein la vue.





Rémi Hillaire, humaniste ?

Mais dans cette histoire, plus encore que le palmarès sans failles de Thierry, ce qui m'a le plus impressionnée, c'est le discours de Rémi Hillaire, le businessman à la tête de Nemosoft. Est-ce que je commencerais à être blasée de ne rencontrer que des créateurs d'exception, moi ? (Comment je me la pète, là, hein ? Hé, hé).
Non, la raison pour laquelle Rémi Hillaire m'a autant impressionnée, c'est qu'il semble vraiment intimement convaincu de la nécessité de respecter ses salariés. Pour lui, toutes les personnes impliquées dans la réalisation d'un jeu, depuis le concept initial jusqu'au bêta testing, doivent apporter des idées susceptibles de faire évoluer le projet. Vous vous rendez compte ? Pour ceux qui ne réalisent pas la beauté et la magie de cet état d'esprit, précisons que monsieur Hillaire vient d'un domaine d'activité - en l'occurrence l'immobilier - où la recherche du profit va rarement de pair avec le respect des individus chargés de générer ce même profit à la sueur de leur corps. Du coup, comparé aux cadres qui essayent d'appliquer au jeu vidéo des méthodes apprises ailleurs (car ce mépris des salariés n'est pas l'apanage de l'immobilier ; il est commun à toutes les activités de type industriel), Rémi Hillaire fait figure d'exception. Il a compris que dans le jeu vidéo, comme dans toutes les industries d'art, les hommes ne sont pas des ressources dont il faut réduire le coût à tout prix, mais l'origine de la richesse.

Politique éditoriale

Résultat des courses, Nemosoft est une entreprise qui sort franchement de ce qu'on a l'habitude de voir. La société possède aujourd'hui trois bureaux : un siège social à Nice, sur lequel nous n'allons pas nous attarder vu qu'il ne s'occupe que de multimédia et de sites internet, un bureau parisien - c'est là que je suis allée - qui est leur cellule de conception des jeux et des technologies, et enfin une structure de production à Belgrade, qui vient d'être créée afin de puiser, directement au vivier des meilleures écoles serbes, les graphistes, animateurs et programmeurs qui vont donner vie à leurs différents projets. L'intérêt de déporter la production vers cet ancien pays communiste est double : non seulement les Serbes ont une excellente réputation artistique, mais surtout ils sont également incroyablement peu chers (mhhh... respect des salariés pas chers, quoi. ndrc). Bref, le bureau de Belgrade, c'est l'assurance d'avoir des produits de très bonne qualité à moindre coût, ce qui permettra à leur studio de conception de partir dans des projets plus ambitieux. Pas trop nombreux à la fois, cela dit, les projets, histoire de ne pas se laisser engloutir par la folie des grandeurs. La politique éditoriale consiste en effet à ne pas développer plus de trois jeux en parallèle. En l'occurrence, il s'agit d'un petit jeu de type arcade, pas cher, pour PDA et consoles portables (voir encadré Sharp Shooter), d'un jeu moyen, orienté lui aussi vers le divertissement pur (voir encadré Cars'n Girls), et enfin d'un jeu d'aventure, ambitieux, qui repousse les limites du genre (voir encadré Scape). À terme, Nemosoft prévoit de créer deux autres studios de conception, sur le modèle de celui de Paris : un premier du côté de Los Angeles, pour la proximité avec Hollywood et la conquête du marché américain, et un second au Japon, pour avoir une chance de jouer un jour dans la cour des grands... ■□□

Nemosoft



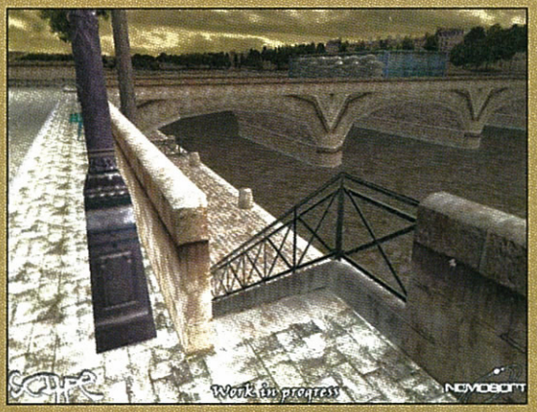
A 34 ans, Thierry Perreau a préféré se lancer dans une nouvelle aventure plutôt que de repartir sur un nouvel épisode de Moto Racer chez Delphine.



Scape

Plates-formes : PC, X-Box
Genre : Aventure/Action
Éditeur : NA
Sortie prévue : Fin 2003





Et pour terminer en beauté, passons au troisième axe de la politique maison : les gros jeux ambitieux. Ah, voilà un état d'esprit qui me plaît ! Car faire des cartons commerciaux, c'est bien beau, mais vous avouerez que ça n'est pas une fin en soi. Ce que j'apprécie vraiment, dans la stratégie de Nemosoft, c'est que toutes les précautions mises en place pour assurer la rentabilité de la boîte ne se résument pas bêtement à une recherche de gain personnel : elles visent également à faire progresser le jeu en tant qu'art. C'est quand même plus noble que l'attitude de Blizzard ! (Décidément, je ne m'en remets pas, de cette discussion avec Bill Roper...) Scape sera donc un jeu d'aventure/action en vue subjective, qui poussera l'immersion un cran plus loin que tout ce qu'on a vu jusqu'à présent, grâce notamment à un duo moteur d'affichage/moteur de physique impressionnant. Pour la première fois, vous pourrez voir votre corps comme dans la vraie vie. C'est-à-dire qu'en regardant vers le bas, au lieu du vide habituel, vous verrez votre buste, vos bras, vos jambes, etc., un peu comme dans Trespasser, ce bon jeu raté sorti il y a presque trois ans, dont Thierry Perreau avoue qu'il s'est beaucoup inspiré. « Et comme dans Project Eden », me dit Pete Boule, qui est en train de le tester. Sauf que ce que j'ai vu chez Nemosoft semble plutôt réussi : passer au-dessus du vide sur une poutre ne relève plus d'une approximation hasardeuse comme dans les autres FPS ; dans Scape, en baissant les yeux, j'ai vu mes pieds se poser précautionneusement l'un devant l'autre, avec la sensation de vertige à la clé. Au final, on pourra manier des objets, voir ses blessures, les soigner « en vrai », et tout un tas de trucs du genre. En revanche, l'histoire sera moins orientée rôle qu'un Deus Ex, qui devrait a priori rester la référence en la matière. En d'autres termes, elle sera assez linéaire, avec un scénario rigoureux et une série de passages obligés pour passer d'un niveau à l'autre... ce qui n'empêchera pas une certaine liberté d'exploration dans chaque niveau, évidemment, ni la possibilité de résoudre chaque difficulté de plusieurs manières distinctes. C'est maintenant devenu un minimum syndical. L'intérêt de Scape dépendra donc en grande partie du soin apporté à la création l'histoire et de l'univers. En l'occurrence, il s'agira d'une sorte d'uchronie, c'est-à-dire une œuvre science-fiction se situant dans le passé, où vous vous retrouverez dans un Paris fidèlement reconstitué mais complètement étrange, peuplé de robots hostiles et de personnages apeurés, dans lequel vous progresserez via notamment plus d'une centaine de scènes cinématiques. Pour créer l'univers de Scape, les coyotes de Nemosoft ont fait appel à une boîte de rôlistes et de graphistes conceptuels, Multisim, qui s'est spécialisée dans la création d'univers. Au titre de ses gloires passées, citons, par exemple, les univers de Dark Earth et de Nightmare Creatures. Pour le reste, je vous conseille d'aller faire un tour sur www.multisim.com, rubrique interactive.





Cars' n Girls



Plates-formes : PC, PS2, X-Box
Genre : Course de voitures
Éditeur : NA
Sortie prévue : Début 2003

Deuxième axe de la politique maison : des jeux plus gros, donc vendus plus cher, mais toujours orientés arcade. De gros jeux sans prétention artistique, quoi, qui privilégieront l'addiction et le vidage de cerveau sur l'immersion et la réflexion. Attention, cela ne veut pas dire qu'ils seront bâclés : un studio comme Blizzard (voir l'interview de Bill Roper dans ce même numéro) nous prouve depuis plusieurs années qu'un manque total d'ambition artistique est parfaitement compatible avec une réalisation très soignée. Il faut dire que l'addiction pure et dure, telle que la pratique Blizzard, est une alchimie particulièrement difficile à mettre en place, et que le soin extrême apporté à sa réalisation est même l'une des principales composantes de son succès. Tel est donc le défi auquel s'attaquent nos amis parisiens : mettre au point une mécanique tellement bien huilée qu'elle nous scotchera à notre volant ou à notre paddle pendant des heures et des heures. Aujourd'hui, Cars'n Girls ressemble encore davantage à une maquette qu'à un vrai jeu, mais le comportement de la voiture que j'ai eu l'occasion de piloter sur deux circuits - le circuit de qualification et le début de la première mission - est déjà incroyable : elle est à la fois suffisamment obéissante pour nous apporter un vrai sentiment de maîtrise, et suffisamment subtile pour ne pas nous autoriser à tout réussir les doigts dans le nez. Bref, c'est un vrai bonheur. Vous croyez que l'expérience acquise sur Moto Racer y est pour quelque chose ? Bon, maintenant que vous avez compris le côté Cars, il faut que je vous explique le côté Girls. Alors voilà : vous êtes un jeune homme désœuvré qui traîne ses guêtres sur la Côte d'Azur, à la recherche de sensations fortes. Manque de chance, vous n'avez pas trop de sous, ce qui est très embêtant pour les sensations fortes auxquelles vous aspirez : les belles voitures, les belles filles, la frime, etc. Du coup, vous décidez de louer vos services à des concessionnaires automobiles, qui vont vous confier des « missions » consistant à livrer des voitures neuves à des particuliers. En chemin, vous pourrez ramasser de belles auto-stoppeuses que vous essaierez d'impressionner en prenant des risques. Plus les belles seront impressionnées, plus elles seront généreuses avec vous. En revanche, si vous prenez trop de risques, non seulement vous risquez de les effrayer, mais aussi d'abîmer votre voiture, et donc de perdre la confiance de votre patron, qui vous confiera des voitures moins prestigieuses, dans lesquelles les filles auront plus de réticences à monter. Bref, même si les détails de fonctionnement du jeu ne sont pas encore parfaitement définis, vous voyez à peu près de quoi il retournera. Débile à souhait et superbement prometteur, n'est-ce pas ?





Sharp Shooter

Plates-formes : PC et GBA
Genre : Arcade
Éditeur : NA
Sortie prévue : Octobre/novembre 2001

Sharp Shooter illustre le premier axe de la politique maison : celui des petits jeux d'arcade pour le PC, la Game Boy Advance et les PDA. Sharp Shooter, c'est donc de l'arcade pure et dure, avec des petits persos rigolos qui s'affrontent dans des arènes. Le principe est simple : il faut dégommer l'autre, qu'il soit géré par la machine ou par un adversaire humain, en balançant des sphères à l'horizontale qui rebondissent sur les murs et qui y récupèrent tout un tas de bonus qui boostent le gameplay. On pourra y jouer jusqu'à quatre, par équipes de deux.











SANS LES OUTILS APPROPRIÉS, VOUS N'ALLEZ

AOL EST LE SEUL À PRÉ-INSTALLER SUR SON LOGICIEL TOUS LES OUTILS DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR PROFITER PLEINEMENT D'INTERNET :

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : **0 826 02 6000** (0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR

DDB - AOL-RCS Nanterre 402 192 777 - ONS DP TOOLS 0701

*Sous réserve du respect du droit de la propriété intellectuelle.



PAS VRAIMENT SURFER.

- Un lecteur MP3 pour écouter tout ce que vous voulez sans problème*,
- Une messagerie instantanée pour dialoguer en direct avec qui vous voulez,
- Un e-mail pour recevoir et envoyer des messages dès votre première connexion,
- Le contrôle parental pour que les enfants puissent utiliser Internet en toute sécurité...

Et bien d'autres services déjà pré-installés sur le logiciel AOL.

AOL®



Intérieurs japonais à la mode infernale : l'ensemble se révèle rouge et sombre comme le seigneur démon qui les a décorés.

joystick à voir sur le CD-Rom n° 129

Throne of Darkness

ACTION / RPG POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Sanglant et très maniable, Throne of Darkness vous offre une plongée dans un univers sombre et inoubliable.

Un Diablo japonais, voilà la première pensée qui surgit quand on lance Throne of Darkness. Mais, petit à petit, on s'aperçoit de certaines différences. Déjà le héros principal, le leader, n'est pas seul. Six autres samouraïs le rejoignent. Ensuite, tous possèdent des sorts, il n'y a pas de différence de classe vraiment déterminée comme dans un RPG. Et puis, l'histoire qui s'inspire de la mythologie japonaise nous plonge en pleine époque médiévale fantastique, avec, outre les armes et armures de l'époque, des monstres sortis tout droit de l'imaginaire du pays du Soleil levant. J'ai même ouï dire que vous affronteriez un dragon.
Le scénario vous introduit dans une contrée saignée à blanc par des hordes démoniaques. Apparemment, un puissant démon a réussi à poser un pied hors des enfers et compte bien s'installer chez vous. L'histoire est le prétexte idéal pour des carnages en règle, et vous n'allez pas vous en priver. Le sang coulera à flots, sans aucune retenue.
On retrouve une grande partie des éléments de Diablo dans Throne of Darkness.
Et pour cause : deux ex-Blizzard ont rejoint l'équipe de développement. Mais loin d'être une simple copie, le jeu se démarque de son inspirateur avec bonheur.

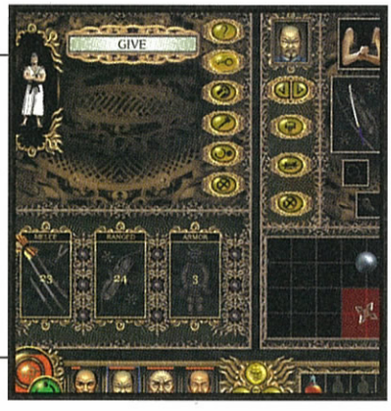
O dieux, protégez-nous des démons !

La magie joue un rôle très important. Elle règne en maîtresse sur ces contrées dévastées par l'entremise de dieux et d'artefacts particuliers. Le « Ki » la représente, il est le mana, le fluide magique nécessaire pour lancer des sorts et se téléporter dans votre auguste demeure, votre citadelle. Les sorts se départagent en quatre écoles, chacune dédiée à un dieu représentant chacun une force élémentaire (eau, feu, terre et électricité). Ils peuvent être adorés, il suffit pour cela de sacrifier sur leur autel, par l'intermédiaire du prêtre, de l'or ou des objets magiques. Si jusqu'à présent, dans les autres jeux, l'adoration d'un dieu n'était pas très rentable, dans Throne of Darkness elle apporte vraiment un plus parfois appréciable. À chaque palier d'adoration, vous êtes récompensé par l'apprentissage d'un nouveau sort. À partir d'un certain stade, vous devez découvrir le symbole du dieu et le lui ramener pour pouvoir continuer à profiter de ses dons. Plusieurs sous-quêtes vous sont ainsi proposées. Si votre croyance s'équilibre entre deux dieux, vous recevez un bonus : un sort inédit qui mélange plusieurs types de magie, une sorte de combo ravageur. Au total, plus de quatre-vingts sorts vous sont proposés. Tous vos samouraïs possèdent du Ki et sont capables d'utiliser la magie. Certains sont en commun comme les sorts de protection, d'autres sont spécifiques à un seul d'entre eux. L'apprentissage se fait par distribution de points comme dans Diablo. À chaque niveau passé, on vous donne un point à utiliser dans chaque école, mais la limitation se fait en termes de niveau. Certains sorts demandent d'être d'un certain niveau pour être appris même si vous avez vos points de disponibles.
La magie est aussi présente à travers certains objets. Certaines créatures laissent des talismans sur leurs cadavres, artefacts bourrés d'énergie magique. Clissés dans vos armes et armures par l'habile forgeron, ils les transforment aussi bien en épée glacée qu'en armure réflexive. On finit par faire



MULTIJOUEUR	
Réseau local	8
Modem direct	oui
Internet serveur	8
Internet IP	8

Config mini : **PII 400, 64 Mo RAM**
Éditeur **Sierra**
Développeur **Click Entertainment**
États-Unis
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **8**



Le système d'achat d'objets dans Diablo est ignoré au profit d'un système moins onéreux. Vous pouvez donner toutes les artilleries et armures que vous découvrez au forgeron. Celui-ci les démonte, et, suivant la quantité de pièces détachées qu'il possède, il vous propose d'autres protections à un moindre prix. Ainsi, vous obtenez, assez vite, un équipement bien costaud.

Les sept samouraïs

Quatre familles de sept samouraïs chacune vous offrent des hommes aux compétences différentes bien que possédant les mêmes arts.

Le Berserker



Sa spécialité est le combat à deux épées. Une dans chaque main, il trace de sanglants sillons dans les rangs ennemis, surtout quand il entre en rage.

Le brick



On pourrait l'appeler casse-mur même s'il n'arrive à détruire que certaines barrières. Fort comme un taureau, sa massue écrase tout ce qui se présente dans son voisinage.

Le Ninja



Rusé et intelligent, il arrive à se rendre invisible pour frapper dans le dos les adversaires les plus puissants. Il est tout aussi doué à l'épée, l'arc ou les armes de jet que dans la magie.

L'épéiste



Il sait utiliser ses talents avec bonheur pour transpercer de la lame de son épée les monstres qui osent se frotter à lui. Il se montre aussi bon archer quand c'est nécessaire.

L'archer



Arc et armes de jet sont ses spécialités qu'il manie avec profit pour placer quelques cartons à distance éloignée des ennemis.

Le sorcier



Le spécialiste de la magie possède un répertoire assez impressionnant. Si sa faiblesse physique l'empêche d'être vraiment efficace en combat rapproché, ses sorts font merveille à distance raisonnable.

Le leader



Charismatique, il arrive à soutirer des tarifs avantageux au forgeron et au prêtre. Il est aussi capable de porter de lourdes armures tout en jouant adroitement avec ses armes.



de véritables recettes culinaires pour déterminer les combinaisons les plus appropriées aux types de monstres rencontrés. Mais attention, une fois sertis, les artefacts ne s'enlèvent plus. Votre armure magique reste telle quelle à vie. Le résultat est en tout cas assez incroyable. Si dans les premiers temps, on tire le diable par la queue pour trouver des armes décentes, dès qu'on a découvert où se cache le forgeron, nous voilà prêts à obtenir une multitude d'armes magiques et cela, malgré le fait que les persos soient de faible niveau. L'éventail des attaques devient alors réellement impressionnant, mais l'utilisation de la magie n'est pas seule en cause.

La voie du Bushido

Vos sept samouraïs, même s'ils sont prédéfinis, possèdent chacun des talents particuliers et des styles d'attaque préférés. En manier quatre en même temps aurait pu se révéler un véritable exercice d'acrobatie si un ingénieux système n'avait pas été mis en place. L'interface tactique permet des attaques à quatre parfaitement réglées et contrôlées. Tout en restant sur l'écran de jeu, vous faites apparaître les préétablies qui allouent un emplacement et un rôle à chacun de vos combattants en fonction du type de combat à mener. Ainsi vous pouvez réagir en direct aux attaques que vous subissez. Il existe aussi la possibilité d'éditer vous-même vos propres tactiques en déterminant le type d'affrontement, l'emplacement des samouraïs les uns par rapport aux autres, et leur degré d'agressivité. Bien sûr, le principe n'est pas nouveau, Baldur's Gate nous avait déjà fait connaître l'idée sous forme de script. Mais celui-ci réussit vraiment à exploiter l'idée de manière très simple et accessible. Du coup, les réactions de vos héros s'adaptent vraiment à votre volonté tout en manipulant celui que vous désirez.



Outre ses plantes luxuriantes, ses marais fétides et ses montagnes escarpées, la nature vous offre quelques autels blasphématoires à purger, des souterrains sombres et humides et des grottes ténébreuses.

Le seul problème que j'ai rencontré était, à ma grande honte, la vitesse de réaction. Vos hommes sont tellement bien dressés qu'ils réagissent au quart de tour et vous laissent souvent en plan pour se précipiter sur tout ce qui bouge. Vous vous faites piquer « les kills » et donc l'XP. Si vous n'y prenez pas garde, certains soldats monteront alors plus vite que d'autres et votre équipe se retrouvera complètement déséquilibrée. Quand vous arrivez sur des cartes où chacun doit jouer son rôle à cent pour cent, au maximum de ses capacités, vous avez l'air d'un idiot avec votre archer niveau 20 et vos guerriers niveau 10. N'oubliez pas, la réussite passe par un travail d'équipe. Votre archer tout seul n'arrivera pas à faire face aux flots des squelettes adverses, tandis qu'aidé par un berserker bien enragé de même niveau, armé de deux lames effilées, la carte sera nettoyée en moins de deux.

Histoires de décoration

Le principe des quêtes et même leur interface reprend celui de Diablo. Une seule et unique grande quête, la destruction du démon, vous occupe à plein temps. Mais de nombreuses autres vous sont proposées au fur et à mesure des rencontres avec les NPC qui fuient les massacres. Bien sûr, vous pouvez passer à côté et



Au détour d'un rocher, des monstres surgissent. Ces araignées femmes, si faibles soient-elles, parviennent à vous étriper grâce à leur nombre et leur lent poison.

Étripés, crucifiés, brûlés, pendus, toutes les morts et les positions possibles sont dessinées avec précision.

Les adversaires vous tendent des embuscades bien pensées qui vous laissent sur le carreau si vous foncez tête baissée.



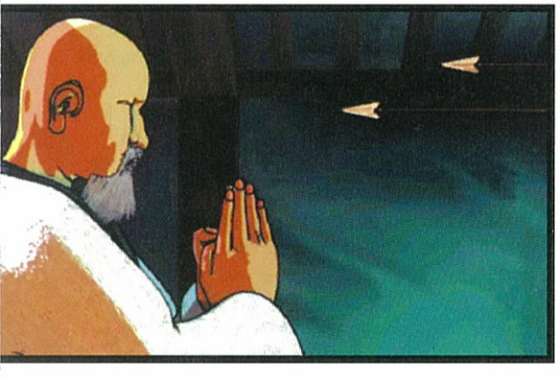
aller directement au but en suivant obligeamment le chemin que l'on a tracé sur votre plan. Mais si vous essayez de faire la totalité de la douzaine de cartes proposées, vous vous apercevez vite que la campagne avoisinante est bien plus excitante que les châteaux que vous nettoyez pièce après pièce.
Outre ses plantes luxuriantes, ses marais fétides et ses montagnes escarpées, la nature vous offre quelques autels blasphématoires à purger, des souterrains sombres et humides et des grottes ténébreuses.
En dehors des châteaux et de la rase-campagne, sous terre de nombreuses vies vous attendent, prêtes à se repaître de vos membres. Ah, il n'est pas doux d'être samouraïs à cette époque, quand on est obligé de descendre dans des souterrains obscurs où l'ombre semble trop pleine de vie. Mais il est encore moins doux d'être un pauvre individu sans défense. Les cadavres de voyageurs imprudents disséminés dans la forêt sont là pour vous le rappeler.
Alors fourbissez vos armes et prêtez-vous au massacre joyeusement, surtout que les risques de mort inopinée sont assez faibles car le principe de jeu vous assure une vie surprotégée.
Outre les potions de vie, vos héros, en cas de mort, peuvent être réexpédiés dans votre château et y ressusciter, prêts à vous rejoindre pour de nouvelles aventures. C'est très agréable d'avoir un grand château (certes, la décoration viande prédécoupée pendue aux murs est d'assez mauvais goût) avec un guide spirituel pour vous conseiller et des matelas moelleux pour se reposer. Mais du coup, la peur de mourir a subitement disparu, et si, dans les premiers temps, pas encore habitué au système, on avance prudemment, dans un second temps, on fonce comme des malades sur tout ce qui bouge avec des retraites au pas de course, en direction d'endroits plus calmes pour se permettre une cure de soins dans ses pénates. Vous avez déjà vu ça, vous, des aventuriers qui n'ont même pas à planter leur campement alors qu'ils sont à des kilomètres de chez eux ? Bon, je sais, le Japon est petit, mais à ce point ! Le stress n'est plus le même et l'aventure devient assez vite une balade de santé.



L'inventaire assez classique permet d'apprécier la richesse de votre équipement. Celui-ci, chatoyant de mille et une couleurs en fonction des artefacts insérés dans ses slots, transforme l'aspect de vos samouraïs.

Un peu de technique

En 16 bits, 800x600, le graphisme assure bien : les décors sont riches avec de multiples détails et les interactions plus nombreuses que dans Diablo. Les jeux de lumière font leur effet, il suffit de se promener dans une grotte parsemée de rayons lumineux pour en apprécier toute la finesse. Les châteaux sont, eux aussi, assez réussis. L'inspiration japonaise est exploitée avec bonheur avec la présence de jardinets, de temples et de décorations appropriées. L'interface est un modèle du genre. Très simple, elle procure une prise en main immédiate que ce soit pour les sorts ou pour les tactiques. La fluidité est au rendez-vous et le design des créatures particulièrement réussi. C'est un vrai régal. Je n'ai vu aucun ralentissement, le système de sauvegarde et de chargement est rapide. Les bruitages sont excellents : tendez l'oreille au bruit d'une cascade : plus vous vous rapprochez, plus il se fait fort et prend de l'ampleur. Le style des cinématiques prête assez à controverse. L'idée d'une sorte de dessin animé stylisé genre manga japonaise est assez originale, mais des cinématiques à la Diablo auraient eu peut-être plus de poids.



En Deux Mots

On attendait un Diablo-like et Throne of Darkness se révèle autre. Si de nombreux éléments de son inspirateur sont repris, comme l'interface, il amène de multiples ajouts qui en font un produit très agréable avec une véritable personnalité. Sa facilité le destine au grand public.

- + Les bruitages excellents
- + La maniabilité est un vrai régal
- − Trop complaisant dans le sanglant
- − Décors riches de détails mais pas très renouvelés

85	86	90
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Haut les cœurs

Sanglant, oui Throne of Darkness l'est sans conteste. Des tonnes de cadavres peuplent les niveaux. Étripés, crucifiés, brûlés, pendus, toutes les morts et les positions possibles sont dessinées avec précision. Évitez de manger trop copieusement avant de vous y plonger car vous risquez d'avoir des haut-le-cœur. Mais le jeu reste quand même un vrai régal. Très fluide, de prise en main rapide, il offre de l'action à cent pour cent sans se prendre la tête. Les nombreuses armes et armures sans compter les créations personnelles ainsi que la trentaine d'espèce de créatures offre une richesse appréciable quel que soit le niveau de ses personnages. On vous propose une jouissance immédiate dont seule la facilité et la répétition des décors viennent ternir l'éclat.

kika

MASTER rallye



Copyrights © 2001 Steel Monkeys, Master Sport S.A. and Microids. All Rights Reserved. "Master Rallye" is a registered trademark of Master Group.
"" and "Playstation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SORTEZ DES SENTIERS BATTUS !







Des kilomètres de spéciales dans des paysages splendides mais hostiles... La fatigue, la peur de se perdre, la chaleur, les casses mécaniques, la pression des adversaires, le risque permanent... Tout ce qui fait la difficulté d'un rallye-raid, vous allez le vivre dans Master Rallye, le jeu officiel de l'épreuve de Coupe du Monde organisée avec René Metge.

Avec plus de 20 véhicules des écuries officielles, plus de 30 parcours chronométrés et un moteur physique très avancé, défiez les meilleurs pilotes du monde pour savoir si vous êtes à la hauteur !

BIENTÔT DISPONIBLE

PC CD ROM

PlayStation

PlayStation 2

SCHLESSER Aventures

MASTER Sport

Steel Monkeys

CLASS 1 Game Product

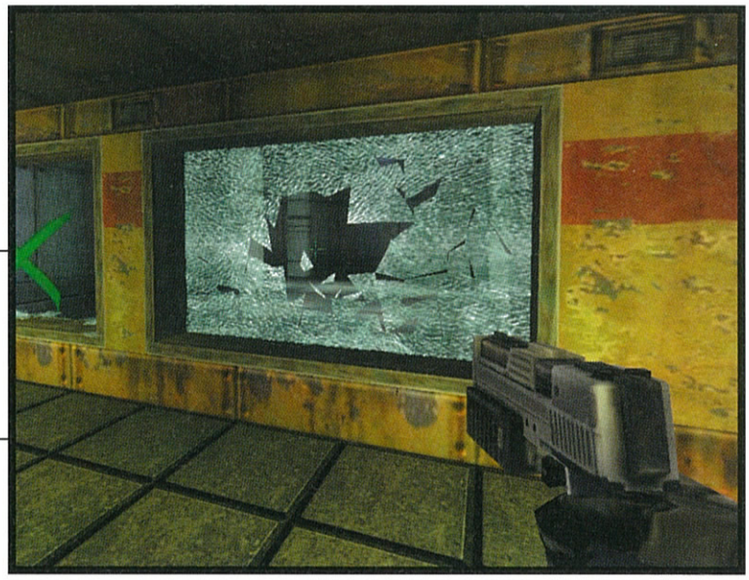
MICROÏDS

www.microids.com

98

MULTIJOUEUR
LAN (TCP/IP) : 32
INTERNET : 32

JOUABLE SUR PIII 500, 128 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR VOLITION ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF (VO SUR LA VERSION TESTÉE)



Comme un âne, j'ai passé les deux premières heures de l'aventure à shooter toutes les vitres, tellement l'effet est réussi.

Red Faction

SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Red Faction, voilà près de deux ans qu'on entend parler de ce titre. Avec son fameux moteur Geo-Mod, son ambiance martienne et toute l'expérience des créateurs de Descent Freespace, le nouveau jeu de Volition a sur le papier de quoi se mesurer aux poids lourds du genre. Est-ce que cet optimisme est encore valable après douze heures de jeu ? C'est ce qu'on vous dit dans ce test.



Ayant été élevé dans une maison où le buste de Lénine côtoyait l'assiette commémorative « Youri Gagarine - 1961 » et des ouvrages de Karl Marx, Louis Althusser et même André Lajoinie, le scénario de Red Faction m'a particulièrement touché. Pensez donc : un gentil prolétaire martien, mineur de son état, déclenche une révolte armée contre son employeur, la corporation Ultor. Faut dire que les dirigeants de la boîte ne sont pas du genre à vouloir entendre parler d'accord sur les 35 heures ou de remboursements des notes de frais. Leur truc, c'est plutôt de mettre des gardes tous les dix mètres pour tabasser les tire-au-flanc à coups de crosse, et d'instaurer des cadences de travail à faire rêver les gérants des ateliers clandestins du Sentier. Bref, on se retrouve donc au début du jeu dans la peau de Parker - c'est le nom du mineur - avec pour seule arme un petit flingue, volé sur les cadavres d'un garde, et toute une tripotée de matons aux fesses. L'objectif premier est de se tirer en vitesse de cette planète pourrie mais sans vouloir trop vous dévoiler le scénario, ça ne se fera pas dans



Les dégâts sont localisés sur les ennemis, comprenez qu'il vaut mieux shooter la tête que les pieds.

l'immédiat. Parker devra d'abord rentrer en contact avec Eos, le mystérieux leader de la rébellion des mineurs, puis se frayer un chemin au milieu d'une vingtaine de décors différents (cavernes martiennes, galeries inondées, usines thermiques, laboratoires secrets...) remplis de gardes, de robots de sécurité ou de bestioles locales. Voilà pour la trame du jeu.

Deux tiers de shoot

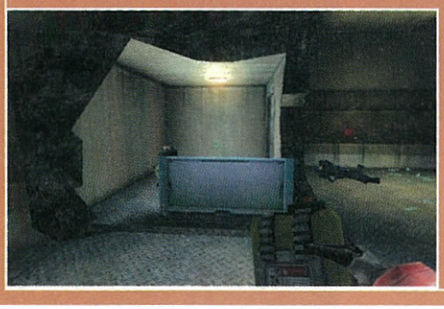
En bon jeu de shoot à la première personne qu'il est, Red Faction mise tout sur l'action. N'imaginez pas des missions non linéaires, des milliards de lignes de dialogue avec des NPC, non, pas de ça ici, c'est du FPS tout ce qu'il y a de plus classique, dans la droite ligne de Half-Life. Les similitudes avec le jeu culte de Valve sont d'ailleurs assez nombreuses : on remarquera par exemple le même système de transition entre les niveaux (sans cassure nette, avec juste un très court temps de chargement) ou encore la présence d'évènements scriptés pendant les missions pour briser la monotonie. L'arsenal est tout ce qu'il y a de plus habituel, avec l'inévitable petit pistolet de base, la mitrailleuse légère, le fusil de snipe, la grosse pétoire d'assaut, les grenades, le lance-roquettes, les charges explosives à coller aux murs... Cela dit, ne croyez pas qu'il n'y ait que du shoot pur dans Red Faction. À vue de nez, je dirais que ce sont les deux tiers du jeu, le reste étant un peu plus original. On aura notamment des missions d'infiltration à mener, par exemple pour kidnapper discrètement un ponte de Ultor en allant le chercher dans son bureau, déguisé en cadre sup' au milieu des gardes et des caméras de surveillance. Dans ces missions, il est possible de buter discrètement les ennemis au silencieux puis de cacher leur cadavre en vitesse, à la Thief. Même si ce n'est pas aussi prenant et stressant que dans Deus Ex ou No One Lives Forever, ces séquences suffisent largement pour relancer l'intérêt. Idem avec les niveaux qu'on passe à bord des véhicules, genre sous-marin de poche, vaisseau de combat ou tunnelier. Même si ces missions sont aussi subtiles qu'un match de football australien entre deux équipes de sumos, ça détend un instant, ça dépayse. Je dirais que c'est ça le point fort de Red Faction. Lorsqu'on commence à se lasser d'arpenter telle grotte ou telle base, hop, les concepteurs de niveaux nous offrent un passage d'infiltration, ou bien nous mettent aux commandes d'un engin surarmé pour se défouler un peu.

Le Geo-Mod en action

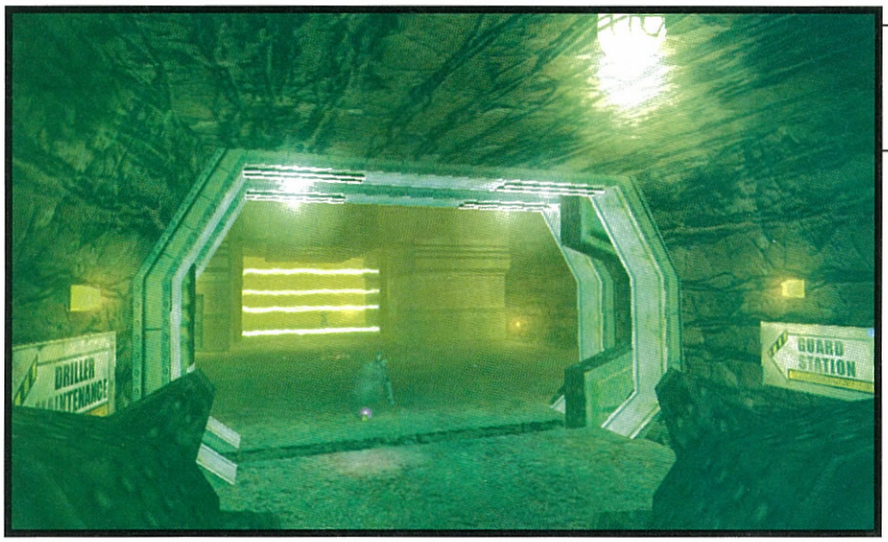
Voilà un petit exemple de ce qu'est capable le faire le Geo-Mod. Dans ces deux cas, il est impossible de progresser sans faire sauter le mur, on pose donc des charges explosives pour faire péter la cloison. Et hop, un beau trou en vraie 3D.



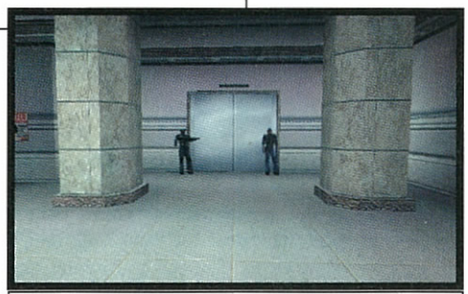




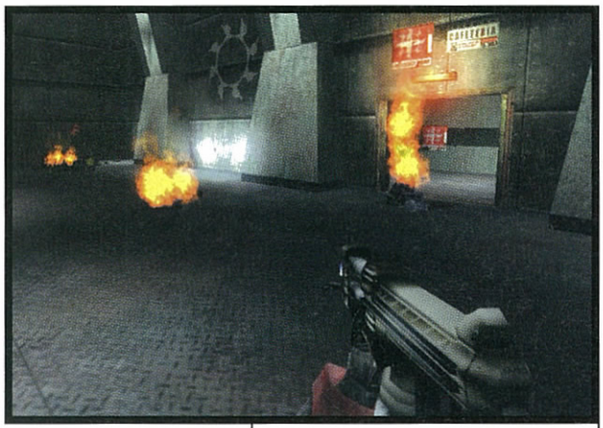




Moi, je ne crains plus personne dans ma foreuse à double vrille de 300 tonnes.



Lors des missions d'infiltration, il faut raser les murs au sens propre et éviter d'approcher trop près des gardes.



Mon ami le lance-flammes vient de transformer quelques gardes en merguez hurlantes.

Geo-Mod, qui est tu ?

L'un des gros arguments marketing de Red Faction, ce sont les exploits de son moteur 3D, le Geo-Mod, en matière de transformation en temps réel de l'architecture des niveaux. Ça a l'air compliqué, en fait c'est tout con. D'habitude, lorsqu'on balance une roquette sur un mur, que ce soit dans Half-Life, Quake 3 ou n'importe quel autre shooter 3D, on obtient au mieux une petite trace sombre pour marquer l'impact. Avec le Geo-Mod, la roquette va creuser un vrai trou en 3D et ce, sans que le créateur du niveau ait eu besoin de le prévoir par un script. Vous imaginez bien les possibilités en matière de gameplay... L'exemple classique, c'est lorsqu'on se retrouve devant une énorme porte blindée. Dans Red Faction, il suffit de placer quelques charges explosives sur le mur adjacent et hop, on se creuse sa petite galerie perso à travers la roche pour atteindre l'autre côté.

TIPS JEU

Red Faction est à l'origine un jeu destiné aux PC, mais son port sur console (la version PS2 est sortie il y a quelques semaines) a obligé les développeurs à revoir à la baisse la difficulté du jeu, notamment à cause des contrôles au gamepad, beaucoup moins précis que la souris. Pour éviter de terminer l'aventure un peu trop rapidement, nous vous conseillons fortement de jouer au niveau de difficulté maximum, qui n'est pas inhumain et permet de vraiment profiter du jeu.



Ouh, un Combot armé jusqu'aux dents... Lorsqu'on se cache derrière un pilier en béton, cette machine de guerre peut le pulvériser avec son lance-roquettes.

Même topo lorsqu'on n'arrive pas à pénétrer dans la guérite d'un garde ou lorsqu'on ne veut pas qu'un tank franchisse un pont : il suffit d'essaimer de la TNT pour arriver à ses fins. Le système est remarquablement bien programmé, c'est parfaitement au point, chapeau bas à Volition pour cette première mondiale. Nul doute que cette très bonne idée sera gaiement pompée par d'autres développeurs dans des jeux futurs. Mais mais mais... il y a tout de même un petit problème avec le Geo-Mod, c'est que ses possibilités sont étrangement sous-utilisées. À part dans le premier niveau du jeu, il n'est pas souvent utile de blaster du caillou pour progresser. Certes, on a bien une fois de temps en temps, disons toutes les heures de jeu, un obstacle à franchir à coups d'explosifs ou de foreuse, mais c'est trop peu. Ce qui aurait dû être la grosse innovation du jeu devient en fait un petit détail du gameplay et pourtant, il y avait tellement de chose à faire avec. Bref, là-dessus, c'est un demi-regret : le Geo-Mod est une excellente trouvaille, mais elle est largement sous-exploitée dans la majorité des niveaux du jeu.

Dents de scie

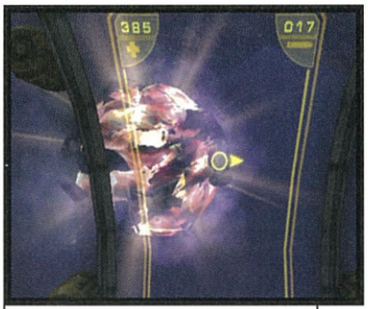
En dehors du Geo-Mod, la réalisation technique de Red Faction se fait en dents de scie. Le très bon côtoie le pire, un peu comme si les développeurs étaient alternativement des bourreaux de travail puis des grosses feignasses. Ils se sont par exemple pris la tête pour nous pondre un moteur physique des plus impressionnants. À tel point qu'on est surpris lorsqu'une vitre se brise pour la première fois sous les balles tellement l'effet semble réaliste. Il faut aussi signaler l'esthétisme très réussi des environnements martiens, plongés dans une brume colorée du meilleur effet, et les halos très classes qui entourent la moindre lumière. Mais à côté de ces belles choses, on trouve des énormités indignes d'un shooter du XXIe siècle. Exemple : les cadavres qui restent parfaitement horizontaux, même s'ils se trouvent sur une pente. Bah oui, ce genre de détails, ça fait vraiment tâche. Et ce n'est pas le seul problème. Il y a aussi de sales désynchronisations dans les scènes scriptées, avec le mouvement des lèvres des persos qui ne correspond plus à rien, ou encore des bugs qui les font se répéter lorsqu'on reprend une partie sauvegardée... C'est le genre de choses qu'on pardonne sur une version bêta, mais là, c'est d'une version finale qu'on parle.

Les éléments du décor sur lesquels on peut agir sont indiqués par un petit rectangle vert.





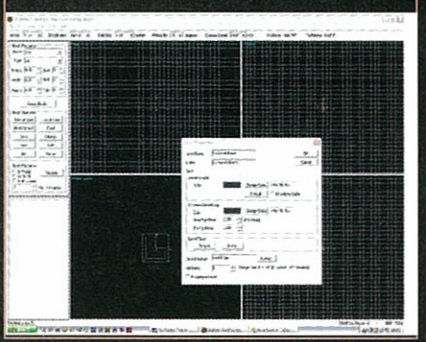
Durant l'aventure, on croise de nombreux NPC alliés qui donnent des indications sur la suite de la mission.



Oui, les explosions sous-marines sont magnifiques.

La faucille et le marteau

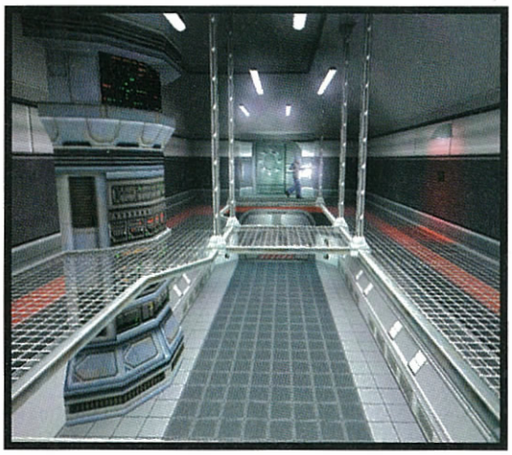
Comme c'est de plus en plus souvent le cas, Red Faction est livré d'office avec une série d'outils destinés aux créateurs de mods. On trouve notamment le RED Editor, un éditeur de niveaux très classique que les habitués du bricolage sous Worldcraft ou Q3Radiant ne devraient pas avoir trop de mal à maîtriser.



Les rouges contre les rouges

OK, honte sur moi et toute ma famille pendant 700 générations, j'avoue que je n'ai pas poussé bien loin le test de la partie multijoueur de Red Faction. Les raisons ? Que ce soit pour les modes Team Deathmatch, Deathmatch ou CTF, c'est du déjà vu mille fois, du basique, sans charme. Les maps dédiées au réseau sont nombreuses, mais elles n'ont vraiment rien de transcendant. On sent que les level designers se sont plutôt orientés sur la quantité que sur la qualité... Bref, le multijoueur ne justifiera sûrement pas l'achat du jeu. À moins évidemment qu'un mod de génie développé par une bande d'adolescents ne sorte dans les prochains mois...

Red Faction manque en fait singulièrement d'âme.





Le jeu est entrecoupé par des petites scènes utilisant le moteur 3D du jeu.

Le cran juste en dessous

Et puis, pour continuer à parler des choses qui fâchent, je vais vous avouer que Red Faction manque en fait singulièrement d'âme. Il n'a pas cette petite touche particulière qui a fait le succès d'autres shooters. Dans Half-Life, vous aviez une histoire qui prenait aux tripes, vous aviez des milliards d'évènements scriptés, vous aviez des Marines redoutablement intelligents. No One Lives Forever aussi avait ses merveilles comme l'humour omniprésent, le design années 60, les gadgets délirants, les conversations qu'on pouvait espionner entre les ennemis... Là, dans Red Faction, il n'y a rien d'inoubliable ou de vraiment marquant, il y a en fait beaucoup de choses qui, sans gâcher l'intérêt du jeu, sont simplement banales. L'univers de science-fiction n'a rien de folichon, les animations des personnages sont juste standards, les décors sont un peu anguleux, le moteur d'I.A. se contente du minimum syndical, les armes n'ont aucune originalité... Alors ne croyez pas qu'on s'emmerde ferme devant l'écran pendant toute la durée de l'aventure, pô du tout, je suis juste en train de justifier pourquoi Red Faction ne mérite pas de dépasser les 90 % alors qu'il a, en apparence, tout ce qu'il faut pour ça. Je m'attendais à un éventuel successeur de Half-Life et j'ai été un peu déçu de me rendre compte que le titre de Volition, malgré des qualités certaines, est quand même un cran en dessous du hit de Valve... Cela dit, si vous êtes un fan de ce genre de jeu, il n'y a pas de souci, vous pouvez foncer dessus sans inquiétude. Même si Red Faction n'est pas aussi fantastique qu'on pouvait l'espérer, ce sera sûrement l'un des meilleurs shoots que vous verrez passer sur votre moniteur cette année.

