N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

#144
JANVIER 2003

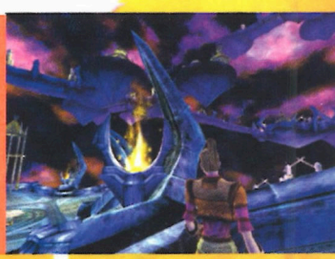
T 02788 - 144 - F: 5,90 €

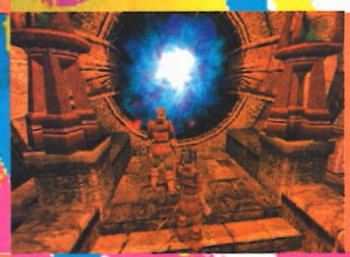
Une guirlande de tests : Sim City 4, Medal of Honor : en formation...

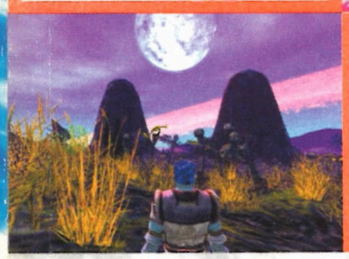
Un traîneau de bêta-versions : Command & Conquer Generals, Impossible Creatures, Praetorians...

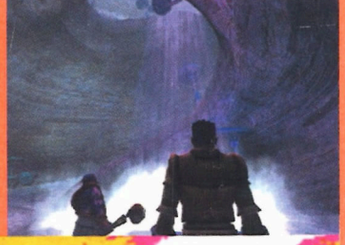
Matos de dinde : le P4 à 3 GHz, Radeon 9500/9700 Pro

Réseau en neige : IGI 2, EverQuest : Planes of Power









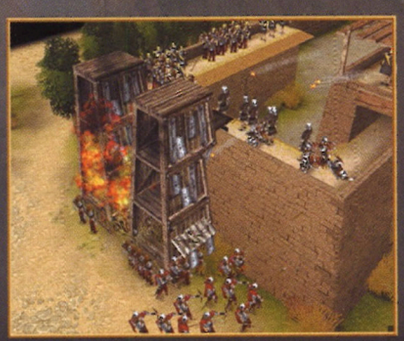
SIM CITY 4 • MEDAL OF HONOR : EN FORMATION • JANVIER 2003 • 5,90 € 144 joystick

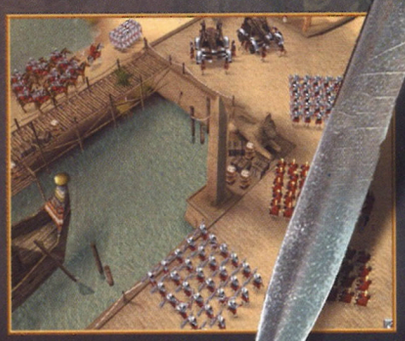
NUMÉRO 144 • JANVIER 2003 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 DA AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP

Rapide et tranchant comme un glaive !