Ackboo





Quel que soit leur camp, les toubibs vous remonteront gracieusement le niveau de vie au maximum.



Un peu de technique

Comme d'habitude, les développeurs nous jurent sur la tête de leurs animaux domestiques que le jeu est jouable sur un 386 à 20 MHz avec 4 Mo de mémoire et une carte EGA. Comme d'habitude aussi, préférez une configuration largement au-dessus des spécifications minimales pour profiter au maximum du jeu. Au-delà de 500 MHz avec 128 Mo et une carte de génération GeForce, ça devrait rouler. Vu les prix planchers pratiqués en ce moment par les constructeurs, vous devez être nombreux à tourner autour du gigahertz et là, pas de problème, ça sera très fluide même dans les résolutions genre 1280x1024 en 32 bits. Au niveau sonore, rien de particulier à signaler, les bruitages et la musique étant honnêtes sans plus. Ah si, un truc : si vous avez de très courts « freeze » pendant le jeu, désactivez la musique d'ambiance pour éviter les petits accès disques fréquents qu'elle semble causer.

En Deux Mots

Red Faction est un très bon jeu de shoot, mais il n'arrive tout de même pas au niveau des meilleurs titres du genre. On regrettera la sous-utilisation du Geo-Mod et quelques détails indignes d'un titre de ce calibre, mais dans l'ensemble, les péripéties de Parker sur Mars se suivent avec plaisir, sans ennui ni lassitude.

- ✚ Les missions d'infiltration
- ✚ La possibilité de piloter des véhicules
- ✚ La très bonne idée du terrain déformable grâce au Geo-Mod
- ➖ ... malheureusement sous-exploitée dans la majorité des niveaux
- ➖ Une I.A. sans éclat
- ➖ Quelques bugs qui trainent

80	80	85
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT




MULTIJOUEUR

LAN (TCP/IP OU IPX)	16
INTERNET	16

JOUABLE SUR **PIII 500, 128 MO DE RAM, CARTE 3D GENRE GEFORCE**
ÉDITEUR **VIRGIN INTERACTIVE** DÉVELOPPEUR **GSC GAMEWORLD (UKRAINE)**
TEXTE ET VOIX **VO SUR LA VERSION TESTÉE**

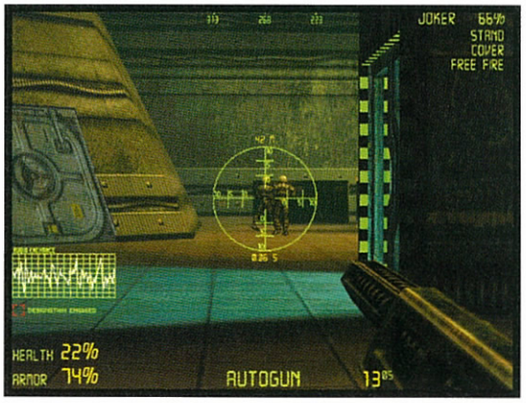
Codename Outbreak

SHOOT 3D POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Allez, c'est parti pour le énième jeu de shoot 3D de l'année. Codename Outbreak, précédemment connu sous le nom de Venom, nous vient des vastes plaines d'Ukraine, plus exactement de la datcha des développeurs de GSC Gameworld qu'on connaît déjà pour Cossacks.







Au début, nous confiait un certain Serguei, un membre de l'équipe du jeu que nous avions eu l'occasion de rencontrer à Paris, les scénaristes avaient imaginé une histoire mettant en scène des humains mutants apparus après la catastrophe de Tchernobyl. J'imagine que l'idée d'avoir des enfants chauves à quatre bras dans un jeu n'ait pas vraiment séduit les gars du marketing, le scénario a donc subi un petit lifting pour être plus politiquement correct. C'est donc en 2084 que se déroulera Codename Outbreak, après qu'une météorite de passage dans notre système solaire a essaimé sur Terre quelques formes de vies extra-terrestres assez sournoises. Comme dans un film de science-fiction, dont j'ai oublié le nom, ces bestioles s'accrochent à la nuque de leur victime pour en prendre le contrôle... On va donc se retrouver dans la peau d'un soldat d'élite chargé de stopper l'invasion, avec pour seule arme ses petits bras musclés et son gros canon high-tech qui fait office de mitrailleuse, shotgun, lance-roquette, laser, fusil de snipe, amplificateur acoustique, épluche agrume, dénoyauteur d'olive, oui madame, tout ça dans un seul et même appareil, c'est bien le rêve de la ménagère que vous tenez dans vos mains.



Les missions en intérieur, qui représentent la moitié de la campagne, sont beaucoup moins amusantes que celles en extérieur.



Binôme de bonhomme

Toutes les missions de Codename Outbreak se dérouleront en binôme. Il sera possible à tout moment de prendre le contrôle de son coéquipier, ou bien de lui donner des ordres simples dans le style " Feu à volonté ", " Attaque cette cible " ou encore " Passe devant je te suis ". La sélection de l'équipier se fera durant les briefings, le choix se fera entre plusieurs beaux militaires ayant des caractéristiques différentes (vitesse de course, précision au tir...) et on devra leur refiler l'armement qui convient à la mission. Les missions justement, en quoi vont-elles consister ? me demandera le lecteur impatient qui, contrairement à moi, est encore plein d'illusion sur ce jeu. Eh bien ce sera tous les trucs classiques du shooter de base : nettoyer quelques hectares à l'arme lourde, détruire tel bâtiment, récupérer un NPC au fond d'une base secrète...

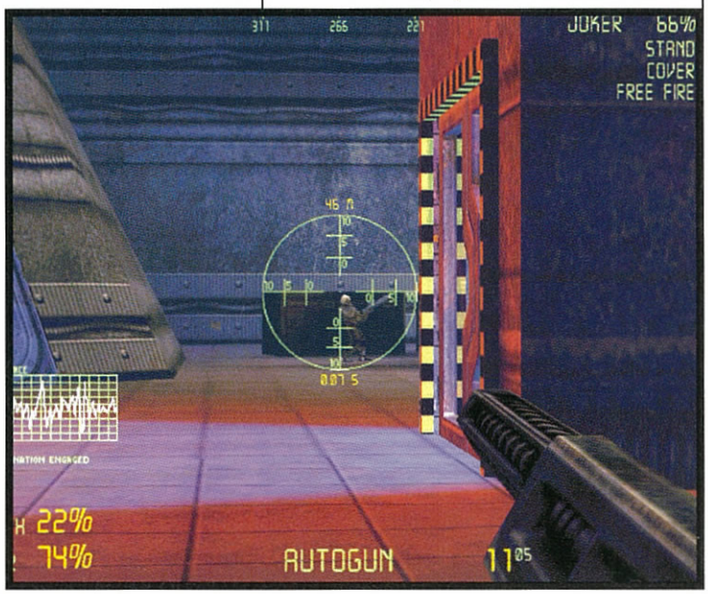


Le comportement des ennemis est souvent incompréhensible, on dirait qu'ils veulent plus jouer à cache-cache qu'autre chose.

Un peu de technique

La configuration minimum est un PII 266 avec 128 Mo de RAM et une carte 3D 8 Mo, mais oubliez tout de suite, le jeu ressemblera à une infâme bouillie de pixels. Pour monter en détail et éviter que les textures ne soient trop crades, comptez un PIII 500 minimum avec une GeForce 2, ce ne sera pas de trop pour afficher les centaines d'arbres de certains décors. Côté son, rien de fabuleux à signaler, et certainement pas cette pauvre musique techno-boum-boum qui se met en route dès qu'un combat démarre, et qu'on coupera très vite.

L'unique fusil du jeu, capable de tirer plusieurs munitions différentes, dispose d'un mode zoom indispensable lors des combats.



Sur les douze missions de la campagne solo, six se dérouleront dans des décors extérieurs, avec pour paysage la forêt nord-américaine, le désert ou bien la jungle. L'autre moitié des missions se déroulera en intérieur, par exemple dans des usines high-tech ou des bases militaires.

Grandeur et décadence de la 3D

La première chose qui frappe dans Codename Outbreak est l'étrange manque d'esthétisme du graphisme. Je ne pense pas que le moteur 3D, un certain Vital Z Engine, soit en cause. Il sait afficher sans problème un bon gros paquet de polygones avec une profondeur de vue plus qu'honorable. Je dirais même que les environnements extérieurs dans lesquels on se balade sur certaines missions sont vraiment impressionnants, avec des centaines d'arbres et des bâtiments au loin qui s'affichent sans ralentissement. En revanche, question textures, c'est quand même sacrément moche, et particulièrement lors des missions qui se déroulent en intérieur : leurs couleurs sont hideuses et elles s'affiche parfois de manière très pixellisée dès qu'on ne pousse pas à fond le niveau de détails - ce qui fait au passage ramer le jeu même sur un PC à 600 ou 700 MHz. Cette sensation de travail bâclée se retrouve aussi dans les animations parfois surréalistes des persos (on les voit " patiner " sur le sol) et même dans leur modélisation, pataude et caricaturale.





Quelques minutes d'optimisme

Une fois qu'on réussit à faire abstraction de l'aspect graphique du jeu, on peut enfin se concentrer sur le gameplay. Mais là non plus, les choses ne sont pas parfaites. Les quinze premières minutes de jeu sont assez encourageantes, parce le feeling des armes est bon et que les décors, très vastes, offrent un grand degré de liberté au joueur. Le style de jeu semble être assez proche de celui d'un Spec Ops ou d'un Project IGI. Malheureusement, on se rend vite compte que les designers des niveaux ne sont pas tous des génies des Carpates. En gros c'est : j'avance, je tombe sur une patrouille que je bute en cinq secondes, j'avance encore, re-butage de patrouille, et ça jusqu'à l'objectif de la mission. Sur le papier, on nous parle d'infiltration et de stratégie coopérative, mais j'avoue que je n'en ai pas vu la couleur. C'est vrai, des fois, il faut bien se cacher deux minutes dans un buisson pour laisser passer un gros tank, mais à part ça, c'est quand même plutôt basique. Celui qui veut jouer finement en tentant de contourner les ennemis sera vite découragé, car à partir d'une certaine distance, on se fera systématiquement repérer, même si l'ennemi est de dos et qu'on essaye de ramper comme une taupe... C'est donc toujours l'assaut frontal qui prime, et ce n'est pas la faiblarde Intelligence Artificielle des soldats adverses qui rendra ces combats palpitants. Codename Outbreak devient donc un shooter 3D ultra-classique, vite répétitif et n'offrant finalement que très peu de sensations. Il y a quatre ans, ce jeu aurait sûrement eu sa chance, mais depuis, les joueurs sont devenus un peu plus exigeants.

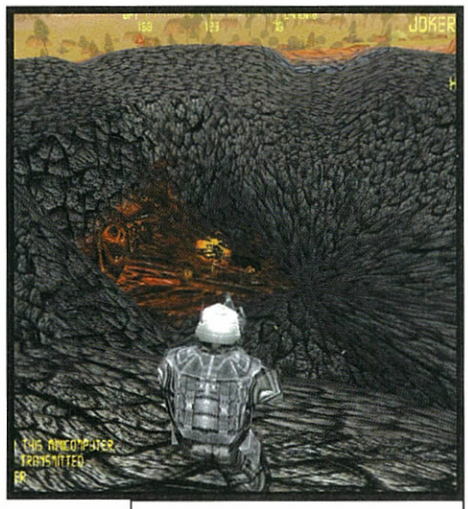
ackboo

En Deux Mots

Un jeu de shoot parmi tant d'autres, pas franchement mauvais, mais pas vraiment bon non plus. Le joueur moyen fera trois ou quatre missions avant de vouloir passer à autre chose, et ce n'est pas l'aspect graphique parfois repoussant du jeu qui l'encouragera à continuer.

- **La bonne idée des missions en binôme**
- **Un moteur 3D qui semblait intéressant...**
- ... mais complètement ravagé par des textures pouilleuses
- Un gameplay sans finesse, sans originalité, déjà vu cent fois
- Une I.A. qui se contente à peine du minimum syndical

80	63	70
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Oh le beau cratère, oh la belle texture répétitive !



Grand moment de bonheur : le piratage de tourelles laser de sécurité !

Project Eden

ACTION/AVENTURE POUR TOUT PUBLIC - PC-CD ROM

Ce serait facile de dire que Core Design ne sait faire que du Tomb Raider... Cela étant dit, Project Eden n'en est pas si éloigné que ça... C'est presque la même chose, mais en nettement mieux.

JOUABLE SUR **PIII 500, 128 MO RAM**
ÉDITEUR **EIDOS**
DÉVELOPPEUR **CORE DESIGN ANGLETERRE**
TEXTE **VF** VOIX **VO**
NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

Bon, puisqu'il faut donner des explications, autant commencer par un bref rappel des faits.
Qu'est-ce que c'est que Tomb Raider ?
Ce sont les aventures de Lara Croft, éminente archéologue qui n'a jamais dû faire une seule apparition en cours d'histoire de l'art. À l'aide de ses très chers flingues, elle parcourt des endroits insolites, remplis de couloirs, de pièges, de passages secrets, de corniches à la solidité douteuse et de gros vilains. Elle part toujours à la recherche de reliques mystérieuses en mettant à jours quelques sordides complots remplis de sales types aux pires intentions.
Eh bien, Project Eden, c'est la même chose ! Si ! Si !

Sauf que...

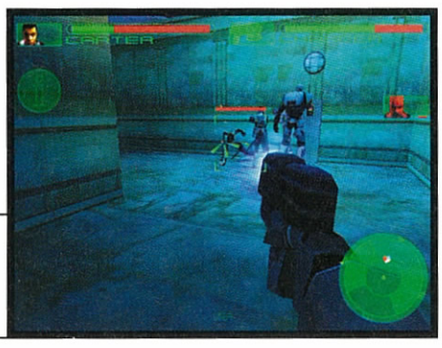
Bon, il est vrai que l'époque dans laquelle s'ancre l'action diffère beaucoup de celles vécues dans les cinq Tomb Raider déjà existants. Ici, nous sommes dans le futur le plus utopique qu'on ait pu concevoir dans les années 60, mais avec la couche de crasse du fantastique des années 80 en plus. Ainsi, les hommes ayant carrément surpeuplé leur planète Terre ont été contraints de construire d'immenses bâtiments, histoire de pouvoir tous vivre ensemble sur le même caillou planétaire. Tout ce qui ressemble à de la terre ferme est donc recouvert, à plus de 90 %, d'immenses ensembles de trois mille étages. L'ironie veut que les anciens bâtiments qui nous sont contemporains n'ont même pas été détruits : la civilisation de demain repose directement dessus, ayant constitué un véritable réservoir de ruines habitées par les rebus de la société et quelques démons oubliés...
Tiens, j'ai écrit « ruines » ?
Et on va les visiter ? comme dans Tomb Raider ?

Le pire du meilleur des mondes

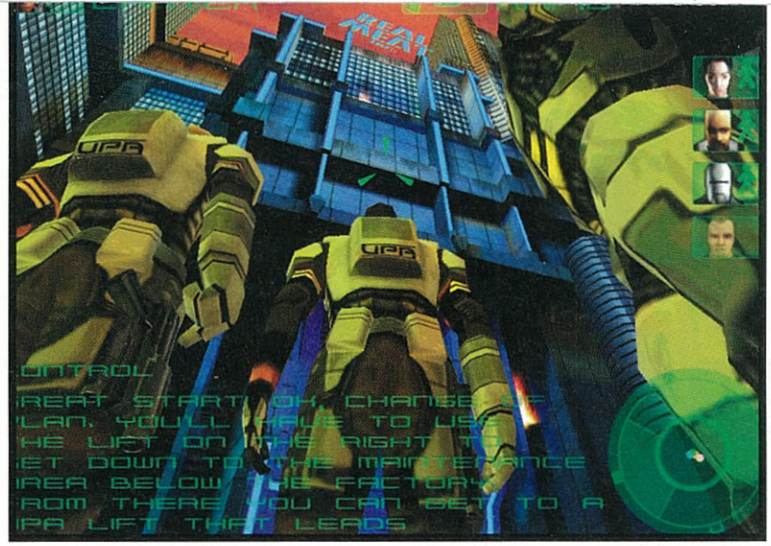
Dans le meilleur des mondes possibles, il y a toujours des problèmes. Alors que la haute société vit confortablement à proximité de la lumière du jour, les parias, les camés, les criminels et les asociaux vivent dans la fange des plus bas étages de cette civilisation. Normal qu'un jour ou l'autre des révolutions naissent d'en bas. D'ailleurs, la société d'en haut se retrouvera toute retournée lorsqu'elle s'apercevra que des crimes et des attaques pleines de mauvaises intentions se produiront dans une de leurs précieuses usines à bouffe, la Real Meat Incorporation.
Bilan des dégâts : au moins trois morts, deux disparus, et pas mal de dommages, tant à l'intérieur de l'usine qu'à l'extérieur.
Là, généralement, on appelle la police.



A chaque décès de l'un des membres de l'équipe il se fait « ré-activer » auprès de la dernière borne énergétique de l'UPA rencontrée.

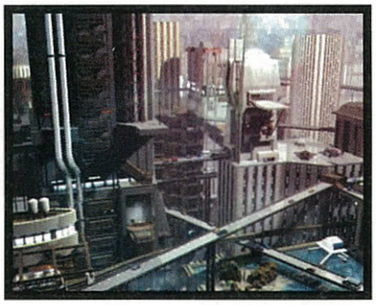


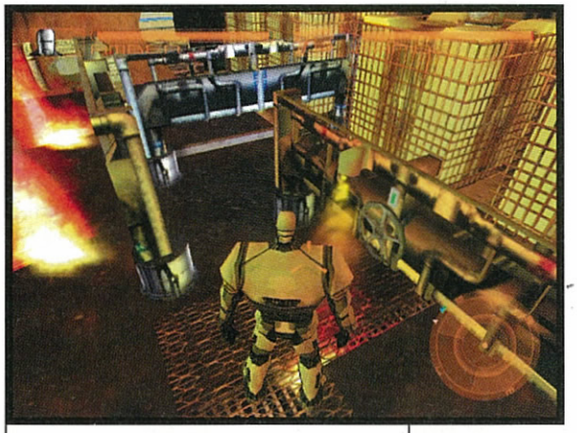
On peut aussi combattre à la première personne.



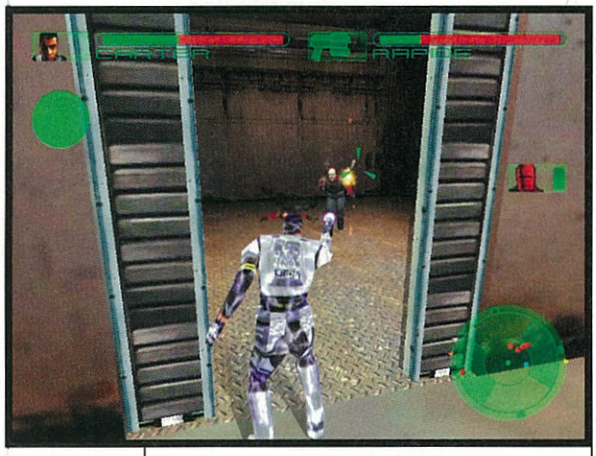
Le bon, le bon, la bonne, et la brute

Ben, puisqu'on en parle, la voilà la police, et c'est le joueur qui a le privilège de s'en occuper. Ce sont des hommes de l'UPA (Urban Police Agency) et, bien que formés au combat, nombre d'entre eux n'en sont pas moins spécialisés dans différentes compétences. Pour la circonstance, le groupe d'intervention présent est composé de Carter, un supérieur, habilité à ouvrir certains accès autorisés uniquement à son grade, André, mécano de géni, Minoko, hackeuse bridée au dernier degré, et enfin Ambre, robot de combat puissant, spécialisé dans l'usage d'armes lourdes et dont le système nerveux a appartenu, dans un passé lointain, à une femme fatale. Ainsi, Ambre, insensible aux agressions des environnements hostiles, sera-t-elle indispensable pour actionner des commandes dans une pièce envahie par les flammes, Minoko aura le chic pour entrer dans n'importe quel système de sécurité, André, lui, sera le seul à pouvoir réparer les ascenseurs en panne et les portes récalcitrantes, tandis que Carter aura toutes les autorisations possibles pour interroger les suspects. Ainsi, contrairement à Tomb Raider dans lequel on joue une Lara qui sait tout faire, ici on joue une équipe de quatre personnages qui savent faire tout. Il est inutile d'essayer de ne jouer qu'avec un seul personnage. Ils sont en effet tous complémentaires les uns des autres, et on a toujours besoin de chacun d'entre eux pour assurer une progression. Bien que le principe de l'aventure soit très similaire à celui de Tomb Raider, il est quand même amélioré par une fragmentation des moyens de progression entre les quatre protagonistes.

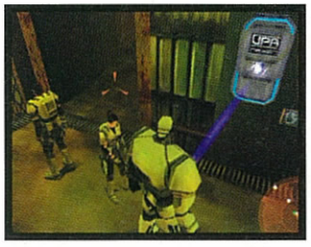




Ambre peut évoluer dans un environnement hostile, sans pour autant subir de dégâts.

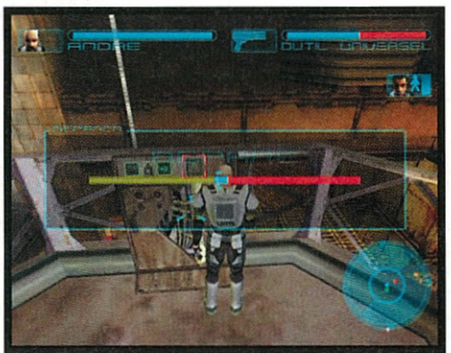


Les personnages sont protégés par un bouclier dont l'énergie baisse à chaque impact. Une fois qu'il est hors-service, la moindre balle est fatale. Histoire de ne pas s'encombrer dans trois tonnes de jauges inutiles, la barre de vie simule en fait l'énergie disponible du bouclier.



Je pensons, donc je sommes

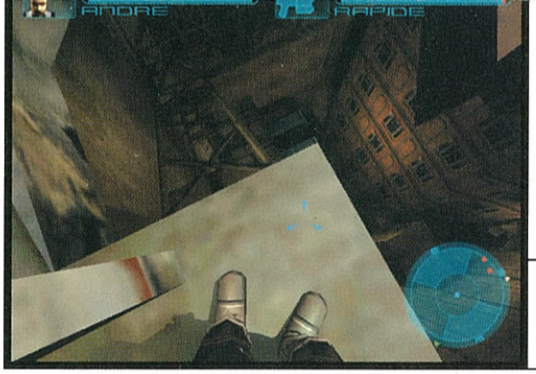
À l'instar de ce qu'on déjà rencontré dans des jeux comme System Shock II, on trouve en plusieurs endroits des points de régénération. Il suffit de passer devant pour les activer. En cas de mort subite, la victime se retrouve régénérée au dernier point rencontré. C'est très pratique, et en plus, cela revêt un certain intérêt dans le gameplay, dans la mesure où on peut passer plusieurs fois dans un même endroit du niveau. Notez qu'il ne s'agit pas ici de point de sauvegarde, cette dernière étant réalisable en tout lieu et à tout moment. On peut zapper d'un personnage à l'autre sans aucun problème, en appuyant simplement sur une touche du clavier. Une fois désélectionné, le personnage devient passif et reste sagement à sa place. Cependant, en cas d'agression, il sort spontanément son arme pour en faire usage et appelle même à l'aide si sa jauge de vie baisse dangereusement. En ce qui concerne les mouvements possibles, c'est quand même bien moins complet que dans Tomb Raider. Ici, on ne peut que marcher, courir, ou s'accroupir. Escalader un obstacle est automatique lorsqu'on s'en approche. Cela étant dit, l'action du jeu elle-même étant plus « sophistiquée « que dans ledit Tomb Raider, ces manœuvres suffisent amplement. Project Eden nous offre la possibilité de jouer aussi bien à la 1ère personne qu'à la 3e, ce qui rajoute pas mal de souplesse au jeu. L'usage de la 1re personne est d'autant plus justifié qu'on a la capacité de voir les pieds de son personnage, ce qui est très utile lorsqu'on se déplace sur un passage étroit avec beaucoup de vide dessous.



André répare, via cette simple interface : il suffit au joueur d'arrêter à temps l'indicateur sur la partie bleue de la barre.

Toute la civilisation du jeu repose sur les ruines de notre temps (là maintenant, à nous les joueurs).





L'usage de la première personne permet de savoir où l'on va placer ses petits pieds.

Outils de synthèse

On ne va quand même pas enquêter sur des crimes les poches vides. Et puis, pourquoi parle-t-on de poches alors qu'on n'en a pas spécifiquement besoin. Nous sommes dans le futur, bordel ! Les poches sont inutiles depuis la création des synthétiseurs de matières. Ainsi, on peut se balader avec tout un foutoir de chez encombrant qui ne prend de la place qu'une fois que l'on s'en sert puisque, lorsqu'il est rangé, est à l'état de programme. Histoire d'assurer une bonne progression de la fine équipe, différents gadgets sont mis à disposition. Ainsi, non content d'emporter les indispensables armes de service, on est aussi garni de différents dispositifs de surveillance et d'intervention. Évidemment, certains sont spécifiques à chaque membre de l'équipe. On peut, par exemple, disposer d'un mini Roover chenillé qui peut se déplacer sur le sol à ras de terre et accéder, via de petits orifices, à pas mal d'endroits inaccessibles. Ce précieux gadget peut, entre autres, tirer sur des petites cibles, comme des rats, ou encore activer des boutons ou des leviers. De plus, il fait office de caméra de surveillance. Parmi les autres outils utiles, on dispose aussi d'une caméra volante, ayant les mêmes capacités que le Roover, mais plus gourmande en énergie, ou encore la tourelle de défense qui peut se révéler utile pour sécuriser un secteur. Et puis, durant l'aventure, la direction de l'UPA fournit aussi à ses enquêteurs du matériel amélioré, comme des missiles à tête chercheuse, ou encore le canon temporel permettant de ralentir ses ennemis. Il va sans dire que tout ce petit équipement réclame une bonne gestion de leur énergie.

La caméra volante est très utile, mais elle a deux inconvénients : elle est très gourmande en énergie, et en plus de ça elle ne peut pas voler à ras de terre, à cause de son propulseur.



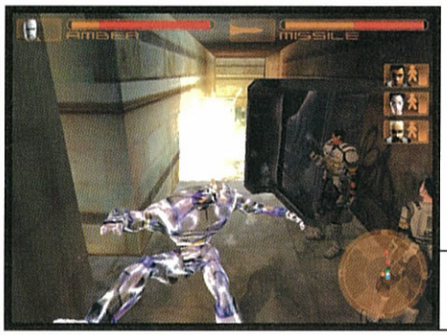
Presque !

La version que nous avons reçue pour le test n'était achevée qu'à 95 %. Techniquement, la seule chose qui manquait était l'implémentation des effets de reflets sur les armures. Donc, peu de chose au regard de la jouabilité même du jeu. Il faudra donc s'attendre à quelque chose de bien plus beau que sur les photos de cet article. Le jeu sera graphiquement très similaire à ce qu'on peut déjà voir dans la démo proposée dans la rubrique du site Joystick (www.joystick.fr).



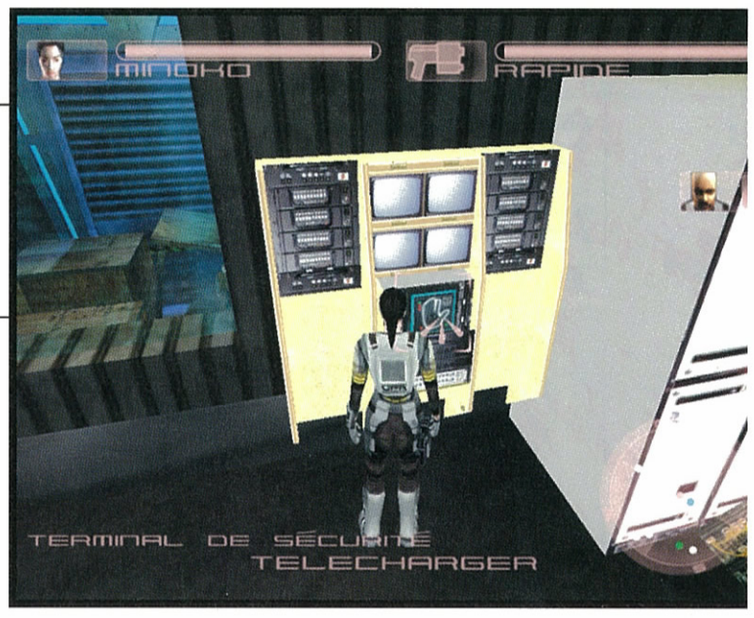
Électrique Cité

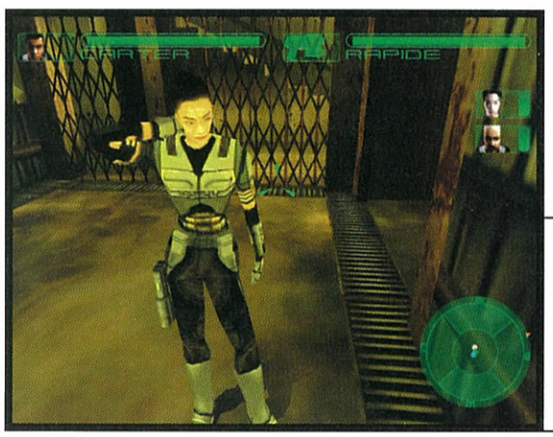
Eh oui, tout le bordel transporté est électrique, ce qui veut dire qu'il faut savoir économiser ses piles. Heureusement, les batteries servent à tout. Elles sont les munitions des armes, les sources d'énergie des outils, ou encore celles des instruments d'observation. Détail sympa, il arrive dans le jeu qu'on soit obligé de pomper sur son énergie pour refaire fonctionner un mécanisme. Enfin, plus on progresse dans les onze niveaux proposés, moins il y a d'occasions de trouver des centres de rechargement ou, plus simplement, des batteries. De fait, il faut être extrêmement regardant sur ses réserves, et aller au feu en bourrinant sans cesse est un coup à se retrouver vite à sec et donc, vulnérable, les personnages ne sachant pas se battre au contact.



Il ne faudra pas traîner trop près des explosions de grenades... Gare au souffle !

C'est à partir de ce genre de terminaux que Minoko peut pirater des données. Il ne lui suffit que de poser la main sur le panneau.





Tout un côté naturel a été exploité dans les postures que peuvent prendre les personnages. Même lorsqu'ils sont inactifs.

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



*Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Voir conditions en magasins.

LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

FRANCE

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
07 Annonay	04 75 67 70 76
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
11 Narbonne	04 68 42 37 58
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Lisieux	02 31 63 07 77
15 St flour	04 71 43 56 56
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
22 Dinan	02 96 85 17 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
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 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
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
35 Vitre	02 33 55 10 37
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
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
44 Chateaubriant	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
47 Marmande	05 53 20 49 15
52 St Dizier	03 25 96 09 74
53 Evron	02 43 01 33 67
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
59 Roubaix	03 20 68 96 93
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 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
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Rouen	02 35 73 68 50
76 Yvetôt	02 32 70 00 47
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemeurs	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
85 Challans	02 51 49 77 92
88 Epinal	03 29 82 06 97
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnières	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
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 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 La Reunion	02 62 96 75 38
97 Le Tampon	02 62 57 60 49
97 St Joseph	ouvert
97 St Pierre	02 62 96 75 38
97 St Denis	02 62 94 40 80
97 Guadeloupe	05 90 21 88 50
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33

• Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Dignes les Bains • Juan les pins • Les sables d'Olonne

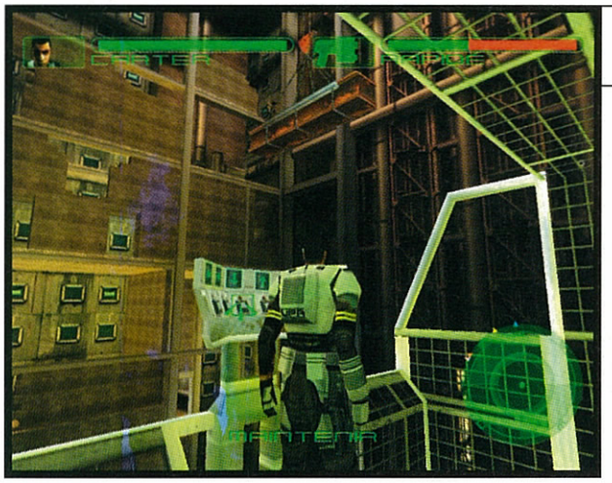
• Mamers • Bris comte robert •

Un monde qui tombe bien

C'est vrai que vu comme ça, le jeu pourrait paraître assez classique, dans le sens où il ressemble finalement beaucoup, dans son principe directeur, à une resucée de Tomb Raider (et ce n'est pas un hasard si je fais beaucoup de références à ce dernier jeu). Cependant, ici le monde est extrêmement cohérent et puissant. Cohérent parce que son unité de temps et son unité de lieu sont très bien servies par un graphisme bien conçu, aux textures précises, au design bien foutu et à l'architecture des lieux soignée. Et puissant, parce que toute la verticalité de cet univers est omniprésente. Ici, tout est tiré soit par le haut, soit par le bas... Il n'y a aucune place disponible pour la moindre horizontale. Le danger de chute est donc permanent, surtout lorsqu'on voit avec quelle facilité les personnages escaladent les rambardes les séparant du vide. En plus de ça, chaque mur transpire toute la craditude d'un monde dégénéré construit sur des ruines. Il n'y a pas à dire, lorsque les graphistes travaillent bien et que les textures sont bien exploitées, c'est très positif pour le background d'un jeu. Ici, ça marche à merveille et c'est bien cela qui distingue Project Eden d'un Tomb Raider de trop.

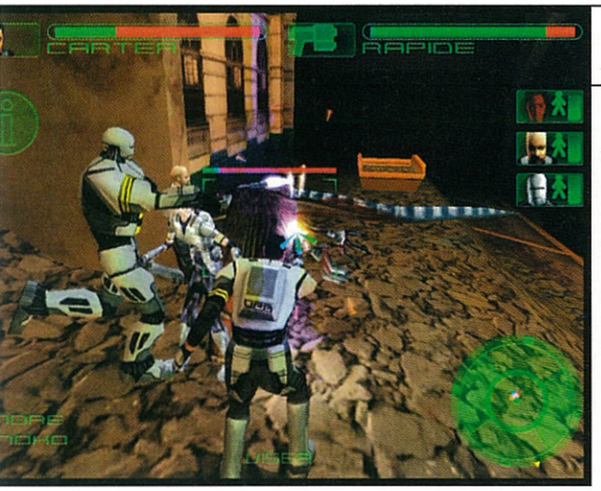
La métamorphose des cloportes

Les méchants rencontrés sont bien plus intéressants qu'ils en ont l'air. Certes, au début on est un peu déçu : c'est toujours la même tronche de cake vêtu d'un pyjama rouge qui se pointe, armée soit d'un pistolet mitrailleur, soit d'une bonne quantité de grenades. Jusqu'au cinquième niveau, les apparitions des mauvais garçons restent très anecdotiques. Ça ressemble même à un procédé trop artificiel pour rythmer le jeu. En revanche, dès le 5e niveau, ça commence à devenir très sauvage. À partir de là, toute forme vivante peut devenir un ennemi potentiel. J'explique... Plus on s'enfoncera dans les ténèbres de Project Eden, plus on se retrouvera confronté aux curiosités des profondeurs de la ville. Ainsi, on s'apercevra que certains êtres humains pourront se métamorphoser en créatures fantastiquement belliqueuses. Ici, les rats deviennent des démons, les oiseaux se transforment en ptérodactyles, les chiens en molosses bipèdes aux mâchoires béantes et au regard aveugle ou encore, les humains en araignées aux dimensions obscènes qui pondent une pléthore de parasites meurtriers.
C'est vrai qu'il faut attendre le 5e niveau... Mais lorsqu'on l'atteint, l'attente est récompensée.



Comme dans Tomb Raider, il faut jouer de l'interrupteur à outrance.





Pour donner une idée de la nature de ses ennemis : le gros truc volant agressif, c'était à la base un pigeon.



Les mutants savent aussi se défendre à distance.



Un peu de technique

À vos cartes graphiques ! Bien que Project Eden n'exige pas vraiment de la puissance dans les microprocesseurs de nos machines, il en exige beaucoup plus de l'affichage. En matière de son, c'est plutôt bien rendu : les ambiance sont proches de celles qu'on a déjà pu rencontrer dans le premier Tomb Raider et contribuent beaucoup à rendre prenante l'ambiance du jeu.

Tout n'est pas si parfait...

... dans le meilleur des mondes et ce, même lorsqu'on en voit le pire. Si je fais référence depuis tout à l'heure à Tomb Raider, c'est que le jeu le transpire trop dans son gameplay. Fondamentalement, on se retrouve dans le même programme de conditionnement de Lara Croft. Certes, encore heureux que les ennemis deviennent vraiment plus coriaces au bout du 5e niveau. D'ailleurs, le moteur a beau être tout nouveau, les promenades forcées dans les couloirs nous donnent vraiment l'impression qu'il n'est qu'une évolution (bonne, d'accord) de ce qu'on nous sert régulièrement depuis cinq ans.
Il ne faut pas jouer à Project Eden d'une seule traite, ce serait le gâcher. Même si les niveaux sont très agréables à jouer, ils n'en demeurent pas moins trop linéaires. Si le joueur souhaitait un truc à la Deus Ex dans le déroulement de l'action, c'est raté.
Un autre défaut réside dans le pathfinding des personnages. Bien qu'il soit simple de se faire suivre, les partenaires du personnage joué se perdent souvent au hasard d'un tournant, ou d'un escalier. Arrivé à un moment, ça devient vite énervant.
Enfin, il ne semble pas qu'on puisse échanger du matériel entre personnages... Ça, c'est idiot.

Pete Boule

En Deux Mots

MALGRÉ CES DÉFAUTS, PROJECT EDEN EST UN BON JEU. EN GROS, C'EST CE QU'ON PEUT FAIRE DE MIEUX DANS CE TYPE DE JEU OÙ PARCOURIR DES NIVEAUX DANS TOUS LES SENS REMPLIT 90 % DE LA PARTIE. LE TRUC, C'EST QU'ICI LE BACKGROUND EST SUFFISAMMENT BIEN CONÇU POUR QUE LE JOUEUR ACCEPTE LA PROMENADE.

- + Le Background
- + La souplesse du moteur
- − La linéarité des niveaux
- − L'inventaire bloqué entre chacun des personnages

85	91	86
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

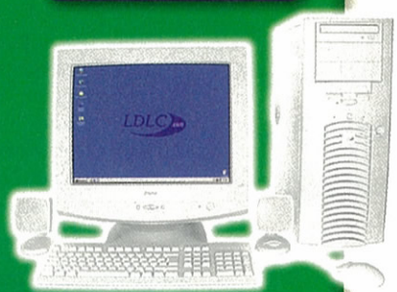
Attention !
A la rentrée, vous n'allez pas vous faire que des amis !

Avec LDLC offrez-vous le PC qui tue ...

9 990 F TTC*

- Boîtier silencieux 300 W
- Processeur AMD 1,2 Ghz
- HDD 40 Go IBM
- Lecteur DVD 12x
- Enceintes ALTEC ACS33
- Carte vidéo GEFORCE 2 GTS pro 64 Mo
- Carte son TERRATEC 512 I
- Mémoire 256 Mo

La configuration ultime à ce prix là : c'est sûr ça ne va pas faire rire tout le monde.



LDLC.com

Achetez en toute confiance

www.ldlc.com

*Offre valable jusqu'au 31 octobre 2001
Hors frais de transport.

PUBLICIS/CACHEMIRE/RC302206347

Spider-Man

Action / Plate-forme pour tout public - PC CD-Rom



Balade à deux sur les toits new yorkais.

Jouable sur **PII 400**
Éditeur **Activision** Développeur **Neversoft / USA**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **1**

joystick à voir sur le CD-Rom n° 130

Comme il y a toujours quelques personnes qui découvrent le monde à 17 ans, il faut bien raconter qui est Spider-Man. Il est issu des bandes dessinées comics de chez Marvel. À l'époque où il était gringalet, il s'est fait piquer par une araignée radioactive. Depuis ce jour, il est nettement plus costaud, il grimpe sur les murs, il sent le danger venir, et il s'est fabriqué de la toile de synthèse lui permettant de voler à la manière de Tarzan. Devenu super-héros, il se prend parfois la gueule avec des super-méchants comme l'Homme-Scorpion, qui a une grosse queue mécanique, ou encore le docteur Octopus, qui lui en a quatre (mhhh... octo, comme quatre ? ndrc).
Sortons de ces banalités, tant historiques que physiologiques, et intéressons-nous au jeu Spider-Man qui vient de sortir chez Activision, et qui est issu du monde de la console.

On pourrait imaginer l'homme-araignée muni de huit pattes et recouvert de poils mais, pour la circonstance, il est simplement vêtu d'un ridicule collant rouge et bleu... Pour ses membres, il en a le nombre normal, pour un être humain masculin...

On se retrouve dans la peau de Spider-Man, en 3D, à se promener tant dans des extérieurs new yorkais, que dans des intérieurs.
En matière de gameplay, le jeu est un bon mélange d'action et de plate-forme. On peut très bien se retrouver à locher du con à coups de beignes en haut des immeubles qu'il nous aura fallu gravir à force de prouesses acrobatiques.
De plus, le jeu est très diversifié, nous offrant quelques mods divers et variés comme des courses-poursuites contre la montre ou encore, des déambulations dans des labyrinthes verticaux. Il n'y a pas à dire : il y a de quoi faire. En ce qui concerne les possibilités offertes au super-héros, il dispose de tous les super-pouvoirs du supersonnage de la super BD. De fait, il possède la même précieuse toile qui lui permet de faire son Tarzan entre les immeubles, d'immobiliser des ennemis, de fabriquer des gants de boxe, ou encore, de créer un cocon dans lequel il est invulnérable. Bien sûr, il faut savoir gérer ses précieuses réserves de toile. Là-dessus, le background est respecté, ça fonctionne bien et la gestion nerveuse des mouvements rend le personnage agréable à jouer.



Un peu de technique

Bien qu'issu de la console, Spider-Man supporte des passages dans des hautes résolutions. Il tourne aisément sur des petites configs de la famille PII. Le moteur est suffisamment bien foutu pour nous donner des transparences lorsqu'on se déplace au plafond, mais la gestion de caméra nous donne quelques rares angles morts à observer. De plus, les cinématiques n'ont pas été adaptées pour nos PC, ce qui les transforme en bouillie de pixels. C'est idiot, ils auraient pu les fenêtrer.



Graphiquement bof !

Visuellement, cela pèche un peu. Certes, c'est vaste, mais en matière de formes et de textures, c'est plutôt minimaliste.
De même, on rencontre souvent des méchants un peu trop tous pareils, tant dans le choix de leurs vêtements, que dans leur stature empruntée à un vieil exemplaire de Tomb Raider. Heureusement que le rythme du jeu est soutenu, et que les phases de gameplay sont bien diversifiées afin de nous faire oublier la pauvreté graphique des détails et des architectures pleines d'espaces vides.
Cependant, il faut savoir que le jeu exige l'emploi d'un joypad, et limite ses sauvegardes à une par niveau.

Peter Boule

En Deux Mots

Spider-Man est un jeu honnête. On s'y amuse volontiers, sa nervosité le rythme bien et les aptitudes du personnage sont bien respectées. Dommage que graphiquement il soit si limité et qu'il souffre de certains défauts inhérents aux jeux console.

- ➕ La nervosité du jeu
- ➕ Le personnage bien respecté
- ➕ La diversité du gameplay
- ➖ La pauvreté des décors
- ➖ La gestion de la sauvegarde

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
79	65	78

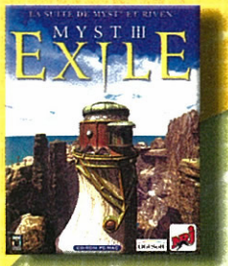


Un bond en arrière sur le célèbre comic des années 50.

achetez aux meilleurs prix vendez

Cyner-j
proche de chez vous

jeux PC CD-ROM
nouveautés
occasions



MYST III

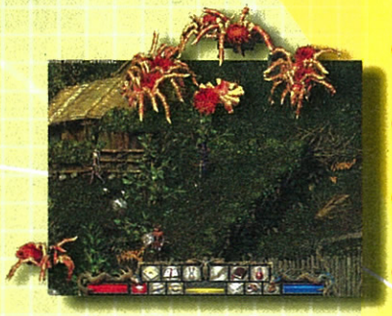

SPIDER-MAN

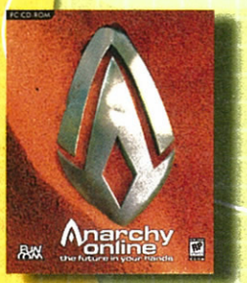


COMMANDOS 2

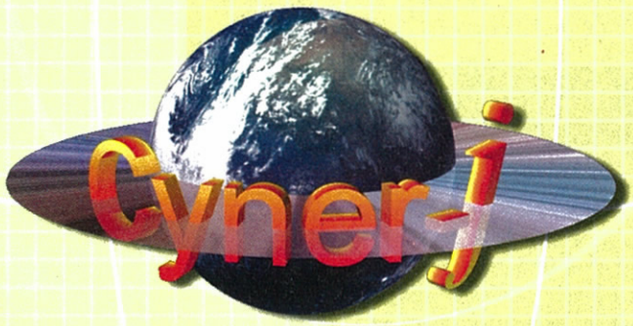

EVIL TWIN

Vos jeux PC-CD ROM préférés


DIVINE DIVINITY



ANARCHY ONLINE




CODENAME


KOHAN



RED FACTION


CONQUEST

- AVON
  C.Cial de la butte Montceau - 77210
  Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES
  9, rue du pot d'étain - 50300
  Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE
  66, rue Saint Pry - 62400
  Tél : 03 21 52 09 15
- CAHORS
  6, rue de la Préfecture - 46000
  Tél : 05 65 53 16 98
- COUTANCES
  5, place de la Poissonnerie - 50200
  Tél : 02 33 45 68 95
- ETAMPES
  11, av. de la Libération - 91150
  Tél : 01 60 80 17 47
- FIGEAC
  2 ter, rue Orthabadial - 46100
  Tél : 05 65 50 29 20
- FRANCONVILLE
  109, rue du G. Leclerc - RN 14 - 95130
  Tél : 01 34 13 59 40
- LA GUERCHE DE BRETAGNE
  2, rue Saint Nicolas - 35130
  Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE
  24 bis, rue du Minage - 17000
  Tél : 05 46 50 56 96
- MARMANDE
  8 bis, allée Gambetta - 47200
  Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC
  129, av. de la Somme - 33700
  Tél : 05 57 92 23 93
- MOISSAC
  41, rue Malaveille - 82200
  Tél : 05 63 05 14 61
- MONTBELIARD
  43, rue Clémenceau - 25200
  Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES
  8, rue des Fourbisseurs - 30000
  Tél : 04 66 36 99 39
- NOYON
  40 bis, rue Saint Eloi - 60400
  Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE
  26, bd Chandeysson - 26700
  Tél : 04 75 96 86 97
- PONS
  25, rue de Verdun - 17800
  Tél : 05 46 91 31 81
- ROCHEFORT
  127 bis, rue Thiers - 17300
  Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN
  15, rue Jules Verne - 17200
  Tél : 05 46 38 81 00
- TULLE
  10, avenue Winston Churchill - 19000
  Tél : 05 55 26 51 76

SCOR

VIVEZ VOTRE PASSION :

Vous êtes un professionnel rejoignez-nous et vous aurez :

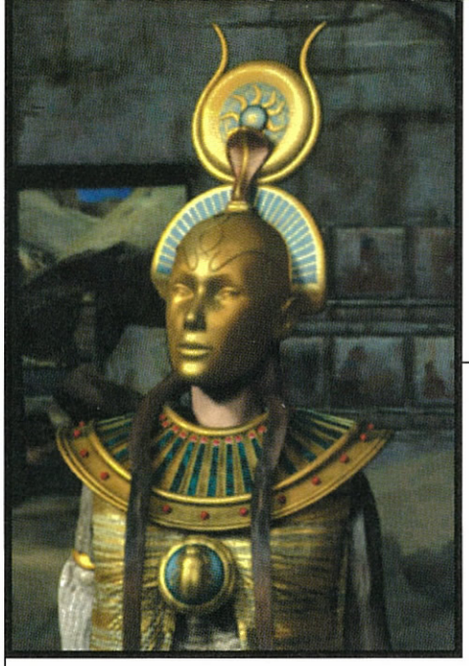
- Une assistance juridique et commerciale de tous les instants.
- La mise en place de votre étude financière.
- La mise en place de votre action commerciale.
- Une formation personnalisée avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au :
05 46 99 81 25

www.cyner-j.com



Le troisième épisode de la série Atlantis se montre à la hauteur de ses prédécesseurs : classique et humoristique.

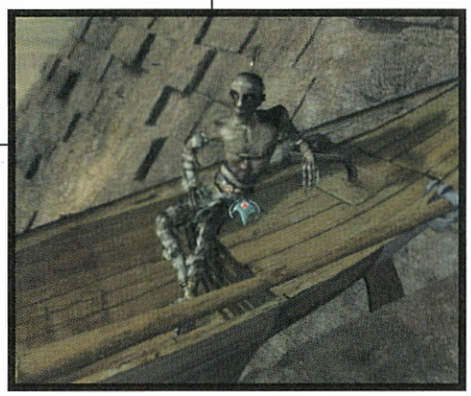


On ne se refait pas : le classique puzzle de remise des images et des textes dans le bon ordre permet de découvrir l'histoire d'Osiris et d'Isis.

JOUABLE SUR CONFIG MINI : PII 300, 64 Mo RAM
ÉDITEUR CRYO DÉVELOPPEUR CRYO FRANCE
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

Atlantis III

AVENTURE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Une jeune et jolie archéologue étourdie conduisant un bolide en plein désert, la faute à pas de chance et c'est l'accident. Un bédouin qui ne rêve que de vengeance mais qui se montre suffisamment généreux pour la recueillir. On pourrait assister au début d'une belle histoire d'amour mais Atlantis n'est pas là pour vous faire vivre une aventure romantique. Votre héroïne est une baroudeuse qui ne pense qu'à découvrir des ruines égyptiennes et elle est bien plus intéressée par l'oasis voisine que par le mystérieux indigène. Tout comme son sauveur d'ailleurs. Les deux compères ne veulent qu'une chose : pénétrer à l'intérieur et découvrir ce qui s'y cache.



On se demande encore ce que vient faire dans l'aventure un conte des mille et une nuits mais comme il est bien conçu, on l'apprécie sans se poser d'autres questions.

D'âge en âge

À travers trois paysages différents, vous allez traverser les siècles pour découvrir le secret d'un crâne de cristal.
Le scénario, bien articulé, vous conduit de surprise en surprise et d'âge en âge. Votre premier voyage égyptien vous initie au voyage spirituel.
Les suivants rentrent de plain-pied dans l'intrigue. Si le désert du Hoggar vous propose de vous coltiner avec des individus assez louches, le paléolithique, lui, vous introduit dans un parcours mystique tandis que les nuits arabiques sont l'occasion de vous offrir un beau conte des mille et une nuits. Tout au long de vos voyages initiatiques, vous avez droit à de l'humour : si le secret paraît bien sérieux, au moins vous souriez même si les artifices ne sont pas toujours très bien intégrés au scénario. Les puzzles se révèlent assez classiques. Parfois ce sont de simples objets à trouver et à utiliser, d'autres fois des paroles à retenir. Mais le plus souvent, on vous donne un casse-tête à ronger. Le meuble aux multiples tiroirs ou le labyrinthe à faire traverser à une licorne n'amènent aucune facture originale.
Seule l'apparition d'un jeu électronique dont le résultat sert de jet de dés lors d'un jeu de l'oie surprend, et encore parce qu'au début on se demande ce qu'il vient faire là. La difficulté n'est pas très élevée quand on sait utiliser ses yeux et ses cellules grises. L'aventure n'amène rien de plus aux deux précédents volets et ne porte d'Atlantis que le nom. Elle est juste l'occasion de vivre une nouvelle fois une belle histoire qui, si elle ne se montre guère compliquée, arrive à nous faire rêver. La qualité graphique et la musique jouent leur rôle à la perfection et on s'y laisse prendre.

Kika

Un peu de technique

LE MOTEUR D'ATLANTIS A CONNU UNE ÉVOLUTION TECHNIQUE. LE GRAPHISME EST DONC RÉUSSI ET LES ANIMATIONS ASSEZ CONVAINCANTES. MAIS CE QUI RESTE LE PLUS IMPRESSIONNANT, CE SONT SANS DOUTE LES CINÉMATIQUES D'UNE RÉELLE BEAUTÉ. AJOUTEZ À CELA UNE MUSIQUE VRAIMENT EXCEPTIONNELLE ET ON ACCROCHE SANS PROBLÈME À L'AVENTURE. EN REVANCHE, LE MOTEUR PEINE PARFOIS ET IL ARRIVE QUE, SANS RAISON APPARENTE, VOUS AYEZ DES PROBLÈMES POUR BOUGER. L'INTERFACE RESTE SIMILAIRE À CELLE DES PRÉCÉDENTS VOLETS : ÉPURÉE ET DISCRÈTE.



En Deux Mots

L'AVENTURE OFFRE UN SCÉNARIO DE QUALITÉ AVEC DES PUZZLES CLASSIQUES. ELLE EST LE PRÉTEXTE POUR NOUS FAIRE VOYAGER DANS D'AUTRES LIEUX EN NOUS CONTANT DES HISTOIRES ONIRIQUES. LE RÉSULTAT EST ASSEZ PROBANT, MÊME SI LA FIN PARAÎT PLUTÔT BRUTALE ET NOUS LAISSE ATTENDRE UNE SUITE.

- ✚ La musique vraiment excellente
- ✚ Les cinématiques
- ➖ Sans aucune originalité
- ➖ Quelques ralentissements inopinés

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT GRAND PUBLIC
70	70	76

Entre dans l'univers fantastique de Magic: L'Assemblée®...



Découvre le plus célèbre des jeux de cartes à jouer et à collectionner avec la boîte Découverte de **Magic: L'Assemblée®**, le jeu de stratégie. Le **CD-Rom** tutorial va te permettre d'apprendre rapidement les règles et va faire de toi **un champion!**

MAGIC L'Assemblée®



Plus d'informations ?

Contacte le Service Consommateurs de Wizards of the Coast au : **01 43 96 35 65** ou par E-Mail : **Custserv-fr@Wizards.fr** ou visite le site **www.wizards.fr**

WIZARDS OF THE COAST, Magic: L'Assemblée, 7ème Edition sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., filiale d'Hasbro, Inc. ©2001 Wizards of the Coast, Inc.



Depuis peu, j'ai un nouveau pote. Cyprien, qu'il s'appelle. Malgré sa coupe de cheveux le faisant passer pour le croisement illégitime de Robert Smith et du petit nerveux de Dragon Ball Z, c'est un type très cool. Et pourtant, il faut dire que c'est un orphelin qui n'a pas eu la vie facile. Comme beaucoup d'orphelins, notez. Mais perdre ses parents le jour même de son anniversaire, rien de tel pour débuter la vie avec une bonne grosse névrose à vous faire fantasmer le premier psychanalyste velu. Ou venu, ça marche aussi. Enfin bref, Cyprien, c'est un pote, parce que mince, ensemble, on en a fait des trucs insensés. Rien de scabreux, je vous rassure, non, plutôt des choses tellement bizarres qu'elles sont difficilement racontables en quelques lignes. En fait, tout a commencé par une nuit d'orage à l'orphelinat, alors que ses compagnons de galère avaient organisé une sauterie en son honneur. Pas de bol, c'était dans le but de fêter son anniversaire justement... bref, vous voyez la gaffe. Pris d'une colère et d'une rage incontrôlable, Cyprien s'est alors réfugié dans sa chambre, souhaitant injustement les pires malheurs à son entourage. C'est à ce moment que l'histoire commence à partir en vrille, puisque ses vœux se trouvent brusquement exaucés par on ne sait quelle action magique : tout le petit monde de l'orphelinat se retrouve illico

Evil Twin : The Cyprien's Chronicle

PLATE-FORME POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Après beaucoup de sueur, d'angoisse, de modifications et d'affinements, Evil Twin voit enfin le jour sous le regard amoureux de ses géniteurs, les Français d'In Utero. Les jumeaux et le père se portent bien, comme on le dit finalement assez rarement, reste maintenant à savoir si les petits réussiront dans la vie...



propulsé dans un univers aussi improbable qu'hallucinant. Moi, je passais dans la rue par hasard, à la recherche d'un grec complet avec frites sauce blanche. Pas évident à trouver à cette heure avancée de la nuit, et c'est ainsi que je me suis fait embarquer par le vortex spatio-temporel suscité. Ça m'apprendra à manger gras, tiens. Mais non, rien de rien, je ne regrette rien, car c'était le début d'une aventure réellement hors du commun. Non, pas une aventure... un rêve plutôt... Oui, c'est ça. Vous savez, un de ces rêves qui vous laissent un drôle de goût dans la tête



Comment ne pas penser à « la Cité des enfants perdus » ?

joystick à voir sur le CD-Rom n° 130

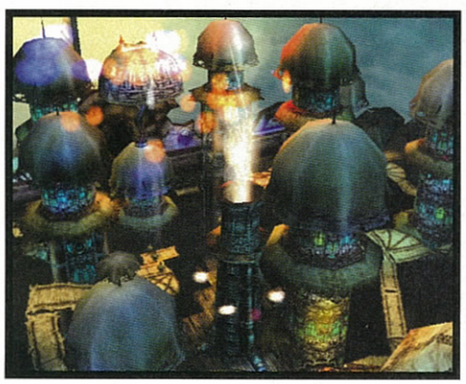
JOUABLE SUR **PII 400, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **IN UTERO FRANCE**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**



(et une drôle d'impression dans la bouche ? ndrc), mélangeant un sentiment de perplexité cotonneuse et de paradis perdu. Un souvenir onirique qu'à la réflexion, vous ne voudriez en aucun cas laisser échapper et dont vous ne souhaitez qu'une chose : y replonger de nouveau mais cette fois à jamais... Eh bien voilà, sur le fond, l'univers d'Evil Twin c'est exactement ça, un dépaysement total venu d'ailleurs, à mi-chemin entre « Alice au Pays des Merveilles », « la Cité des enfants perdus » et « l'Étrange Noël de Mister Jack ».

J'ai encore rêvé d'elle...

Et pourtant, j'ai bien dormi (note personnelle : j'ai toujours détesté cette chanson au plus haut point... non mais vous vous souvenez de la gnangnantitude des paroles ? et gna gna gna qu'elle n'est pas vraiment belle...et gna gna gna que les draps s'en souviennent...arghhh, tout simplement insupportable !). Bon, en fait « d'elle », c'est plutôt « lui » qui m'a fait rêver. Lui, c'est l'univers visuel d'Evil Twin. Car le graphisme et le design du jeu sont assurément deux de ses plus beaux atouts. C'est effectivement l'excellence et la beauté du design qui vont vous motiver à mort pour bouger les fesses de Cyprien et ce, afin d'en voir toujours plus (Mhhh, de ses fesses ? ndrc). Il faut dire que les influences artistiques d'In Utero sont à la fois nombreuses, variées, et avouées. Le développeur cite en vrac Arcimboldo (le peintre qui composait des visages à partir de légumes et de fruits), Ieronimus Boch (ses tableaux religieux étaient très avant-gardistes pour son époque), l'expressionnisme allemand, l'art décoratif de l'école de Vienne... En fait, pas étonnant que l'on en vienne finalement à citer Tim Burton comme référent, puisque ce dernier puise son inspiration dans les mêmes sources qu'In Utero. En fait d'inspirateur, Tim Burton n'est qu'une autre

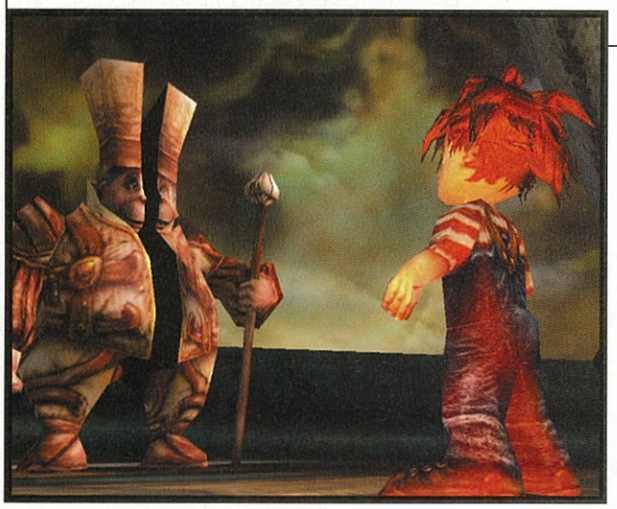


expression des références chères à nos frenchies. Ce petit cours magistral de comptoir simplement pour vous convaincre de la grande richesse visuelle des niveaux traversés. De plus, chacun des huit stages possède une très forte identité, personnalisant remarquablement bien chacun d'entre eux. Que ce soit dans les airs, sur la mer, dans des grands bâtiments, ou sous la terre, le spectacle offert à vos yeux est toujours de très grande qualité. Chapeau, beaux messieurs les graphistes ! Aucune texture n'est d'ailleurs

Que ce soit dans les airs, sur la mer, dans des grands bâtiments, ou sous la terre, le spectacle offert à vos yeux est toujours de très grande qualité.



Les têtes d'ours correspondent au bonus à récupérer.

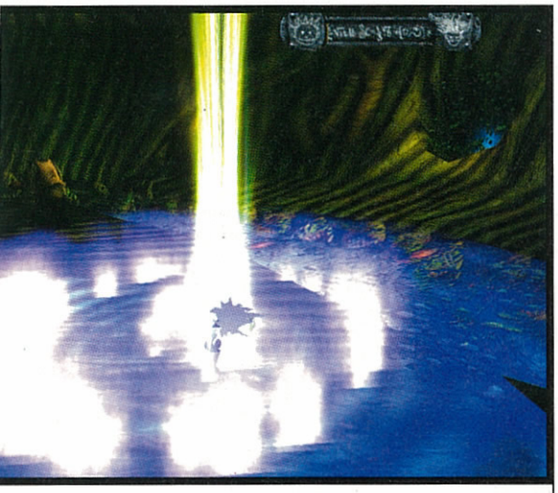


Ça, ça sent le règlement de compte avec un ancien prof...



TIPS JEU

En fait, devant la difficulté du jeu, je ne saurais trop vous conseiller de jouer avec les cheat codes offrant des vies infinies. Car, soyez prévenu, vous allez vraiment en baver...



Quand Super Cyprien s'énerve, ça donne ça.



Une cour de récré en version trash.

réutilisée d'un niveau à l'autre, et cela se voit. On pourra citer en guise de friandise le niveau de l'école, dans lequel vous évoluez à l'échelle d'une fourmi harcelée par un professeur aux yeux équipés de lasers. Ce n'est qu'un exemple du degré de déjantement des games designers, car des originalités esthétiques de ce genre, Evil en regorge.



Chaque niveau possède une forte identité visuelle.

Graphiquement pas pourri, donc

Bon, tout ça c'est bien gentil, mais concrètement, qu'avons-nous là ? Eh bien ce n'est pas compliqué, puisque d'un côté on a un Cyprien à diriger, et de l'autre un monde de barges à explorer. Oui, de barges, car rarement un jeu n'a autant dépaysé ses visiteurs. Mais il ne faut point s'y tromper et, même si ce n'est pas l'unique aspect du jeu, Evil Twin reste à la base un jeu de plates-formes. Vous passerez beaucoup de temps à sautiller de rebords en dalles, de balcons en escaliers, et de pierres en arbres. Et comme il se doit, ces séances de sautillage sont accompagnées de récupération de bonus, sous forme de têtes d'oursons, de vies supplémentaires ou bien de sparadrap pour soigner les blessures. Du classique, quoi. À côté de ça, un léger aspect aventure vous demandera de résoudre quelques problèmes simples. Généralement, il faudra récupérer le bon objet à apporter à la bonne personne, vous faisant ainsi faire quelques allers-retours entre les différents sous-niveaux du stage. On vous demandera également de résoudre des énigmes, comme celle de la cour de récréation où vous devrez jouer à la marelle pour débloquer une porte. Bon, évidemment, rien de bien sorcier là-dedans, mais faudra quand même réfléchir un poil à ce que vous faites pour bien avancer. Enfin, pour englober le tout, on parlera des combats qui sont un aspect non négligeable du gameplay. Tout d'abord, il faut préciser que Cyprien possède un double dans ce monde imaginaire, un jumeau super héros. Alors que le Cyprien « normal » ne possède que deux types d'attaques, le saut à la Mario sur la tronche des ennemis et son lance-pierres (plusieurs types de munitions sont proposés, aux fonctions diverses : pierres, glands, chewing-gum, etc. Il est possible de passer en vue subjective pour viser.), Super Cyprien possède des caractéristiques plus pêchues : éclairs, effets de blast, double saut permettant d'atteindre des endroits éloignés, etc.



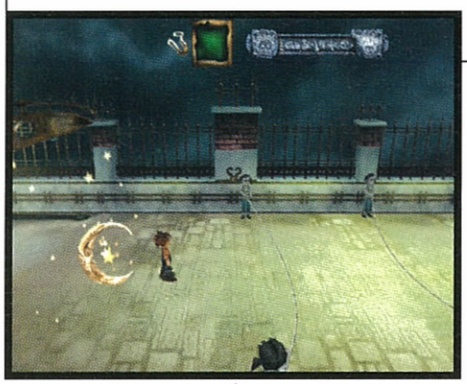
Admirez la gestion de la lumière sur le corps de Cyprien.



Les boules de chewing-gum enferment les ennemis dans des bulles.







Chaque lune correspond à un point de « restart » en cas de décès subi.

Un peu de technique

Le jeu a été testé sur un Athlon 700 MHz et une Geforce SDR, avec 200 Mo de RAM. Dans cette config, le jeu tourne bien en 800x600 32 bits, et les ralentissements observés ne sont heureusement que passagers. De plus, on n'aperçoit du clipping que rarement, le résultat étant donc globalement satisfaisant. Très bon point en ce qui concerne les musiques, qui contribuent largement à l'immersion dans le monde d'Evil Twin. Impossible, par contre, de parler des voix, absentes de la version de test.



Un jeu de rêve ?

Pour l'instant, Evil Twin réussit le sans-faute, mais il reste cependant à parler de la réalisation et du fond du gameplay. Sur le premier point, il n'y a franchement pas grand-chose à reprocher au moteur de 4X, utilisé par In Utero. Excepté quelques ralentissements occasionnels, les choses se passent plutôt bien tant que vous n'attaquez pas les résolutions trop élevées. On se retrouve dans le pavé technique pour en parler. Pour ce qui est des effets spéciaux, les effets de lumières sur Cyprien ou l'ondulation de l'eau reflétant l'environnement m'ont particulièrement plu. Mais tout n'est pas rose, et c'est maintenant le moment d'aborder les sujets qui fâchent. La première critique concerne la gestion de la caméra automatique, qui, bien que remplissant son rôle généralement de façon correcte, vous gratifie quelquefois d'invraisemblances de déplacement obstruant la vue. Il est certes prévu de pouvoir ajuster la caméra manuellement, mais ce n'est pas toujours possible, certains angles étant bloqués à des endroits précis. Il n'est ainsi pas rare d'être obligé de sauter plus ou moins à l'aveuglette, et ainsi de perdre ainsi bêtement des vies. Cela n'est pas qu'une histoire d'amour-propre de mauvais joueur, car le jeu est réellement dur, voire même trop pour la majorité des joueurs, hardcore gamers compris. Même nos potes de Joypad se sont cassé les dents sur certains passages, et pourtant ils en ont vu d'autres, question plates-formes. Comme de plus les sauvegardes sont limitées à des points précis (quand elles ne sont pas carrément limitées quantitativement), la crise de nerf pointe vite le bout de son appendice nasal. Il faut ajouter à ces griefs une maniabilité un peu lourdingue, qui nécessite une prise en main certaine avant de contrôler Cyprien correctement. Mais même dans ce cas, vous ne serez pas à l'abri d'erreurs dues à la réaction approximative du perso, notamment au niveau du déclenchement des sauts. Pour contrecarrer ce défaut, les p'tits gars d'In Utero ont été assez permissifs quant à la précision demandée, Cyprien s'accrochant automatiquement au rebord des plates-formes dans la plupart des cas.

En Deux Mots

À L'INSTAR DE SON NOM, EVIL TWIN EST UN JEU AU DOUBLE VISAGE. LE BON CÔTÉ CONCERNE L'INCROYABLE TRAVAIL DE DESIGN ET L'AMBIANCE DÉGAGÉE PAR LE JEU. LE MAUVAIS CONCERNE UNE MANIABILITÉ PERFECTIBLE, UNE DIFFICULTÉ PAS TOUJOURS BIEN DOSÉE, ET DES MOUVEMENTS DE CAMÉRA GÉNÉRATEURS D'ERREURS. POUR MOI LE BON SUFFIT NÉANMOINS À FAIRE PARDONNER LE MAUVAIS, MAIS LES HARDCORE PLATE-FORMEUX SERONT SANS DOUTE MOINS INDULGENTS.

- + Un très gros travail de design
- + Un dépaysement total
- − Une maniabilité un peu lourde
- − Difficulté mal dosée, accentuée par les sauvegardes limitées

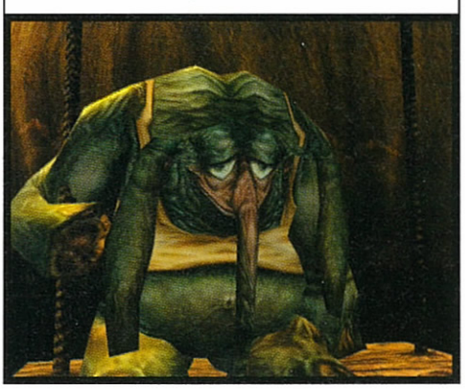
85	91	84
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Alors, finalement, l'est bien ou pas ?

Grande question, effectivement, car tout dépend de ce que vous attendez d'Evil Twin. Si votre approche est celle d'un pur plate-formeux, ne jurant que par une maniabilité sans failles, eh bien il est clair que vous ne serez pas emballé. Par contre, si vous accordez un réel intérêt à l'ambiance que dégage un jeu, à son atmosphère, à ses idées, bref, à tout ce qui fait son âme, vous lui pardonnerez les défauts dont nous venons de parler d'autant que sur PC, le genre plate-forme se fait rare. Moi, c'est mon cas, et malgré les séances d'énervement suite à une difficulté mal dosée ou à de mauvais placements de caméra, j'y retourne encore et encore. Que les choses soient donc bien claires entre nous, c'est bel et bien dans cette optique que j'ai noté le jeu, digérant le mauvais pour n'apprécier au final que le bon. À vous de voir dans quel camp vous vous trouvez.

Fishbone

Lui, c'est votre grand pote l'éléphant, celui qui vous guidera dans le monde d'Evil Twin.



Ultima Online

Third Dawn

RPG POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Ce dernier volet pète le feu en nous offrant de la 3D et un zoom excellent. Sortez vos épées, on vous attend sur Ilshenar.





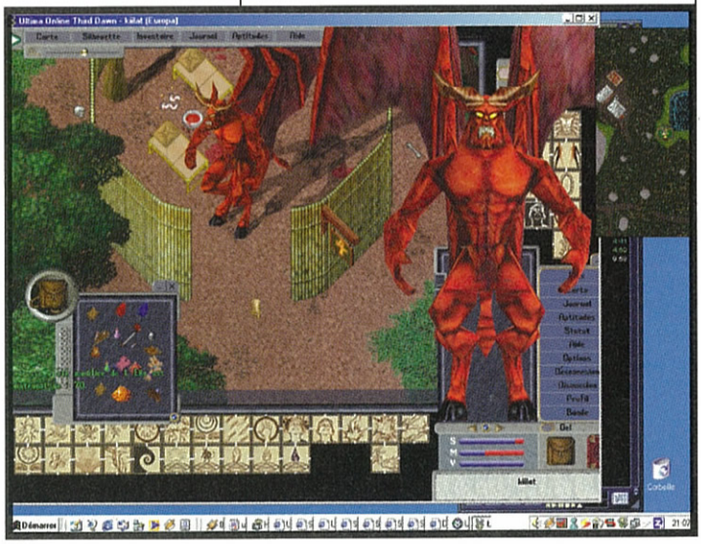


Admirez l'efficacité du zoom : ombres et fluidité des mouvements, détails des vêtements et des armures, un vrai régal.



Allez, un coup de baguette magique et on ne craint plus personne. Admirez ma nouvelle allure et tremblez.





JOUABLE SUR **PIII 450, 64 MO DE RAM**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
DÉVELOPPEUR **ORIGIN ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF**

Third Dawn se présente comme un add-on de UO : Renaissance. Outre l'évolution technique qu'il amène, il propose aussi un terrain de chasse tout neuf à découvrir. Par contre, il ne procure aucun bonus de persos comme demi-orcs ou elfes, ni aucune nouvelle capacité. Votre avatar demeure résolument humain avec les attributs déjà connus. Third Dawn reste avant tout un Ultima Online peut-être amélioré, mais un Ultima Online classique. Si vous espérez un jour devenir un troll ou faire partie de la famille des fées alors, vous devrez vous tourner vers le monde des « shards » autorisés et non autorisés ou lancer un sort.

Évolution

Le changement technique entre ce dernier volet et le précédent est assez impressionnant. Le passage de la 2D à la 3D fait un effet bœuf. Le graphisme devient beaucoup plus fin, l'écran prend un coup de jeunesse. La nature semble plus vivante, plus réaliste. Les monstres et les personnages sont en véritable 3D, leurs mouvements sont fluides. Les affrontements sont mimés en temps réel par la silhouette de votre héros, et on assiste à une véritable danse meurtrière. Elle pare, se fend, lance des sorts avec un naturel hallucinant. Pour vous faire profiter de cette nouvelle modélisation, de nouveaux « emote » ont été mis en place. Votre avatar lance des baisers, danse, exprime sa joie, on se croirait presque dans un Asheron's Call (j'ai bien dit presque, UO est toujours en isométrique). Je ne vous raconte pas le temps passé à essayer mes différents équipements. Multipliez la quantité de vêtements et d'armes aux nombreuses teintures, et voilà de quoi occuper tout votre week-end. La moindre armure vous donne l'impression d'être un prince argenté ou un terrible desperado. Quel que soit le bout de chiffon que vous portez, vous avez une allure royale. Les créatures profitent elles aussi du coup de pinceau. Un orc devient un monstre d'un exotisme terrible et le bone knight vous flanque une trouille géniale. Bien sûr, un tel passage ne va pas sans quelques inconvénients.

Quoi de mieux qu'un petit voyage touristique pour savoir à quoi vous attendre lors de votre première visite en solitaire. Voici une description des points d'arrivée possibles qui vous évitera peut-être quelques morts prématurées.

Le cercle de valeur vous donne accès à un terrain de chasse assez varié, le lieu va comme un gant à l'anneau. Dans ses alentours, vous tuez aussi bien des gazers, des trolls que des blood élémentals ou des dread spiders.

Le cercle de l'honneur est un bon spot pour chasser si vous vous sentez suffisamment armé pour affronter des wyverns et des serpents géants ainsi que quelques plantes qui aimeraient bien varier leur menu avec du sang humain.

Le cercle de l'humilité est aussi un coin assez tranquille pour partir à la découverte du pays, mais il est paumé, loin de toute civilisation et surtout de tout marchand.



Le cercle de compassion se révèle assez vite l'endroit le plus accueillant pour débarquer sur ce nouveau continent. Bien sûr, dans les alentours, vous trouverez quelques hommes rats et leurs mages qui, s'ils squattent le soigneur du coin, vous bloqueront pour un certain temps, mais il réunit aussi de nombreux camps de gitans hébergeant de bons boutiquiers.

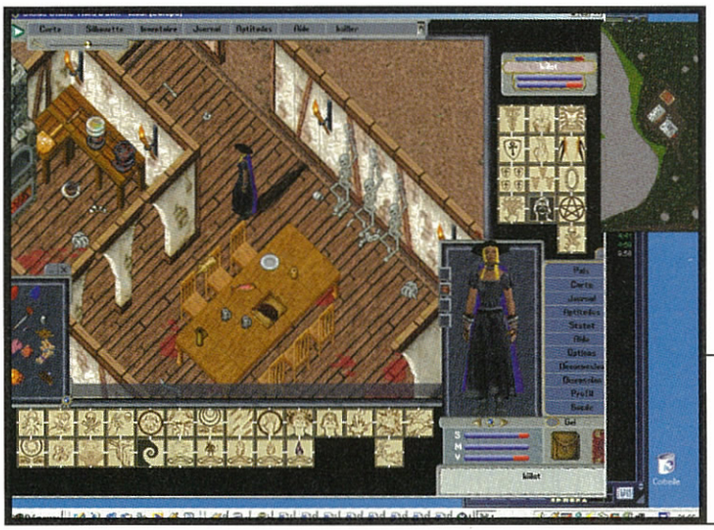
Le cercle d'honnêteté est infesté par des monstres magiciens et non magiciens. Dans le second marécage, si vous parvenez à survivre aux hommes lézard, aux efreets et aux différents élémentaires, vous découvrirez une autre monture réservée aux hommes, une espèce d'animal appelé ki-rin.

Le cercle de justice vous conduit en plein milieu de lutins, de chauves-souris et de sans-tête. Si les lutins possèdent des sorts assez efficaces, les autres ne sont pas plus forts que par le passé.
La région serait assez sûre si quelques élémentaires de l'eau ne squattaient pas dans la rivière du coin. En tout, c'est un endroit génial pour entraîner sa résistance à la magie.

Le cercle de sacrifice est proche d'une ville désertée par les hommes et surtout occupé par des hommes rats et des gazers. Héros, passe ton chemin si ta résistance à la magie est faible.

Le cercle de spiritualité est le point le moins dangereux par lequel arriver. La forêt au Nord cache de nombreux chevaux ainsi que des licornes, animaux acceptant uniquement d'être montés par des personnages féminins.

Si votre machine n'est pas suffisamment puissante ou que votre carte 3D est trop pourrie, vous risquez d'avoir un peu de mal à apprécier les effets pyrotechniques de tous vos sorts. L'évolution technique s'accompagne aussi de la transformation de l'interface. Celle-ci change de look au profit d'un aspect plus stylisé et moins parchemin. Si le choix peut être critiquable, il offre cependant plus d'aisance. Les moongates vous permettent maintenant de choisir votre destination, aussi bien Trammel, Felucca que le nouveau continent.
La musique reste, elle, inchangée et les bruitages sont toujours aussi présents. Le plus important se révèle être le zoom qui octroie un grossissement extrêmement puissant. Vous en avez fini avec le nanisme et ses inconvénients, votre personnage arrive à occuper toute la fenêtre de jeu.
Quel sentiment de puissance !



Ce volet a beaucoup d'humour, les développeurs ont bien déliré en intégrant des décors pour anthropophage.

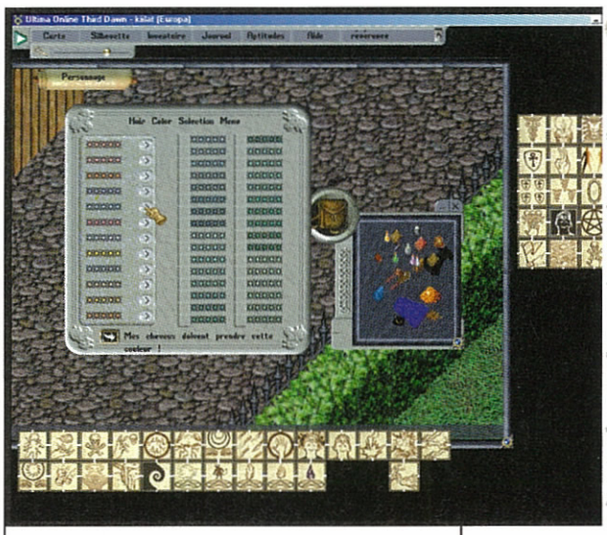
Ilshenar : Nouveau continent

Continent des aventuriers, Ilshenar vous propose des défis à chaque coin de bois. Pour y accéder, il vous suffit de prendre n'importe quelle moongate et de choisir l'anneau de vertu à côté duquel vous désirez arriver. Mais attention, tous les lieux ne se valent pas et certains sont plus dangereux que d'autres. Les donjons d'Ilshenar sont nombreux et recèlent des créatures encore plus puissantes que celles que vous rencontriez dans UO : Renaissance. Se balader seul sans avoir une puissance de feu conséquente et des protections béton relève du suicide. Ce nouveau continent permet aux avatars qui commençaient à trop se la jouer dans les donjons de Trammel ou sur Felucca de trouver des créatures à leur hauteur.
De plus, c'est l'occasion rêvée pour eux d'obtenir de nouvelles armes et armures car cette contrée cache de nombreux trésors dans les plus profonds de ses souterrains. Or, l'accès d'Ilshenar n'est pas autorisé à tout le monde. Un meurtrier ne peut y pénétrer qu'une fois par mois et les tueries entre joueurs sont interdites. Toi qui entres dans Ilshenar, oublie ton ancienne personnalité. Tout le monde passe au neutre, la réputation reste inscrite dans les caractéristiques et un karma négatif provoque l'attaque de certaines créatures comme les pixies. Autre bonheur pour l'aventurier qui en a marre de ramer au milieu des maisons construites en pleine nature sauvage : ce continent est inconstructible. De plus, la seule manière d'en partir consiste à passer par une des moongates déjà existantes, les sorts recall, mark et gate ne fonctionnant plus. Très vite, vous vous apercevrez que vous êtes plutôt seul. La foule qui coexiste à Trammel est inexistante mais bien sûr les périls et les portes de sortie limitées y sont pour quelque chose.
Ce continent permet aussi d'acquérir de nouveaux titres honorifiques. Certaines actions augmentent votre réputation et vous transforment en Assassin des Abysses ou Adversaire de la Horde des Vermines. Mais ces titres doivent se mériter, ils ne vous sont acquis qu'à certaines conditions. Vous devez tuer un type de monstres dans certains coins de la région. Seul problème : plus vous en éliminez, plus le spawn se transforme et amène d'autres monstres. Ainsi pour obtenir Assassin des Abysses et faire baver la populace sur la place de Britain, vous avez besoin de détruire des démons, des gargouilles, des harpies et des succubes. Mais votre titre n'est pas permanent : chaque monstre vous amène un certain nombre de points que vous pouvez conserver quelques temps. Pour que l'état de vos points ne baisse pas, vous devez donc affronter à nouveau les mêmes créatures. Ilshenar a le mérite de soulager un peu la pression humaine qui règne sur Trammel et de combler les quelques plaintes entendues à propos des bâtisses installées dans les endroits les plus reculés. Il offre de nouveaux challenges avec ses créatures inédites, ses dangereux donjons et ses touches d'humour. Il possède les qualités nécessaires pour procurer un second souffle à Ultima Online et redonner envie de chasser dans ses terres.

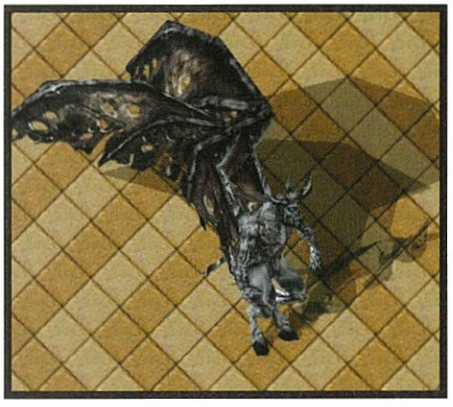
Kika

TIPS JEU

L'installation de Third Dawn ne réclame pas la présence de UO : Renaissance. Vous pouvez l'installer tel quel et vous inscrire directement. En supplément, on vous propose l'utilitaire UO Map qui vous permet d'avoir une carte plus importante des endroits que vous visitez. Si le moteur 3D de Third Dawn ne fonctionne pas sur votre bécane et la plante, vous trouvez sur le même CD la version précédente 2D. Une fois inscrit, votre personnage est accessible des deux versions.



Mmm, aujourd'hui j'en ai marre d'être rose, si j'essaye le vert, je suis sûr que cette couleur ira mieux à mon teint.





En Deux Mots

NOUVEAU CONTINENT, NOUVELLE 3D, THIRD DAWN APPORTE PAS MAL DE CHANGEMENTS TECHNIQUES ET OFFRE UN TERRAIN DE CHASSE SUPPLÉMENTAIRE. VOILÀ QUI DEVRAIT DONNER UN NOUVEAU SOUFFLE À UO, MÊME SI LES QUÊTES NE SONT PAS PLUS NOMBREUSES QU'AUPARAVANT.

- + Le zoom
- + La modélisation 3D
- − Ralentissement
- − Le roleplay limité

80	85	85
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Liste des magasins

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(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 Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

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

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

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

RENNES (35)
20, rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 25 25

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

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

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

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

LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405

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

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

Ouvert le Dimanche
Jeux en Reseau & Internet

RCS PARIS B 385 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE -

SCOREGAMES MULTIMEDIA

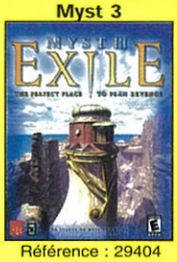
NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

Les Nouveautés

Red Faction

Référence : 31307

Myst 3

Référence : 29404

Commandos 2

Référence : 29417

Throne of Darkness

Référence : 30881

Diablo 2 Battlechest

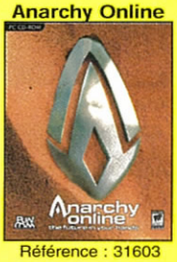
(Visuel non contractuel)
Référence : 30885

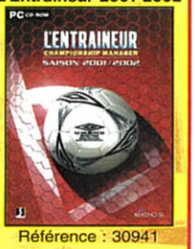
Age of Empires 2 Gold

Référence : 31614

Arcanum

Référence : 29897

Anarchy Online

Référence : 31603

L'Entraineur 2001-2002

Référence : 30941

DVD COMBI 12XCD40X LITE ON



CARACTERISTIQUES :
- Lecteur 12X DVD et 40X CD Rom.
- Taille de la mémoire Tampon: 512 Ko
- Temps d'accès rapide.
- Conception en piles Auto Equilibrées
- Compatible avec la plupart des formats de disques
- Compatible Windows 95/98/200/NT
- Compatible MPC niveau 3, PC99
- Lecture multiple

590F réf : 29821

Exclusif ! **Achetez votre**



GAME BOY ADVANCE

299F* 799F

Au prix d'un Jeu GameBoy Advance

● SCORE-GAMES vous reprend votre Playstation PS One 500F (sous réserve de son parfait état) à valoir exclusivement sur l'achat d'une Game Boy Advance. On vous déduit 500F de 799F (prix de la Game Boy Advance) Vous ne payez que la différence soit 299F.

● SCORE-GAMES vous reprend votre Playstation (ancien modèle) 300F (sous réserve de son parfait état) à valoir exclusivement sur l'achat d'une Game Boy Advance. On vous déduit 300F de 799F (prix de la Game Boy Advance) Vous ne payez que la différence soit 499F.



N'oubliez pas que nous reprenons également tous vos jeux que nous pouvons déduire du prix de la GBA

OKAZ

27755	BLACK & WHITE	259F	29234	EMPEREUR BATAILLE (DUNE)	259F	27998	RUNE	99F
29638	CONFLICT ZONE	239F	29807	EVIL DEAD	249F	29612	SEVERANCE	249F
27798	DE SANG FROID	99F	25103	HALF LIFE OPPOSING FORCE	79F	30077	SUMMONER	249F
29422	DELTA FORCE 3	249F	25578	THE LONGEST JOURNEY	79F	27933	WALL STREET TRADER	249F
29509	DESPERADOS	269F	27982	RESIDENT EVIL 3	229F			

NOUVEAU SERVICE : RACHAT DE VOS JEUX SUR SCOREGAMES.COM & 36-15 SCOREGAMES*

*2,21F/Mn

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 400F (HORS CONSOLE/LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*

(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions



VOUS POUVEZ COMMANDER

PAR TÉLÉPHONE :
01 46 735 720
PAR FAX :
01 46 735 721
PAR MINITEL :
36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET :
SCOREGAMES.COM

SCOREGAMES MULTIMEDIA *2,21F/Mn

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal : ..... Téléphone : .....
Code Client : ..... E-Mail : .....
@.....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

● Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par Carte Bancaire n°:

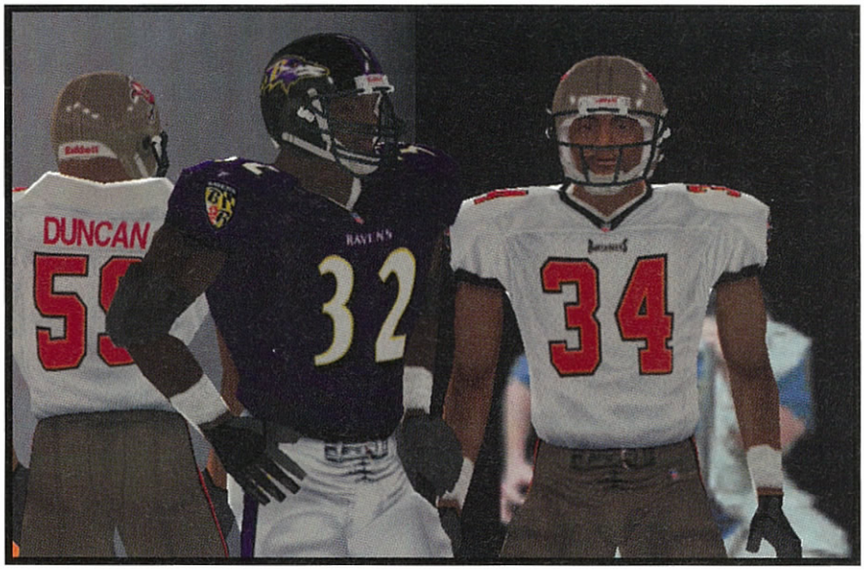
Expire le ...../.....
Signature :

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant»



MULTIJOUEUR			
Même écran	4	Internet TCP/IP	8
Local IPX/LAN	8	Modem/Série	8

Jouable sur **PII-233, 32 Mo**
Éditeur **Electronic Arts** Développeur **EA Sports États-Unis**
Texte et voix **VF**



Madden NFL 2002

Football américain pour amateurs du genre - PC CD-Rom

joystick à voir sur le CD-Rom n° 130

Qu'il est loin le temps des parties de football américain sur Vectrex, lorsqu'on déplaçait péniblement des carrés et des croix en fil de fer. Car, qu'on apprécie le genre ou pas, impossible de ne pas reconnaître au Madden 2002 un grand sens esthétique. Cool, mais quid du reste ?