www.praetoriansgame.com







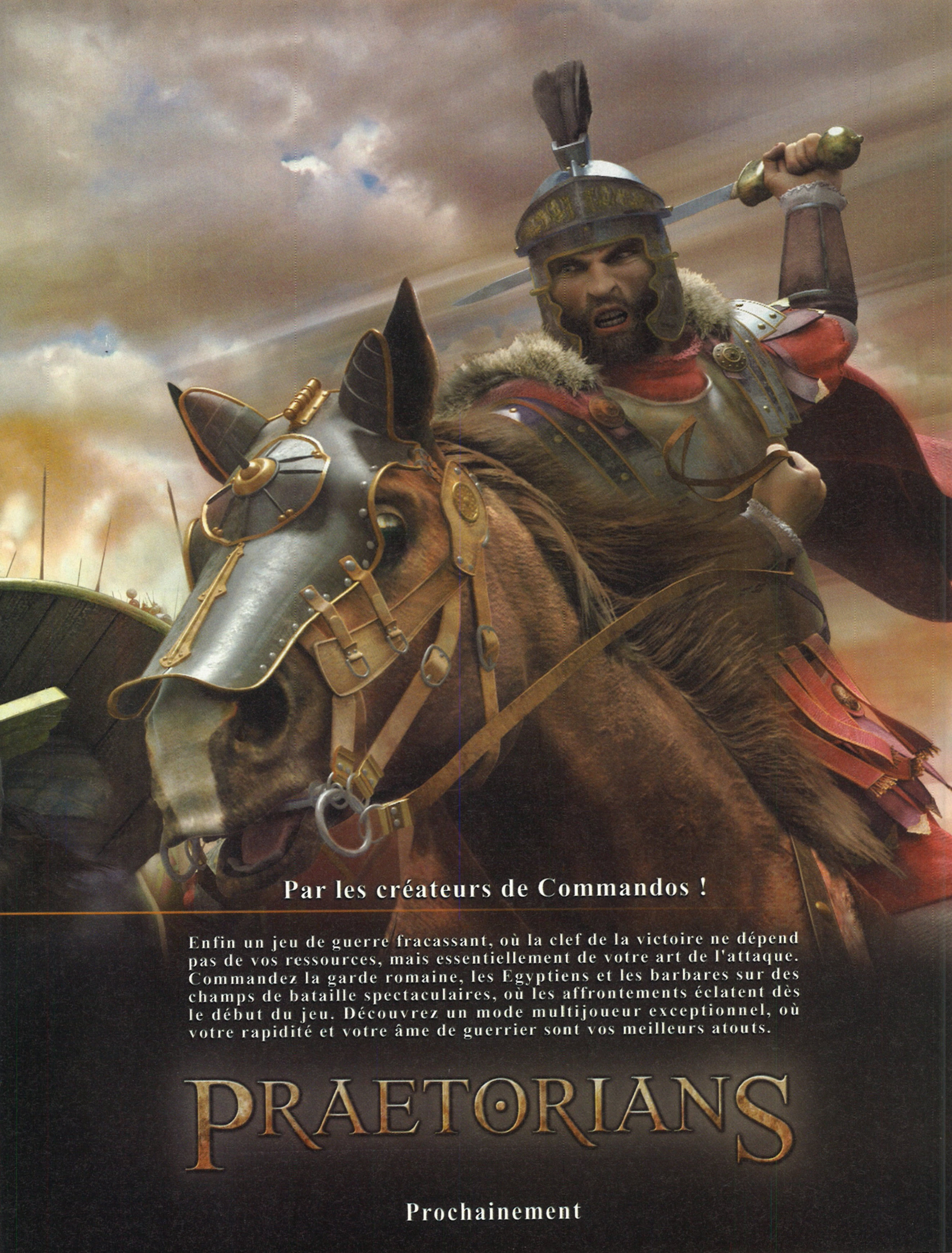
PYRO STUDIOS
WWW.PYROSTUDIOS.COM

PC CD-ROM

JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.COM

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

Praetorians™ © Pyro Studios 2002. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios. Praetorians is a Trademark of Pyro Studios.



Par les créateurs de Commandos !

Enfin un jeu de guerre fracassant, où la clef de la victoire ne dépend pas de vos ressources, mais essentiellement de votre art de l'attaque. Commandez la garde romaine, les Egyptiens et les barbares sur des champs de bataille spectaculaires, où les affrontements éclatent dès le début du jeu. Découvrez un mode multijoueur exceptionnel, où votre rapidité et votre âme de guerrier sont vos meilleurs atouts.

PRAETORIANS

Prochainement

ommaire

144 JANVIER 2003

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

Aquanox 92
Casino Inc. 100
Cold Zero 50
C&C Generals 76
Dragon's Lair 34
E.Magicien 69
Gun Metal 60
IL-2 Sturmovik 38
Imperium Galactica 68
Impossible Creatures 84
Konami 63
Lock On 40
Master of Orion 3 98
Neocron 64
Praetorians 88
Red Octopus 52
Splinter Cell 94
Stalker 57
The Guild: Europa 1400 80
Tomb Raider 58
Tron 2.0 48
Tropico 2 37
Vietcong 44

LES TESTS DU MOIS

Add-on Battle Realms 125
Add-on FS Monuments de France 124
Medal of Honor : En formation 112
Monopoly 121
Morrowind Tribunal 116
New World Order 120
Sim City 4 104
TAZ wanted 122

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros, 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
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traîneau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Jérôme Darnaudet (jdarnaudet@hfp.fr)
Rédacteur en chef-adjoint : Stéphane Hébert
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Assistante de rédaction : Nathalie Brun
News : Par toute l'équipe
Bêta-Versions : Pete Boule (Pierre le Pivain), Bob Arctor (Fabien deleval), ackboo (Olivier Perron).
Tests : iansolo (Olivier Aubin), Pete Boule, Bob Arctor, ackboo, Ivan le Fou (Ivan Gaudé), Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati).
Rubrique matos : Doc Cafeine (Arnaud Chaudron)
Reportages : iansolo.