Le football américain, c'est un peu du condensé d'Amérique. On a du spectacle, de l'action, du cinéma, et des spectateurs pondéralement surchargés qui beuglent en mangeant du pop-corn et en se gavant de Bud. Je sais, ma vision ethnosociologique du pays est sans doute réductrice, n'empêche, il suffit de voir le succès du Superbowl pour comprendre qu'on n'est pas loin de la vérité. Mais pour nous z'autres, insignifiants Européens, l'intérêt envers ce sport est tout autre, pour ne pas dire anecdotique. Alors soyons honnêtes, c'est donc sans excitation particulière qu'on reçoit le Madden nouveau année après année, en se bornant à apprécier les progrès techniques et surtout à se remémorer les subtilités de la discipline.
La cuvée 2002 comprend donc, comme d'hab', plein de joueurs de la ligue, plein de terrains, plein de Motion Capture, plein de commentaires, plein de replays, et de codes pour tricher ou activer des trucs marrants.

Madden de père en fils depuis 1993

Comme c'est la règle chez EA Sports, un très gros boulot de design permet aux joueurs d'être de plus en plus crédibles. Les visages reflètent diverses expressions, les morphologies sont toujours plus proches des originaux en chair et en os, les textures des vêtements excellentes et enfin, les mouvements sont d'une fluidité, d'un réalisme et d'une souplesse frisant la perfection. De même, les effets spéciaux fournissent de bons effets de réflexion de la lumière (sur les casques, notamment), de la pluie et des chutes de neige réussies. Le tout a de plus le bon goût de bien tourner sur des machines de moyenne puissance, ce qui de nos jours n'est pas le dernier des atouts (il faut préciser que le moteur 3D est décliné de celui de Madden 2001 sur PlayStation 2).
Bien esthétiquement, reste à voir ce que ce Madden donne sur le plan du gameplay. Il faut tout d'abord bien discerner ce que vous attendez du jeu.
Si, comme la majorité des citoyens français, vous n'êtes pas plus spécialiste que ça en matière de tactique footballaméricanière, vous serez tout à fait satisfait de vos parties. Tout du moins, une fois que vous aurez passé le cap du fossé culturel, et que vous comprendrez un minimum ce que vous faites (ou êtes censé faire...). Par contre, les gros intégristes du genre auront quelques doléances envers l'I.A., ne permettant pas au spécialiste de jouer aussi finement qu'il l'aimerait, l'action étant plutôt orientée sur les offensives courtes, au détriment du reste. Toutefois, il est possible de la paramétrer, et ainsi adapter le jeu à ce que l'on souhaite voir sur le terrain. Mais j'insiste, il est clair que le grand public, un minimum intéressé par le thème et facilement impressionnable par le cosmétique, n'y verra que du feu :
on s'enthousiasmera à la vision des ralentis,
on s'amusera à gérer la composition de son équipe avec les transferts, et on s'esclaffera à tacler ses potes lors des matchs online. Voilàààà, à l'année prochaine pour le Madden 2003, avec les mêmes choses dedans, mais en plus beau, comme il se doit.

FishBone

Un peu de technique

Très bonne tenue pour le moteur 3D, qui tourne particulièrement bien, même sur des machines pas forcément puissantes. En ce qui concerne les sons, les commentaires sont comme les vrais, assez gavants (en ricain, on ne les a pas entendus en français...), le reste des bruitages se situant dans la moyenne du genre : public, exclamations, cris des joueurs, etc.



En Deux Mots

Les Madden se suivent... et leur gameplay se démocratise. C'est beau, très beau même, et de plus en plus accessible au grand public. Reste à savoir si votre intérêt pour ce sport est suffisant pour justifier l'achat de tout ce déballage technique et graphique...

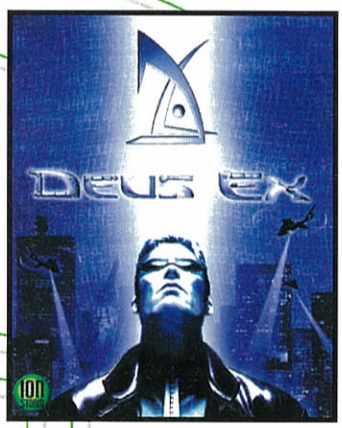
- ✚ C'est beau tout plein...
- ✚ ...et en plus ça tourne bien...
- ✚ ...et c'est jouable...
- ➖ Ça manque de vaches et de Suzuki
- ➖ La bud n'est pas livrée avec le jeu
- ➖ Faut apprécier un minimum le genre pour trouver la motivation

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
87	89	78

budget

par Ivan le Fou

Et hop, d'un seul coup, Eidos nous sort une brochette de ses meilleurs titres à moins de 100 francs. N'hésitez pas, c'est là l'occasion de découvrir sans vous ruiner trois jeux récents, qui ont mérité un Megastar à leur sortie et qui ne nécessitent pas une configuration de millionnaire pour tourner correctement. Notons que Sierra se décide enfin à inclure Half-Life dans sa collection à 99 francs, ce qui sans nul doute est une bonne nouvelle pour tous les amateurs de Mods. Pour finir, un mot sur un excellent jeu publié également à petit prix : Ground Control, plus son add-on Dark Conspiracy, est désormais disponible à 129 francs.



Deus Ex

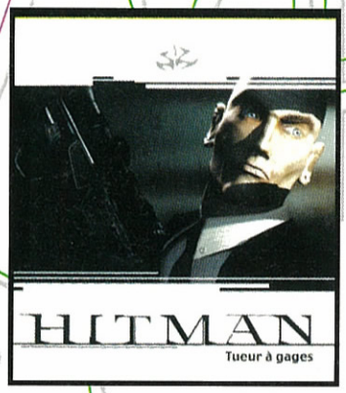
99 francs, Collection Premier d'Eidos, Pentium II 400 (128 Mo Ram) + carte 3D

Chez nous, à Joystick, Deus Ex c'est un peu notre chouchou, alors je vais faire court. Je citerai Fishbone : « Un des meilleurs jeux que nous ait fourni l'industrie du jeu vidéo depuis belle lurette, ni plus ni moins. Ne pas jouer à Deus Ex serait une grave faute de goût. » Oui, ce jeu d'aventure/action/rôle empruntant le moteur d'Unreal est un événement qui vous plongera dans un futur proche assez glauque, riche en conspirations.
(97 % DANS JOYSTICK N° 118, MEGASTAR)

Hitman

99 francs, Collection Premier d'Eidos, Pentium II 400 (64 Mo Ram) + carte 3D

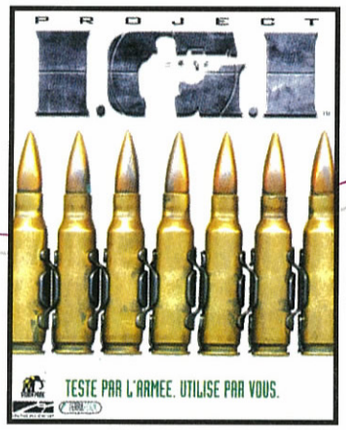
Dans ce jeu d'action/aventure à la troisième personne, il s'agit d'incarner un tueur à gages. Les missions, très linéaires, vous proposent plutôt des exercices d'infiltration que du shoot à tout va, et c'est tant mieux. Mais le graphisme et les animations, très réussis, sont desservis par un gameplay (interface, briefings, scénario...) qui aurait mérité plus d'attention. Au total, Hitman est un jeu original, qui vaut le coup d'œil à ce prix-là.
(84 % DANS JOYSTICK N° 121)



Project IGI

99 francs, Collection Premier d'Eidos, Pentium II 400 + carte 3D

Project I.G.I. (pour « I'm Going In ») n'est pas révolutionnaire dans son principe. C'est un shoot 3D qui propose des missions un peu moins bourrines que le Quake-like normal puisqu'il s'agit d'infiltration. C'est une sorte de cousin de Delta Force ou de Metal Gear Solid. Mais la réalisation sort du lot grâce à l'ambiance créée, tant au niveau graphique (décors extérieurs, profondeur de vue...) que sonore. Seuls points noirs, l'Intelligence Artificielle des ennemis est inexistante et il n'existe pas de mode multijoueur.
(88 % DANS JOYSTICK N° 122, MEGASTAR)

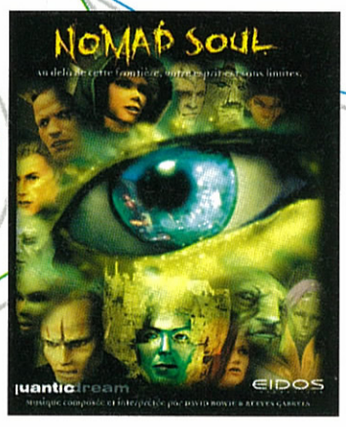


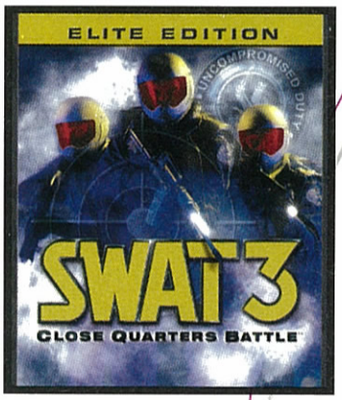
The Nomad Soul

99 francs, Collection Premier d'Eidos, Pentium 233 (64 Mo Ram) + carte 3D

Comme son nom ne l'indique pas, The Nomad Soul est un grand jeu d'aventure français réussissant à créer une ambiance extrêmement originale. Le design graphique exceptionnel (même si le moteur n'est pas au top techniquement), le concept du jeu mêlant aventure, action et même baston, et l'ambiance musicale co-signée par David Bowie en font un jeu à essayer absolument.
(94 % DANS JOYSTICK N° 109 , MEGASTAR)

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE





SWAT 3 Elite Edition

99 francs, Collection Best Seller de Sierra, Pentium 233 + carte 3D

Chassant sur les terres de Rogue Spear, SWAT 3 est donc un jeu d'action stratégique vous permettant de diriger une équipe de SWAT (unité d'intervention de la police américaine) pour neutraliser gangsters, preneurs d'otages et malfaisants en tout genre. Peut-être plus tactique que ses concurrents, SWAT 3 propose d'immenses niveaux urbains très impressionnants mais présente quelques bugs de réalisme et d'I.A.. Cette « Elite Edition » permet le jeu à plusieurs.
(90 % DANS JOYSTICK N° 110)

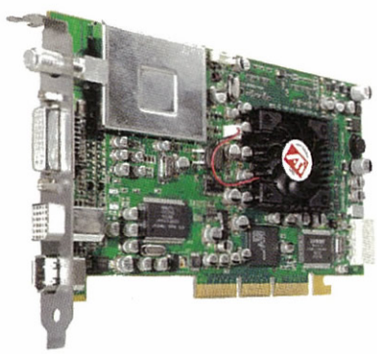
Édito

Ça sent le calme avant la tempête ce mois-ci. Pas de nouvelles cartes graphiques ni de cartes mère à base de nForce... Normalement, le déluge sera pour le prochain numéro avec les nouveaux produits ATI et Nvidia en tête d'affiche. Mais s'il y a peu de tests dans ces pages, l'intérêt est tout de même au rendez-vous. On ne plaisante pas avec la qualité chez Stick. Nan mais alors... Les stars du mois sont l'Audigy, la nouvelle carte audio de Creative Labs, et le Duron 1 GHz d'AMD qui bénéficie d'un nouveau cœur tout neuf (nom de code : Morgan).



FIN DU MYSTÈRE ATI

Enfin ! Après des annonces qui ont piqué notre curiosité, ATI dévoile ses nouvelles cartes graphiques, destinées à venir remplacer les Radeon actuelles.
La marque canadienne sortira donc 3 modèles basés sur le nouveau chip R200 et une troisième carte équipée d'un chip hybride. La Radeon 8500 constitue l'artillerie lourde. C'est celle qui intéressera le plus les joueurs dont le budget n'est pas trop serré. Elle embarquera en série 64 Mo de RAM DDR à 3,6 ns et des sorties VGA, TV ainsi que DVI. Elle supportera en prime un mode bi-écran. ATI annonce 250 MHz au compteur pour le processeur et 275 MHz pour la RAM. Le bébé sera sur les étagères des revendeurs fin octobre pour environ 3 000 francs.
La Radeon 7500 sera a priori le modèle « MX » d'ATI. Cette fois, les 64 Mo de RAM DDR seront à 230 MHz et le processeur à 250 MHz. On retrouve la même connectique que sur la 8500 (VGA, TV-Out et DVI). Le prix sera plus abordable (on parle de 1 600 francs) et la disponibilité prévue pour mi-octobre. Mais attention, le processeur de cette carte n'est pas le R200. C'est en fait une nouvelle version de notre bon vieux Radeon avec la partie HydraVision du Radeon VE, l'interface mémoire du Radeon 8500 et un boost côté vitesse grâce à une gravure en 0,15 micron.



La FireGL 8800 viendra concurrencer la gamme Quaddro de Nvidia. Disponible en octobre (voire novembre) et destinée au marché de la 3D professionnelle, elle comportera juste une sortie VGA et une autre DVI. ATI n'a pas donné les vitesses des différents composants, ni le prix. Côté multimédia, la All In Wonder Radeon 8500 DV (voir photo) sera le top du top. Équivalente à la Radeon 8500 côté 3D, elle dispose en plus d'un tuner TV 125 chaînes, d'une télécommande (par ondes radio !), d'un boîtier de connexion externe pour brancher les sources et sorties vidéo (S-Vidéo, composite, etc.). Elle est capable d'afficher un flux vidéo avec effet de transparence (pour regarder la TV tout en continuant à travailler par exemple), de capturer/éditer des séquences vidéo analogiques et numériques et de décoder le MPEG2 entièrement en hardware. Elle dispose d'un connecteur Firewire pour brancher un caméscope DV (d'où son nom...). Pour environ 4 000 francs (ouch), ça sera la reine de la vidéo de la fin d'année (pas de date précise). Mais si ATI pense avoir récupéré le leadership côté performances 3D, c'est sans compter la prochaine vague de produits Nvidia et les nouveaux drivers Detonator (v21.81 au moment où j'écris ces lignes, nommé Detonator XP).
Le constructeur canadien reste confiant et pense que son modèle haut de gamme pourra battre une GeForce 3, même avec les Detonator XP. Vivement les tests sur des cartes finales (les premiers tests sur le Net ont été faits sur des prototypes et des drivers loin d'être finalisés) et bon courage à l'équipe qui développe les pilotes.

PALM s'offre BeOS

Je hais les Palm. Ça n'est pas de ma faute, je déteste leur système d'exploitation hyper-limité. Mais du coup, ça va peut-être changer, car j'adorais BeOS.
Et pour 11 millions de dollars, Palm s'est offert toutes les technologies de BeOS, les propriétés intellectuelles et 50 des 57 personnes qui restaient dans la société de Jean-Louis Gassée. Le but du jeu ? A priori, s'offrir les fondations de leur prochain OS pour une miette de pain. Ok, une grosse miette pour nous gens normaux, mais un prix cadeau-vraiment-si-si-j'te-jure pour ces grosses sociétés qui aiment bien se manger entre elles. Avec la prochaine génération de processeurs qui arrivent sur PDA, il va falloir gérer de la vidéo, du son, du Net, etc. Et tout ça, PalmOS ne le fait pas ou mal. Du coup, BeOS arrive à la rescousse, certainement dans sa version dépouillée et remaniée (BeIA) pour équiper la prochaine génération de machines Palm et faire bonne figure en face des PDA WinCE et Linux (qui vont commencer à arriver). Attention, ça c'est ma version des faits. Peut-être que Palm ne veut que récupérer certains modules pour les intégrer dans son propre système.
Une seule chose est certaine, BeOS est définitivement mort. Je peux le ranger à côté de ma Gravis UltraSound, d'OS2 et autres technos intéressantes mais flinguées par le marché.

VIA patch le KT266



La guerre des chipsets est officiellement déclarée depuis quelques semaines déjà, et VIA entend bien remporter des victoires décisives assez vite. Premier exemple, l'arrivée du KT266A. Bien conscient des faiblesses de l'actuel KT266, VIA sort cette version boostée de son produit qui intègre entre autres un contrôleur mémoire entièrement refait. Le but est évidemment de pouvoir lutter de manière moins ridicule contre les produits Ali, SiS et AMD. Fabriqué en 0,22 micron et au prix de 26 dollars, ce chipset devrait normalement se faire une place au soleil pour la fin d'année, les premiers benchs étant très prometteurs. Surtout qu'avec Windows XP, VIA va respirer : tous les drivers nécessaires sont intégrés, plus besoin d'utiliser les 4in1 pour que ça tourne, même si un patch v4.33 est déjà sorti.

Évidemment, VIA ne va pas s'arrêter en si bon chemin. Voici la liste des prochains chipsets prévus. J'en profite pour rappeler que le V-Link est l'interface maison de VIA pour relier les différents composants du chipset.

Gamme pour processeurs Intel Pentium 4

P4X333

- 8X V-Link
- Support DDR333 / ECC
- AGP 4x et 8x
- Option VPX-II pour PCI 64 bits à 66 MHz
- Échantillons Q1'02, production de masse Q2'02
- Peut-être même avant fin 2001 pour contrer les offres concurrentes.

P4M333

- 8x V-Link
- Support DDR333 / ECC
- AGP 4x + partie graphique Zeotrope
- Échantillons Q2'02, production de masse Q3'02

P4X533

- 8x V-Link
- DDR-II et ADT, ECC
- AGP 8x
- Échantillons Q1'03

Gamme pour processeurs AMD

K8X333

- 8x V-Link
- DDR333
- AGP 8x
- Échantillons Q1'02, production de masse Q2'02

K8M333

- 8x V-Link
- DDR333
- AGP 8x + partie graphique Zeotrope



VIA et Intel, quelle grande histoire d'amour. Des cris, des larmes, des pleurs.
Mais au fond, je suis sûr qu'ils s'aiment sans oser se l'avouer.
Du coup, pour le moment, ils se déchirent :
Intel attaque VIA pour contrer la sortie du chipset Pentium 4 P4X266 et en interdire la vente.
VIA riposte en attaquant Intel.
Et là, ça devient drôle puisque VIA prétend qu'Intel viole quelques brevets en leur possession (depuis le rachat de S3) avec le Pentium 4 et le chipset i845.
C'est le monde à l'envers...

P4X266

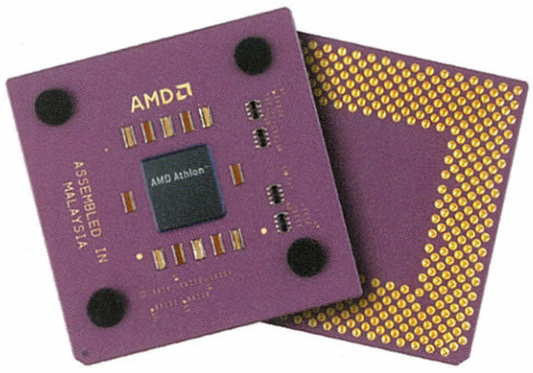
concours DE PROCÈS

Le but est évidemment de pourrir au maximum la vie du géant du microprocesseur pour les forcer à accepter un règlement à l'amiable, avantageux pour le petit dragon taïwanais. Ils avaient déjà fait le coup en 1999 pour avoir le droit de vendre leurs produits de l'époque. VIA ne s'arrête pas là et porte aussi plainte pour comportement anti-concurrentiel devant la « Taiwan Fair Trade Commission ».
Encore un feuilleton à suivre de près...



HIGHScore

Et hop, 3,5 GHz au compteur chez Intel. Après avoir sorti officiellement le Pentium 4 2 GHz fin août, le géant du microprocesseur a pu frimer un max lors d'une présentation à l'IDF (Intel Developpeur Forum) avec ce prototype de Pentium 4. Bien que refroidi avec un système spécial, Intel voulait clairement démontrer à AMD qu'ils ne jouaient plus dans la même cour côté vitesse pure.
Ce à quoi AMD devrait répondre de la manière la plus débile qui soit. Je dirais même, bien joué les mecs : si vous vouliez passer pour des rigolos et des nazes de première, c'est réussi. Oui oui, je parle aux mecs du marketing d'AMD US là. Les bozos qui planchent sur la riche idée d'imposer la dénomination XP des Athlon. Comment ça marche ? Très simplement. On ment sur la vitesse réelle d'un processeur pour espérer en vendre plus grâce à un chiffre faussement élevé. Au lieu d'éduquer le publique, AMD tente la méthode Cyrix des loosers pour combler son retard marketing sur Intel dans la grande course débile aux GigaHertz. Des exemples ? Facile. Un Athlon XP 1500+ (notez le « + » de mongolito) fonctionne en fait à 1,33 GHz. Un XP 1600+ à 1,4 GHz, le XP 1700+ à 1,47 GHz et enfin le XP 1800+ à 1,53 GHz. Contrairement à Cyrix en son temps, les processeurs d'AMD sont véritablement plus puissants que les modèles Intel à fréquence égale. Ce système reste débile puisqu'il introduit un doute sur la puissance réelle de la chose dans la tête du consommateur lambda. Je vois d'ici le discours du chef de rayon de l'hypermarché du coin : « Oula ma brave dame, le XP 1500+, il paraît que ça n'est pas vraiment du 1,5 GHz, je serais vous, je prendrais un vrai bon Pentium 4 à 1,7 GHz, au moins eux ils ne mentent pas. » Et il aura raison. Les gens commençaient à comprendre que la vitesse n'est pas forcément égale à la puissance d'un processeur. AMD risque du coup de passer pour un escroc alors que les produits du constructeur américain sont excellents. En prime, la supercherie est rapidement dévoilée : même si les BIOS doivent être modifiés pour ne jamais afficher la vitesse réelle mais le modèle du CPU (XP 1600+ par exemple), Windows XP continuera de la donner. Dommage les gars. Cette grande mascarade devrait débuter dans quelques semaines. Y a vraiment des bonnes grosses claques qui se perdent...





GeForce Titanium

ÇA SE PRÉCISE

Les rumeurs vont bon train en ce qui concerne les prochaines cartes Nvidia. Je vous ai préparé un petit récapitulatif des dernières infos. Attention, rien de tout ceci n'est officiel ! Entre parenthèses, vous trouverez la fréquence du GPU, de la RAM DDR et un prix approximatif.
C'est parti : GeForce2 Ti (250/200MHz/1 600 F), GeForce3 Ti 200 (175/200 MHz/2 500 F) et GeForce3 Ti 500 (240/260 MHz/3 000 F).
On ne sait toujours pas si les GF3 Ti bénéficieront d'amélioration côté GPU ou si seules les vitesses changent. En tout cas, cela permet à Nvidia de compléter sa gamme et de répondre à tous les besoins et toutes les bourses. La GF3 Ti 200 remplirait ainsi le rôle de GeForce3 « MX » et la Ti500 sera l'équivalent de ce que l'on appelait encore récemment la GF3 Ultra. Quant à la GF2 Titanium, ses performances devraient se situer entre celles d'une GF2 Pro et d'une GF2 Ultra.

Motorola

appuie sur le champignon

Motorola a dévoilé, ce mois-ci, une nouvelle technologie pour fabriquer des processeurs pleine de promesses. En gros, il s'agit de changer la composition à base de silicium des processeurs actuels en ajoutant un nouveau composant (arséniure de gallium) qui permet d'accélérer gravement la vitesse des électrons à l'intérieur des puces. Motorola a déposé la bagatelle de 270 brevets sur la chose, et du coup, les autres constructeurs, qui cherchent tous à réaliser ce tour de magie depuis un moment, devront certainement payer Motorola pour utiliser cette technique. Dans les nouvelles technologies, il faut être rapide pour devenir riche... Les premières puces et transistors basés sur ce procédé devraient arriver en 2002. Oui, c'est dans pas si longtemps que ça. Regardez comme ils ont l'air content, les deux chercheurs qui ont mis au point la chose (Dr Jamal Ramdani et Dr Ravi Droopad).



RICHESSE INTÉRIEURE



Everline Série

SYSTEME : *Processeur AMD Athlon™ à 1,4 GHz. Chipset VIA KM133.*
Mémoire 256 Mo SDRAM PC 133.
Disque dur SEAGATE 40 Go. Lecteur de disquettes.
Souris 2 boutons avec molette à défilement.
Clavier multimédia.
AFFICHAGE : *Vidéo NVIDIA™* ***GeForce3™****, 64 Mo DDR, sortie TV.*
Ecran 17"Pitch 0,27.
MULTIMEDIA : *Lecteur DVD 12x. Graveur CDRW (8x / 8x / 32x).*
Son Creative CT 5880. 2 Haut-parleurs. Modem 56K, V90.
LOGICIELS : *Système d'exploitation : Windows® Millennium® Edition*
Mise à jour vers Microsoft® Windows XP Edition Familiale offerte*.
- *Microsoft® : Works 6.0, Money 2001, Age of Empire 1.0, Atlas Mondial Encarta 2000, Encyclopédie Encarta 2001*
- *Media Show, pour créer et animer vos albums photos.*
- *Family Pack, plus de 40 logiciels pour couvrir tous les domaines de la vie pratique, de la bureautique de l'éducation et du jeu.*
- *Logiciels de lecture DVD "Power DVD", de gravure, de communication "Winphone 2000" (fax, minitel...)*

Continental Edison vous offre :
- *4 mois d'abonnement gratuit à l'un des magazines interactifs suivants : "les enfants du Web" ou "au pays du Web" de* ***Hortus Soft.***
- *2 mois d'accès gratuit à "Mon Entraineur Personnel" et "l'Espace familial privé" d'****education™.com****, le portail de référence des enfants, parents et enseignants.*

SERVICE : *Garantie 1 an.*

Les PC Continental Edison utilisent une version originale de Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

PC Prêt pour Windows XP *

**(hors frais de port)*

Modèle présenté :
Everline LB1412

AMD Athlon™ à 1,4 GHz
256 Mo SDRAM PC133
NVIDIA™ GeForce3™ 64 Mo DDR, sortie TV
40 Go Disque Dur
Lecteur DVD / Graveur CDRW
Encyclopédie Encarta 2001
et + de 40 logiciels...

12 990 F TTC
Prix public conseillé

nVIDIA graphics
AMD Athlon
Seagate

CONTINENTAL EDISON

En vente dans les grandes surfaces et magasins spécialisés
Pour plus d'informations sur nos produits contactez le : **0 826 808 809** *(0,99 F TTC mn)*
Nos produits sont assemblés en ***France***

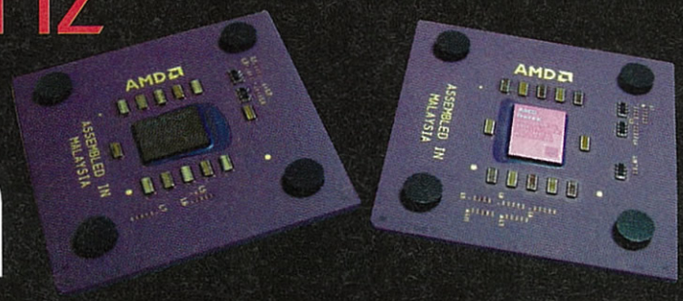
www.continentaledison.com

Photos non contractuelles - Informations données sous réserve d'erreurs et susceptibles de modifications sans préavis. Tous les produits cités sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.
AMD, the logo AMD, AMD Athlon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.
* * Les ordinateurs "Prêts pour Windows XP" satisfont au minimum matériel requis pour l'installation de Windows XP Professionnel et Edition Familiale

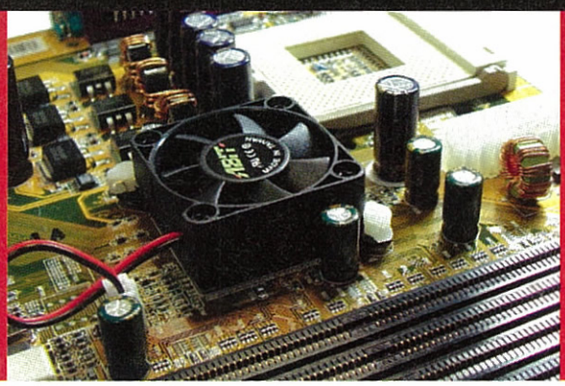
AMD Duron 1 GHz

Morgan

ENTRE EN PISTE

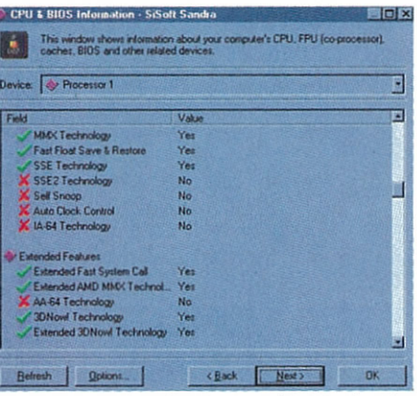


À gauche, le vieux Duron 950 MHz mort au combat, à droite, le rookie tout neuf à 1 GHz. Les cœurs de deux nouveaux chips se différencient au premier coup d'œil.



Saupoudrez sur la KG7 d'Abit un processeur AMD pas trop cher (donc n'importe lequel), un peu de RAM DDR et hop, c'est magique, on obtient un PC de joueur qui va bien.

Tester un processeur 50 MHz plus rapide que son prédécesseur n'est pas palpitant. Mais ce nouveau Duron n'est pas inintéressant. Car c'est le premier de sa génération à être équipé du core « Morgan ». Pour savoir qui est ce Morgan, ce qu'est un core et surtout si les perfs sont là, c'est en dessous que ça se passe. Oui, juste là.



La preuve que la carte mère pige ce qui se passe : l'annonce du support des instructions SSE.

CONFIGURATION DE TEST
AMD Duron Morgan 1 GHz
Athlon 1 GHz/Duron 950 MHz
Carte mère Abit KG7
P III 1 GHz + Abit SE6
GeForce 2 MX 64 Mo
256 Mo de RAM DDR PC2100
256 Mo de RAM PC133
Windows 98 SE
Drivers Nvidia 21.81
Quake 3 Arena 1.17 (sans son)
Drivers VIA 4.33

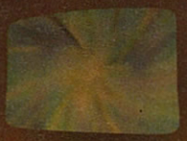
Non, Morgan n'est pas seulement un prénom breton. C'est aussi le nom de code du nouveau core des Duron AMD, qui remplace donc le Spitfire. Pour ceux qui ont honteusement séché les cours, je rappelle que le core est un affreux anglicisme très pratique pour désigner le cœur d'un processeur. La traduction donnerait noyaux, centre, cœur voire trognon. Bref, on parle là de la partie visible au milieu d'un CPU (qu'un autre anglicisme désigne par « die », prononcez « daille »). Pour faire simple, disons que tout ce qui est autour ne sert qu'à avoir la place nécessaire aux centaines de pattes indispensables pour brancher la bête sur une carte mère.

Inventaire Le Duron « Morgan » dispose de 180 000 transistors en plus (25,18 millions au total) et bénéficie grâce à cela de quelques bonus : instructions 3D Now ! Professionnal (qui supportent à présent totalement les instructions Intel SSE), hardware data prefetch (pas de panique, j'explique plus loin) et capteur thermique intégré. Le nouveau design permet également de réduire le dégagement de chaleur. Le data prefetch est une technique qui consiste à aller chercher des informations en mémoire pour les placer dans le cache du processeur (une mémoire de petite taille dont l'accès est bien plus rapide) avant même qu'elles ne soient demandées. En gros, le processeur « devine » de quoi il va avoir besoin pour travailler. Ce système permet donc d'optimiser les accès mémoire. Le cache du Morgan est de 128 Ko (en niveau 1) avec 64 Ko en niveau 2, contre 256 Ko pour le Palomino, le core des processeurs Athlon de la même génération.
Pour pouvoir utiliser ces Duron sur votre carte mère Socket A, il faudra généralement flasher votre BIOS pour la rendre compatible avec ces CPU. Le support des instructions SSE permet à ce Duron de bénéficier d'un gain de vitesse sur les applications optimisées pour le Pentium III.

Verdict Je vous épargne les tartines de benchs abscons pour passer directement aux tests jeux. On va faire vite, j'ai déjà grillé un Duron 950. Cela dit, je tiens Ackboo pour responsable, il l'avait touché juste avant. Et nous connaissons tous ses pouvoirs occultes côté barbecue de CPU... Bref, sans être exceptionnelles, les performances du Duron 1 GHz bénéficient de ces différentes améliorations et lui permettent d'atteindre 139,9 fps sur Quake 3 en mode Fastest contre 125 sur Duron 950 (oui, peu de temps avant sa mort, il était encore vivant) et 145 sur Athlon Thunderbird 1 GHz. Tous les tests reflètent ce type de résultat. Moralité ? Oui le Duron 1 GHz est un bon chip. Manque de bol pour lui, les prix de ses petits camarades sont tellement bas que tout joueur qui se respecte fera un bien meilleur investissement en acquérant un Athlon. Son cache de niveau 2 plus important lui permet d'être plus à l'aise dans tous les jeux. Actuellement, un Duron 1 GHz coûte 800 francs contre 900 pour un Athlon 1,2 GHz. Le choix est vite fait.



Loisirs interactifs



Télévision interactive haut débit



internet



Media mobile et sans fil

MILIA 2002

Play the Next Generation*

Le MILIA est une opportunité unique pour les développeurs et éditeurs de loisirs interactifs d'établir des partenariats et négocier des accords avec les plus grandes sociétés et médias du monde entier et avec tous les acteurs des nouveaux réseaux de diffusion.

- Licences et distribution internationale •
- Rencontres revendeurs en association avec le (MedPi 2001) •
- Partenariats multi-plateformes •
- Accords développeurs / éditeurs •
- Couverture médiatique internationale •

En offrant d'innombrables opportunités de rencontres et de business, le MILIA est l'événement international n°1 en Europe qui réunit les professionnels de la création, de la diffusion et de la distribution de contenus interactifs. Venez rejoindre plus de 750 exposants et 8000 décideurs de l'industrie !

milia 2002

Le marché international des contenus interactifs

4-8 février 2002

Palais des Festivals - Cannes - France

Arnaud de Nanteuil – Tél : 01 41 90 46 07 – E-mail : arnaud.denanteuil@reedmidem.com

www.milia.com

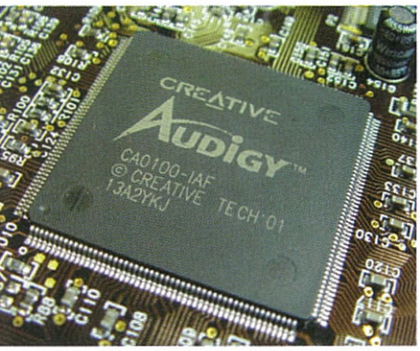
* MILIA 2002 – Jouez la carte de la nouvelle génération

Creative Labs SoundBlaster Audigy

L'EMU10K1 À LA RETRAITE

Un mois après le test des excellentes cartes Philips, nous voici avec une contre-attaque de poids chez Creative Labs. Venant remplacer en haut et milieu de gamme les SB Live, les modèles Audigy bénéficient du processeur sonore le plus puissant du moment et marquent l'intention très ferme de Creative Labs de rester leader sur le secteur audio. Coincé entre des cartes bon marché efficaces et l'arrivée de chipsets aux capacités sonores impressionnantes (nForce), Creative Labs n'a pas vraiment le droit à l'erreur cette année.





Le nouveau processeur de Creative Labs est le plus puissant actuellement sur le marché.

Première constatation, nous avons là un véritable nouveau produit et pas un énième lifting de la SB Live qui mérite bien sa retraite après trois ans de bons et loyaux services. Le processeur Audigy qui donne son nom à cette nouvelle gamme de cartes aurait pu s'appeler EMU10K2, mais des considérations marketing évidentes lui permettent de bénéficier d'un nom plus compréhensible pour le grand public. Développé par la branche américaine de Creative Labs (par E-MU en fait, le constructeur de synthétiseurs du même nom), ce chip offre des capacités qui dépassent de loin les besoins du joueur lambda. C'est peut-être là son seul défaut. Creative annonce quatre fois plus de puissance pour son nouveau bébé. Pourquoi faire ? Bonne question... Pour le moment, il est temps de faire les présentations.

Deux ans d'efforts

Sur le papier, le résultat après deux ans de développement est impressionnant. Nous avons maintenant droit à un processeur entièrement 32 bits d'un point de vue interne (l'EMU10K1 est un 16 bits), capable de traiter 131 canaux hardware et de jouer 64 voix avec des fréquences d'échantillonnages différentes sur chaque canal. Comme son grand frère, il sait appliquer des effets en temps réel (reverb, chorus, etc.) sur ses flux audio. Avec des entrées/sorties en 24 bits/96 kHz, on rentre dans la cours des grands. Sur le papier... Car en fait l'Audigy ne travaille qu'en 48 kHz en interne et l'enregistrement ne peut se faire qu'en 16 bits/48kHz maximum. Les 24 bits ne sont là que pour permettre à la carte de mixer en interne plusieurs sources 16 bits sans s'étouffer, surtout lorsqu'il faut en plus ajouter des effets. Il est cependant a priori possible de faire des transferts en 24 bits grâce aux connecteurs S/PDIF. Autre plus : l'enregistrement de plusieurs sources analogiques simultanément.

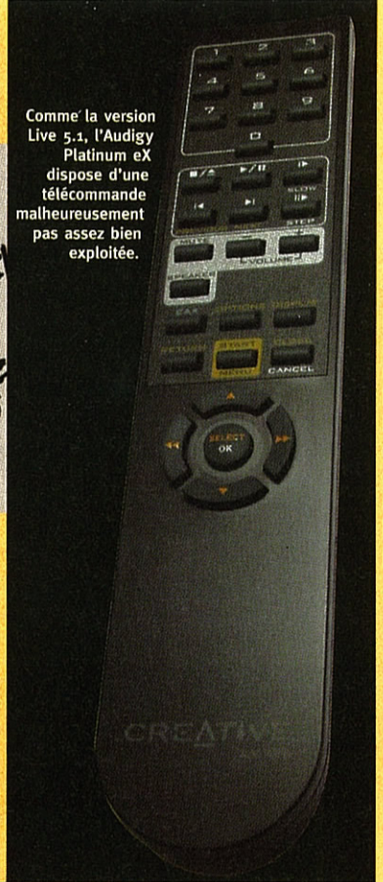
Pour pouvoir utiliser les effets EAX sur des MP3, il faut passer par le player de Creative Labs, ce qui est pénible quand on ne jure que par WinAMP.



La famille des cartes Audigy est composée pour le lancement chez nous de 3 modèles. La SoundBlaster Audigy Platinum eX (testée ici) en est le haut de gamme et coûtera la bagatelle de 2 500 francs. Le pack comprend la carte elle-même et une carte fille pour placer des connecteurs supplémentaires servant à brancher le clou du spectacle : le Live Drive externe noir. La grosse nouveauté, outre la partie audio, est la présence de connecteurs IEEE1394 (appelés FireWire chez Apple, iLink chez Sony et SB1394 chez Creative) qui autorisent le branchement de périphériques genre caméra DV. Si d'autres PC autour de vous ont une Audigy, il est aussi possible d'utiliser les ports SB1394 de ces dernières pour monter un réseau rapide.

Le modèle Audigy Platinum dispose d'un Live Drive interne couleur crème plus classique et ne coûte « que » dans les 2 000 francs. Le milieu de gamme sera occupé par la SB Audigy Player à environ 1 000 francs. Mais on parle déjà de modèles d'entrée de gamme aux alentours de 500 francs pour novembre/décembre. Du coup, on peut prévoir un sérieux coup de massue sur les prix des SB Live et leur disparition relativement rapide. Les Audigy Platinum eX/Platinum et Player devraient apparaître dans les rayons en octobre.





Comme la version Live 5.1, l'Audigy Platinum eX dispose d'une télécommande malheureusement pas assez bien exploitée.

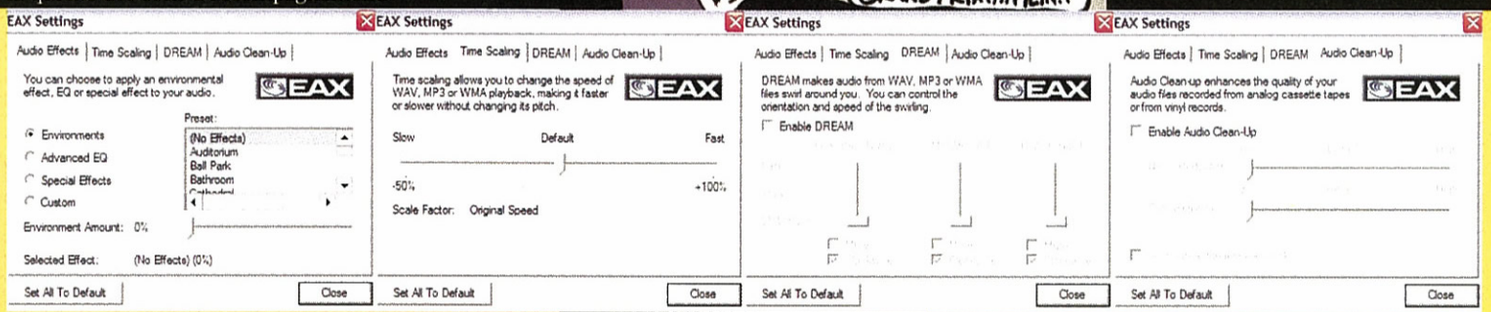
CONNECTEURS À GOGO

Aucun test de carte sonore ne serait complet sans une liste des connecteurs disponibles. Attention, là il y a de quoi faire ! Connecteurs internes de la carte : entrée TAD, CD, CD numérique, Aux 1 et FireWire. Prises extérieures : enceintes avant et arrière, entrée micro et ligne, sortie digitale (qui sert également de sortie caisson de basses/enceinte centrale analogique) et FireWire. Live Drive : S/PDIF In et Out, optique In et Out, Aux In 2, prise casque, entrée micro (ou ligne 2), entrée et sortie MIDI, récepteur infrarouge, connecteur FireWire. Il ne manque ici qu'une ou deux prises USB pour faciliter la vie.



XP Power L'installation sur un système propre (à savoir sans drivers SB Live) ne pose pas de problèmes. Sous Windows 98, on installe la carte, Windows ne reconnaît rien au boot, on passe la détection des périphériques inconnus et on lance directement le setup depuis le CD une fois sous Windows. Sous XP, le travail des ingénieurs de Microsoft se fait sentir. Il suffit de brancher la carte pour que les nouveaux périphériques soient reconnus. Insérer le CD quand XP le demande est la seule action requise pour entendre un premier son, sans même redémarrer. Avoir un système propre aide grandement. La présence d'une SB Live précédemment dans le PC de test ayant eu des effets que je qualifierais pudiquement de « néfastes » lors de ma première tentative. Malheureusement, il faudra tout de même installer quelques programmes en plus pour exploiter la carte correctement et surtout activer les sorties surround que le mixer de Windows ne semble pas voir. Une fois l'installation terminée, je vous conseille de lancer SoundBlaster Audigy Quickstart. La musique MIDI qui accompagne ce soft donne l'impression que Charlie Oleg vous salut. Ça file des frissons, surtout quand c'est le premier truc que l'on entend sortir de cette carte censée être si haut de gamme. Et cela met en évidence un petit souci chez Creative Labs : la qualité des softs d'accompagnement.