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice graphiste : Sonia Nini
Maquettistes : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Suzie Gorini, Aline Saussier, Nicolas Lainé.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice commerciale : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr
Chef de publicité : Benoît Léoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)
Promotion : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr, assistée de Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76) sbondon-rostang@hfp.fr

22



LE JEU DE LA COUV'

Si vous devez mettre le nez dans Asheron's Call 2, le dernier MMORPG signé Turbine, prenez bien soin d'arroser votre cactus et de filer à bouffer au chat avant. Pendant les mois qui suivent, ils risquent de devoir se débrouiller seuls.

76



BÊTA-VERSIONS

Le grand retour de Westwood avec Command & Conquer Generals. Arctor se prend pour un prêtre dans The Guild : Europa 1400. Et les nombreuses autres bêta-versions de ce numéro.

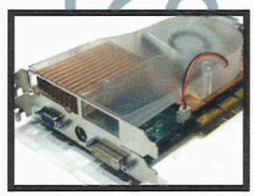
104



TESTS

Les enfants, c'est rapidement saoulant : ça piaille et ça court dans tous les sens. À Joy, on a trouvé la solution avec Ackboo : on lui file une boîte de Sim City 4 et on est tranquille pendant des heures.

128



MATOS

Ce mois-ci, Caféine a appris une nouvelle chanson. Je me souviens plus trop des couplets, mais le refain ça fait : « la Radeoooonn, des mecs qui en oooont ! ». Bref, si vous aussi, vous en avez… dans le portefeuille, filez voir le test des Radeon 9500 Pro et 9700.

ET AUSSI...

Sommaire CD-ROM 6
Patches 14
Courrier des lecteurs 18
Le jeu de la couv' :
Asheron's Call 2 22
News 30
Abonnement 47, 91, 159
Reportage Lucas Arts 72
Top de la rédac' 102
Quoi de 9 ? 126
News Matos 128
Matos GeForce FX 130
Matos P4 3 GHz 132
Matos Terratec Aureon Fun 133
Matos Radeon 9500/9700 134
Matos Top hard 138
Réseau NetNews 140
Réseau EQ : Planes of Power 142
Réseau Dark Age of Camelot SI 146
Réseau Tiger Woods PGA Tour 2003 148
Réseau Dark & Light 149
Réseau IGI 2 150
Réseau Pas Net 152
Utilitaires 154
Jeux gratos 158
Rubrique Budget 160
Anciens numéros 137
Et Poke et Peek 162
Minitel 163

Couverture
© Asheron's Call 2 Microsoft

ABONNEMENTS
Abonnements : BP50 002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15 - Fax : 01 41 34 93 90
(abonnementsjoystick@hfp.fr) Tarifs 1 an (11 n°)
France : 39,90 euros. Tarif étranger au 01 55 63 41 15
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Promévente 08 00 19 84 57
Photogravure : Compo Imprim - Hafiba
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comprend un encart abonnement jeté, deux CD-Rom gratuits ainsi qu'un supplément de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom
Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana (Michael Sarfati), TBF (Emmanuel Bézy)

Tous droits de reproduction réservés.

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

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

Il était une fois VOTRE conquête de l'Ouest

Devenez le plus riche propriétaire terrien de l'Ouest.

Construisez votre ranch, engagez des cowboys et élevez du bétail pour faire prospérer votre affaire.

Attention cependant aux indiens et aux hors la loi qui tenteront de vous piller! Vous serez sûrement amenés à jouer du six coups !



FAR WEST

www.farwest-game.com

GREENWOOD ENTERTAINMENT

KRITZELKRATZ 3000

Distribué par NOBILIS www.nobilis-france.com

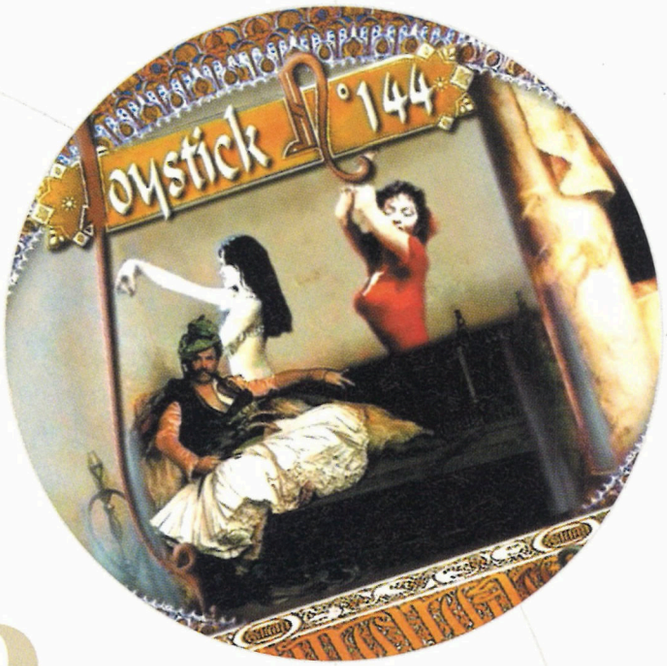
JoWooD Productions

PC CD ROM

©2002 by Phenomedia AG, developed by GreenWood Entertainment, published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective companies.

Sommaire CD-rom

#144



DÉTAIL DU CD-ROM

Ce mois-ci encore, Gana et TBF ont bossé comme des fous, n'hésitant pas à sacrifier des nuits entières pour télécharger des sharewares, des démos, ou encore des giga-octets entiers d'images de fond pour votre bureau. Là, ils sont sur le cul. Faut dire qu'ils passent leur journée à cravacher comme des dingues, pas du genre à traîner au bar en descendant des pastis, c'est un bel exemple pour notre jeunesse, d'autant plus incroyable que leur salaire est largement en dessous de leur qualification, c'est un vrai scandale. Ils sont payés 1 000 euros seulement, alors qu'on sait que le double ne serait pas de trop pour faire ce job qui est vraiment difficile. Mais bon, ils ne disent rien, c'est inutile... Alors on leur donne quelques piécettes de temps en temps, ils achètent beau--coups de battes de base-ball parce qu'ils adorent ce sport. On leur offre même des balles, ils le méritent. Si vous aussi vous voulez leur faire plaisir, il suffit de venir avec des potes à leur fête, n'hésitez pas : ils adorent se prendre un congé pour organiser une soirée et boire des coups en pleine nuit jusqu'à se vider la tête !

ackboo

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 98/2000 et XP 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 8.1

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 9x/Me/2000/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 300 MHz, 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 600, de 128 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. 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.

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.

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 ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

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.

Contenu du CD n°1

Les démos exclusives

Répertoire \DATA\DEMOS

DIRECTX 8.1 : La version installable depuis l'interface est la version destinée à Windows 98/Me. Vous trouverez dans le répertoire la version NT et 2000, DirectX 8.1 étant déjà intégré à XP.
Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE (version Windows 98/Me)
Cliquez sur DX81NTFR.EXE (version Windows NT 4/2000)

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

PRAETORIANS

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Eidos
Config minimum : PIII 800, 128 Mo (256 Mo chaudement recommandés), Carte 3D 16 Mo
Fichier : Data\Demos\Praetorians\Praetorians.exe

En résumé

Voilà la démo à ne pas rater ce mois-ci, elle va vous permettre de jeter un premier coup d'œil à ce titre très prometteur. Praetorian est développé discrètement par Pyro Studios, les créateurs de Commandos 2, et s'annonce comme un excellent RTS. On y dirige des troupes romaines, égyptiennes ou barbares dans de magnifiques environnements 3D. Vous pouvez lire le bêta-test de ce titre dans ce même numéro.