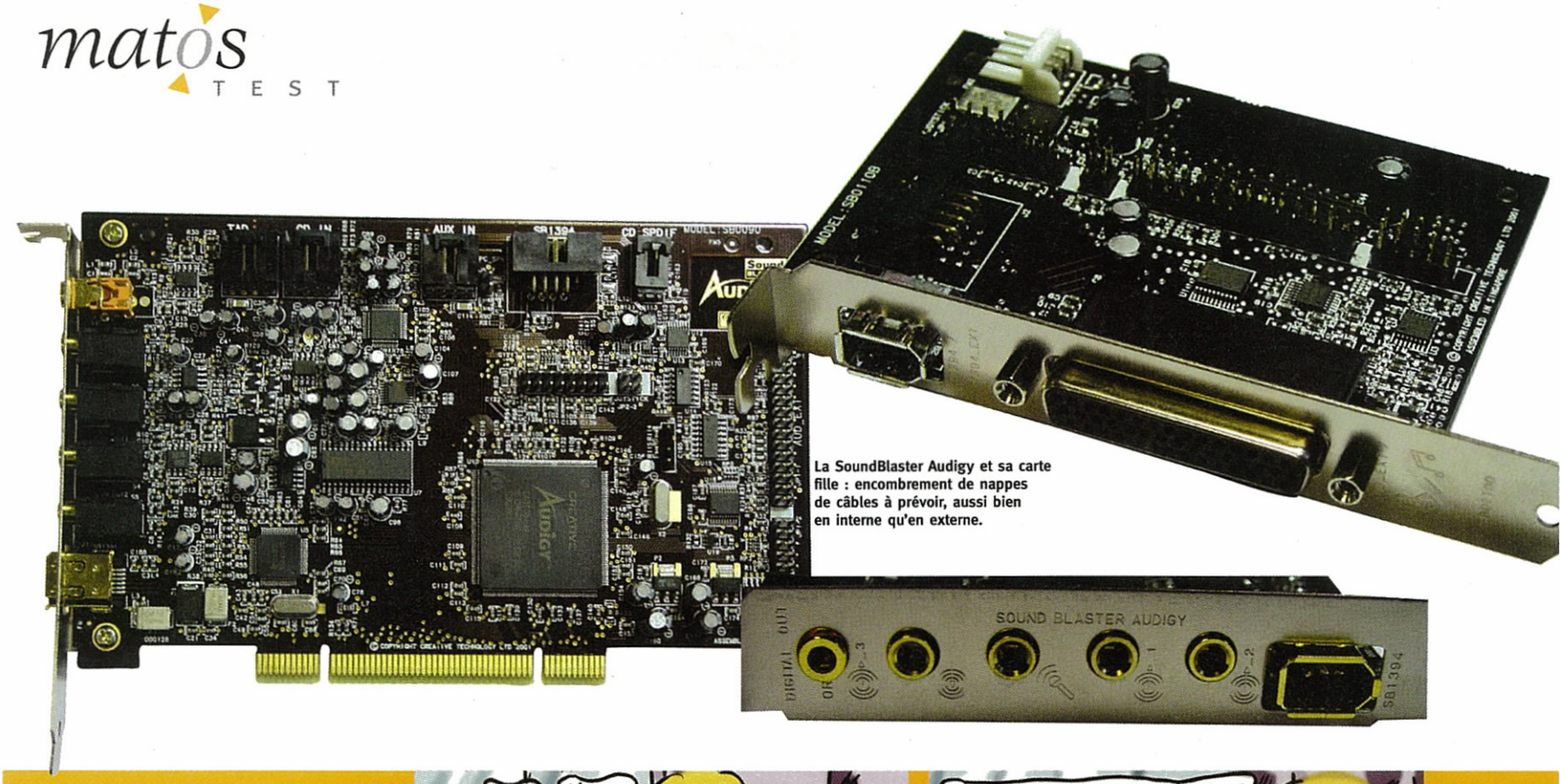




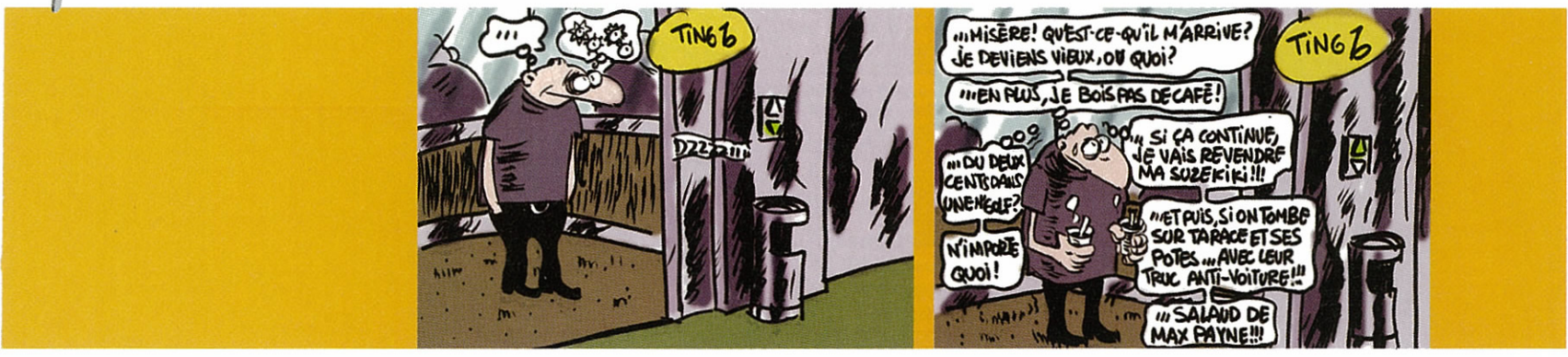
Parmi les effets possibles, le plus amusant est le Time Scaling qui permet de ralentir ou d'augmenter la vitesse de lecture d'un morceau sans changer la hauteur des sons (mais déjà disponible sur les Live). Dream est aussi intéressant (les sons tournent en 3D selon leur fréquence) mais Audio Clean-up n'a pas donné de résultats satisfaisants.

À mort le corback Si les drivers semblent excellents (taux d'occupation processeur très bas et stabilité exemplaire), le pack de logiciels pour un produit de cette qualité est très bizarre. D'un côté on trouve de bons programmes de musique comme Cubasis VST, mais les démos des nouvelles capacités de l'Audigy sont malheureusement très décevantes. La vitrine des compétences 3D de la bête, nommée GoldMine, est à ce titre révélateur. Graphismes très moches, interface peu pratique et surtout, sons parfaitement horribles. Je vous recommande le cri du corbeau qui vous tourne autour. Crispant et loin d'être convaincant. Creative a également cru bien faire en collant un logo sonorisé a priori non désactivable au boot de Windows (toutes versions). Ultra-pénible. Bref, vivement la deuxième fournée de softs, que tout cela soit corrigé... Mais revenons aux qualités de la carte. Elle est maintenant capable de gérer 4 effets 3D simultanément et de passer d'un effet à l'autre de





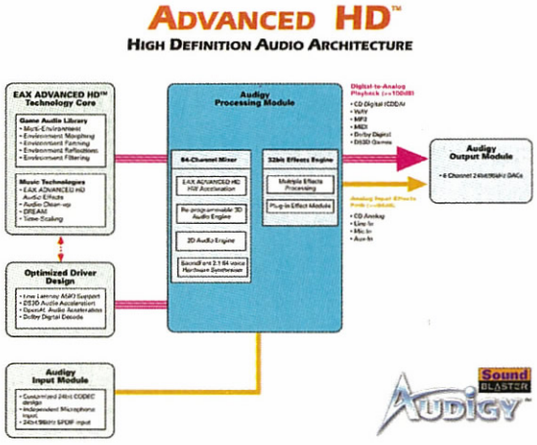
La SoundBlaster Audigy et sa carte fille : encombrement de nappes de câbles à prévoir, aussi bien en interne qu'en externe.



SALADE DE SOFTS

Vu la tonne de logiciels livrés avec la Platinum eX, je ne vous cite ici que les plus intéressants ou les plus connus. Certains sont livrés dans des versions light nommées « Creative Edition ». C'est parti : ACID DJ de Sonic Foundry's, Steinberg Cubasis VST Creative Edition (comprenant WaveLab Lite et ReCycle Lite), SoundFont Collection de E-MU, Sample Rate Converter de E-MU, VideoStudio de Ulead 4.0 SE Basic, Creative Playcenter (ver3), Creative Wave Studio (VER4.1.2), Oozic Player (ex-Lava), Vienna SF Studio 2.3. En prime, un guide de création musicale est livré : Sound Blaster Audigy - The Definitive Music Creation Guide de Paul White.

manière réaliste. Une sorte de morphing entre eux est alors réalisé. Nommée EAX Advanced HD, ce système semble très prometteur car beaucoup plus complet que l'EAX 2. La gestion simultanée de 4 reverbs permet de créer des ambiances plus crédibles qui collent beaucoup mieux à l'environnement affiché sur l'écran. Dommage que l'impression de 3D au casque soit toujours aussi mauvaise par rapport aux offres concurrentes.
Reste à savoir si les développeurs de jeux vont suivre rapidement vu que les autres cartes du marché ne sont pas compatibles avec ce système. Pour le moment, tout comme pour les capacités avancées des dernières cartes graphiques, aucun produit n'exploite ces trouvailles.



Un schéma qui prouve que l'Audigy a des petits bras musclés.

Des ingrédients bichonnés

Un effort sur les composants des différentes cartes, avec par exemple des convertisseurs de bien meilleure qualité que sur les Live, a été fait sur cette gamme. La qualité sonore est donc au rendez-vous, sans pour autant être exceptionnelle. Les musiciens amateurs sont pour le moment les seuls susceptibles d'être véritablement intéressés par la gamme Audigy. La grosse nouveauté pour eux est la présence de drivers ASIO (Audio Streaming Input Output) très rapides (2 ms) qui permettent de faire interagir séquenceurs et instruments numériques (synthétiseurs, etc.) de manière très efficace. Du reste, il est dommage que les banques de sons MIDI fournies soient médiocres. Avec un produit de ce calibre, on pouvait espérer une banque GM de qualité. Acquérir un kit SoundFonts de 24 Mo digne de ce nom coûte dans les 500 francs sur le Net !
L'intérêt de l'Audigy pour les joueurs est limité, surtout avec les prix des modèles actuels. Je suis curieux de savoir si les améliorations de la nouvelle norme EAX seront suffisantes pour motiver un changement de carte sonore. Creative aura besoin de très bons jeux avec une qualité audio impressionnante pour donner envie d'investir dans leur produit. Pour le moment, la Platinum eX est clairement un produit à réserver aux musiciens et bidouilleurs de sons qui regretteront juste un pack logiciel qui mélange le bon, le moins bon et le franchement inutile.

SONNERIES

NOUVEAUTÉS
20127 Fiesta
09350 Take me home
09163 Marshall Mathers
09155 Just a little more love
20134 Purple pills
20196 One minute man
13421 Another chance
20128 Dance for me
17007 I feel loved
13302 19/2000
12302 Gourmandises
20218 We need a resolution
13392 Lover boy
12529 Pui che puoi
20168 U remind me
13353 Sing
23130 Give me love

TOP TV-CINÉ
33003 The Fox- pub DIM
10033 Amicalement Vôtre
10005 Buffy
10010 Hawaï Police d'Etat
10026 Ally Mc Beal
10023 X Files
13097 Roswell
10002 Benny Hill
11005 James Bond
10048 L'île aux enfants
15017 Chapi Chapo
11146 Reality -La Boum
32514 Pulp Fiction
11065 La valse d'Amélie
10054 Agence tout risque
10056 Starsky & Hutch
11017 Indiana Jones
32509 Le Parrain

TOP RAP-GROOVE-DANCE
37002 I Will Survive
20058 Elle te rend dingue
19006 Tellement je t'aime
20139 Cendrillon du ghetto
20042 Ma Benz
30028 Trop peu de temps
20099 It wasn't me
20165 Who's that girl
13147 Survivor
19016 La main dans la main
13093 Wassup
13047 7 days
23068 Starlight
23022 Better off Alone
12012 Ces soirées-là
20143 Walking away
18014 Vas y Francky

POP UK-USA
20011 Stan
10008 Friends
20099 It wasn't me
23041 Things I've seen
13490 I don't want a lover
13395 Bootylicious
13092 Supreme
13347 Romeo
13326 Bonita
20064 Another day in paradise
20143 Walking away
13371 Do you love me?
22078 Elevation
13161 What took you so long

PERSONNALISEZ VOTRE PORTABLE
08 99 705 806

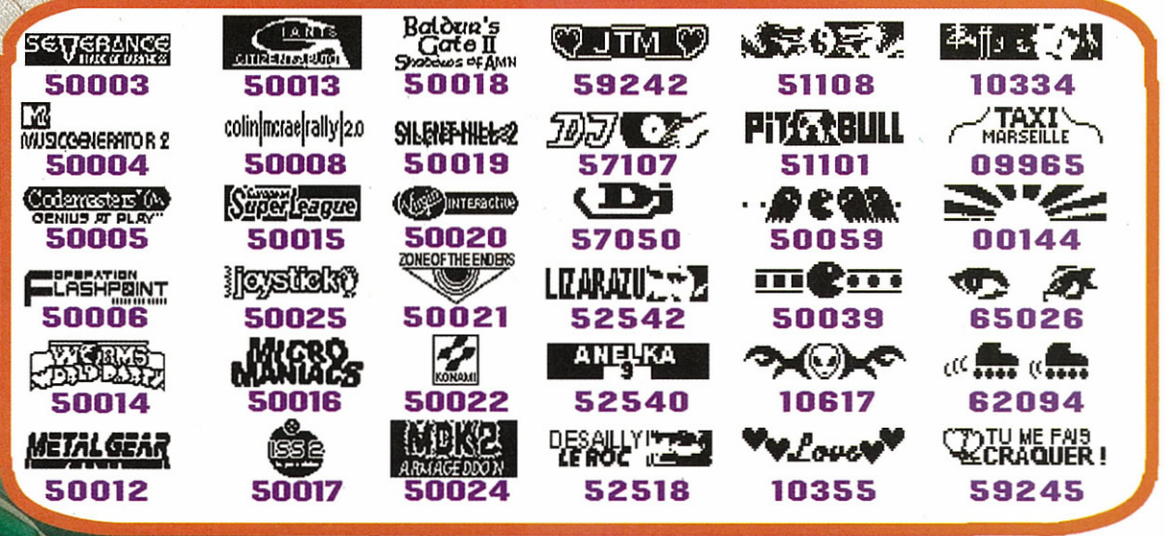


+ RAPIDE !!!
3 ÉTAPES SEULEMENT !

TOP TÉLÉCHARGEMENT
Lofteurs up and down 12209
Le Flic de Beverly Hills 11023
Belsunce Breakdown 11046
L'Exorciste 11025
Daddy DJ 23046
Mission Impossible 10088
Stan 20011
Simpsons 15040
Real Slim Shady 20008
Pulp Fiction 11045
Miss California 13351
The Next Episode 20012
Maya l'abeille 15026
RnB 2 Rue 20169
La Guerre des Etoiles 11041
Inspecteur Gadget 15023
Friends 10008
Le Parrain 11015
Les bronzés font du ski 11059
Magnum 10055
Angela 20040
Aimer 12026
L'envie d'aimer 12035
La Panthère Rose 15004
Les rois du monde 12030
Capitaine Flam 15018

LOGOS





DES MESSAGES D'ACCUEIL DÉLIRANTS POUR VOTRE RÉPONDEUR : 08 36 68 27 80

LOGOS ET SONNERIES POUR NOKIA SÉRIE 3XXX, 6XXX,7XXX,SÉRIE 8XXX SAUF 8110I (SONNERIE SEULE), SÉRIE 9XXX.LOGOS: 5XXX.SONNERIE :8110LLOGOS GRAND FORMAT : SÉRIE 3XXX,6210,6250,8210,8850,8890.SONNERIES POUR SAGEM MC9XXX. SONNERIES POUR MOTOROLA:ACCOMPLI A008, TIMEPORT 250+260,V50,51,100.PHILIPS, PANASONIC,ALCATEL, ERICSSON,SONY : FONCTIONNE POUR LES MODÈLES BÉNÉFICIANT DE LA FONCTION COMPOSITION OU PERSONNALISATION DE SONNERIES.

©123Multimédia RC 413759598 - 0899 : 8,83F/appel + 2,21F/mn soit 1.349€/appel + 1.337€/mn • 083668 : 2.21F/mn soit 1.337€/mn

top HARD

L'année continue en beauté pour les amateurs de PC. Évidemment, ça ne fait pas les affaires des constructeurs, mais les bidouilleurs en tout genre sont aux anges. Les prix des processeurs et de la RAM continuent de baisser (je me demande vraiment jusqu'où ça va aller) et l'arrivée imminente de nouvelles cartes graphiques devrait aussi flinguer les prix de ce secteur. Finalement, le seul truc qui ne bouge pas, c'est le prix des jeux. Sans oublier celui des OS de Microsoft... Mais bon, ne boudons pas notre plaisir, si vous vouliez upgrader, c'est toujours le moment ! Doc Caféine

La carte mère

En attendant SiS et Nvidia, le roi du chipset AMD reste VIA grâce aux KT133A (RAM SDR PC133) et KT266 (DDR PC2100). Asus semble pour le moment la marque la plus efficace pour exploiter ces produits, suivie de près par Abit et MSI. À vous de faire votre choix en fonction des prix mais aussi des options embarquées (contrôleur IDE RAID supplémentaire généralement).

Config 1 Asus A7V133-C (VIA KT133A/Socket A), environ 950 F TTC

Config 2 MSI K7T Turbo-R, Asus A7V133, Abit KT7A-RAID (VIA KT133A/Socket A), environ 1 100 F TTC.

Config 3 : Asus A7V266 (VIA KT266 / socket A), environ 1 400 F TTC

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) est maintenant incontournable. Le gain de performance est bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets compatibles. Attention, il semble que des problèmes de fiabilité affectent les IBM en ce moment selon leur usine de provenance. Je manque encore d'infos à ce sujet. Du coup, je change la marque pour le moment...

Config 1 Seagate 30 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 900 F TTC

Config 2 Seagate 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 000 F TTC

Config 3 Western Digital 80 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 900 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 avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear : environ 1 000 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 200 F TTC

La carte son

Encore trop chères, les cartes Audigy n'intègrent pas le Top Hard ce moi-ci. Les cartes Philips gardent ma préférence mais les difficultés pour les trouver en magasin (et les prix abusifs de certains) ne leur permettent pas d'être dans les configs du mois. Avec un peu de chance, tout cela devrait rentrer dans l'ordre le mois prochain.

Config 1 et 2 Terratec DMX-XFire 1024/SoundBlaster Live! 1024/ Hercules Fortissimo II, environ 400 F TTC

Config 3 Hercules Game Theater XP, environ 1 100 F TTC/ SoundBlaster Live! Platinum 5.1, environ 1 600 F TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement. En plus, les prix baissent vraiment sur ces produits en ce moment. Profitez-en !

Config 1 Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 F TTC

Config 2 Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 F TTC

Config 3 Lecteur de DVD IDE (16X / 40X), environ 600 F TTC

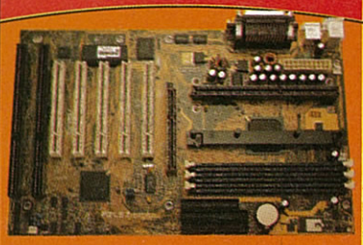
Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément clé du PC. Actuellement la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 730, environ 2 300 F TTC

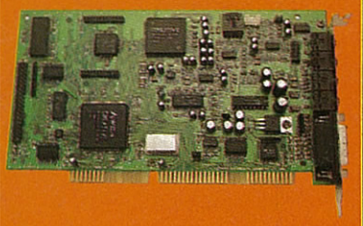
Config 2 19 pouces Ilyama MF901U (Vision Master 452), environ 3 300 F TTC

Config 3 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 4 000 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 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.



Config 1 3Com 56K Faxmodem, environ 550 F TTC

Config 2 3Com 56K Faxmodem, environ 550 F TTC

Config 3 3Com 56K Faxmodem, environ 550 F TTC

La carte vidéo

Les GeForce 3 dominent toujours le marché côté performances. Mais comptez bien vos brouzoufs avant de plonger, surtout que les prix devraient bien baisser avec l'arrivée des Radeon2... Les GeForce2 MX400, ATI Radeon SDR et autres Kyro II devraient suffire pour les possesseurs de Duron. À noter, la baisse des prix chez ATI et sur les GF2 Pro.



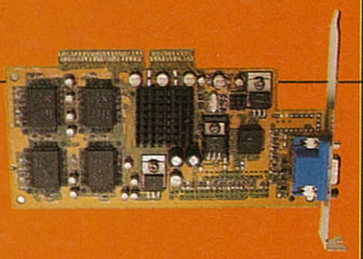
Config 1 GeForce2 MX400 ou ATI Radeon SDR, environ 800 F TTC.

Config 2 GeForce2 Pro 32Mo (environ 1 200 F TTC), ATI Radeon DDR (environ 1 300 F TTC pour la 32 Mo et 1 600 F TTC pour la VIVO 64 Mo).

Config 3 GeForce3, environ 3 000 F TTC.

La RAM

Si la plupart des fabricants de mémoires perdent énormément d'argent en ce moment, ce n'est pas très surprenant. Les prix n'ont jamais été aussi bas et, contrairement à ce que l'on pensait il y a quelques mois, les tarifs ne devraient pas augmenter avant un bout de temps. Temps mieux. C'est le moment de faire des provisions. Les barrettes de 256 Mo sont au prix des 128 Mo au début de l'été, voire moins chères !

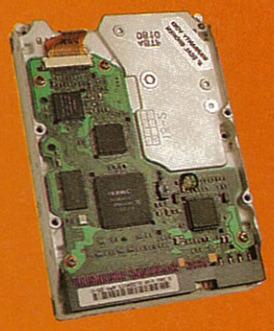


Config 1 et 2 256 Mo de SDRAM PC133, environ 250 F TTC.

Config 3 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 400 F TTC.

Le processeur

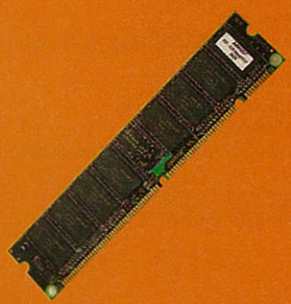
La chute continue, et c'est tant mieux. Pitié, virez votre PII 300 MHz, c'est le moment ! 550 francs pour un Duron 900 MHz, on croit rêver. L'Athlon 1,4 GHz est le meilleur rapport qualité/prix, et aucune offre Intel n'est en mesure de rivaliser. Avec ça, aucun jeu ne peut ramer. Ajoutez une carte vidéo et un disque dur corrects et c'est le nirvana. Le 1,5 GHz sortira dans quelques semaines pour un prix également très raisonnable. Vous voilà prévenu...



Config 1 AMD Duron 950 (socket A), 650 F TTC environ

Config 2 AMD Athlon Thunderbird 1,33 GHz FSB 266 MHz (environ 1 050 F TTC)

Config 3 AMD Athlon Thunderbird 1,4 GHz FSB 266 MHz (environ 1 100 F TTC)



matos DELCO

C'est le Delco

En tant qu'utilisateurs de PC, nous sommes tous confrontés à des questions techniques sur cette infernale machine et ses cohortes de démons familiers aux noms trop connus : Plantage, Panne, Maintenance et Configuration. Heureusement, au Delco, même si les anges salvateurs sont en quantité réduite, nous avons deux ou trois idées sur la question... Ne laissez plus Murphy prendre possession de votre processeur. Refusez la corruption de vos mémoires et, en prime, améliorez vos connaissances. Envoyez vos questions, suggestions, etc., au DELCO, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou à crack@joystick.fr pour les courriels.

BIPS DE DÉTRESSE AU DÉMARRAGE D'UN PC

En début d'une séquence de démarrage (tout juste après l'allumage), tout PC commence par effectuer un autotest rapide appelé POST (Power On Self Test). La phase de POST vérifie la présence et le bon fonctionnement des sous-systèmes indispensables au démarrage (processeur, BIOS, CMOS, mémoire vive, carte vidéo, clavier...).

Si le POST est normal, l'ordinateur émet un bip bref (plus rarement deux) et passe à la suite de la mise en route en chargeant le système d'exploitation ; en revanche, en cas d'anomalie lors de ces tests, le PC peut éventuellement se bloquer, mais il essayera d'indiquer ce qui ne va pas de plusieurs manières :

- En envoyant sur un port d'entrée/sortie (en général 0080h) des codes de diagnostic pour chaque étape du test [1].
- En affichant des messages d'erreur à l'écran.
- En produisant une séquence de bips sonores.

Dans le cas des signaux sonores, le sens des séquences de bips est propre à chaque fabricant de BIOS. Grâce à ces signaux sonores, il est possible de déterminer l'origine de la panne, même sans aucun affichage (si la carte graphique est la cause de la panne). Voici les codes pour les BIOS d'usage les plus courants (BIOS AMI et AWARD) et quelques conseils de dépannage :

LES CODES ERREUR BIOS AMI

NBRE DE BIPS	TYPE DE PANNE
1 bip court	Rafraîchissement mémoire vive
2 bips courts	Erreur de parité
3 bips courts	Erreur dans les 64 premiers Ko de mémoire vive
4 bips courts	Problème de Timer système
5 bips courts	Problème processeur
6 bips courts	Problème de porte A20 (clavier)
7 bips courts	Problème d'interruption processeur (exception)
8 bips courts	Erreur d'écriture/lecture dans mémoire vidéo
9 bips courts	Erreur de checksum de la Rom
10 bips courts	Erreur d'écriture/lecture dans le CMOS
11 bips courts	Problème avec la mémoire cache
1 bip long et 3 courts	Problème mémoire conventionnelle/étendue
1 bip long et 8 courts	Problème d'affichage

NOTES :

- Dans les cas : 1, 2, 3 bips, retirez et ré-enfoncez correctement les barrettes mémoire ; si l'erreur est toujours présente, une des barrettes mémoire est probablement en panne.
- Avec 4, 5, 7 ou 10 bips la carte mère peut être en panne. Dans le cas « 5 bips », avant d'incriminer la c.m., retirez le cpu et réenfichez-le correctement.
- Avec 6 bips, le problème est généralement lié au clavier. Vérifiez qu'il est bien connecté. Si oui, il peut s'agir de la puce contrôleur clavier ; essayez de réenficher cette puce (démonter le boîtier du clavier pour y accéder). Il peut également s'agir d'un cordon clavier coupé. En cas d'insuccès, essayez de remplacer le clavier.
- Avec 8 bips, c'est la classique erreur vidéo (survenant parfois après changement de la carte graphique). Essayez de retirer et réenfoncez la carte graphique dans son connecteur (idem avec la mémoire de la c.g. lorsqu'elle est sur support).
- 9 bips indiquent un problème avec le BIOS. Vérifiez que la puce contenant le BIOS est bien enfoncée dans son support. Autrement, échangez la puce (voir fabricant de cartes mère).

LES CODES ERREUR BIOS AWARD

NBRE DE BIPS	TYPE DE PANNE
1 bip long et 2 courts	Problème dans la vidéo (pas d'affichage)
Autres séries de bips	Problème de mémoire vive

NOTES :

Mêmes méthodes de résolution de panne que pour le BIOS AMI. Il existe d'autres types de BIOS d'usage moins courant, avec leurs propres codes d'erreur sonores (BIOS IBM, Phoenix ou MrBIOS par exemple). Reportez-vous au site Internet du fabricant pour obtenir le détail de leurs codes. Quel que soit le BIOS utilisé, les problèmes détectés en POST ne sont pas forcement graves. Bien souvent, il s'agit de faux contacts à divers endroits ; d'où la persistance du conseil de réenficher les cartes, composants sur supports, ou câbles associés à la fonction défectueuse. Avant de manipuler dans votre PC, vérifiez qu'il est éteint et que le cordon secteur est débranché.

QUELQUES LIENS BIOS INTERNET UTILES

WIM BIOS : www.wimbios.com
Site référence en matière de BIOS, flashage, recherche du type de chipset, etc.
AWARD & PHOENIX : www.phoenix.com
AMI : www.ami.com/support/
MICROID RESEARCH : www.mrbios.com/
CTBIOS : petit utilitaire en allemand, d'Andreas Stiller (C'T Magazine)
Pour obtenir des infos sur votre version de BIOS, carte mère et type de chipset employé : www.heise.de/ct/ftp/

JUSQU'OU OVERCLOCKER UNE CARTE GRAPHIQUE ?

Tout d'abord, replaçons le surcadençage des cartes graphiques dans son contexte.
Les gains de performance obtenus en poussant la fréquence d'une carte graphique (à l'aide des utilitaires disponibles très souvent sur le site même du fabricant) sont assez variables parce que l'affichage ne dépend pas que de la carte video, mais aussi très fortement de la puissance du processeur. Globalement, on se retrouve dans trois cas de figure :

1) Le processeur est capable d'alimenter en données la carte graphique plus vite qu'elle ne peut les afficher.
2) Le processeur alimente la carte graphique en données à peu près au rythme ou cette dernière affiche.
3) La carte graphique est capable d'afficher bien plus rapidement que le processeur n'arrive à l'alimenter en données.
- Dans le 1er cas, le facteur limitatif étant la c.g., un surcadençage amènera les gains en vitesse d'affichage les plus intéressants.
Dans le second cas, les gains obtenus seront plus faibles voire négligeables. Dans le 3e cas, il n'y aura aucun gain de vitesse. La seule parade consistant alors soit à mettre un cpu plus puissant, soit à changer pour une carte graphique capable d'effectuer une partie du boulot du processeur (par exemple, une carte disposant du « Transform & Lighting » câblé comme les GeForce).
- Ce qui est valable pour le surcadençage des processeurs l'est aussi pour les cartes graphiques : refroidir permet de monter plus haut en fréquence. Si ce n'est le cas, le montage d'un radiateur (avec ventilateur éventuel et pâte thermique pour le contact) améliore la situation. Si vous êtes perfectionniste, il est également possible de coller des radiateurs (ou un radiateur collectif) sur les puces mémoire de la c.g. pour grapiller quelques MHz sur la fréquence mémoire. Pour les puces graphiques qui chauffent beaucoup, y compris côté cuivre du circuit imprimé, certains collent un deuxième radiateur de l'autre côté (ça donne une espèce de sandwich refroidisseur. Attention aux courts-circuits ; utilisez un pad isolant électriquement ou vérifiez qu'il y a du vernis isolant à l'endroit de la bricole).
- Pour ce qui est du test, une seule règle : montez progressivement la fréquence et testez consciencieusement à chaque fois avec un programme graphique intensif (3DMark, démo de jeu...). Surveillez... Dès que vous verrez apparaître des artefacts d'affichage (des défauts), se présentant souvent comme de la « neige », des traits aléatoires, des pixels qui manquent, des triangles incongrus... ou des plantages, vous aurez atteint la limite de fonctionnement de la carte. Arrêtez et diminuez la fréquence jusqu'à obtenir une image correcte, puis rediminuez un peu pour disposer d'une marge (en général 5 MHz suffisent).

PROMENADE SUR LE PONT DU NORD ET LA PASSERELLE SUD

Pour répondre à votre question : oui, le « North Bridge » et le « South Bridge » décrits dans les notices des cartes mère, sont bien liés au « chipset » d'un PC. Et pour cause, sous cette terminologie assez obscure, se cache LE chipset [2] d'un PC. Ce chipset est généralement composé de deux circuits électroniques auxquels on a donné ces noms, reliés entre eux par un ensemble de lignes de communication (un bus quoi) ; généralement c'est le bus PCI qui sert à cet office, bien que l'on s'oriente vers des bus uniquement réservés à cet usage, plus rapides et moins encombrés que le bus PCI qui est partagé également avec les autres périphériques PCI.

LE CHIPSET VIA KT266A

Si l'on examine un chipset moderne comme l'Apollo KT266A (version améliorée du classique KT266), dernier né pour Athlon/Duron de chez VIA, on constate les faits suivants :
- La puce « Passerelle Nord » (VT8366A) est un boitier doté de 552 connexions. Comme tous ses autres collègues nordistes des autres types de chipsets, elle est surtout axée sur la communication avec la mémoire principale et le processeur. Elle regroupe toute l'électronique nécessaire pour gérer le bus mémoire (utilise de la PC2100 = DDR SDRAM à 133 MHz), le bus AGP 4X dédié aux cartes graphiques, et le bus frontal qui la relie exclusivement au processeur (bus DDR à 133 MHz). La liaison avec sa sœur « sudiste » s'effectue par un bus dédié : le V-link (266 MB/sec au lieu de 132 MB/s pour une liaison par le bus PCI). À noter que le « Northbridge » est une puce qui chauffe pas mal, et que de plus en plus souvent il est associé à un radiateur.
- Quant à la « Passerelle Sud » (VT8233C), il s'agit d'un boîtier 376 broches. Comme tout bon sudiste qui se respecte, sa spécialité est la gestion des entrées/sorties. C'est là que seront regroupées des fonctions telles que :
la gestion du bus PCI et ses slots, le contrôleur de disque(s) dur IDE (qui accepte les disques ATA-100 en plus de l'ATA 33/66), ainsi que les ports USB, clavier, souris. Avec l'aide d'une puce supplémentaire (le VT1211 SuperI/O), elle s'occupe des ports série, parallèle, et du contrôleur de disquette. Elle permet également, par simple rajout des Codecs (puce spécialisée dans la COmpression/DECompression) adéquats sur la carte mère, l'intégration d'une carte sonore ou d'un modem.

LE CHIPSET INTEL I845

Si l'on désire examiner un chipset d'origine Intel, par exemple le tout nouveau chipset Intel I845 qui permet de fabriquer des cartes mère pour Pentium 4 utilisant de la SDRAM PC133 classique, nous constatons qu'il se compose également de deux puces. Remarquez qu'Intel n'utilise pas les termes « North et South Bridge », préférant respectivement « Memory Controller Hub » et « I/O Controller Hub 2 ».
- Le MCH (i82845) est un boîtier 593 broches nordiste, dont la spécialité est la communication : avec le cpu par un bus frontal (100 MHz à quadruple pompage de données, équivalent à un bus classique à 400 MHz) et avec le bus mémoire (avec de la SDRAM PC 133, nous aurons des PC à base de P4 très abordables). Le MCH gère aussi une interface AGP 4X et dispose d'une liaison de communication spécialisée dite « hub interface » avec l'ICH2 (la passerelle sud) qui travaille en 66 MHz X 4 (266 MB/sec).
- L'ICH2 (i82801BA) est le sudiste contrôleur d'entrées/sorties associé. Comme il fallait s'y attendre, il est spécialisé dans la gestion du bus PCI, des ports USB, de l'interface IDE ATA-100, en collaboration avec la puce externe « SuperI/O » ; il gère les divers ports série, parallèle, souris, réseau, clavier, et il permet d'intégrer sur la carte mère une éventuelle carte sonore ou modem par rajout du codec adéquat. À noter que la FlashEprom (parfois ROM ou EPROM) contenant le BIOS est reliée directement au « chipset » par l'élément sudiste, aussi bien chez VIA qu'Intel. Bien entendu, outre les plus connus qui sont Intel et VIA, il existe d'autres fabricants capables de concevoir de bons chipsets comme SIS, AMD, ALI, et très bientôt Nvidia.

NOTES :

[1] Ces codes sont déchiffrables seulement avec une carte spéciale de diagnostic, connectée au bus (ISA ou PCI actuellement). Ces codes sont envoyés continuellement tout au long de la phase de POST (et pas uniquement en cas d'erreur) pour marquer chaque phase de test réussi. Après un plantage, on sait ainsi où le PC est resté bloqué. En parlant de visualisation des codes POST, certaines cartes mère (MSI) proposent d'office l'affichage des codes par des indicateurs lumineux (diodes électro-luminescentes).

[2] Le « chipset », traduisible grossièrement par « jeu de puces » (pas de terme équivalent en français) est un ensemble de circuits électroniques spécialisés, dont le rôle est celui d'intermédiaire entre les diverses parties de la carte mère (processeur, mémoire, entrées/sorties...) ainsi qu'avec les périphériques (bus AGP, disque dur...). Initialement, sur les premiers PC, toutes ces fonctions (décodage mémoire, tamponnage et contrôle des bus, etc.) étaient réalisées par une chiée de composants électroniques en logique TTL. Au fur et à mesure des progrès de l'intégration en électronique, le nombre de puces nécessaires a fortement décru, pour arriver à la situation actuelle où le « jeu de puces » comprend deux voire une seule grosse puce ; et ce, malgré des fonctions intégrées au chipset de plus en plus nombreuses. Il y a actuellement des chipsets intégrant carte son, carte graphique, modem, carte réseau, en plus des fonctions traditionnelles de gestion mémoire, bus, ports d'E./S., etc..

NeT NEwS

DAle COOper est de retour

Des agents du FBI ont saisi une dizaine d'ordinateurs dans des foyers de Snoqualmie (État de Washington). Ces bécanes appartenaient à un gosse suspecté d'avoir hacké le jeu Everquest en obtenant un « supercode » lui donnant accès à des choses aussi diverses que le nom de tous les joueurs, l'accès aux forums des développeurs, l'IP des abonnés, leur adresse et leur identité. Plus grave encore, ce compte donnait tous pouvoirs sur le jeu et tous les contrôles administratifs sur EQ où il pouvait faire ce qu'il voulait comme banner des gens par poignées de mille, saupoudrer le monde d'Everquest d'animaux débiles comme des pintades pour faire ramer le jeu ou, plus cruel, publier une liste de dénonciation mondiale de gars inscrits à Everquest. Au lieu de ça, il a e-mailé comme un con les fichiers dérobés, à un responsable de Sony (chez qui on ne s'était aperçu de rien). Ah, ça y est, j'ai pigé : Snoqualmie, c'est la ville où a été tourné Twin Peaks et ce pauvre type doit être le rejeton du député Andy et de Lucy la secrétaire : les deux personnages les plus stupides de l'histoire de la télévision.

LeS STudios crèVENT mais le fun cONtinue





Dynamix ferme, et tout le monde s'en fout. Notamment les joueurs de Tribes qui se demandent juste ce qu'allait devenir le jeu où ils s'affrontent chaque soir par poignées de plusieurs milliers sur la même carte (oui, j'exagère un poil mais le mode Réseau est vraiment top). Ils ne se soucient pas du tout de John, le comptable de la boîte qui a dû annoncer à sa famille que la grande aventure de Dynamix était finie et qu'il allait falloir vendre leurs deux petites filles (8 et 10 ans) aux enchères pour qu'elles travaillent à la mine, ou de Roger (on prononce « Rodegeur ») qui bossait sur la énième version de Red Baron, le crâne revêtu d'une casquette en cuir. Bref, que tout le monde se rassure, Sierra a bougé toute l'équipe de développement de Tribe dans ses studios de Bellevue. La franchise continuera donc d'évoluer sous l'égide du producteur Rod Fung qui est notamment responsable de la série des SWATS qui se fait régulièrement enfoncer par les jeux de Redstorm. Parmi les projets immédiats de Rod Fung : une démo jouable, un suivi des serveurs d'identification, la bonne tenue des forums et des channels IRC. Houla, ça c'est du boulot.

ÇA SE BOUSCULE AU PORTILLON DES JEUX MASSIVEMENT MULTIJOUEURS CE MOIS-CI. NOUS BÊTA-TESTONS DARK AGE OF CAMELOT, MOTOR CITY ONLINE ET PROJECT ENTROPIA. ATTENDEZ-VOUS À BEAUCOUP PLUS D'INFOS DANS LE PROCHAIN NUMÉRO. LE CAS D'ANARCHY ONLINE EST DIFFÉRENT PUISQU'IL SERA COMMERCIALISÉ AU MOMENT OÙ VOUS LIREZ CES LIGNES. DU COUP, ON VOUS LIVRE QUAND MÊME NOS PREMIÈRES IMPRESSIONS POUR QUE VOUS VOUS FASSIEZ UNE IDÉE AVANT LE TEST COMPLET DU MOIS PROCHAIN.

iansolo@joystick.fr

Plein HAUts Aces

Plutôt que de claquer votre thune dans Air Warrior III ou Machin Volant 4, pourquoi ne pas tenter l'expérience Aces High dont je vous avais longuement parlé il y a un an dans cette même rubrique. Le jeu solo est toujours gratos (vous pouvez le télécharger, il vaut vraiment le coup d'œil, au www.hitechcreations.com/) et le prix de l'abonnement vient de chuter d'un tarif mensuel de type « Je me touche » de 240 francs à une somme « Je suis un gogo » de 120 francs. Donc pourquoi ne pas tenter l'expérience ? Eh bien tout simplement parce que c'est trois fois trop cher. Et hop, voila du vrai journalisme : une question et une réponse.

Nouvelle Guerre de Cent ANs



Ce qui est cool avec Sony et Ubi Soft, c'est qu'on percute trente fois plus vite que chez Electronic Arts avec UO. La preuve, c'est l'annonce officielle que des serveurs européens Everquest allaient être lancés en Europe probablement cet hiver. Donc, un meilleur ping et une bien meilleure expérience rôlesque puisqu'on pourra enfin se marier avec une compagne (ou un même un petit compagnon virtuel) sans lag au moment d'échanger les anneaux. Étonnement, les Français seront servis les premiers puisque... non, je plaisante bien sûr : le premier serveur prendra pied sur la perfide Albion, ce qui nous rapproche beaucoup plus du jeu que s'ils l'avaient déplacé au milieu du pôle Sud. Au programme aussi, un extraordinaire soft de traduction français-allemand-japonais-coréen qui arrivera avec la nouvelle extension Shadows of Luclin.

CaMelot, chez vous bientôt

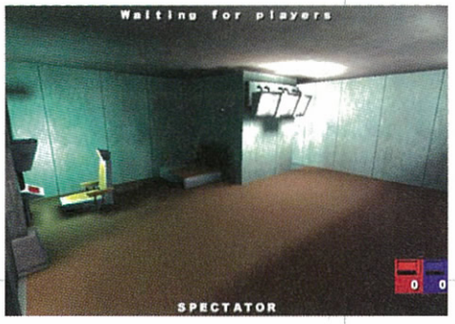
Dark Age of Camelot vient d'entrer dans sa quatrième phase de bêta-test. Pour mémoire, rappelons qu'il est prévu pour octobre 2001, c'est-à-dire pour super bientôt. Le bêta-test actuel rajoute un troisième royaume appelé Hibernia et quelques autres trucs dont seul Mythic Entertainment a le secret. Ce sont donc 5 000 nouveaux joueurs qui viennent s'adjoindre à l'équipe des grands anciens choisis parmi quelque 40 000 postulants ayant tenté leur chance sur l'échelle d'une semaine. En test aussi, les nouvelles architectures des serveurs, un tout nouveau système d'éclairages dynamiques et d'ambiances sonores personnalisées pour les régions (dans Hibernia, c'est des ronflements en bruit de fond). La mauvaise nouvelle, c'est qu'on n'a rien de plus à vous dire dessus ; la bonne, c'est qu'on vous promet que vous en saurez beaucoup plus, et ce, dès le mois prochain. C'est Vivendi qui distribuera DAOC de par le monde.





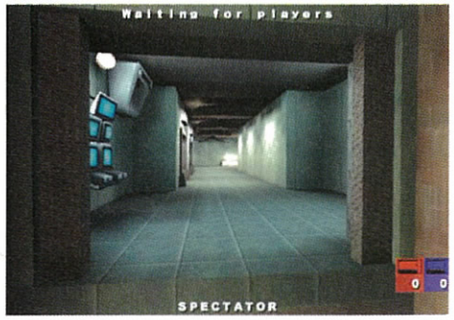
Post-APPeau





L'équipe francophone du mod R-Evolution pour Quake 3 compte sortir une bêta avant la fin de l'année. Ils ont besoin de tous vos talents de graphistes, mappeurs ou codeurs, afin de pouvoir être dans les temps. N'hésitez pas à les contacter sur www.r-evolutionq3.net. Si on vous cause de ce mod, c'est simplement parce que son thème, contrairement à beaucoup d'autres, s'inspire de l'univers Fallout qui est pour nous un jeu culte. Donc, favoritisme, quand tu nous tiens...





LA news du mois CPL

Cyberathlete Professional League (CPL) vient d'annoncer qu'ils allaient se plier à tous les dogmes de l'ESRB pour leurs tournois « professionnels » de jeux. Bon, bien entendu, et on le sait tous, cela ne sera jamais aussi strict que pour rentrer au casino de Deauville déguisé en électro-aimant, mais il faudra tout de même avoir 17 ans révolus. C'est vrai, imaginez la sorte d'autorité que peuvent avoir de pauvres parents qui après avoir hurlé sur leurs gosses parce qu'ils passent 80 % de leur vie devant une bécane, les voient rentrer le soir avec une valise pleine de dollars représentant une année de leurs gains à élever des dindons de compétition.

TunING gErmaniQUe



A l'heure où je vous cause, Id Software et Activision devraient avoir lâché dans la nature un test de compatibilité pour Return to Castle Wolfenstein, remake texturé de Wolfenstein 3D, lui-même pompage d'un jeu 2D non isométrique du temps de l'Apple II. Ce soft devrait contenir une carte multijoueur et sera dispo ici : www.activision.com/games/wolfenstein/ . Le Multiplayer Compatibility Test n'est pas autre chose que la première « démo » de Quake 3 Arena qu'on avait eue entre les mains, c'est-à-dire un objet destiné à attirer, auprès de ses développeurs, une pluie de remarques insultantes, de façon à ce que ceux-ci modifient leur jeu en conséquence. À ce jour, on ne connaît pas encore la proportion distincte entre les gens qui hurleront à cause d'une iconographie historiquement puante et omniprésente, de ceux qui s'indigneront parce que le Luger a une cadence de tir bien inférieur au modèle réel lors de la première release du jeu .







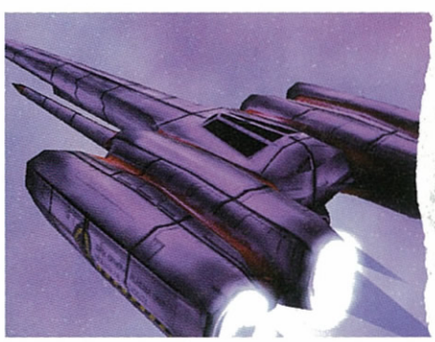
Douleur teNAce

Comme quoi les jeux solo ont encore un bel avenir devant eux : Max Payne (dix heures de durée de vie, pas de mode multijoueur, trois ans d'attente) vient de détrôner Diablo II Lord of Destruction en prenant sa place tout en haut des charts américains. Au passage, il a tiré une ou deux balles sur les éternels challengers que sont les Sims et Roller Coaster Tycoon. Pour mémoire, LOD s'était déjà vendu à un million d'exemplaires le mois dernier.

Des shOQts Spatiaux À Ne plus savoir qu'en foutre

Pour les fans des studios 3DO (et il y en a une poignée, je le sais, n'ayez pas honte), leur éditeur favori se lance lui aussi dans le jeu massivement online avec Jumpgate, une simulation spatiale qui a pourtant toutes les allures d'un shoot. En fait, on le présente sans aucune pudeur comme une sorte d'Elite prenant place dans un univers totalement dynamique. Pour vous faire une idée de l'avenir de 3DO dans ce domaine, pourquoi ne pas télécharger la démo gratuite au www.3do.com/jumpgate/. Autre démo (LAN uniquement), tout aussi gratuite celle du très prometteur Parsec que l'on trouve au www.parsec.org/. Au menu, que des trucs techniques affriolants : un code natif win32 et Linux, Open GL, un jeu en peer to peer, des effets de particules à ne plus savoir qu'en faire et effets de translucidité qui feraient rougir un spectre.