Touches

Le jeu utilise les touches classiques du RTS traditionnel. Notez que vous pouvez indiquer l'orientation des troupes à leur point d'arrivée en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé et en déplaçant le curseur. Les petites cases en haut à gauche rappellent les raccourcis clavier que vous aurez assignés aux unités avec CTRL+1-9. La touche MAJ permet d'afficher la portée des unités de combat à distance et l'aire d'effet du centurion.







WAR AND PEACE

Genre : Wargame napoléonien
Éditeur : Microids
Config minimum : PIII 800, 128 Mo, Carte 3D 32 Mo
Fichier : Data\Demos\War and peace\warandpeace.exe (Sur le CD2)

En résumé

War and Peace, testé dans le numéro précédent, est un jeu de stratégie napoléonien. Pour ce genre de titre, on s'attend toujours à de vieux graphismes tout pixellisés en EGA 16 couleurs, mais là ce n'est plus le cas. On peut survoler l'ensemble de l'Europe en 3D, sans temps de chargement, et passer de Lille à Lyon en un clic de souris. War and Peace mélange gestion et développement des villes dans la veine de Civilization avec du stratégie temps réel classique où des petits archers se font massacrer par des charges de cavalerie. Ce n'est pas le jeu le plus fantastique de la décennie, mais si vous aimez les bons wargames historiques, cette démo devrait vous convaincre.

Touches

Vous déplacez la caméra avec les touches fléchées du clavier, et vous l'orientez en maintenant le bouton droit enfoncé. Ensuite, tout se fait avec l'interface. Pour passer rapidement d'une ville à l'autre, cliquez sur votre drapeau en haut à droite de l'écran, puis faites un clic droit sur le nom de la ville. Si vous voulez juste avoir accès à son menu de production, c'est clic gauche. En début de mission, vous aurez des messages indiquant que vos troupes se font attaquer. Pour les localiser, regardez sur la planisphère en bas à droite, les combats sont matérialisés par des couleurs.





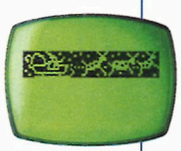
1 Rédigez un message SMS en tapant COMMANDER suivi d'un espace puis de la référence du logo ou de la sonnerie de votre choix.
Exemple : COMMANDER SLEIGH1



2 Envoyez votre SMS à Nokia au numéro :

2 10 10	80 111	2 10 11
Si vous êtes client Bouygues Telecom	Si vous êtes client orange	Si vous êtes client SFR

3 Recevez directement sur votre téléphone Nokia le logo ou la sonnerie commandé et enregistrez le logo ou la sonnerie sur votre mobile en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.



Prix maximum par logo et sonnerie : 1,50 EUR par envoi hors coût d'un SMS [1]
Ce coût est directement ajouté à votre facture téléphonique (ou déduit de votre recharge prépayée), tout comme le coût d'envoi du SMS.

Le Mag Nokia : tout ce qu'il faut voir et savoir pour personnaliser son mobile Nokia !

Pour recevoir le Mag Nokia chez vous, envoyez un SMS [2] au 06 09 28 47 48 en précisant : NOKIA . votre nom . votre prénom . votre adresse



NOKIA
CONNECTING PEOPLE®

BONNES FÊTES !

LOGOS OPÉRATEUR



FONDS D'ÉCRAN



SONNERIES

NOËL

	Références
Jingle bells	JINGL
O Tannenbaum	TANNEN

R&B-RAP

	Références		Références
Qui est l'exemple ?	QUIESTLE	Family affair	FAMILYAF
5, 9, 1	591	Miss California	MISSCALI
Dilemma	DILEMMA	Fallin'	FALLIN
Without me	WITHOUTM	What's luv	WHATSLUV
The real slim shady	REALSLIM	I'm gonna be all right	IMGONNAB
Because I got high	BECAUSEI	Always on time	ALWAYSON
Gangsta Loving	GANGSTAL	Cleaning out my closet	CLEANING72
U remind me	UREMINDM	I need a girl	INEEDAGI

DISCO-DANCE

Au soleil	AUSOLEIL
The Ketchup song	ASEREJE
Stach Stach	STACHSTA
Music gets the best of me	MUSICGET
Like a prayer	LIKEAPRA
Love don't let me go	LOVEDON
Die another day	DIEANOTH
Kiss kiss	KISSKISS
Whenever, whereever	WHENEVER
Sache	SACHE
Musique	MUSIQUE
When you look at me	WHENYOUL
J'ai besoin d'amour	JAIBESOI
Underneath your clothes	UNDERNEA
Love at first sight	LOVEATFI
A thousand miles	ATHOUSAN