Offre disponible sur le CD de ce magazine

www.infonie.fr

+50% de temps offert



50% de temps en plus pendant 3 mois sur le forfait Infonie Top choisi*

Les forfaits tout compris
(accès + communications)

4h30**	12h**	30h**	60h**
~~3H~~	~~8H~~	~~20H~~	~~40H~~
32,80F TTC (5 €) par mois	52,48F TTC (8 €) par mois	98,39F TTC (15 €) par mois	190,23F TTC (29 €) par mois

** Pendant 3 mois

La minute supplémentaire à seulement 14 centimes TTC (2,13 cts €)

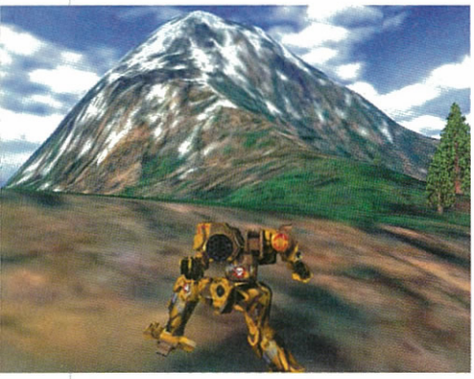
après la 1ère minute à 70 centimes TTC (10,67 cts €)

INFONIE

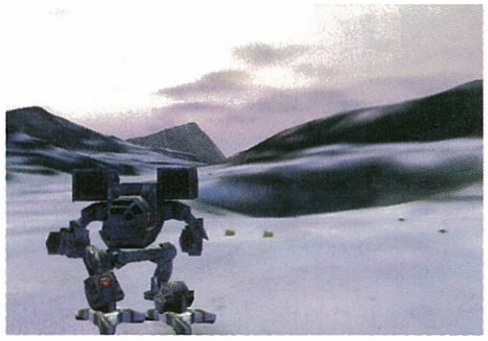
A CHACUN SON INTERNET

2001 INFOSOURCES. Tous droits réservés. RCS Nanterre B400 085 320. Configuration minimum PC : Pentium 75, Windows 95/98/2000/ME, mémoire vive 16 Mo, lecteur de CD-Rom, 50Mo d'espace disque dur disponible, modem 28.8. Configuration minimum Mac : Processeur Power PC (Power Macintosh, Imac, G3, G4), Mac OS 8 ou supérieur, mémoire vive 16 Mo, lecteur de CD-Rom, 50 Mo d'espace disque dur disponible, modem 28.8. *Offres valables en France Métropolitaine. L'offre promotionnelle "Infonie Top - 50% de temps en plus pendant 3 mois" est valable du 16/08/01 au 15/10/01, réservée aux nouveaux abonnés et non cumulable avec une autre offre promotionnelle. Voir conditions en ligne. Taux 1 euro = 6,55957 FF. Les prix en euro sont donnés à titre indicatif.

MicrOsOft dOnne SES teRRains

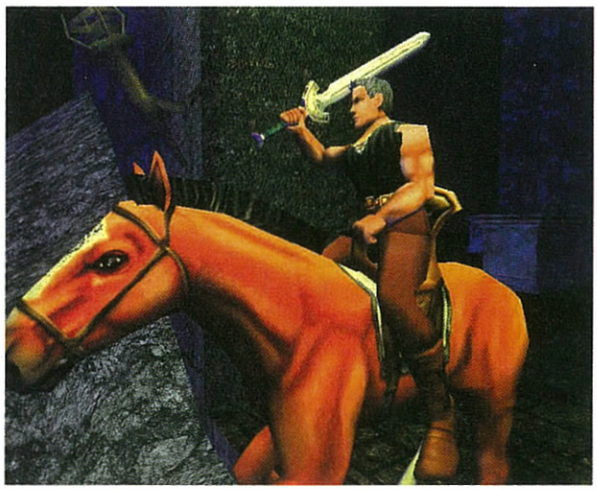






Pour les fans de Mechwarrior, pas ceux qui jouent encore à Mechwarrior 2 Mercenaries mais les autres, sachez que Microsoft vient de lâcher dans la nature quatre nouvelles cartes multijoueurs. Au programme : un marais, des montagnes alpines, de la toundra russe et un paysage arctique. Bref, que du réjouissant et de l'écologique. On trouve ça au www.microsoft.com/games/mechwarrior4/multiplayermaps.asp

DltrasONS et lumIÈRES



A propos de Shadows of Luclin (la prochaine extension d'Everquest) : je viens d'apprendre qu'elle permettra d'acquérir des montures (des chevaux), une grande première dans les MMORPG en full 3D (en isométrique, UO proposait déjà ça). Du coup, on ira beaucoup plus vite, on sèmera des ennemis, on laissera des petites crottes et, d'après les dernières rumeurs, on pourra appeler ces animaux grâce à un sifflet magique, un peu comme le fait Verant avec ses joueurs à chaque fois qu'il sort un add-on payant.





Sur le TrÔne

Sierra vient d'annoncer un bêta-test du très attendu Throne of Darkness multijoueur. Au programme, des crashes tests à ne plus savoir qu'en faire pour voir jusqu'à quel point les serveurs de Throne pourront ingurgiter du peuple. Chercheraient-ils à concurrencer Battlenet qu'ils distribuent par ailleurs ? Faudrait pas oublier que les auteurs de ce dernier jeu sont des rejetons de Blizz' ayant sué sang et eau sur la série des Diablo avant de sortir ce clone nipponisant du hit de Blizzard North. Tenez-vous prêts : les test se tiendront du 9 septembre jusqu'au 29 du même mois, ce qui fait qu'à l'heure où vous nous lisez, tout aura été fait sans vous. Pour voir comment ça s'est passé : http://throneofdarkness.sierra.com/multiplay-beta/

GAGNEZ

des DVD VIDEO AKIRA



NOUVEAU MASTER ENTIÈREMENT REDIGITALISÉ

- FRANÇAIS 5.1
- ANGLAIS 5.1, OPTIMISÉ THX
- JAPONAIS SOUS-TITRÉ FRANÇAIS

PATHÉ!

En jouant sur le site...

www.joystick.fr



Concours valable du 04 au 18 octobre 2001. 30 DVD Vidéo Zone 2 à gagner, dont 6 DVD AKIRA. Le règlement du jeu-concours est déposé chez Maître Wapler, huissier de justice au 45, quai de Seine, 75019 Paris et peut être obtenu gratuitement sur simple demande écrite adressée à : LHFI-Joystick «Jeu-concours Akira», 149 rue Anatole France, 92538 Levallois-Perret Cedex. La connexion au réseau Internet sera remboursée par la société LHFI à 0,79 F TTC par minute pour une durée maximum de 5 minutes sur simple demande écrite du participant accompagnée du justificatif de connexion et d'un RIB ou un RIP. Les frais de poste engagés pour une telle demande seront remboursés au tarif lent en vigueur, sur simple demande jointe à la demande de remboursement des frais de connexion. Les demandes de remboursement ne sont recevables que dans un délai d'un (1) mois à compter de la clôture du jeu-concours. Le participant est informé que les données le concernant qui lui sont demandées sont nécessaires pour le traitement de sa participation au jeu-concours. Au terme du jeu-concours, et, en application des dispositions de l'article 26 de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, le participant bénéficie d'un droit d'accès et de rectification des données le concernant en ligne sur le site www.joystick.fr et peut demander que ses coordonnées soient radiées de cette liste, en cliquant sur : « Effacer votre fiche » disponible sur la page URL suivante : http://www.joystick.fr/joybases/fiche_perso.php3.

OUBLIEZ CE QUE VOUS AVEZ PU LIRE SUR ANARCHY ONLINE. APRÈS UN LANCEMENT CHAOTIQUE, CET ÉTÉ, AUX ÉTATS-UNIS, LE MMORPG FUTURISTE DE FUNCOM S'AVÈRE ÊTRE UNE VÉRITABLE TUERIE. EN ATTENDANT LE TEST GRANDEUR NATURE, LE MOIS PROCHAIN, VOICI NOS PREMIÈRES IMPRESSIONS.







AnArChY oNLinE

jansolo

Machine : PC CD-ROM
Genre : MMORPG futuriste
Éditeur : Funcom
Développeur : Funcom
Sortie Prévue : Octobre 2001

Si vous suivez cette rubrique depuis longtemps, nous vous avons déjà parlé d'Anarchy Online à maintes reprises. Comme Ultima Online, EverQuest et Asheron's Call, Anarchy Online est un jeu de rôle massivement multijoueur. S'il n'est pas le seul dans sa catégorie, c'est en tout cas le premier à prendre place dans un univers de science-fiction.

Le joueur VA SE RÉVEILLER

Anarchy nous propulse au 300e siècle, sur une planète minière appelée Rubi-Ka, en plein milieu d'un conflit opposant les mégacorporations aux séditionnistes rebelles. Vous pouvez choisir d'intégrer l'un ou l'autre des deux camps : l'Omni-Tek ou les clans rebelles. Ou même, embrasser une carrière indépendante, avec la possibilité de rallier l'une des factions en cours de route. Comme dans Dune, avec l'épice, Rubi-Ka recèle une ressource très prisée dans la galaxie. Autrement dit, celui qui contrôle Rubi-Ka, contrôle la nano-technologie. Sans trop rentrer dans le détail, le scénario et l'univers de Rubi-Ka sont très travaillés. Ragnar Tornquist, l'un des concepteurs de Funcom (oui, ce sont des Norvégiens !) a écrit un roman de S-F racontant l'histoire et l'évolution de Rubi-Ka. Car, comme ses illustres prédécesseurs, Anarchy propose au joueur de participer à une grande chanson de geste en ligne. Une aventure où chacun pourra s'impliquer, à plus ou moins grande échelle, et qui se dévoilera au fur et à mesure des patches. On était un peu inquiet de voir Anarchy sortir aux États-Unis cet été, le jeu n'étant prévu que pour la rentrée en Europe. Allions-nous rater le début du film ? Rassurez-vous, il n'en est rien. Le décollage du scénario est prévu pour le 15 octobre.

La première chose qui frappe, avec Anarchy, est sa réalisation. Le graphisme, la musique, le design, les décors sont véritablement superbes. On se prend une énorme baffe tellement c'est beau et tellement ça colle avec la vision qu'on se fait d'un univers de S-F. Pour la première fois, on a droit à un MMORPG au moins aussi beau que les derniers jeux offline du moment. Anarchy supporte le dernier cri des cartes 3D, avec T&L, ombres portées et tout le toutim. Chacun des environnements futuristes de Rubi-Ka est incroyablement détaillé et séduisant. Au point qu'on a vraiment l'impression de partir à la découverte d'un monde indigène. On traverse de gigantesques cités à la Blade Runner, des zones dévastées à la Fallout, des cités minières façon Far West. On crapahute dans des décors sauvages au milieu de forêts entourées de grandes herbes, d'une foule de bestioles, de lacs et autres rivières. On admire le passage du jour et de la nuit, la pluie, les éclairs qui zèbrent le ciel pendant les orages. Faudrait être un vrai poète pour vous décrire tout ça.



Des extérieurs somptueux.





Le générateur de missions.

SOLITUS et Opifex

Les personnages sont au moins aussi réussis que les décors. La première fois que l'on met les pieds dans une ville, c'est l'hallu. On se croirait dans le spatioport de Mos Eisley. Partout des aventuriers de toutes tailles, habillés avec des fringues incroyables, des armures de combat monstrueuses, des casques façon Boba Fett, des droïdes... Les plus avancés des joueurs se baladent même à bord de navettes sur coussin d'air. Les effets et autres programmes de nano-technologie (l'équivalent

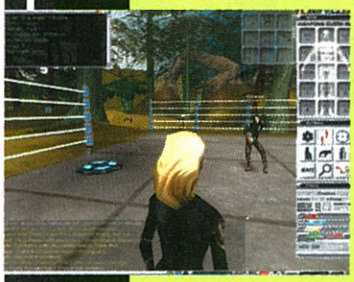


Des persos de toutes les tailles.





On pourra avoir son propre appartement.



de la magie) ajoutent encore au festival graphique.
La phase de création de personnage est bien tripante. On peut choisir parmi quatre espèces. Différents genres (trois des espèces peuvent être mâles ou femelles, la quatrième étant hermaphrodite), différentes tailles, corpulences et une grande bibliothèque de visages permettent de se créer un avatar sur mesure, qui ne ressemblera pas forcément au voisin d'en face. On retrouve cette variété dans les compétences et les douze classes du jeu. Avant tout, Anarchy nous laisse une grande liberté de développer le personnage de notre choix. Même si les meilleurs persos seront ceux qui exploitent au mieux les avantages innés de chaque classe. Vous pourrez vous spécialiser dans les arts martiaux, dans les gros flingues qui tachent, dans la nano-technologie, dans l'ingénierie de robots, armes ou véhicules, ou une combinaison de tout cela. Pour des raisons d'équilibre, il n'est pas possible de monter ses compétences au-delà d'un certain point à chaque niveau. Mais la liberté est réellement là.

Interface
ET MISSIONS

Le système de mort n'est pas trop pénalisant (on récupère ses affaires dans un terminal), ce qui fait que le joueur est encouragé à partir à l'aventure. Certes, l'avantage du MMORPG réside dans le jeu en équipe. On sera plus efficace au sein d'un groupe constitué d'individus aux compétences complémentaires. Mais l'exploration solo est parfaitement possible. La classe Aventurier, le système de cartes upgradables, les kits médicaux et plein d'autres trucs cool sont là pour nous faciliter la vie.
L'interface est assez exotique au premier contact. Mais avec l'usage, elle s'avère très puissante. Notamment la possibilité de créer ses barres d'outils en draggant simplement les objets, programmes nanos, ou coups spéciaux que l'on utilise le plus souvent. Chaque action pourra ensuite être déclenchée d'une touche raccourci. Les animations et e-motes sont aussi très nombreux et particulièrement réussis. Pour les givrés de la programmation, un langage de script est intégré, afin de créer ses propres macros. Comme je le disais plus haut, certaines classes comme le bureaucrate et l'ingénieur ont la possibilité de fabriquer des robots. Les macros serviront notamment à les contrôler, sans avoir à taper des séquences répétitives.
Anarchy Online innove aussi pour ce qui est du système de quêtes. En plus de l'exploration et des combats en extérieur, on pourra choisir de se lancer dans des missions disponibles via des terminaux. Ces missions ont la particularité d'être paramétrables par le joueur. On en choisit la difficulté, le type d'ennemis, la récompense (argent, xp, armes, armures, nanos…). Il est possible de faire la mission en solo, ou, moyennant l'achat d'un duplicateur de clefs pour quelques crédits, avec un groupe d'amis. On trouvera aussi des coffres, des trappes, des portes que l'on pourra crocheter.



DERNIÈRES MISES au point

Les premiers colons à avoir foulé le sol de Rubi-Ka en ont vu de toutes les couleurs. Comme pour la plupart des MMORPG, Anarchy a souffert, lors de son lancement, d'une grande quantité de problèmes techniques : soucis avec les CD keys, crashes et bugs divers, lags insoutenables dans les villes. Je dirais que nous arrivons au bon moment puisque nombre de ces erreurs de jeunesse ont été corrigées. Une seconde dimension a été aussi ouverte (Rubi-Ka 2) pour éviter la surpopulation. Après quelques dizaines d'heures passées dans Anarchy, j'ai croisé quelques bugs, quelques crashes et un gros coup de lag. Mais j'ai aussi passé des heures de jeu envoûtantes sans aucun souci majeur. Le programme est très gourmand en RAM, ce qui est un peu compréhensible en voyant la richesse des textures et la taille des zones de jeu.
En conclusion, Anarchy Online tient ses promesses et plus encore pour ce qui est de l'univers et de la richesse des fonctionnalités. Si les derniers problèmes techniques sont résolus à temps par Funcom, il est bien parti pour être le MMORPG incontournable du moment. La réponse dans le test, le mois prochain.

VOICI PRÈS D'UN AN ET DEMI QUE L'ÉQUIPE FINLANDAISE DE CCP NOUS FAIT BAVER AVEC DES IMAGES À TOMBER PAR TERRE DE EVE, LEUR JEU MASSIVEMENT MULTIJOUEUR TRÈS INSPIRÉ D'ELITE. PROFITANT DE LEUR PASSAGE À PARIS, NOUS EN AVONS PROFITÉ POUR EN APPRENDRE UN PEU PLUS. MAIS LA ROUTE QUI MÈNE À LA CONNAISSANCE EST LONGUE ET DIFFICILE, ET IL FAUDRA SANS DOUTE QU'ON Y REVIENNE ENCORE PAR LA SUITE. ENFIN, VOUS ME DIREZ...

EvE

Genre : Simulation tactique et économique, Massivement multijoueur
Développeur : Crowd Control Production
Éditeur : NA
Sortie prévue : Avril 2002
Inscription bêta test : Jusqu'à fin 2001
Site web : www.eve-online.com

THE SECOND GENESIS

wanda

Vous connaissez la loi des séries ? Avant de prendre l'avion pour l'ECTS, les développeurs de EVE nous ont envoyé un email pour nous proposer un rendez-vous à Londres. Le message fut donc forwardé à Ackboo, qui couvrait le salon en compagnie de iansolo. Manque de chance, nos deux compères s'ennuyaient tellement, qu'ils avaient décidé de rentrer d'Angleterre un jour plus tôt que prévu. Ils ne reçurent jamais le message des Finlandais. Qu'à cela ne tienne ! Le directeur marketing de CCP avait plus d'un tour dans son sac. Il nous révéla que sa fine équipe allait passer quelques jours à Paris avant de reprendre l'avion pour Reykjavik. Le message me fut donc forwardé, je pris contact avec eux, et nous convînmes d'un rendez-vous. Mais quand j'arrivai dans leur hôtel du Quartier latin, ce fut pour apprendre que le chargeur de leur portable les avait lâchés, et que je ne pourrais pas voir de démo. Gloups. Nous nous sommes donc assis donc devant un autre ordinateur, sur lequel ils lancèrent une présentation PowerPoint. Autant vous l'avouer : telle que vous me lisez, non seulement je suis terriblement frustrée de ne pas voir vu tourner ce jeu (dont les images laissent espérer le meilleur), mais je ne peux ni vous parler de l'interface - élément essentiel du gameplay - ni même vous commenter les photos que vous voyez dans ces trois pages. Enfin bon, on sait tellement peu de choses sur ce jeu que je vais ravaler ma frustration et partager avec vous les quelques informations supplémentaires récupérées lors de ce drôle de rendez-vous.



Dernier épisode de la loi des séries : la photo de Kjartan Emilson, concepteur principal du jeu, est floue. No comment.







PLANTONS le décor

Quand je repense à ma visite faite aux développeurs de Shadowbane et à ce rendez-vous parisien avec les Finlandais de EVE Online, j'en deviendrais presque fan de Blizzard. Qu'est-ce que c'est facile à comprendre, World of Warcraft ! À côté, les deux autres sont d'une complexité effroyable. Est-ce ce à quoi Bill Roper faisait allusion, quand il parlait de la place pour de jeunes développeurs ambitieux ? Est-ce que cette place existe vraiment ? Est-ce qu'elle est juste trop étroite, trop complexe, trop risquée pour un gros pépère comme Blizzard ? Quoi qu'il en soit, tout comme Shadowbane pour les Texans de Wolfpack, EVE online est le premier jeu des coyotes de CCP. C'est un projet qu'ils mûrissent depuis presque cinq ans, et où ils ont mis tout ce dont ils rêvaient, à commencer pas une grosse dose d'Elite. Comme vous le savez sans doute déjà, une fois que vous

aurez acheté votre jeu en magasin et payé votre poignée de dollars (entre 10 et 13) d'abonnement mensuel, EVE vous mettra aux commandes d'un vaisseau que vous pourrez piloter en vue subjective ou à la troisième personne. Vous pourrez choisir la tronche de votre avatar et lui donner à peu près le look que vous voudrez, mais il faut savoir que vous n'utiliserez pas d'enveloppe corporelle humaine pour vous balader dans le jeu : vous n'agirez que par le truchement de votre vaisseau. Cela dit, toutes les compétences que vous vous offrirez, ainsi que les upgrades que vous leur appliquerez (vous pourrez les faire progresser sur dix niveaux chacune), seront attachés à votre avatar.
Si votre vaisseau est détruit, vous vous rematérialiserez dans votre station spatiale d'origine, « dans la peau » de votre clone. En effet, lorsque vous créerez votre personnage, celui-ci sera automatiquement et gratuitement cloné. Le truc, c'est que la technologie mise à votre disposition ne sera pas trop performante ; vous perdrez donc quelques compétences et quelques upgrades au passage. Mais quoi qu'il vous en coûte, ce qui est sûr, c'est qu'il vous restera toujours assez d'argent pour vous racheter un vaisseau de base.



OBJECTIF : devenir le plus fort

EVE possède donc un but, et ses créateurs estiment sa durée de vie à environ deux ans. Ils se trompent, évidemment, comme tous ceux qui font des pronostics sur les mondes persistants. Mais dans quel sens ? En trop ou en pas assez ? Mystère. En attendant, grands seigneurs, ils ont prévu une cinquantaine de compétences pour nous permettre d'atteindre ce but ultime, réparties en deux grands types : guerrières et industrielles. Pour vous faire respecter de tous, si vous choisissez la voie des armes, vous pourrez piloter des vaisseaux de plus en plus gros, équipés d'armes et de défenses de plus en plus balèzes, et commander de plus en plus de gus. Si vous préférez celle de l'industrie, vous pourrez construire des usines de plus en plus sophistiquées, monter des structures financières de plus en plus grosses, et ainsi de suite. Enfin, ça ce sont les voies classiques, car il y aura évidemment de la place pour beaucoup d'autres types de jeux et donc de joueurs : mercenaires, espions, hackers, assassins, flics, marchands, chasseurs de primes, politiciens, etc.
Sur le plan géographique, le monde d'EVE sera composé de plus de 50 000 planètes, réparties en systèmes solaires, reliées par des routes commerciales, et parsemées de positions stratégiques. La conquête physique du territoire vous permettra de construire des stations spatiales, afin d'en faire des bases financières, industrielles, commerciales ou militaires. Enfin, pour finir, sachez également que le monde d'EVE sera parsemé de matières premières diverses et variées, qu'il faudra chercher, puis collecter, puis transporter, puis transformer suivant un processus industriel défini par un arbre technologique à découvrir. Tout ce qui sera vendu dans EVE pourra également être fabriqué dans le jeu. Une véritable économie est prévue, qui réagira aux règles des vraies économies : la loi de l'offre et de la demande, les dessous de table, les monopoles, le lobbying, et j'en passe, ce qui nous amène à ce qui sera le centre des préoccupations de chacun :





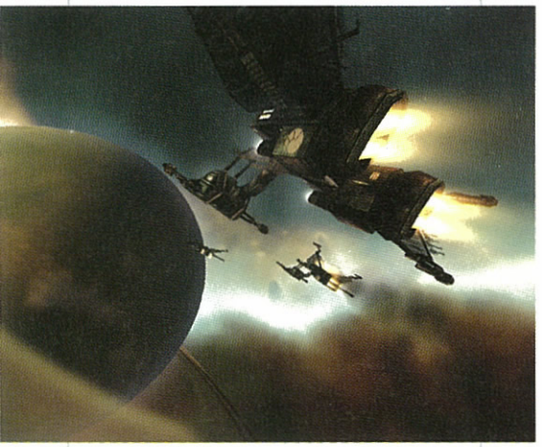




Le look des avatars est révélateur de la tonalité très cyberpunk que les Finlandais d'EVE veulent donner à leur univers.

L'ARGENT, nerf de la guerre

Quand vous débutez le jeu, à bord de votre petit vaisseau en tôle ondulée, vous commencerez par choisir une carrière. Vous pourrez devenir, par exemple, employé d'une mégacorporation, ou militaire, ou flic, ou encore scientifique dans un centre de recherche.
Quel que soit votre choix, vous recevrez un équipement standard, ainsi que des propositions de mission, fournies par les PNJ préposés à l'accueil de la bleusaille. C'est en effectuant ces premières missions (faciles) avec succès que vous gagnerez vos premiers sous. Ensuite, il vous suffira d'investir ces sous dans des compétences monnayables dans l'économie de EVE pour vous lancer tout seul comme un grand dans l'aventure. Ce sont ces compétences (qui se développeront en temps réel, que vous soyez ou non connecté) qui définiront votre personnalité et votre rôle dans le jeu, et non votre choix initial de « carrière ».
Les explorateurs pourront partir à la recherche de sensations, de territoires ou de minerais nouveaux, tandis que les trouillards pourront sagement rester dans





Les développeurs ont confirmé qu'il s'agissait bel et bien de scènes du jeu, sensées tourner sur un PII-450, GeForce 2, modem 33,6...

le giron de l'Empire (comparable aux villes dans Ultima Online en ce sens que les affrontements entre joueurs y seront fortement réprimés) ou ne traiter qu'avec des corporations « sérieuses ». Le regroupement entre joueurs permettra évidemment de mener à bien des missions plus importantes, ou de se lancer à l'assaut d'objectifs plus conséquents. D'ailleurs, à propos des combats, il faut savoir que EVE est beaucoup plus orienté tactique qu'action pure et dure : il vous faudra jouer sur la diversité des armes, des vaisseaux et des formations pour gagner vos victoires, plutôt que miser sur l'adresse et les réflexes. En effet, les coups ne seront pas portés immédiatement après avoir été lancés : les adversaires auront toujours le temps de décider d'une contre-mesure - ou de rompre le combat. Une élégante façon de rendre le jeu plus intelligent, tout en évitant les problèmes liés au lag.







Un monde EXTRÊMEMENT VIVANT

Comme vous l'avez compris, dans EVE, ce sont les joueurs qui seront les rois. Seules les premières missions seront générées par les PNJ. Ensuite, ce sont les joueurs qui les généreront entre eux. Le combat entre joueurs sera d'ailleurs fortement encouragé, soit dans le cadre de luttes officielles pour la main mise sur telle partie de l'économie ou telle galaxie stratégiquement placée, soit aux franges du « monde civilisé » où régneront allègrement la trahison, les substances illicites, le marché noir, et j'en passe. D'ailleurs, si votre vaisseau est attaqué, il ne sera pas forcément détruit, car il sera parfois plus intéressant de vous neutraliser afin de vous piquer vos marchandises. L'intérêt de construire des stations spatiales, outre le fait de contrôler une partie de l'univers de EVE (et cela même si vous n'êtes pas connecté, car les stations sauront se défendre toutes seules), sera aussi de servir de point de ralliement pour vos partisans. Ce sera donc un élément essentiel du tissu social. Vous pourrez aussi monter de véritables empires financiers, avec des actionnaires et tout le toutim. Les développeurs pourront réguler les éventuels dérapages et déséquilibres pénalisants (en cas de monopole sur une ressource vitale, par exemple, cf. les Atréides sur Dune) soit en permettant qu'on découvre d'autres sources de cette denrée rare, soit en modifiant l'arbre technologique pour qu'on lui trouve un substitut, soit en lançant une épidémie meurtrière, soit... Je ne sais pas pour vous, mais moi, j'ai la tête qui tourne un peu. Je crois que je vais aller faire dodo... Allez, à plus !







Le magazine de **l'actualité DVD + un film** complet

DVD MAGAZINE

N°3 AUTOMNE 2001

SÉRIES

Sex and the City

Première saison



ÉVÉNEMENT

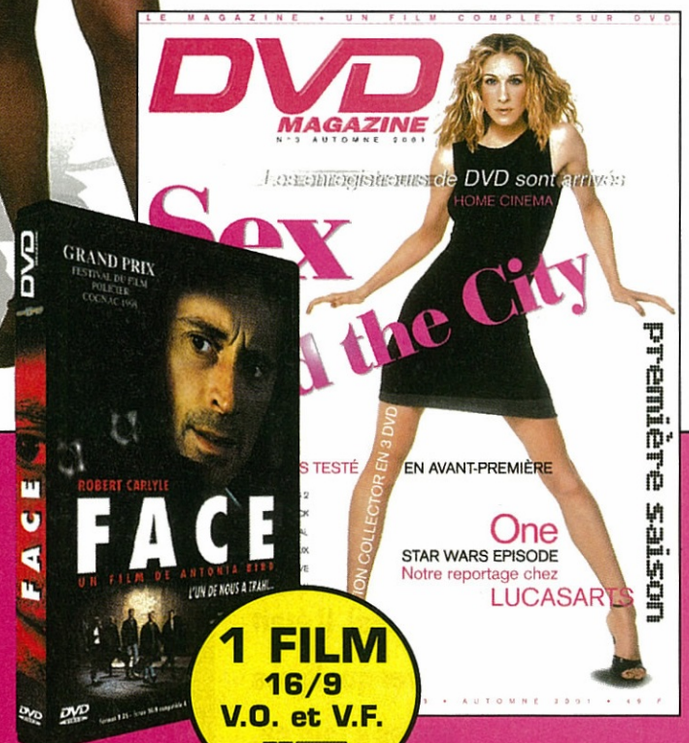
Nous avons testé la version Collector du Pacte des loups

REPORTAGE

Tout sur le DVD de Star Wars Episode 1

MATÉRIEL

Les enregistreurs de DVD débarquent !



49F seulement !

1 FILM
16/9
V.O. et V.F.
DOLBY DIGITAL

FACE © 1997 BBC and Distant Horizon limited
Sex and the City © HBO/Paramount Home Entertainment

En vente chez votre marchand de journaux

opération FLASHPOINT



Si tout s'est bien passé comme prévu...

Comme on pouvait s'y attendre, on trouve d'ores et déjà des centaines de missions solo et réseau et une multitude d'add-on non officiels (en plus des deux upgrades made In Bohemia Interactive qui rajoutent armes et véhicules). Il était temps de consacrer quelques pages à tout ça.

Bob Arctor

Les missions dépassent rarement les 100 Ko et beaucoup de celles réalisées par les utilisateurs, rivalisent avec celles de la campagne du jeu. La première campagne jamais créée pour Flashpoint (Efs.zip) est d'origine belge et vaut vraiment le coup. Vous la trouverez ainsi que des exemples de la mission tutorial de la page suivante sur le CD de Joystick de ce mois-ci. La page de ses auteurs est au http://flashpoint.jeuvideo.be/

Quelques sites indispensables

Les documentations de l'éditeur brillent par leur absence. Bien plus grave encore, les commandes qu'il faut parfois insérer dans une mission pour la rendre plus intéressante sont, elles aussi, inconnues. Inconnues ou presque car de courageux passionnés les ont mises à la disposition de la communauté des joueurs et on peut les trouver en ligne ici : http://perso.wanadoo.fr/of-web/download/tutorial/cmdeRefv1.03.zip, ou là : http://perso.wanadoo.fr/of-web/download/tutorial/scriptref2.zip . Que les non-programmeurs ne s'inquiètent pas, le langage (du script), dont on tape rarement plus de trois ou quatre mots par opération complexe, s'apprend en un petit week-end, syntaxe comprise. De très nombreux sites en français sont consacrés à l'apprentissage. Parmi ceux-ci l'excellent www.of-web.fr.st/ et le fantastique http://frogeater.free.fr/. Autre site ultime, en anglais : www.concept-5.com/ où l'on trouve tout, de l'add-on non officiel jusqu'aux aux missions et scripts les plus récents.

Une mission pas à pas

Quoi de mieux qu'un exemple plus parlant pour vous montrer la puissance de l'éditeur de missions ? Même si



Vue générale de la mission dans l'éditeur.

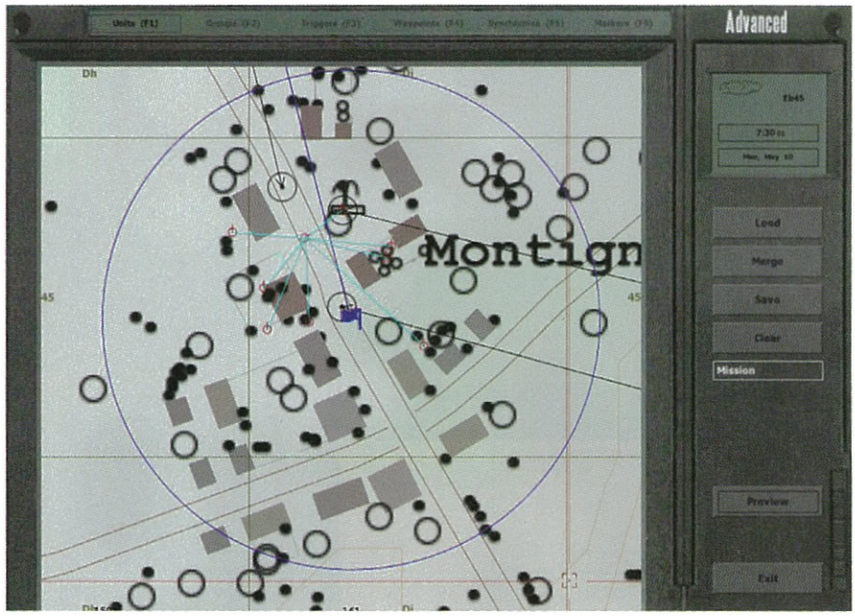
ça prend beaucoup de place d'expliquer précisément tout ça point par point, sachez qu'il ne faut qu'une petite demi-heure pour concevoir ce genre de scénario.

Placer des Américains

Ouvrez l'éditeur de missions et choisissez l'île d'Everon. Une fois arrivé, appuyez sur Easy en haut à droite de façon à vous mettre en mode d'édition « avancée ». Zoomez sur la carte avec la roulette de la souris. Localisez la ville de Montignac, et repérez la forêt à deux cases à l'Est (Coordonnées : EB-45). Appuyez sur F2 (groupe) et en double-cliquant derrière les arbres, créez un groupe d'infanterie (non mécanisé) américain. Cliquez une fois à côté pour le désélectionner et passez la souris sur les différents soldats présents. Lorsque vous aurez trouvé le soldat LAW, appuyez sur F1 et cliquez dessus. Dans l'écran qui s'affiche sous l'onglet « Control », choisissez Player pour jouer ce GI. Revenez à l'écran principal et trouvez l'officier de commandement, sélectionnez-le, mettez-vous en mode waypoint (F4) et double-cliquez dans la forêt à votre gauche. Cela va créer un waypoint, et dans celui-ci choisissez dans l'onglet « behaviour » le mode Safe. Sans quitter l'écran, allez dans « Effects » dans Titles, choisissez un Type « Texte » en Effect « Plain » et tapez dans le champ en dessous une phrase bidon, bien militaire, du type : « Délogeons les vils bolcheviks de ce village ». Revenez à l'écran de la carte, et créez un second waypoint (le B) relié au premier en double-cliquant sur la fontaine de Montignac (DI-45). Dans les propriétés, il y aura : Select Type : Seek and Destroy ; Combat Mode : Open Fire, Engage at will ; Formation : Line ; Speed : Full ; Behaviour : Combat. Cliquez sur OK.
Dans la zone EB 46, créez un blindé (F1, double-clic, armoured, M60) avec un waypoint de Move juste devant lui et un second au milieu de Montignac en Seek and Destroy ayant les mêmes propriétés que le Waypoint B. Voilà pour les yankees.

Ceux d'en face

Les Russes, eux, vous attendent comme des fourbes dans Montignac même : comme pour les Américains, placez une escouade (F2) d'infanterie. Revenez au mode Homme par homme (F1) et placez chacun d'entre eux dans des maisons ou aux alentours. Pendant que vous y êtes, revenez en mode F2 et plaçez une escouade russe d'infanterie (mécanisée) sur la route du nord, au croisement de la nationale menant de Gravette à Montignac (DG-37) et orientez-la au sud. Avec F1, sélectionnez l'officier du nouveau groupe russe, placez un waypoint (F4) à quelques mètres devant lui (un simple « Move ») et un second à côté de la fontaine de Montignac (DI-45) ayant les mêmes propriétés que le waypoint américain B.
Créons maintenant un Trigger (déclencheur). Appuyez sur F3 et double-cliquez grosso modo au centre de Montignac : remplacez sur cette page les valeurs de 50 par 100 de façon à ce que la zone englobe toute la ville, et avant de refermer la page choisissez comme type d'activation « East » et, juste en dessous, cliquez sur « Not present ».



OU METTRE QUOI ?

-Les missions (.pbo) se mettent dans C:\Program Files\Codemasters\OperationFlashpoint\Missions (remplacer Missions par MPMissions pour les missions multijoueur).
-Les add-on, armes, objets, véhicules dans le répertoire « Add-on »
-Les missions non compilées (.sqs et autres missions d'exemples non compilées) dans C:\Program Files\Codemasters\OperationFlashpoint\Users\votre nom\missions. (Important : les fichiers doivent impérativement être regroupés dans un même dossier se terminant par le nom de l'île)

Renforts et Synchronisation

Pour éviter que tous les Russes vous tombent dessus en même temps, passez en mode synchronisation (F5) et reliez (en étirant la ligne blanche d'un point à un autre et qui deviendra bleue une fois activée) ce dernier Trigger avec celui du « Move » que vous avez fait devant l'officier russe. En clair, cela se traduit par : « Si dans la ville de Montignac (zone entourée de bleu), l'escouade russe de faction est tuée ou en déroute, bougez les troupes du Nord à leur point de ralliement ». Pour contrer cette arrivée massive, il faut vous aussi faire venir votre tank pour vous opposer au blindé russe. Pour ce faire, créez un Trigger (F3) au milieu de la zone DG39. Comme propriétés, changez les tailles de 50 en 90, Activation sur « East », et cliquez sur l'onglet « Present » ainsi que sur « Repeatidly ». Dans « Effects », choisissez comme effet de caméra « around » et « front » pour sa position. Cliquez deux fois sur OK et synchronisez (avec F5) ce Trigger au premier point de mouvement du T60. Lorsqu'une unité russe passera dans cette zone, elle déclenchera une caméra autour d'elle pour vous montrer l'action à cet endroit et, en même temps, appellera votre tank à la rescousse.

Fin de la mission

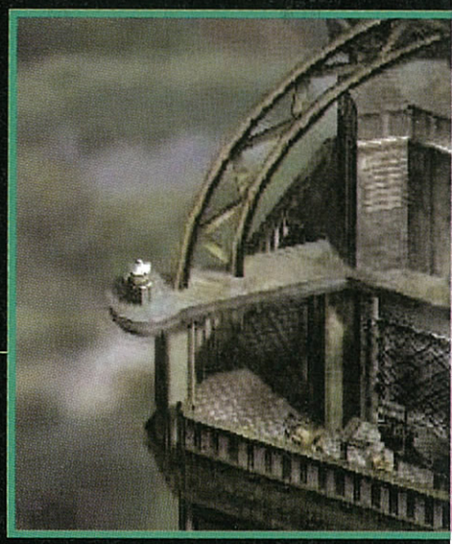
Pour finir la mission, il faut poser un Trigger de condition qui englobe une zone assez large. Au milieu de la zone DH43, posez-en un de 650 sur 650, Activation : « East », « Once », « Not present », de Type « End # 1 » avec comme texte et nom « Fin ». Lorsque tous les Russes seront sortis de cette zone (en fuite ou morts), la partie s'arrêtera. Il ne vous reste plus qu'à l'exporter en mission solo tout en sachant qu'en cliquant sur « preview » vous pouvez faire des essais au fur et à mesure de la mise au point. Cette mission peut aussi être exportée en multijoueur. Pour cela, vous pouvez mettre quelques unités russes ou US en « playable » de façon à ce qu'elles soient disponibles lors du lancement d'une partie.

beta version

BOB ARCTOR

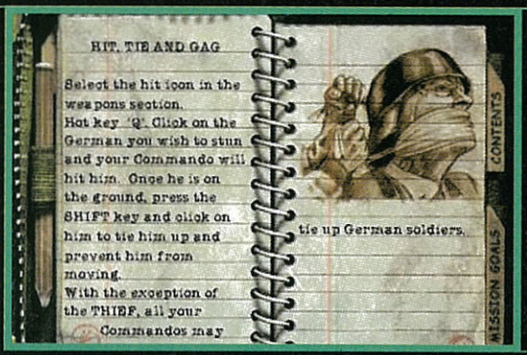


Le haut de la tour Eiffel, accessible uniquement à l'élite de l'élite de l'élite.



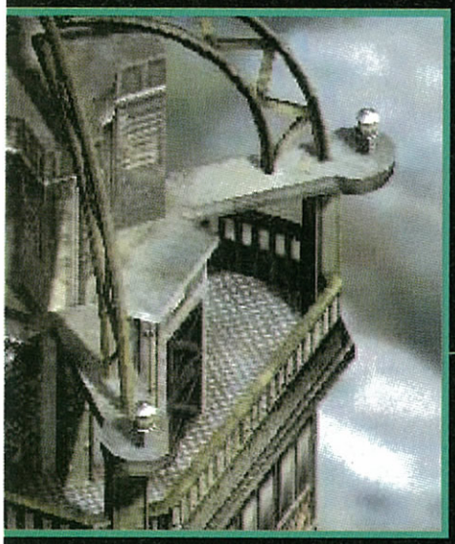
Commandos 2

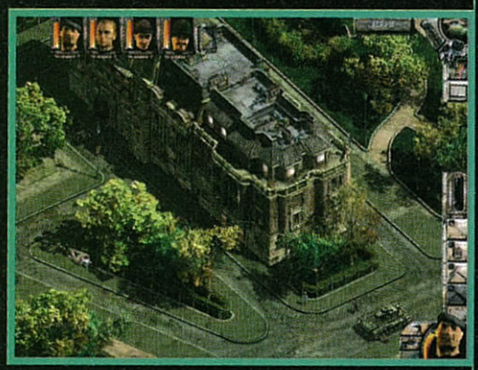
seconde partie



MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE TACTIQUE
ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR PYRO STUDIOS ESPAGNE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2001

En un seul titre, Pyro Studios, à l'instar d'un Bohemia Interactive (avec Operation Flashpoint), a réussi à faire tourner la tête de tous les joueurs du monde entier vers un pays qui leur était inconnu jusqu'alors, l'Espagne. Et même les États-Unis, si avides de leurs propres jeux fleurant bon le Texas, attendent avec une impatience pas vraiment dissimulée la suite de ce méga hit que fut Beyond the Ennemy lines.





Le souci du détail a été poussé jusque dans la représentation des immeubles haussmaniens.





Nos deux nouveaux compagnons, le chien et le voleur.







Les intérieurs qu'on peut faire pivoter sur 360 degrés.

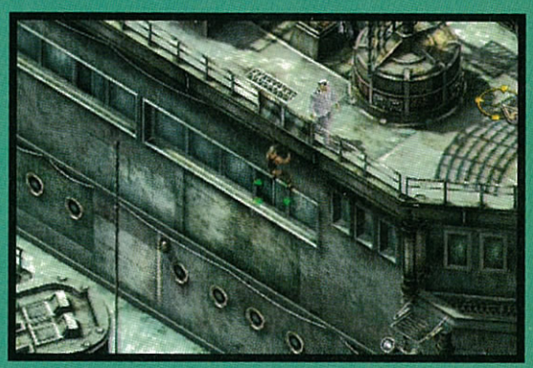
Un second bêta-test pour Commandos 2 ? Et comment ça mon cher monsieur ? En fait c'est plus une seconde partie qu'autre chose car comme dit dans le premier bêta-test, celui-ci avait été écrit à partir d'une version du jeu qui ne comprenait qu'une mission et un tutorial. Il manquait beaucoup de choses côté interface et gameplay. Depuis, on a reçu une version quasiment finale où la totalité des possibilités sont implémentées, et du coup on va vous en dire bien plus sur le contenu de ce jeu qui nous avait déjà fortement impressionnés.

De nouvelles TETES DE TURC

À l'instar des précédents volets du jeu, on n'obtiendra l'équipe complète qu'au bout de certaines missions et, comme dans l'add-on, il faudra encore récupérer Natacha qui va décidément poser son cul sur n'importe quoi ou sur n'importe qui. Cette dernière revient au passage à l'un de ses amours de jeunesse, le tir au fusil de précision. Nos nouveaux copains, le chien et le voleur, eux aussi se trouveront en chemin et viendront se joindre à la fine équipe. Mais Commandos 2 ne limite pas toute la joyeuse bande à des soldats de métier. Ainsi, pour certaines missions, on peut s'adjoindre les services momentanés de personnages trouvés ici et là.

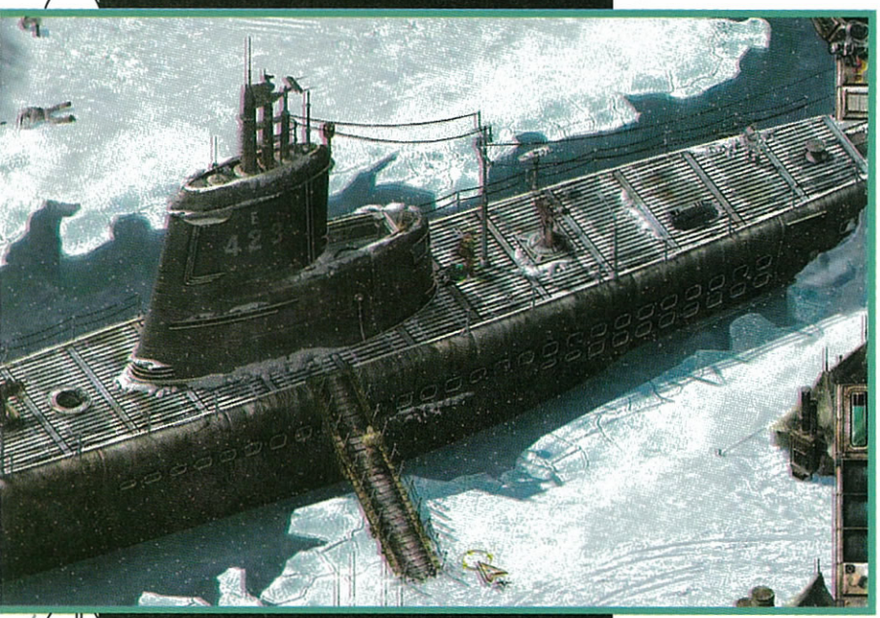
Le sniper voit ses possibilités décuplées : comme on peut désormais pénétrer dans des bâtiments en vraie 3D, on peut poster le monsieur en question à la fenêtre pour tirer de ce poste avancé. Non seulement il pourra buter des gens à l'extérieur dans la limite de son champ visuel, mais il pourra aussi faire feu à l'intérieur d'autres bâtiments au travers de leurs fenêtres.

Le voleur, parlons-en : comme son nom l'indique, il est le personnage le plus discret de tous et a des capacités très spéciales. Il peut quasiment tout faire sauf se débarrasser de quelqu'un en le bâillonnant. C'était ma grande peur : ce gus est tellement puissant qu'il pourrait quasiment finir les missions à lui tout seul conjointement à l'espion, mais il est limité par cette impossibilité de neutraliser les gens. Parmi ses nombreux talents, il peut suivre quelqu'un pas à pas sans se faire repérer tant il est furtif (et ce, même si l'ennemi se retourne) et lui faire les poches au passage. Le seul danger étant de se faire pincer en rentrant dans le champ de vision d'un caporal qui n'apprécie que moyennement qu'une sorte de mime grotesque suive comme son ombre son supérieur hiérarchique en lui mettant la main aux fesses (même si c'est dans le but de lui



Le voleur, comme un petit singe, grimpe, glisse et escalade. On nage en plein Yamakasi .

Commandos 2 2nd partie



Un niveau dont une bonne partie se déroule à l'intérieur du sous-marin.



tirer son larfeuille). Spécialiste du crochetage, le voleur aura néanmoins à s'introduire à l'intérieur d'un immeuble pour ouvrir ses portes. Comme on dit à Trecesson sur Oise :« Un cambrioleur ne vient jamais seul ». En effet, ce garçon qui devrait décidément bosser au cirque Pinder est la personne qui adoptera le chien en cours de route (comme Barbaque, le bull terrier des « Têtes brûlées ») et qui ne se balade jamais sans son rat fétiche. Ces deux animaux, pas agressifs pour un sou, sont là uniquement dans le but de distraire les Allemands, l'un en couinant (scouii !) et l'autre en aboyant, attirant ainsi brièvement les regards dans leur direction. Le chien sert aussi à transporter des petits objets entre les hommes tout en sachant qu'il doit demeurer dans la zone de contrôle du voleur qui est assez réduite.
Son odorat lui permet aussi de repérer les trucs louches comme les mines. Seul problème, il ne peut pas grimper n'importe où et il faut parfois se le coltiner dans le sac à dos en espérant qu'il n'y fasse pas ses petits besoins.

De l'exotisme et de l'action

Les décors, plus splendides que jamais, apportent des possibilités inédites au gameplay : les fils électriques, par exemple, peuvent être utilisés par le béret vert et le voleur qui peuvent jouer au funambule inversés et déambuler d'un endroit à un autre pour peu que personne ne les repère. Parmi d'autres nouveautés, on trouve des ascenseurs, des pièces remplies de meubles sous lesquels on peut se cacher. Le voleur dispose aussi d'une échelle de corde pour faire monter ses potes le long d'une fenêtre une fois qu'il y sera arrivé et qu'il aura sécurisé l'endroit. En fouinant partout, on trouve des tas d'objets : armes, uniformes, munitions, renseignements dans les poches des gens et trousses de soins. Pour nous permettre de les trouver, une touche de fonction surligne en bleu tout ce qui peut être actionné.
Dans les intérieurs, on peut tourner la caméra tout autour du décor degré par degré contrairement aux extérieurs où on est limité à une orientation sur les quatre points cardinaux. Pour rester à un niveau purement esthétique, on demeure saisi par la beauté des ornementations : la tour Eiffel, par exemple, est représentée dans toute sa splendeur (on peut grimper par les escaliers et les ascenseurs. Mais rêvez pas, c'est pas votre voleur qui va l'escalader ou alors il sera propulsé par un coup d'obus dans l'arrière train). Pour vous donner une idée de la taille de la carte, la zone s'étend jusqu'à plusieurs centaines de mètres autour de ce magnifique édifice qui est la fierté de notre pays (note perso : lorsque je serai maître du monde, il faut que je pense à la vendre à une entreprise de fonderie belge pour en faire enfin un truc utile comme des boîtes de clous ou des pin's).
J'ai eu la chance, inestimable, de voir toutes les missions et la plupart des scénarios bonus. Il est difficile de décrire la beauté des textures et des décors qui ont défilé devant moi. Cela est d'autant plus sympa que l'action ne se déroule pas uniquement sur le terrain européen mais partout dans le monde, de l'Europe au Pacifique nord en passant par l'Indonésie ou l'Arctique.
Les aspects des maps sont aussi nombreux que les maladies que l'on peut chopper en léchant un caniveau parisien, et ceux qui ont déjà fait cela savent de quoi je veux parler. Le type d'environnements visités change lui aussi du tout au tout et on se retrouvera dans des endroits totalement hallucinants, tel un U-boat perdu au milieu des glaces façon « Prisonner of Ice », à l'intérieur d'un bouddha ou visitant le pont d'un porte-avions et, pour finir, partageant le déjeuner d'un naufragé sur une île paumée.

Sushi-partie sur le pont d'un porte-avions nippon

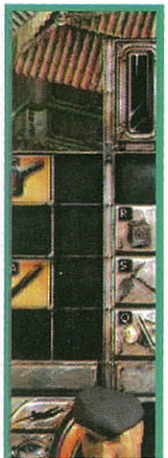


Un naufragé nommé « Wilson », Hommage au film de Zemeckis

La possibilité de pouvoir pénétrer dans les bâtiments rallonge la durée des missions du simple au double

Européens oui, incultes, non !

Je ne peux résister au plaisir de vous citer un extrait du manuel où les gars de Pyro s'expliquent sur des erreurs volontaires qui parsèment le jeu et qui feront d'emblée fermer leurs grandes gueules aux donneurs de leçons professionnels ou aux enseignants à la retraite :
« Nous savons que...
- il n'y a pas de pingouins dans l'Arctique
- la base de sous-marins de La Pallice à La Rochelle disposait de plus de trois hangars
- le pont de la rivière Kwaï a existé, mais il n'a jamais été détruit et n'est pas en bois. Etc. »



Brèves altérations du gameplay

Maintenant, lorsqu'on se déguise en Allemand, on peut (suivant le grade endossé) donner des ordres aux troupes pour les diriger où on veut sauf si

on est reconnu par un officier de grade supérieur. Bref, on ne se contente plus de diriger leur regard autre part. La nana, elle, peut toujours se balader librement de la même façon. Mais les adversaires, quel que soit leur grade, ont le pouvoir de sentir ce genre de trucs bizarres, une capacité sensorielle sans doute héritée de leur animalité. Si un commando se comporte idéalement comme une personne discrète et propre sur elle, elle est aussi apte à faire des carnages impressionnants et pas seulement au couteau : la mitrailleuse boche standard permet de décimer en une seule rafale tout ce qui gigote et qui cause allemand dans une petite pièce. Pareillement, le lance-flammes rendra des services identiques sur une échelle encore plus grande. Côté interface, on trouve une barre qui sert à tout et qui apparaît à des moments précis : elle fait figure d'indicateur de fatigue (lorsqu'on reste suspendu à un câble ou à un mur), de résistance au froid ou du manque d'oxygène du perso sur lequel on agit. On découvre aussi le carnet d'objectifs dans lequel on en choisit un et où d'autres apparaissent au fil des missions. Une fois fermée, la carte scrolle d'une façon automatique sur l'endroit où se trouve la cible pour mieux se repérer.

Ruses de Sioux

Pour améliorer encore le gameplay, les développeurs ont eu une idée géniale : celle de faire apparaître la zone de bruit que crée un soldat lorsqu'il court ou qu'il produit un son. On voit donc sur l'écran jusqu'où on peut abuser en trottant sur un sol recouvert de gravier.
Si la vue d'un simple cadavre déclenche bêtement et simplement l'alarme, la vue d'un soldat bâillonné attirera l'Allemand qui l'aura repéré, ce qui peut constituer en soi un piège intéressant. Autre ruse de fourbe : frapper à une porte ou sur un mur et se tailler vite fait ce qui en attire bizarrement certains autres. Des persos peuvent aussi nager sous l'eau où ils peuvent par exemple attirer les poissons à eux pour se planquer au milieu afin de se dissimuler des patrouilles. Enfin, on peut porter ce qu'on veut sur soi et, même si le béret vert peut difficilement revêtir l'uniforme allemand (à cause de sa taille plutôt XXXL), il pourra tout de même faire les poches d'un officier. Dans les niveaux de difficulté les moins élevés, les Allemands mettent moins de temps à réagir : par exemple, si vous êtes travesti en caporal, l'adversaire passant par là hésitera avant de donner l'alerte, ce qui vous donnera l'occasion de sortir de son champ de vision et ainsi de rattraper le coup.

Le point sur les missions

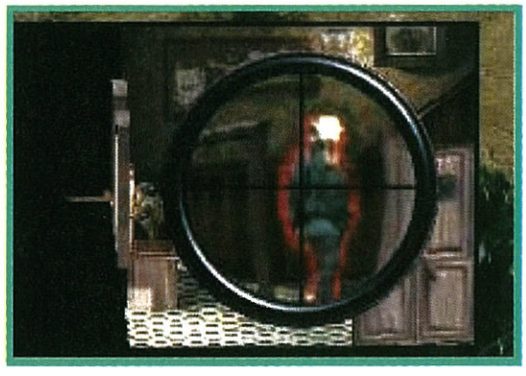
Le jeu comprend une douzaine de missions, chacune ayant une durée de vie assez inimaginable (d'autant plus que les fans du premier jeu s'en souviendront, c'est toujours un plaisir de se retaper une bonne petite aventure comme celle du barrage). Mais mieux encore, les « monsieur plus » de Madrid ont rajouté, quasiment entre chacune d'entre elles, des « mini missions bonus ». Seulement, on n'y accède pas comme ça : Il faudra les débloquer en reconstituant une photo à partir de différents bouts trouvés çà et là sur le terrain ; certains sont tellement bien planqués qu'il faudra parcourir une carte de long en large pour les découvrir. Cela incitera les plus téméraires d'entre nous à accomplir tout ce qui peut être fait sur ces zones si vastes. Pour finir, on trouve une mission se déroulant de nuit et où tous vos persos deviennent carrément invisibles, à moins, bien sûr, qu'ils ne rentrent dans le faisceau d'un projecteur.

UN PEU DE TECHNIQUE

La configuration minimale pour jouer confortablement en 800x600 va devoir tourner autour d'un Pentium 500 avec pas mal de RAM. Un jeu en 1 024 devrait demander quelque chose de puissant comme un Celeron 800 et 128 Mo. J'en entends déjà certains râler et j'aurais été le premier à le faire si je n'avais pas été totalement abasourdi par la qualité des décors en faible résolution. Vous allez me prendre pour un dingue (mais je m'en fous, ça fait des années que ma famille, mes chiens et mes amis font de même), mais sur un écran 19 pouces, le jeu tournant en 640x480 est plus que bluffant et tout bonnement très jouable sans qu'on s'insurge contre cet horrible effet de trame que l'on subissait sur des jeux tels que Diablo II. On passe d'ailleurs d'une résolution à une autre d'une simple commande clavier, ce qui pourra être utile pour soulager un peu la bécane sur une grosse map. Le zoom sur les personnages est très rapide, mais il produit toujours la même bouillie de pixels à son maximum, un niveau de détails qu'il est d'ailleurs parfaitement inutile d'atteindre pour jouer. Côté installation par contre, c'est a priori du gros et du lourd : la version minimaliste pèse déjà 1.5 giga et celle recommandée est de l'ordre de 2.5. C'est d'autant plus emmerdant que ce n'est pas le jeu que l'on finit en deux jours ni en une semaine (ou alors il faut bosser dans l'administration) et que cette place sera monopolisée pendant un bon bout de temps. Commandos 2 tient en 3 CD ce qui en dit long sur le contenu.

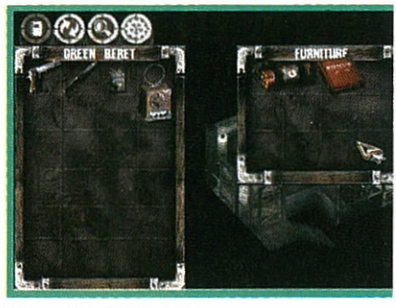
DES MORTS, VIVANTS.

L'un des principaux problèmes du gameplay du premier jeu a été résolu. On trouvera plusieurs niveaux de difficulté allant de « facile » à « réaliste ». Si dans ce dernier la mort d'un seul homme provoque la fin de la mission, dans les autres l'un des comiques troupiers se faisant abattre ne tombe en fait « que » dans le coma. Il faudra alors trouver un moyen de le soigner une fois que la mission sera terminée pour passer à la suivante. Cette incartade dans le territoire de réalisme n'est pas la seule de Commandos 2 et facilitera la vie à beaucoup. On pourrait toujours se demander pourquoi ils ont gardé le principe d'hommes à identité unique au lieu de piocher dans une liste de spécialistes à chaque mission, histoire de remplacer les morts. C'est que les petits gars de Pyro Studios se sont attachés à leurs hommes et on retrouvera encore plus d'informations détaillées ainsi que d'habiles montages d'époque où on voit leur visage collés sur des photos (réelles) de la guerre, comme celle du chien au milieu du débarquement etc.



Les plus radins d'entre nous imprimeront ces maps sur du papier cartonné et les enverront en guise de carte postales.





L'inventaire dont tous les commandos peuvent disposer.

BOB ARCTOR

Les mille et un compagnons de Connaught le barbare.



Mon ami le traître.



Myth III

The Wolf Age



MACHINE PC CD-ROM
GENRE COMBAT TACTIQUE MÉDIÉVAL
ÉDITEUR GOD GAMES
DÉVELOPPEUR MUMBO JUMBO ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 2001

Voici que nous revient un vieux copain : Myth dans sa troisième mouture. Au programme : explosions de cadavres, morts-vivants, meurtres de nains, hachis de chevaliers. Bref rien de très nouveau du côté du principe de jeu, mais c'est le gage d'une vraie continuité de la saga.



De nombreux scénarios solo et réseau parsèmeront le jeu.



Jeu : aidez le gentil chevalier à rassembler son ami en kit en un seul morceau.

Une spirale bien inutile. On se croirait dans une école Rudolph Steiner.



Nombre de fans se demandaient ce qu'allait bien pouvoir devenir Myth depuis qu'il a quitté l'escarcelle de Bungie (le seul développeur valable de jeux sur Mac - avec Ambrosiaç - qui a vendu son âme l'an passé à Microsoft). Il y a quelque temps, on a appris que ce sont nos amis de Take II (God Games) qui ont racheté la licence et qui ont confié le développement à une nouvelle équipe nommée Mumbo Jumbo dont le nom, véritable incitation à la plaisanterie, me laissait pour le moins rêveur.
Oh, au fait, vous n'en avez probablement rien à faire, mais Myth III sortira simultanément sur Mac. Donc c'est le moment ou jamais d'abandonner votre Celeron 800 à 500 balles au profit d'un G4 dernier cri cadencé à la même vitesse. Myth III ne fonctionnera probablement pas mieux dessus, mais au moins vous pourrez vous la jouer si vous êtes vraiment fan.
Le background de Myth III prend place un bon millier d'années avant le premier épisode de Myth, où les morts-vivants envahissaient sans trop d'explications les villages de la campagne de Turluth (ok ok , je me souviens plus du nom exact, ça fait trois ans les gars !). L'histoire de Myth III est en fait la saga de Connacht dit « le loup » parce qu'il devait penser que ça pouvait inspirer la peur chez ses ennemis (oh le con !). Du coup, comme ça en jetait pas mal et qu'il a accompli plein d'actes héroïques, on a nommé tout un siècle « L'âge du loup », d'où le titre du jeu. Depuis que j'ai appris ça, j'arrête plus de penser à cette histoire. Vous imaginez le nombre de décades ou de chefs-lieux que l'on pourrait affubler de noms débiles parce qu'un péquenot venu de la cambrousse y a accompli un acte héroïque ? C'est aussi con que de nommer une ville du nom d'un chef d'État de son vivant parce qu'il y est né. Tenez par exemple, Stalingrad : vous imaginez à quel point ça aurait été ridicule de la nommer Joseph Vissarionovitch Djougachvili (homme qui a heureusement trouvé un pseudonyme moins chiant à prononcer que son vrai nom) ? Heureusement qu'elle existait avant lui et que le hasard fait bien les choses. Mais où j'en étais ? Staline, la révolution marxiste, les lieux-dits, ah oui : Myth.
Myth III, l'âge du loup, va nous permettre de contrôler Connacht (le barbach ? ndrc) au travers de ses multiples aventures bucoliques, tout en passant sous silence ses hauts-faits d'alcoolique quand, dans des tavernes, ivre comme un cochon, il se coinçait la tête « par mégarde » dans des chevaux prétextant après coup qu'il souhaitait juste apprendre à maîtriser l'art du déguisement pour « mieux tromper l'ennemi ». Comme vous pouvez le constater, la grande aventure sera au rendez-vous dans ce jeu au travers d'une campagne qui devrait comprendre une trentaine de scénarios à difficulté variable. Entre chacun d'eux, on aura droit à l'habituelle scène cinématique ou à l'explication des évènements en scrolling textuel, histoire de bien suivre une saga qui passionnera les petits et les grands, à n'en pas douter.

Les combats se déroulent en permanence dans des univers confus et déroutants.



UN MOTEUR 3D VRAIMENT à la hauteur

Même s'il est très largement basé sur le moteur de Myth II, The Wolf Age possède quelques caractéristiques graphiques tout à fait alléchantes. Ainsi, pour ceux qui n'ont pas de bécanes de combat, il pratique à la volée une augmentation des détails suivant le nombre de polygones affichés à l'écran (ce que le jeu calcule en permanence). Donc, pour peu que vous jouiez sur un 486DX 66 (non, je déconne mais j'aime bien faire cette blague à nos deux lecteurs rétrogrades qui persistent encore à conserver cette configuration par choix politique) et lorsque vous zoomerez sur un personnage, tous les polygones que vous pourrez vous permettre d'afficher seront reportés sur la zone qui aura rempli l'écran. Ainsi vous retrouverez quasiment le même niveau de détails entre une bécane puissante et une configuration moyenne. Côté cartes, elles sont tout bonnement ce que j'ai vu de mieux depuis Ground Control, BattleZone II (sans son clipping à 200 mètres de distance) et autres références du genre mais la diversité en plus : non seulement les aficionados de Myth y retrouveront leurs



Myth III The Wolf Age



Les personnages, lors d'un zoom rapproché, ne perdent rien de leurs détails.



De nouvelles créatures feront des ravages parmi nos rangs.



Des créatures à proprement parler flippantes et monstrueuses.

maps favorites (forêt de pins, déserts), mais auront droit à quelques spécialités locales telles que les marécages boueux à souhait, les sierras et surtout, surtout les intérieurs. Même si rien, techniquement parlant, n'empêchait le moteur de s'y attaquer, il faut bien avouer que les cryptes, avec leurs moult effets de lumières dynamiques et leurs recoins sombres, font partie des meilleures missions que j'ai pu mener jusqu'au bout.

Des combats TOUJOURS AUSSI SAVOUREUX

Côté gameplay, rien ou presque n'a changé : Myth reste dans la lignée ce qui a fait son succès à savoir : un jeu de combat à l'échelle homme par homme au sein d'un univers fantaisiste. À la différence des autres volets du jeu, j'aimerais décerner une mention spéciale à nombre de créatures chaotiques : celles-ci sont vraiment impressionnantes et passablement flippantes. Sans aller jusque dans les délires xénobiologiques de Sacrifice de Shiny, les développeurs de Myth III ont su créer des bestioles inspirant la crainte comme ces immenses morts-vivants géants recouverts d'une armure noire, et nantis d'un marteau de guerre qui, à lui seul, pourrait facilement contenir Ackboo, Caféine et Carlos (le chanteur) réunis. Autre hantise et belle flippe du coin, la banshee des marais, vieille pétasse fantomatique qui balance ses sorts en poussant des hurlements à vous glacer le sang. En tout, les développeurs annoncent une trentaine d'unités, tous partis politiques confondus, ce qui est une belle évolution par rapport aux quelque douze péquenots qui évoluaient sur la carte du premier jeu. Beaucoup d'unités sont volontairement peu contrôlables, les magiciens par exemples n'hésiteront pas à balancer des sorts d'explosions corporelles alors que vos chevaliers ou archers de basse naissance se trouveront dans leur ligne de mire. Plus que jamais, les dégâts collatéraux seront nombreux et deviendront un facteur à prendre en compte dans les combats, ce qui rend plus indispensable que jamais la maîtrise des mille et une formations proposées.

LE PETIT MONDE de l'édition

Question réseau, impossible de voir ce que le jeu a dans le ventre puisque bizarrement (oh surprise !!) Bungie.net ne répondait pas présent au moment où j'ai reçu cette version très bêta. Toutefois, on ne devrait pas prendre de risques en vous affirmant qu'on y retrouvera tous les modes de jeux qui ont fait le succès des deux précédents volets (le foot, le king of the hill) agrémentés de quelques autres modes inédits comme le capture the flag et le mode Grind (meule). Pour encore mieux batifoler à plusieurs, on retrouve cinq cartes prévues uniquement pour le jeu multijoueur et surtout, surtout un éditeur de niveau grandement amélioré, Dieu merci ! Ce dernier va permettre de faire des missions de A à Z en commençant par les terrains. D'après ce que j'ai pu comprendre en le bidouillant, il est beaucoup moins haut niveau (proche de l'utilisateur) que celui, exemplaire, d'un Sacrifice ou d'un Operation Flashpoint : pour réaliser ses propres terrains, il faut utiliser la bonne vieille méthode de la map d'élévation consistant à importer une image en niveaux de gris, les zones les plus claires devenant les collines les plus hautes et vice versa . Comme l'importation demandait un fichier Photoshop et que je ne suis qu'un prolétaire sans le sou, j'ai renoncé à l'expérience. D'autre part, il permet aussi de placer des objets et de créer des scripts et des triggers de déclenchement pour faire survenir différents évènements à des moments précis comme précipiter des boules de feu sur votre tronche ou tout simplement rameuter une armée d'ennemis

L'agence tous-RISQUES MÉDIÉVALE

Pour finir, sachez que Myth III va bientôt débarquer en test et que je place beaucoup d'espoir dans le gameplay de celui-ci, tout en sachant que le moindre déséquilibre sur une ou deux créatures peut tout à fait ruiner un jeu de ce type. Le niveau de difficulté moyen était souvent insuffisant pour un quelconque challenge dans les dix missions que j'ai choisies au pif parmi les vingt-cinq dispos en solo. Du côté des nouvelles unités citons l'équipe de Connacht, son demi-frère Damas, sa copine barbare, son pote de bar le magicien et quelques autres compagnons. Les morts-vivants eux aussi ont revu leurs compétences à la hausse et parmi les nouveaux venus tant attendus, on trouvera la liche, l'un des seigneurs déchus j'ai nommé Bahl'al (bon Dieu, il faut offrir aux ricains des générateurs de noms propres), et aussi les Ghols déclinés dans toute une variété allant de la simple brute au prêtre, et qui se feront un plaisir de vous suivre partout. Des Ghols dans des couloirs ? Ce n'est pas ça qui va me changer de la rédaction de Joystick. D'autres factions, plus ou moins alignées sur cette époque, prendront part au combat et viendront se rajouter dans les rangs des uns et des autres au cours de la campagne.

JEU DE NAIN, JEU DE VILAIN

Nos amis les nains sont de retour et avec eux, tout leur petit équipement de nain comme leurs petits cocktails Molotov ou leurs petits satchels. Mais cette fois, il y a toute la famille. Ainsi on trouve le nain à hache (une espèce vêtue d'une superbe armure et équipée d'une arme à la taille totalement disproportionnée) et le nain ingénieur. Il pourrait, d'après ses développeurs, être apte à construire des fortifications et à fabriquer des machins comme des explosifs à hauts rayons d'action ou des détonateurs tout petits eux aussi. À suivre.



Commandez les reliures !

Upgradez votre collection



119 Tests : Baldur's Gate 2 Shadows of Amn, Les Sims Ça vous change la vie, Cléopâtre La Reine du Nil, Age of Empires 2 The Conquerors Expansion, De Sang Froid, Rugby 2001, Homeworld Cataclysm **Sur le CD :** Stupid Invaders, Mercedes-Benz Truck Racing, Rugby 2001, Dark Reign 2, V-Rally 2, Age of Empires 2 : The Conquerors, Tony Hawk Pro Skater 2 **Soluce :** Deus Ex

120 Tests : Crimson Skies, Gift, MTV Skateboarding, Alerte Rouge 2, NHL 2001, Mercedes-Benz Truck Racing, Resident Evil 3, Midtown Madness 2 **Sur le CD :** No One Lives Forever, Starfleet Command Vol. II, FAAK2, Screamer 4x4, Insane, Gunlock, Sidney 2000, Metal Gear Solid **Soluces :** Deus Ex (suite), Homeworld Cataclysm - **Aide de jeu :** Alerte Rouge 2

121 Tests : Sacrifice, Sheep, Starship Troopers, Hitman, Links 2001, Combat Flight Simulator 2, Metal Gear Solid, Covert Operations **Sur le CD :** Battle Isle 4, Pro Rally 2001, Severance, Hitman, Resident Evil 3, Rune, Virtual Pool 3, Warm up !, Homeworld Cataclysm **Aide de jeu :** Aide de jeu Baldur's Gate 2

122 Tests : Call To Power 2, Airfix Dogfighter, Tomb Raider V, Battle Isle : The Androsia War, Starfleet Command II, Screamer 4x4, Project IGI **Sur le CD :** Dave Mirra Freestyle BMX, Links 2001, Midtown Madness 2, F1 Championship 2000, Sheep, Stunt GP, Project IGI **Soluce :** Monkey Island 4 - **Aide de jeu :** Baldur's Gate 2 (suite)

123 Tests : Giants, Everquest, Tiger Woods PGA Tour 2001, Mechwarrior 4, La Bataille d'Angleterre, American Mc Gee's Alice, Oni **Sur le CD :** Oni, Mechwarrior 4, Starship Troopers, Tomb Raider 5, Swat 3 Elite Edition, Quake 3 Team Arena **Soluce :** Monkey Island 4 (suite) - **Aide de jeu :** Projet IGI

124 Tests : Black and White, The Moon Project, Severance : Blade of Darkness, Age of Sails 2, Deep Space Nine : The Fallen, Worms World Party **Sur le CD :** Diablo II, Giants, Gunman, Fallout Tactics, F1 Racing Championship **Soluces :** Giants, Hitman

125 Tests : F1 Racing Championship, Off Road, Le Destin du Dragon : Les Trois Royaumes, Hostile Waters, Star Trek Away Team **Sur le CD :** Conflict Zone, Desperados, Colin McRae Rally 2, The Moon Project, NBA Live 2001, Serious Sam **Soluces :** Alice - **Aide de jeu :** F1 Racing Championship

126 Tests : Desperados, Fallout Tactics, Tropico, Tribes 2, The Settlers 4, 767 Pilot in Command, Les Sim's Surprise-partie, Summoner **Sur le CD :** Arcanum, Settlers 4, Operation Flashpoint, Clive Barker's Undying, Gore - **Soluce :** Deep Space Nine **Aides de jeu :** Desperados 1re partie, F1 Racing Championship : Le Grand prix d'Imola, le Grand prix de Barcelone; le Grand prix d'A1 Ring

127 Tests : Conflict Zone, Independence War 2 : The Edge of Chaos, Eurofighter Typhoon, Battle for Nabooo, Empereur : La Bataille pour Dune, 2 : Steel Soldiers **Sur le CD :** Cycling Manager Demo, Star Trek Away Team, Nascar 4, Roland Garros 2001, Summoner, Merchant Prince II **Aides de jeu :** Desperados 2e partie, F1 Racing Championship : Le Grand Prix de Monaco

128 Tests : Airport 2000, Alone in the Dark 4, Anachronox, Cycling Manager, Data Sudden Strike, Dragon Riders, Europa Universalis **Sur le CD :** I-War 2 : Edge of Chaos, Echelon, 2 : Steel Soldiers, Creature Docking Station, Gangster 2 **Aides de jeu :** Fallout Tactics, Réglages F1 Racing Championship : Grand Prix de Montréal, de Nürburgring, de Magny-Cours, de Silverstone, d'Hockenheim et de Budapest



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❒ **Je commande le(s) numéro(s)**

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 38 F le numéro (frais de port gratuits) soit un total de .....F

89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108
109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128

❒ **Je commande les hors-série (frais de port gratuits)**

HS 10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2) et 16 démos jouables
À 49 F le numéro,soit un total de .....F

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 38 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

HS 14 1 Jeu complet (Zork)
À 59 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

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 L_L_L_L_L_L **Ville** .....

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

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

BOB ARCTOR

Non, ceci n'est pas une cinématique mais bel et bien le jeu.



Empire EARTH



MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR SIERRA STUDIOS
DÉVELOPPEUR STAINLESS STEEL STUDIOS ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2001





Le tant attendu successeur semi-illégitime d'Age of Empire II vient de nous tomber entre les pattes. Au programme, une saga s'étendant de l'âge de pierre à la nanotechnologie



L'âge de la Renaissance : des Espagnols au premier plan en train de massacrer quelques vilains Indiens.





Les bâtiments de l'époque : Première Guerre mondiale.

Imaginez un monde dont la trame se déroulerait à travers l'histoire. Imaginez que ce jeu prendrait la forme d'un Strat' temps réel où on incarnerait différents peuples et où on pourrait contempler leurs fantastiques pérégrinations à travers les âges. Imaginez encore de véritables guerres miniatures prenant l'aspect de jeux de stratégie avec figurines où on édifie des fortifications, où on fait progresser les caractéristiques des ethnies et de leurs unités et où on peut même se permettre d'incarner un héros. Allons encore plus loin dans le délire : imaginez qu'on y trouve aussi un système économique basé sur la récolte de multiples ressources (or, minerai, nourriture, etc.)... Bon. Si vous avez fini ce paragraphe sans tiquer ou sans vous apercevoir que plus d'une douzaine de jeux (de Command and Conquer à Gnoucraft II) correspondent point par point à cette ennuyeuse énumération, je décèle en vous le candidat idéal pour vous refiler l'un des vingt-cinq jeux de ce genre qui sortent périodiquement depuis maintenant cinq ans. C'est toujours la même histoire : un monsieur, disons d'Europe de l'Est, avec plein de thunes à claquer, se réveille un beau matin et aperçoit Warcraft II sur la bécane de son fils qui ne joue plus qu'à ça. Il se dit : « Tiens, ça serait bien de donner un aspect plus original à ce jeu et de changer un truc ou deux que je sens pas trop. Ça se vendrait à coup sûr !». Le type emploie une équipe programmeurs et de graphistes minutieux qui avaient besoin de manger, et pond le cinquantième clone du même concept que l'on voit depuis maintenant dix ans. Un an plus tard, ce « produit » nous arrive par la Poste avec une lettre commençant souvent par le désormais traditionnel :« Klokzt, raminsd fravkien otk or timblit Warkraft II Naga !!!. Vloy, Dimitrivi.». Ce qu'on peut traduire approximativement par : « Chers amis, nonobstant la ressemblance de notre jeu avec Warcraft II, sachez qu'il comporte de nombreuses caractéristiques inédites qui en font, je vous l'assure, le RTS du siècle ; votre dévoué Dimitrivi ». Au secours !

UNE COPIE non conforme

La présence de ce paragraphe ennuyeux et moralisateur a un sens pour plusieurs raisons. Tout d'abord pour vous dire que je hais les repompages de pompages et, dans une moindre mesure, les personnes se prénommant Dimitrivi, mais aussi et surtout parce qu'Empire Earth apparaît, dès le premier regard, comme un clone d'Age of Kings qui, aux yeux du profane, ne pourrait ne pas contenir toutes les caractéristiques alléchantes que ses développeurs nous promettent. Les auteurs, parlons-en justement : si ce jeu a tout le ramage, le plumage et les abats d'un Age of King, ce n'est pas tout à fait dû au hasard : son créateur Rick Goodman n'est autre que l'un des fondateurs d'Ensemble Studios, et le designer principal d'Age of Empires. D'ailleurs il faudrait être idiot pour croire que ses développeurs

Empire Earth



Des batailles impressionnantes que l'on peut suivre du ras du sol.



Les paysans s'activent autour de citrouilles. C'est bientôt Halloween ou alors c'est une bande des crétins.



L'empire franc : une formation d'archers.

veulent cacher cet air de famille plus qu'évident. Tout, jusque dans son titre, rappelle qu'Empire Earth est un enfant naturel de l'autre. Mais quel est donc l'intérêt de faire un jeu aux mêmes thèmes, au moteur en apparence assez semblable et aux principes de bases identiques ? Attention : question piège ; dix secondes pour répondre ; vingt-cinq francs à gagner ; voulez-vous passer un coup de fil à quelqu'un de votre entourage ? Votre caniche peut-être ? Ou demander l'avis du public ? Mais non, vous l'avez deviné : le but d'Empire Earth est de repousser les principes du genre dans leurs derniers retranchements, en faisant tout simplement bien mieux que son frère aîné. Jalousie ? Peut-être pas tant que cela.

LE CHOC visuel

Techniquement, la première grosse différence entre Empire Earth et Age est son moteur graphique. Si on ne s'étonne plus du niveau esthétique chiadé comme à son habitude en mode Isométrique, on a une sacré surprise lorsque, en caressant du bout du doigt la roulette de la souris, on zoome et on abaisse la caméra au niveau du terrain. Le moteur d'Empire Earth est un véritable Full 3D Engine (j'aime bien ce terme qui se la pète, et j'aime bien me la péter aussi, c'est vrai). Du coup, on respecte bien plus le boulot des programmeux qui n'hésitent pas à faire apparaître des détails impressionnants dans la mesure où on peut zoomer à quelques centimètres d'une texture tout en conservant sa finesse vue de loin. En vérité, les quelque

Empire Earth retrace, à l'instar de Civilisation, l'histoire d'un peuple, de sa préhistoire à l'âge de la nanotechnologie. Rien de moins.

dix heures que j'ai consacrées jusqu'ici à ce jeu m'ont appris deux choses : on se sert rarement de la caméra 3D en la ramenant au ras du sol et c'est bloqué sur l'axe de lacet. Côté effets, tout est superbe ou presque : chaque explosion emporte avec elle carcasses, particules et comporte une aire d'effet. Les sortilèges des prêtres ou des shamans sont un bonheur permanent : ne surtout pas louper le cyclone qui engloutira par 1 000 mètres de fond les unités navales prises dedans, ni le tremblement de terre qui fissure le sol et le craquelle comme une mini-faille de Saint-Andreas ou encore le volcan que vous faites pousser au centre d'une zone détenue par votre adversaire et qu'il devra quitter pour le prochain millénaire.
Côté gameplay, attendez-vous à retrouver tout ce qui a fait le succès de chefs-d'œuvre tels que TA ou Age of Kings : double clic sur les unités pour sélectionner toutes leurs semblables, touche tabulation pour passer sur un paysan inactif (merci monsieur Molyneux pour laisser finalement une trace dans le monde du jeu vidéo). Tiens, en voilà une idée qu'elle est bonne : le mode Patrouille : on prend une unité (y a des clebs pour ceux que le vigilat attire sans oser pénétrer dans le monde très fermé des maîtres-chiens), on clique sur « Patrol » et, miracle, celle-ci se met à suivre un itinéraire totalement au pif autour de notre zone de contrôle. Autre idée utile : le mode Explorateur qui, appliqué à une unité aérienne, fera des merveilles contrairement au même ordre donné à un paysan qui assura sa disparition dans la demi-heure et vous fera repérer en un rien de temps.

TÊTE de pont, TÊTE de con

Ce bêta-test a été conçu à partir du mode Skirmish. Les développeurs n'ont pas inclu le moindre mode Solo ce qui laisse planer une bonne centaine de questions à ce niveau. Pour ce qu'on en sait, le jeu final devrait comprendre quatre grosses campagnes (menant, pour chacune d'entre elles, une civilisation à travers les âges) et une flopée de scénarios d'entraînement.

PETITE CORRECTION

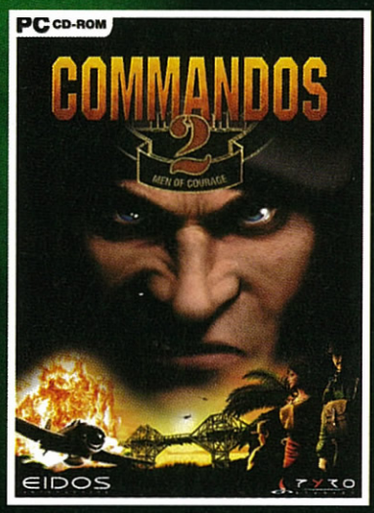
L'une des principales hantises des joueurs d'Age of Kings était de tomber sur un joueur trop défensif (genre moi) qui n'hésite pas à construire des doubles rangées de murailles, histoire de bien s'ennuyer dans son coin. Même si Empire Earth fait la part belle aux assauts et aux sièges, l'évolution d'un cran dans une époque permet souvent de débloquer des situations inextricables : votre copain maçon risque fort de se retrouver comme un con lorsque vous enverrez vos bombardiers lui apprendre le sens du mot « Dresde », murailles ou pas.
À l'instar des jeux d'Ensemble, Empire earth permet des évolutions d'unités. Mais contrairement au premier, on peut agir au coup par coup sur chaque sorte de combattants en jouant sur des facteurs divers. Non seulement on pourra accéder à des progrès d'ordre général dans des immeubles de production, mais on pourra aussi améliorer certaines caractéristiques précises sur chaque type d'unité. Ainsi on pourra potentialiser la distance de tir d'un archer, le bonus aux dégâts que fera un destroyer ou tout simplement sa vitesse. Pareillement, les héros pourront être améliorés, pour peu qu'on claque un peu d'argent dedans.

Offre d'Abonnement

1 an de Joystick + le jeu

11 nos (avec 2 CD-Rom PC et 1 Booklet soluces) / an 418 F (1) (63,72 €)
+ le jeu Commandos 2 369 F (2) (56,25 €)

+ 36% de réduction

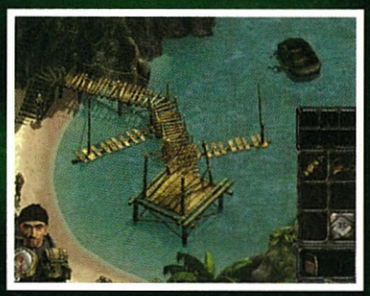


POUR VOUS 499 F (3) (76,07 €)
au lieu de ~~787~~ F (119,98 €)

EIDOS INTERACTIVE

288 F D'ÉCONOMIE






BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 n°s) et je recevrai en plus le jeu COMMANDOS 2 pour **499 F** (76,07€) seulement au lieu de ~~787~~ F (119,98€), soit **288 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 |_|_|
e-mail :
Signature obligatoire :

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse.
(3) Vous pouvez acquérir séparément les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 38 F et le jeu COMMANDOS 2 au prix unitaire de 369 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31 décembre 2001, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.
Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la réception du premier numéro de votre abonnement.

KPJ30

Même si je ne peux être que frustré de n'avoir pu évoluer que dans ce mode de jeu (qui laisse voir ses possibilités en réseau), j'ai tiré un avis très positif de l'ensemble lors de parties sans pitié via les serveurs de bêta de Sierra. Après quelques dérouillées chez les humains, je me suis amusé à me cloîtrer tel un ermite dans une partie fermée à tous, sauf à mes amis dirigés par l'ordi. Cela m'a permis d'avoir un aperçu global de l'Intelligence Artificielle : pour mémoire, le premier Age of Empire avait eu toutes les allures d'une catastrophe à cause d'un Pathfinder particulièrement mal foutu. Je suis plus qu'heureux de vous annoncer que EE possède l'un des meilleurs que j'aie pu voir jusqu'alors, depuis Total Annihilation. Cela est d'autant plus impressionnant que le monde étant en vraie 3D, cela a ajouté une difficulté supplémentaire à cette tâche déjà bien ardue pour le codeur fainéant.
En m'alliant d'office avec un ami ordinateur, j'ai pu observer sa manière d'organiser des expéditions punitives, de tendre des embuscades de combattre ou simplement de développer sa base. Toutes ces choses se font avec logique et sans trop d'accrocs, même s'il y a parfois quelques problèmes de logistique aux abords des installations portuaires. L'I.A. de l'ennemi est en tout point identique : lors d'une partie où j'essayais à tout prix d'établir une tête de pont sur l'une de ses côtes (en acheminant des cargos transportant hommes et matériel à travers l'océan), le monsieur a tout simplement garni ma route habituelle de sous-marins, histoire de me faire échec au plus vite. Puis, un peu plus tard, il s'est tout simplement attaqué à mes docks et chantiers navals.

Faire SON PEUPLE

En mode Humain contre humain, pas de secrets : le jeu a l'air assez équilibré, et même si les quelques cons standards tenteront des rushs en début de partie (en construisant par exemple des étables avec des cavaliers), ils risquent fort d'être surpris par les paysans qui ne rechignent jamais à une bonne jacquerie entre deux moissons. Tout cela pour vous dire que cette sauvagerie paysanne dépend du peuple choisi. En effet, l'une des caractéristiques les plus originales d'Empire Earth est de nous permettre de créer notre ethnie comme bon nous semble. Sans aller jusqu'à définir si c'est un peuple dont l'économie est basée sur la sédentarité et la culture volontaire du coton ou du ver à soie, on choisira tout simplement ses caractéristiques sur une longue liste de trucs. En fait, on achètera des possibilités qui nous serviront soit en début de partie, soit dans un futur qui pourra être éloigné. Par exemple, si on commence à l'âge de pierre, on peut d'ores et déjà définir que nos compatriotes résisteront particulièrement bien à la conversion religieuse. Mais on pourra aussi décider qu'arrivés à l'âge moderne (guerre froide et contemporain) les hélicoptères bâtis dans nos usines auront un bonus de + 20 % sur leur rayon d'action. En fait, cette option est totalement illogique, mais en y réfléchissant un peu, cela permet de redéfinir assez précisément des peuples réels tels qu'on les connaît, comme les Anglais (+ 40 en force navale, - 80 en qualité de bouffe) sur une période précise de l'Histoire.



Empire Earth ressemble à s'y méprendre à Age of Kings d'un point de vue visuel, la 3D en plus.

SID GOODMAN

On a souvent comparé Age of Empires à un mégamix entre un jeu de stratégie en temps réel et Civilisation de Sid Meier ou pire encore, on l'a traité de simple « Civ' sauce RTS». Age of Kings, sa suite a enfin porté le jeu à maturité lui assurant un succès commercial historique. EE semble vouloir pousser le bouchon encore un peu plus loin, car on retrouve le système de merveilles qui, bien plus qu'être décoratives procurent des avantages dans le jeu assez conséquent. La tour de Babel permet de multiples conversions grâce aux prêtres. La bibliothèque d'Alexandrie-Alexandra permet de repérer chacun des bâtiments construits au moment où on les érige et bien d'autres choses. La construction d'un nombre défini de merveilles peut être en soit l'une des conditions de victoire.



C'est sur cette page que l'on crée son propre peuple en rajoutant des caractéristiques.

EN CONCLUSION

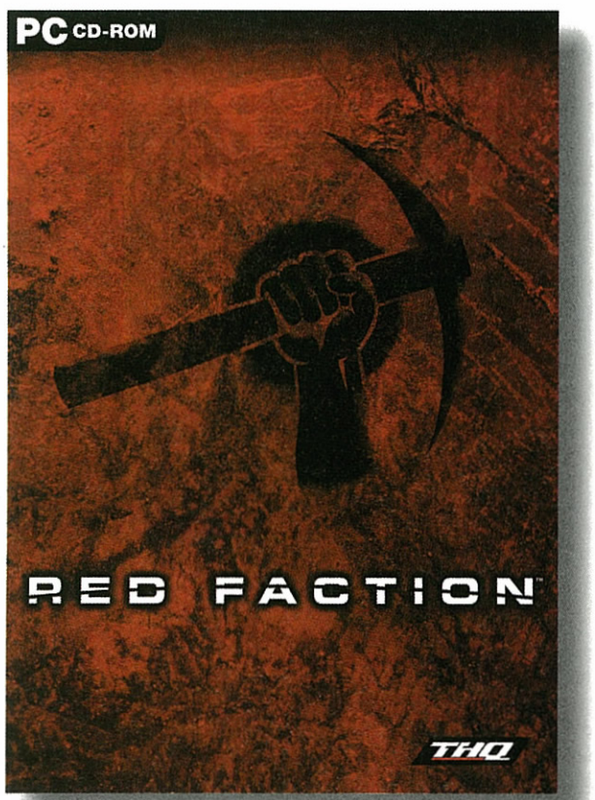
Empire Earth a tous les attraits d'un Age of Kings, la profondeur et le moteur 3D en plus. Même si vous avez été assez impatient pour jouer aux trente-six mille clones sortis entre-temps genre Cossaks, même si vous attendez Age of Mythology avec une impatience comparable à la mienne, le thème identique d'EE devrait convenir aux joueurs les plus intégristes. C'est à se demander pourquoi Goodman n'est pas resté chez Ensemble Studios bien tranquillement en se faisant son Age of Empires 3. Si l'avenir du jeu en réseau semble assuré, on ne peut absolument pas se prononcer sur la qualité du mode Solo qui demeurera jusqu'au test une inconnue et une zone d'ombre bien opaque.



Les hussards teutons et les éléphants ont, semble-t-il, toujours fait bon ménage.

GAGNEZ

des jeux RED FACTION sur PC









volition

THQ™

Red Faction - Game and Software © 2001 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Red Faction, Volition, Geo-Mod Technology, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

En jouant sur le...

3615 joystick

2,21 F/mn

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

Concours valable du 26/09/2001 au 25/10/2001. Gagnez 28 jeux. Règlement déposé chez Maîtres Simonin et Conti, huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique Concours 3615 JOYSTICK - RED FACTION PC - immeuble Omega - 10 rue Thierry Le Luron - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 4 F TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 25/11/2001. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.





Des sauriens, des elfes, des démons, des humains, quoi de plus homogène ?



BOB ARCTOR

Primitive Wars

Wizard Soft est un développeur prestigieux situé du côté de l'Extrême-Orient avec pas moins d'une vingtaine de jeux à son actif en moins de deux ans. Parmi ceux-ci, citons Forgotten Saga 2 Online (Fort-Saganne 2 online), ainsi que Campus Love Story (une simulation d'amour à plusieurs dans une chambrée). Voici leur second RTS.

Comme on le sait, les joueurs coréens sont des fans absolus de Starcraft, des Warcraft et de tous les jeux de Blizzard. Comme PacMan, ils avalent, sans trop se poser de questions, tout ce qui ressemble de près ou de loin à du strat' temps réel en attendant la prochaine mode. De quoi sera faite celle-ci ? Celui qui sera capable de le deviner avant les autres deviendra milliardaire, mais par contre devra aller vivre en Corée.

Primitive War a, en apparence, tout ce qu'il faut à un jeu pour déplaire : un moteur bien en retard, un thème archirabâché plus de mille fois par d'autres (voir la bêta-version d'Empire Earth de ce mois-ci), des animations un peu bof, des graphismes aux couleurs trop exotiques à mon goût. Pourtant, contre toute attente, ce jeu se révèle être prenant, et surtout se voit sauvé par un gameplay pas original pour un sou mais qui part intelligemment dans toutes les directions : on y retrouve un brin d'Evolva, un bon litre de Warcraft II, quelques niveaux d'exploration à la Diablo, une histoire intéressante pour chacune des races et surtout des missions solo particulièrement bien foutues et parfois, j'ai honte de le dire, passionnantes.

Primitive Wars est un jeu qui tend des perches vers plein d'autres titres : W2, Ta, C&C. On y retrouve notamment le principe du Commander de Total Annihilation : il construit, il est hyper-balaise et ressemble à s'y méprendre à un Golgoth (ou à un Anterak) en version démon. Chaque personnage présent dans le jeu possède des capacités que l'on augmente dans les nids et qui restent au cours de la campagne, ainsi que des niveaux qui leur apportent, entre autres, un capital de points de vie plus important. L'originalité du gameplay est là : le « Commander », ou autres mages, lance des sorts en se servant de ses réserves de santé et est donc limité dans ce sens. Le seul moyen de récupérer de la vitalité, c'est de tuer les ennemis ou d'attendre qu'elle remonte toute seule avec de la nourriture ramassée sur les cadavres des adversaires nouvellement morts. Là où cela se complique, c'est que toute votre joyeuse bande d'unités peut posséder un capital de nourriture et qu'il n'est pas forcément futé de tout répartir équitablement, surtout qu'un soldat de haut niveau demande bien plus de bouffe que ses congénères. Mine de rien cet aspect un rien « microgestion » a réussi à me tenir en haleine pendant pas mal de temps comme quoi, parfois, il suffit d'un rien. Les différentes espèces (Dinos, démons, elfes, humains, etc.) ont des pouvoirs et des bâtiments très divers, leur stratégie de jeu s'en voit implicitement différenciée.

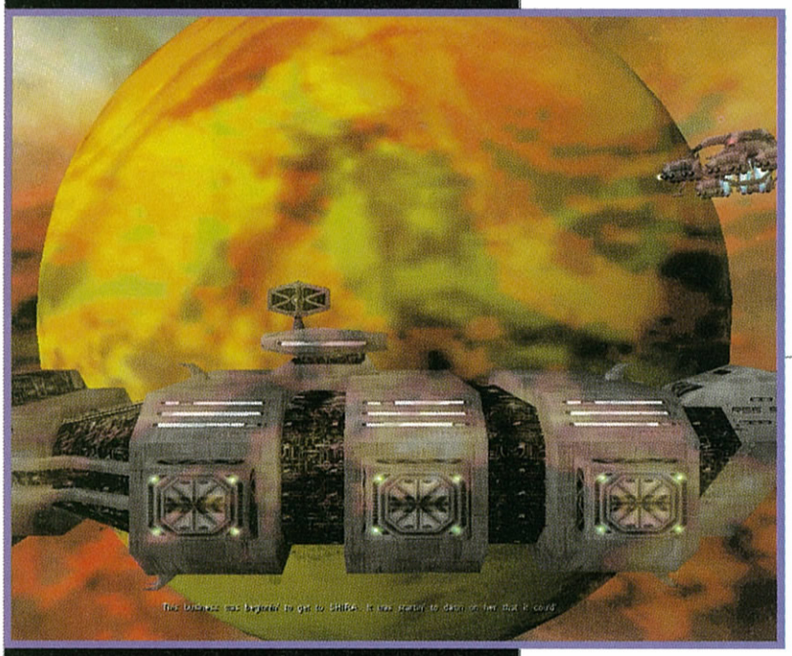
Même si primitive Wars n'a pas un grand avenir commercial devant lui, il me semble être un jeu de stratégie très honnête malheureusement desservi par un plumage bien inférieur à son ramage.



MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR ARXEL TRIBE (SLOVÉNIE)
DÉVELOPPEUR WIZARD SOFT (CORÉE)
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2001









Une fille moche, un vaisseau spatial s'approchant d'une planète : c'est presque du James Cameron.

En rouge, les zones de tirs, en bleu les possibilités de déplacement.

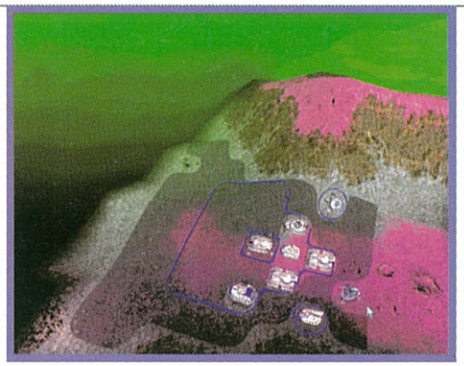


bob arctor

Rim : Battle Planets

À part nos vieux amis de Bluebyte, on ne peut pas dire que les éditeurs allemands brillent par leur présence. Voici pourtant un nouveau venu, Fishtank Interactive, qui n'est autre que le seul éditeur ayant eu la présence d'esprit de signer Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth et le très très très attendu Arx Fatalis.

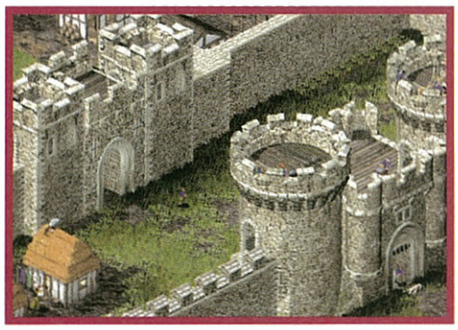
RIM, Battle Planets est, pour résumer mes toutes premières impressions, une sorte de MAX au moteur graphique amélioré et mâtiné de possibilités un poil plus « temps réel ». C'est donc à une sorte de Stratégie Temps Réel, sans en être vraiment un, auquel nous avons à faire. Laissez-moi m'expliquer : on agit sur les unités successivement, lors de phases communes à celles des jeux de stratégie les plus classiques (mouvement, attaque), mais avant que l'une d'entre elles ne se soit rendue du point A au point B (c'est parfois bien lent), on se voit déjà octroyer le droit de donner un ordre à un coreligionnaire. L'explication est donc là : nous sommes ici face à une évolution naturelle et biologique de l'espèce nommée « wargame ».
En fait, c'est même la seconde : les spécialistes s'accordant à dire que la première a eu lieu lors de l'acceptation de pions en plastique au lieu des traditionnels marqueurs en carton qui créent en 1992 une sécession entre le canal historique du cercle des grognards napoléoniens de la MJC de Chaville et leurs alter ego, un poil plus modernistes, du salon de la maquette.
RIM offre une série de campagnes militaires prenant place autour d'un background S-F. En vérité, de ce que l'on peut voir sur le moniteur, seules les animations pèchent un peu, tout comme les textures recouvrant le terrain. Décidément, plus on s'avance dans le temps, plus on s'éloigne de la magnificence d'un Ground Control. Après une phase de mouvements prenant place sur des paysages en vraie 3D avec ombrages et tout et tout, et après avoir assigné des cibles à l'une et à l'autre de nos unités, on en vient à la phase de combat proprement dite.
Et là, c'est le choc : les bords haut et bas de l'écran se rapprochent pour ramener l'image à un format cinémascope, une petite musique retentit (toujours la même) et le combat se mène tout seul, automatiquement, à la manière de celui d'un Final Fantasy. Non, en fait c'est même tout à fait ça : il ne manque que les effets spectaculaires de lumières, les dragons roses virevoltant, poussant des couinements idiots et des petites nanas, idiotes elles aussi mais à jupes courtes autour desquelles tourbillonne une caméra sur 360° qui réussit l'exploit sans cesse renouvelé de ne jamais montrer l'entrejambe de la donzelle. Voilà pour mes premières impressions en attendant une autre version qui me permettra certainement d'en dire plus : RIM est donc né d'un zeste de Thandor, the Invasion (de Jowood), d'un soupçon de MAX pour ce qui est du mode Tour par tour et aussi d'un Dark Reign II quant à l'aspect graphique. Bref, on aurait pu faire pire, mais le test nous dira si les développeurs ont réussi à faire mieux que ce que j'ai pu voir jusqu'ici.



MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE STRATÉGIE TOUR PAR TOUR
ÉDITEUR FISHTANK INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR TRINODE ENTERTAINMENT ALLEMAGNE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2001









iANSOLO

Stronghold

Il y a très longtemps de ça, vous me laissiez dans une pièce avec une boîte de Lego®, vous reveniez une heure après et j'avais construit un château. Un chouette de chouette de château, avec triple mur d'enceintes, herses, parapets et défenses en saillie à la Vauban.

On va pas faire une thèse là-dessus, mais il y a quelque chose de magique avec les châteaux. Construire une forteresse virtuelle, réputée indestructible, en imaginant toutes les défenses possibles, m'a toujours botté grave. Si ça se trouve, docteur, je suis atteint d'une maladie grave.
Mais non, en remontant aux temps héroïques des jeux PC, au début des années 90, on trouve déjà des traces de château-fortite aiguë. Notamment dans la série des Castles d'Interplay. Aujourd'hui, l'équipe anglaise de Firefly met la dernière touche à Stronghold, son simulateur de place-forte médiévale. Si vous avez lu le numéro précédent de Joy, Fishbone nous en présentait, avec moult détails, les concepts. Entre-temps, nous avons reçu une version de travail de Firefly. Nous en avons profité pour replonger dans notre marotte. C'est malin, maintenant j'ai des testeurs de Joypad plein les douves.

C'est à boire qu'il nous faut

La version de Stronghold qui nous a été donnée de manipuler était passablement incomplète. À savoir qu'il n'y avait aucune campagne d'implémentée. En fait, trois choix étaient proposés. Un slide-show énumérant les caractéristiques complètes de la version définitive.

Ainsi que deux modes jouables qui montraient, respectivement, une phase de gestion et une phase de combat.
En début de partie, notre terrain de jeu se présente sous la forme d'une grande étendue sauvage. On y trouve des arbres ondoyant dans le vent, quelques rivières et cascades, des tas de cailloux et plein de bestioles (cerfs, lapins...) gambadant joyeusement au milieu. Le premier réflexe de l'architecte médiéval va être d'arpenter le terrain, en maugréant de temps à autre des « mmmh, mmmh » appréciateurs. Il s'agit de localiser l'emplacement de la pièce maîtresse de notre future forteresse : le donjon. Que ce soit une maison saxonne ou une bonne tour carrée en pierre massive, le donjon doit être placé dans une zone plane et dégagée, en prévision des extensions futures. On sera bien inspiré aussi en repérant les obstacles naturels : falaises, défilés, promontoires rocheux. Ils pourront être intégrés par la suite à la construction pour en renforcer l'accès.
Comme vous l'avez découvert dans le numéro précédent, Stronghold n'est pas un simple jeu de construction à base de châteaux. Il va falloir aussi gérer toute l'intendance. Collecter des ressources et produire de la nourriture, pour disposer des matières premières et de la main-d'œuvre nécessaires

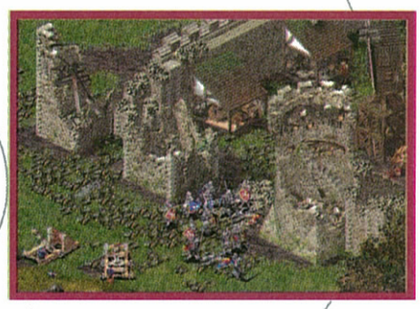




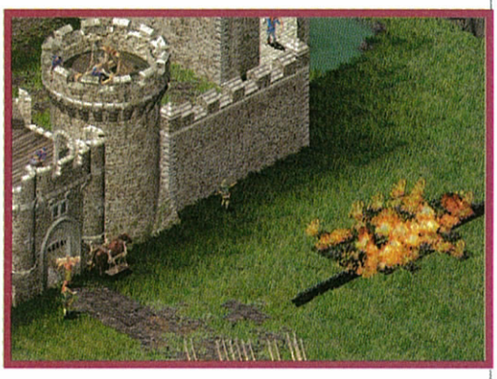
MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE SIÈGE
ÉDITEUR TAKE 2
DÉVELOPPEUR FIREFLY STUDIOS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 2001



Non, ce ne sont pas des échelles de pompiers !



Il sera littéralement possible de détruire le château assiégé.

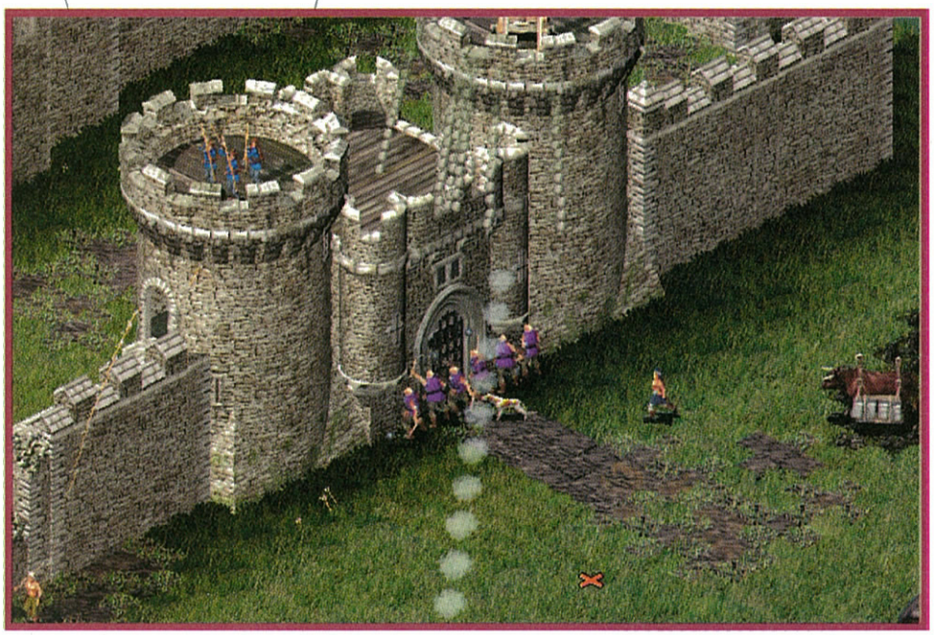




à l'édification de notre place-forte. Stronghold est donc bien un sim château, avec tout ce que cela implique comme prises de tête. Vous devez soigner votre popularité auprès de vos paysans. S'ils ne sont pas satisfaits, les gueux se barrent. Et alors, accrochez-vous pour déplacer tout seul des moellons de granit de 500 kilos chacun. Vous aurez alors quelques subterfuges à votre disposition pour rectifier le cours des choses : augmenter les rations de nourriture, construire des tavernes, coller quelques irréductibles au pilori ou, solution extrême, faire dresser un échafaud sur la place du marché. Mais quand les choses dégénèrent, c'est plutôt dur à récupérer. Alors autant démarrer sur de bonnes bases. Les développeurs de Stronghold ont bossé auparavant sur des jeux comme César ou Lords of the Realm. C'est dire si ce sont des sadiques.
Après avoir collecté nourriture, bois, pierre, fer et établi les bâtiments de base (une trentaine de parfums différents), vient la phase de fortification proprement dite. Les gars de Firefly n'ont pas été radins. D'un clic de souris, on peut placer à peu près n'importe quel ouvrage d'art moyenâgeux. Des tours de toutes les tailles, en bois ou en pierre, des chemins de rondes, des portes avec herse, etc. Les murs avec meurtrières sont montés d'un coup. Pas d'animation avec des petits maçons plaçant pierre après pierre. D'un autre côté, Firefly a prévu les différents cas de figure. Pour éviter qu'en multijoueur votre adversaire ne construise d'un coup un mur et n'enferme votre armée. L'interface est assez bien foutue. Les murs se raccordant assez naturellement.

Sus à l'ENVAHISSEUR

Votre château édifié, vient la phase la plus intéressante : comment la forteresse va résister aux assauts de l'ennemi. Tous les choix que vous avez été amené à faire auparavant vont passer l'épreuve du feu. Etait-ce une bonne idée de mettre ce mur à côté d'une colline ? N'aurait-il pas fallu doubler cette muraille par une seconde enceinte ? Faut dire que les mecs d'en face sont bien équipés. Toujours dans un souci de véracité historique, Firefly a doté les assiégeants de toutes les technologies en vogue à l'époque. Les petits soldats ennemis installent des balistes et des catapultes à distance respectueuse. Puis ils s'approchent en se protégeant des tirs de vos archers derrière des panneaux mobiles. Vient ensuite une nuée de lourds transportant des échelles. Pendant que ceux-ci essayent d'escalader les murailles d'autres, plus vicieux, font tournoyer des boulets en métal pour tenter d'ouvrir une brèche dans la première enceinte. S'ils n'y parviennent pas, vous pouvez être certain qu'un bélier va se profiler à l'horizon pour aller toquer à votre porte principale. D'ores et déjà, dans cette version de travail, on peut apprécier le boulot fait sur l'I.A. des attaquants.
Les envahisseurs ont le chic pour trouver le point faible de votre construction sur lequel ils vont s'acharner jusqu'à la victoire, à moins que vous ne leur rendiez la vie dure. Car, pendant ce temps, vous ne vous tournez pas les pouces en regardant une retransmission satellite de la dernière joute du chevalier blanc. Vous disposez vous aussi d'une batterie de contre-mesures qui, exploitées correctement, s'avèrent très efficaces.
Vous pouvez placer devant les murs des fossés remplis de poix que vous irez enflammer par le truchement d'un archer. Les lourds avec les échelles vont adorer. Quelque part pas loin, vous aurez commencé à faire bouillir un grand chaudron rempli d'huile. Des gars avec des seaux feront l'aller-retour pour déverser la mixture sur la gueule des lourds avec les échelles. En haut des tours, vous avez disposé de manière stratégique des catapultes qui auront logiquement plus de portée que les machines de guerre adverses. Cette phase de défense permet de découvrir quelques trucs auxquels on n'a pas forcément pensé à la construction. Notamment : toutes les parties du château doivent être facilement accessible aux défenseurs. Le temps que le mec se pointe avec sa marmite d'huile bouillante, l'ennemi aura peut-être décidé d'attaquer de l'autre côté. Le scénario de cette mission de démo était plutôt marrant. Il s'agissait de résister à un siège tout en produisant 30 tonneaux de bière. Ça promet pour le reste de la campagne.



En conclusion, Stronghold s'annonce toujours aussi intéressant. Le concept et la réalisation tiennent la route. La manipulation des différentes unités est encore un peu ardue pour le débutant, les combats s'effectuant en temps réel. Devoir gérer l'économie de son château en même temps qu'on subit un siège n'est pas super-facile non plus. Mais, avec un bon tutorial, il y a des chances pour que vous succombiez vous aussi au virus du château fort.

par Wanda

Richard Garfield Créateur de MaGic The Gathering

Après avoir passé sa vie à concevoir des jeux papier de toutes sortes, après avoir été à l'origine d'un des plus impressionnants succès commerciaux de ces dernières années (je veux parler de Magic : The Gathering, évidemment), Richard Garfield a quitté Wizards of the Coast il y a quelques mois pour créer sa propre société, Garfield Games, et se lancer à l'assaut du jeu vidéo. Attention ! risque de tornade.

JOYSTICK : POURQUOI AVOIR QUITTÉ WIZARDS OF THE COAST ?
Richard Garfield : Je n'ai pas entièrement quitté Wizards of the Coast : je suis toujours consultant chez eux et je continue à publier mes jeux papier chez eux, quand ça les intéresse. Mais quand Hasbro, leur maison mère, a vendu Hasbro Interactive, Wizards of the Coast a perdu du même coup sa passerelle vers les jeux vidéo. Or c'est quelque chose qui m'intéresse énormément, surtout à cause des possibilités multijoueurs. J'ai donc négocié avec eux cet arrangement où je leur consacre encore environ deux jours par semaine, et où je fais d'autres choses le reste du temps.

DEPUIS QUAND CRÉEZ-VOUS DES JEUX ?
Je m'amuse à faire des jeux depuis la « Junior High School », mais j'étais prof de maths quand Magic : The Gathering est devenu un succès. J'ai alors abandonné l'enseignement pour me consacrer à la création de jeux à plein temps.

IL Y A BEAUCOUP DE POINTS COMMUNS ENTRE LES MATHÉMATIQUES ET LA CRÉATION DE JEUX ?
Énormément. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle j'ai fait des maths : parce que je ne pensais pas pouvoir gagner ma vie en créant des jeux. Les mathématiques m'ont donné le même genre de satisfaction que la création de jeux, en termes d'exercices mentaux et de façon de penser. J'ai aussi profité de mon passage dans l'enseignement pour étudier les jeux et leur évolution au travers de l'histoire, afin de mettre en évidence la façon dont ils sont reliés les uns aux autres, et de comprendre pourquoi certains sont devenus populaires et d'autres pas, et pourquoi certains sont amusants et d'autres pas - du moins à mon goût.

VOUS AVEZ PUBLIÉ DES CHOSES SUR CE SUJET ?
Pas publiquement. En interne, chez Wizards of the Coast, j'ai écrit des documents à ce sujet, ainsi que des articles pour leur magazine, mais je n'ai jamais rien publié en dehors. Il se peut que je le fasse un jour.

QUELS SONT LES MÉRITES QUE VOUS VOYEZ AU JEU ? J'IMAGINE QUE VOUS AVEZ RÉFLÉCHI À LA QUESTION, SURTOUT EN TANT QU'EX-PROF...
C'est une grosse question, parce que je pense que le fait de jouer apporte énormément de choses dans la vie des gens et ce, de pas mal de manières différentes. Mais ce qui me vient d'abord à l'esprit, c'est qu'il permet de tester des choses sans risques. On peut essayer différentes stratégies, différentes manières de se comporter avec les gens, sans que cela prête à conséquence. Mais le jeu nous permet de comprendre comment les choses fonctionnent. Ou pourquoi elles foirent lamentablement. Donc je pense que la confiance qu'on

acquiert en jouant permet également d'affronter le monde réel, car les leçons apprises sans risques sur les relations entre causes et effets sont les mêmes partout. Je pense d'ailleurs que les vertus du jeu en tant qu'outil pédagogique sont largement mésestimées.

AVEZ-VOUS UTILISÉ LE JEU DANS VOS COURS ?
Bien sûr ! Je n'ai pas été professeur très longtemps, mais j'avais déjà trouvé des jeux qui mettaient en évidence certains concepts d'une façon beaucoup plus claire que n'importe quel cours magistral. Et je pense que mes élèves en ont retiré un enseignement beaucoup plus fort, car ce n'est pas quelque chose qu'on leur a donné pour acquis : c'est quelque chose qu'ils ont expérimenté.

VOUS POURRIEZ ME DONNER UN EXEMPLE ?
Je vais vous donner l'exemple d'un jeu de fléchettes assez classique, où chaque joueur est un clown avec un ballon, et où chacun tire à tour de rôle sur le ballon d'une autre personne. Donc disons que vous avez trois joueurs : un joueur au lancer précis, un joueur au lancer moyen et un joueur au lancer mauvais. Si vous faites tirer ces trois joueurs - nous l'avons simulé sur papier, au cas où l'un des joueurs aurait vraiment été très mauvais - vous réalisez que le joueur le plus précis n'est pas forcément le mieux placé pour gagner, de même que le moins précis n'est pas forcément le plus mal placé. Au contraire ! En effet, la logique veut que chaque joueur essaie d'éliminer celui qui lui semble le plus dangereux. Ainsi, le bon visera le moyen et le moyen visera le bon, et le mauvais aura toutes les chances de gagner ! Évidemment, quand les autres se rendront compte du danger, ils pourront décider de s'associer contre le plus faible, mais au final, c'est tout de même le plus mauvais qui gagne le plus souvent. Environ 40 % du temps. Ce jeu permet d'expliquer pourquoi, par exemple, ce n'est pas toujours le candidat le mieux placé qui remporte l'élection.

MAIS CE N'EST PAS UNE LEÇON DE MATHS, ÇA !
En effet. Le jeu est mathématique, mais la leçon est sociale. Et la leçon, c'est que la politique, c'est très compliqué ! En d'autres termes, ce n'est pas parce que vous êtes un bon politicien que vous allez avoir davantage de chances de gagner.

C'EST LÀ QUE VOUS EST VENUE L'IDÉE DE VENDRE VOS JEUX ?
J'ai essayé d'en vendre pour la première fois vers l'âge de 15 ou 16 ans, et c'est ce qui m'a convaincu que je ne pourrais pas en vivre. Il faut dire que ma référence, c'était les vingt meilleurs jeux papier dans le monde : les échecs, le Trivial Poursuit, le Monopoly... la même liste depuis des années. À partir du dixième, mes parents ne les connaissaient même pas, et ma sœur et mon frère en avaient juste entendu parler, ce qui est complètement ridicule. Je savais qu'il n'est pas facile de devenir un bon metteur en scène ou un bon écrivain, mais au moins, les choses bougent, et il y a des journaux comme le New York Times qui publient toutes les semaines un classement des dix meilleurs livres, et qui parlent des meilleurs films. J'ai compris que mes chances d'être reconnu en tant que créateur de jeux étaient inexistantes et c'est là que j'ai décidé d'en faire un hobby.

COMMENT ÊTES-VOUS ARRIVÉ DANS CETTE INDUSTRIE, ALORS ?
L'un de mes jeux, Robot Rally - un jeu de plateau avec des robots qui font la course - a eu beaucoup de succès auprès de mes amis, à tel point que l'un d'entre eux a absolument voulu essayer de le vendre. Et c'est la huitième maison d'édition qu'il a rencontrée, Wizards of the Coast, qui venait juste de se créer à l'époque, qui s'est montré intéressée par Robot Rally. Ils ont d'ailleurs fini par l'éditer, mais plus tard. À l'époque, ils voulaient commencer par quelque chose de plus simple : le président de Wizards of the Coast m'a demandé de réfléchir à un jeu qui serait facilement transportable, pas trop cher à faire, et rapide à jouer. C'est là que j'ai eu l'idée d'un jeu de cartes à gagner/échanger/collectionner, où tout le monde n'aurait pas besoin d'avoir les mêmes cartes pour jouer.

La naissance de Magic a été rapide ?
Il m'a fallu quelques mois pour concrétiser cette idée initiale. Au départ, je n'étais vraiment pas certain de pouvoir en faire un jeu... Le poker ou le bridge pouvaient parfaitement se jouer de cette manière, mais le fait de constituer une main avec tous les as n'avait rien de particulièrement excitant. Je me suis alors dit qu'il fallait que je cherche les bonnes cartes, celles qui permettraient de constituer des mains intéressantes. C'est ainsi qu'est né le concept de Magic.

J'IMAGINE QUE VOUS N'AVIEZ ABSOLUMENT PAS PRÉVU UN TEL SUCCÈS...
Absolument pas, en effet. Le succès de Magic est quelque chose qui m'a d'autant plus surpris qu'il a atteint des proportions encore jamais atteintes. Je savais que Magic était un bon jeu, mais j'avais déjà vu tellement de bons jeux boudés par le public !

Savez-vous pourquoi Magic a marché, et pas les autres ?
Je peux vous donner toute une liste de facteurs, spécifiques à Magic, susceptibles d'expliquer son succès, mais je ne saurais pas les hiérarchiser. La réponse la plus cérébrale est que Magic a créé sa propre communauté. Ce que j'entends par là, c'est que c'est en jouant avec des amis que les joueurs de Magic ont découvert de nouvelles cartes. Et comme le jeu était assez bon, ils ont commencé à en parler ensemble, et à s'échanger des cartes. Puis leurs amis ont rencontré de nouvelles personnes, qui possédaient de nouvelles cartes, et quand ils sont revenus leur parler de ces nouvelles cartes vues ailleurs, ça leur a donné envie de rechercher ces cartes. C'est ainsi qu'est né un véritable réseau de joueurs, très dense, très actif, et Internet a également été un des instruments du succès de Magic. Avec les jeux de plateau, genre Trivial Poursuit, tout commence par une personne qui achète le jeu et qui y joue avec ses amis. Elle les invite une fois, deux fois...

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR, VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

3615 CHEAT 2,21 F/mn

Astuces et solutions
pour vos jeux vidéo
Des centaines de titres
anciens et récents archivés

puis un de ses invités décide de l'acheter pour y jouer avec d'autres amis, et ainsi de suite. Ces jeux se répandent progressivement, mais ils ne créent pas de communauté de type viral, comme Magic. Magic est un monde que les joueurs explorent ensemble, alors que dans les autres jeux, le monde est tout entier dans la boîte ; il n'y a rien d'autre à découvrir.

D'UN AUTRE CÔTÉ, UN NÉOPHYTE AURA DAVANTAGE DE MAL À RENTRER DANS CETTE COMMUNAUTÉ QUE DANS UNE PARTIE DE TRIVIAL POURSUIT...
C'est comme pour tout : ceux pour qui Magic est devenu un véritable hobby vont y consacrer beaucoup de temps. Mais rien ne vous empêche, si vous êtes nouveau venu, d'acheter un jeu et de faire une partie rapide avec un ami. C'est pour ça que Magic a été créé : pour que vous puissiez y jouer en vingt minutes. En ce sens, Magic est radicalement différent d'un jeu comme EverQuest : pour vraiment apprécier ces MMORPG, il faut y passer énormément de temps, alors qu'avec Magic, une fois que vous avez des cartes, vous pouvez très rapidement vous amuser. On comprend tout de suite l'intérêt du jeu : il y a de la logique, de la stratégie, de la chance, et tout se joue en l'espace de vingt minutes.

Faites-vous maintenant partie de ces dix ou vingt meilleurs jeux de tous les temps ?
Le raisonnement qui m'avait éloigné de la création de jeu était un peu fallacieux, en ce sens que les jeux ne sont pas comparables à des livres ni à des films. Ils ne sont pas un médium. Ils sont... quelque chose d'autre. Si un bon film vous donne envie de revenir au cinéma, c'est surtout pour aller voir d'autres films, alors qu'un bon jeu vous donnera envie d'y rejouer, encore et encore. Et plus vous y jouerez, plus vous en retirerez de satisfaction. Les personnes capables de maîtriser et d'apprécier beaucoup de jeux sont très rares ; la plupart des gens se contentent généralement de quelques jeux. Le classement des meilleurs jeux ne signifie donc pas grand-chose. Quoique... Je pense que la plupart des parents connaissent Magic ou, à défaut, son petit frère Pokemon.



À CE SUJET, COMMENT AVEZ-VOUS FAIT POUR RÉCUPÉRER LA LICENCE POKEMON ?
Monsieur Ishihara, l'un des créateurs de Pokemon, a été inspiré par Magic, et il a spécifiquement exigé de Nintendo qu'ils travaillent avec nous pour faire les cartes.

QU'EST-CE QUE VOUS PENSEZ AVOIR APPORTÉ AU MONDE, EN CRÉANT MAGIC ?
Je pense que j'ai apporté une façon différente de penser aux jeux. Et... hum. C'est très difficile à définir de manière précise... et je ne pense pas qu'il existe une bonne réponse, du moins à un haut niveau. Qu'est-ce que j'ai inventé ? Qu'est-ce que j'ai recyclé ? J'ai été inspiré par un jeu appelé Cosmic Encounter. Le concept de Cosmic Encounter était assez modulaire, puisque les composantes du jeu changeaient à chaque partie - on n'utilisait jamais toutes les cartes en même temps - mais toutes les possibilités étaient dans la boîte. L'originalité de Magic, ça a été de pousser plus loin ce concept de modularité, et de ne donner aux gens que des bouts de jeu.
ET QU'AVEZ-VOUS APPORTÉ AUX JOUEURS ?
Nous considérons Magic comme un sport intellectuel, au même titre que les échecs ou le bridge, mais avec la différence que Magic se renouvelle tout le temps. Aux échecs ou au bridge, vous pouvez apprendre tous les coups possibles, ce n'est qu'une question de temps. Avec Magic, rien n'est jamais acquis. C'est comme si vous étiez à la tête d'une équipe de base-ball : avant la saison, vous recrutez vos joueurs. Vous achetez, vous vendez, bref vous formez votre équipe, et puis vous la faites jouer contre les autres équipes.

LES JEUX VIDÉO SONT QUAND MÊME ASSEZ DIFFÉRENTS. QU'EST-CE QUI VOUS ATTIRE CHEZ EUX ?
Les gens ont tendance à considérer les jeux vidéo comme un medium, c'est-à-dire un moyen de communiquer, au même titre que les films ou les livres. Ce n'est pas ce qui les rend intéressants à mes yeux. Je n'ai pas envie de raconter des histoires. Ce que j'aime, en tant que concepteur de jeux, c'est créer des environnements à l'intérieur desquels vous, joueurs, pourrez écrire vos histoires.

LES JEUX VIDÉO QUI SE SONT INSPIRÉS DE MAGIC N'AVAIENT POURTANT RIEN D'EXTRAORDINAIRE...
Je pense qu'ils ont essayé de transcrire trop littéralement ce qu'était Magic.
POURQUOI VOULEZ-VOUS FAIRE DES JEUX VIDÉO ?
Je pense qu'il reste encore beaucoup de choses à y faire. Pas des choses forcément viables sur le plan commercial, mais des choses qui m'intéressent. Quand je crée des jeux de cartes, je bute constamment sur les limites du joueur, notamment au niveau des mécanismes de jeu, qui ne doivent pas être trop compliqués ni à manipuler ni à calculer. L'ordinateur peut repousser ces limites. Il peut aussi faire tout ce qui doit rester caché aux joueurs, et qu'il est parfois difficile de faire dans un jeu papier. Très peu de jeux ont exploité à fond ces capacités dans une logique pure de jeu papier, sans essayer d'en faire autre chose - une simulation, par exemple. Tetris, par exemple, est pour moi un jeu atomique : il est tellement simple qu'on a l'impression qu'on pourrait en faire un jeu de plateau. Sauf qu'il ne pourrait pas exister ailleurs que sur ordinateur. Pareil pour le Démineur. Bien sûr, mes idées de jeux sont un peu plus compliquées que ça, mais j'aime l'élégance de ces jeux. Voilà ce à quoi j'aspire.

DES JEUX PLUTÔT ORIENTÉS ARCADE ?
Non, car la vitesse n'est pas un élément déterminant pour moi. Ce qui m'intéresse, ce n'est pas l'affrontement du joueur avec la machine, mais celui des joueurs entre eux, grâce aux possibilités en réseau de l'ordinateur. La vitesse, je ne la conçois que comme un outil susceptible d'empêcher les joueurs de s'ennuyer. Il est beaucoup plus pénible d'attendre un adversaire lors d'une partie sur ordinateur que lorsque les protagonistes sont assis autour de la même table. Le jeu que je veux faire sur ordinateur est donc un jeu de réflexion multijoueur, dans lequel le temps ne sera limité que pour empêcher les joueurs de s'ennuyer.

QUELS SONT LES JEUX VIDÉO QUE VOUS AIMEZ ?
Essentiellement des jeux de stratégie, comme Warcarft, Starcraft et tout récemment Kohan. Pendant longtemps, je n'ai plus joué à aucun STR, car je trouvais qu'ils se ressemblaient tous. Et puis, en lisant la description au dos de la boîte de Kohan, j'ai été surpris de découvrir beaucoup des éléments que nous essayions d'intégrer à l'un de nos projets, appelé Field Marshal.

UN PROJET DE JEU VIDÉO ?
Oui, j'ai déjà créé trois jeux vidéo lorsque j'étais encore chez Wizards of the Coast, mais ils sont tous les trois morts en cours de production, pour diverses raisons, et l'un d'entre eux était un STR.

QUELLE EST VOTRE EXPÉRIENCE EN MATIÈRE DE JEUX VIDÉO ?
Outre ces premiers contacts avec des éditeurs lorsque je travaillais encore chez Wizards of the Coast, j'ai aussi effectué des travaux en tant que consultant indépendant pour Electronic Arts, au cours de ces derniers mois, sur quelques-uns de leurs projets actuels. Je ne sais pas si mes conseils vont changer grand-chose à leurs jeux, mais j'ai apprécié de travailler avec leurs équipes, et je sais qu'elles ont également apprécié ma collaboration.

VOUS AVEZ ASSEZ D'ARGENT POUR NE PAS DÉPENDRE D'UN ÉDITEUR, NON ? POURQUOI NE VOUS OFFREZ-VOUS PAS LE LUXE DE FAIRE CE QUE VOUS VOULEZ ?
Ce n'est pas une possibilité à exclure. Cela dit, les jeux vidéo sont vraiment très coûteux et très difficiles à mettre en œuvre et le fait que j'en aie les moyens n'est pas une raison suffisante pour j'en assume seul tous les risques. De plus, un bon jeu n'est pas forcément synonyme de produit commercialisable - je vous rappelle que chez Wizards, j'étais à la fois créateur et éditeur, et les budgets y étaient beaucoup moins importants que dans le jeu vidéo ! L'éditeur possède un rôle clé sur un certain nombre de plans. Vous voulez un exemple ? Sur le plan technologique : à la vitesse où tout change, on ne peut pas se permettre de faire un mauvais choix d'outils de développement ou de technologie réseau.

ABONNEZ-VOUS !



JOYSTICK

Pour **24 F** (3,66 €) au lieu de ~~38~~ F(1) (5,79 €)

1 an/11 nos = 259 F (39,48€) au lieu de ~~418~~ F (1) (63,72 €)

CHAQUE MOIS

1 MAGAZINE

+ 2 CD-ROM PC + 1 BOOKLET SOLUCES



BULLETIN 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 (11 nos) pour **259 F** (39,48 €) au lieu de ~~418~~ F(1) (63,72€), soit **159 F** d'économie, soit 4 numéros gratuits.

☐ 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 |_|_|

e-mail :

Signature obligatoire :

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 nos) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Tarifs Étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être utilisées à des fins commerciales.

KPS30

TOP RÉDAC'



ACTION

Crimson Skies
• Zipper Interactive

Elite Force
• Raven Software

Midtown Madness 2
• Angel

No One Lives Forever
• Monolith





STRATÉGIE

Age of Kings
• Ensemble Studios

Cataclysm
• Relic

Conflict Zone
• MASA



Ground Control
• Massive Entertainment

Heroes 3
• New World Computing

Moon Project
• Topware



JEU DE RÔLE

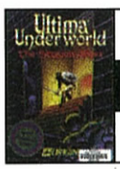
Arcanum
• Troïka Games

Baldur's Gate 2
• Bioware / Black Isle

Fallout 2
• Interplay

Might & Magic 7
• New World Computing





ACTION-AVENTURE

Deus Ex
• Ion Storm

System Shock 2
• Looking Glass

The Nomad Soul
• Quantic Dreams

Thief 2
• Looking Glass





ACTION-TACTIQUE

Giants
• Planet Moon

Operation Flashpoint
• Bohemia Interactive

Project IGI
• Innerloop





AVENTURE

Blair Witch 1
• Human Head

Monkey Island 4
• LucasArts



Par iansolo

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef

Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D

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

Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



GESTION

Railroad Tycoon II
• Pop Top Software

Startopia
• Mucky Foot

The Sims
• Electronic Arts

Tropico
• Pop Top Software





SIMULATION

B-17 The Mighty Eight
• Wayward Simulations

Colin McRae 2
• Codemasters

Combat Flight Simulator 2
• Microsoft

F1 Racing Championship
• Ubi Soft



Flight Simulator 2000
• Microsoft

Grand Prix Legends
• Papyrus

Superbike 2001
• Milestone



RESEAU

Asheron's Call
• Turbine

Half-Life et Counter-Strike
• Valve & Ind.

Quake 3 & mods
• Id Software

Tribes 2
• Dynamix

Unreal Tournament
• Epic





PLATE-FORME

Gift
• EKO

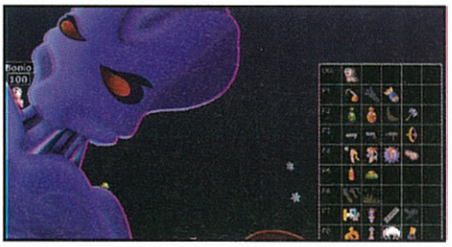
Rayman 2
• Ubi Soft





ARCADE-RÉFLEXION

Worms World Party
• Team 17





SPORT

Supreme Snowboarding
• Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 2
• Neversoft



LES JEUX QU'ON ATTEND

Anarchy Online — MMORPG/Funcom

Battle Realms — Stratégie/Liquid Entertainment

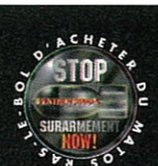
Dungeon Siege — Tactique/Gaz Powered Games

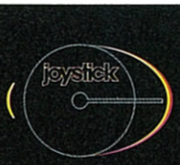
Morrowind — Jeu de rôle/Bethesda

Neverwinter Nights — Jeu de rôle/Bioware

Sovereign — Stratégie en ligne/Verant







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

Jeu majeur et indispensable

Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

Démo ou patch présents sur le CD-Rom

Lexique

Ce mois-ci, un nouveau mot offert avec ce lexique. Profitez de cette offre spéciale.

PAR MOULINEX

Bot
Contraction de « robot ». Dans un jeu en réseau, « joueur » dirigé par l'ordinateur. On peut dire que c'est un PNJ pour les jeux en réseau. Mais dans certains jeux réseau il y a des PNJ. C'est pas très clair.

Donjon
Mauvaise traduction de « Dungeon » (cachot). Du coup, désigne improprement les enfilades de couloirs truffés de pièges où gambadent les aventuriers insouciants.

FPS
First Person Shooter. Shoot (ou tir) à la première personne, c'est-à-dire vu en caméra subjective (Quake, Unreal). Peut aussi vouloir dire Frame per Second, qui définit le nombre d'images affichées par seconde. Plus celui-ci est élevé, plus le jeu est rapide et fluide.

I.A.
Intelligence Artificielle. Ce qui permet à l'ordinateur de gérer le comportement et les déplacements (voir Pathfinder) des unités.

Lexique
Ce que vous êtes en train de lire. On le mettra à jour tous les mois, histoire de ne pas vous noyer sous les termes zarbis.

MMORPG
Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Jeux de rôle online tellement rudement multijoueurs à donf que des dizaines de milliers de joueurs s'y retrouvent en même temps (Asheron's Call, Ultima Online, Everquest).

Mod
Extensions généralement créées par des tiers pour modifier un jeu.

NPC
Non Player Character. Voir PNJ.

Pathfinder
Ce qui permet aux personnages ou véhicules d'aller tout seuls d'un point à un autre lorsqu'on leur en donne l'ordre, sans rester coincés dans les éléments de décors (arbres, petits cailloux, enclumes). Plus compliqué à programmer qu'on ne le croit.

PNJ
Personnages Non Joueurs. Dans les jeux de rôle, personnages n'étant pas incarnés par un joueur mais par l'ordinateur.

Récursif
Voir récursif.

RPG
Role Playing Game. Jeu de rôle, quoi (Fallout, Baldur's Gate).

RTS
Real Time Strategy. Voir STR.

STR
Stratégie Temps Réel (Dune 2, Age of King).

Spawn
La zone de spawn (pondre) est le lieu où les monstres sont générés et apparaissent.

Stratégie
Définit les opérations à affectuer dans les grandes lignes et dans le long terme. Ce qui est stratégique concerne un grand nombre d'unités de différents types (voir tactique).

Squirmish
Littéralement « escarmouche ». Dans un jeu de stratégie, consiste à jouer une mission destinée au réseau contre des joueurs gérés par l'ordinateur.

Tactique
Application sur le terrain au court terme de la stratégie définie. Ce qui est tactique concerne quelques unités au maximum (voir Stratégie).

Trois
Quatrième. Ooops, troisième lettre de l'alphabet des chiffres. Troisième chiffre quoi. Enfin sans compter zéro. Ni les virgules. Bah, laissez tomber.

INVINCIBILITÉ

TOUTES LES ARMES

MUNITIONS INFINIES

ARGENT À VOLONTÉ

ATOMISER SES ENNEMIS

ÊTRE LE PLUS BEAU

RIEN NE NOUS ARRÊTE !

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR,
VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

3615 CHEAT

2,21 F/mn

Astuces et solutions pour vos jeux vidéo
Des centaines de titres anciens et récents archivés

CE SOIR, COMMANDEZ 16 ROBOTS DE COMBAT PLUTÔT QU'UNE PIZZA.

© 2001 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. BattleTech, MechCommander, MechWarrior, BattleMech et Mech sont soit des marques de FASA Corporation et/ou de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de FASA Corporation et/ou de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.



MECHCOMMANDER 2

LE JEU DE STRATÉGIE DE L'UNIVERS BATTLETECH®



VOUS DÉCOUVRIREZ BIEN VITE QUE LE SUCCÈS D'UNE MISSION NE REPOSE PAS SUR LA FORCE BRUTE. APPRENEZ À ADAPTER L'ÉQUIPEMENT DE VOS ROBOTS, À PRÉPARER VOS CHOIX STRATÉGIQUES, ASSUREZ LA SÉCURITÉ DE VOS TROUPES, ET UTILISEZ LES BÂTIMENTS ET RESSOURCES ENNEMIES À VOTRE PROFIT. CONCENTREZ VOUS SUR VOS OBJECTIFS POUR ADAPTER VOTRE TACTIQUE EN TEMPS RÉEL, ET VOUS POURREZ PEUT-ÊTRE DEVENIR UN GRAND STRATÈGE.



www.microsoft.com/france/jeux

FASA CORPORATION

JOUABLE EN RÉSEAU SUR GOA www.goa.com

Microsoft