ROCK-POP

Plus haut	PLUSHAUT
Smooth Criminal	SMOOTHCA
Smoke on the water	SMOKEONW
Manhattan - Kaboul	MANHATTA
Complicated	COMPLIC
Original prankster	ORIGINAL
Tainted love	TAINTEDL
Marie	MARIE
J'ai demandé à la lune	JAIDEMAND
L'aventurier	LAVENTUR
Aime	AIME
Que je t'aime	QUEJETAI
The Zephir song	THEZEPHY
Bad boy for life	BADBOYFO

TV-CINÉMA

Les Simpsons	SIMPSONS14	Les Schtroumfs	SMURFS61
La Panthère Rose	PINKPANT	Maya l'abeille	MAYALABE
Mission Impossible	MISSIONI	La Petite Maison dans La Prairie	PRAIRIE26
Star Wars	STARW	Inspecteur Gadget	GADGET
La Marche Imperiale	IMPERIAL	La Famille Addams	ADDAMSFA
Magnum	MAGNU	James Bond	BOND46
Le Flic de Beverly Hills	AXELF	Capitaine Flam	CAPITAIN
Le Parrain	GODFATHE	L'agence tout risque	ATEAM
Benny Hill	BENNYHIL	L'Exorciste	TUBULAR
Rocky	ROCKY	Macgyver	MACGYVER
Starsky&Hutch	STARSKY61	Wake up (from Matrix)	WAKEUP39

NOKIA
LOGOS & SONNERIES D'ORIGINE

*Pour Keiser des Hommes. Copyright© 2002 Nokia. Tous droits reserves. Nokia et Nokia Connecting People sont des marques déposées de Nokia Corporation. Les modèles de téléphones Nokia suivants prennent en charge les fonds d'écran, les logos opérateur et les sonneries : téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510. Les téléphones Nokia 3210, 6110, 6130, 6150, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 7650, 8910, 8210, 8310, 8850, 8890, 9110i, 9210, 9210i prennent en charge les logos opérateurs et les sonneries. Les téléphones Nokia 8110i et 9000i prennent en charge les sonneries. Document et photos non contractuels. (1) Prix TTC variable selon les opérateurs. Les spécifications et le prix des logos et sonneries sont susceptibles d'être modifiés sans préavis. Seront détectés du réseau. (2) Tarif normal, coût d'envoi selon opérateur et abonnement. Les conditions générales des services Nokia, qui s'appliquent à ce service, sont disponibles sur www.nokia.fr. L'utilisation des services Internet requiert une connexion Internet. Garfield © PAWS. Tous droits réservés. - Fleve TM et © Universal Studios et U-Drive - LANFEUS7 - Arleston / Tarquin - SOLEIL - Minority Report - 2002 Twentieth Century Fox and Dreamworks LLC. Tous droits reserves. The Fast and The Furious - et - Universal Studios. Le retour de la Momie TM et © Universal Studios. Jurassic Park TM et © Universal Studios et Amblin.

Les autres démos

Age of Mythology

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Microsoft
Config minimum : PIII 500, 128 Mo, Carte 3D 16 Mo
Fichier : Data\Demos\Age of Mythology\aomtrial_fra.exe

En résumé

Voilà enfin la démo de l'excellent Age of Mythology, le digne successeur des Age of Empires. La 3D est magnifique, le gameplay est parfaitement maîtrisé, mais ça reste quand même un poil en dessous de WarCraft III, à notre humble avis. Le test de AoM est paru dans le numéro de Joystick du mois dernier, Monsieur Pomme de Terre lui a collé un 8/10, ce qui devrait quand même vous inciter à installer cette excellente démo.

Touches

C'est un strat' temps réel archi-classique avec les contrôles standard, vous ne devriez avoir aucun mal à vous en sortir. N'oubliez pas de faire des groupes d'unités lors des combats (CTRL+1-9), cela vous évitera de devenir fou en tentant de cliquer sur ces fantassins qui bougent tout le temps.





Mechwarrior IV : Mercenaries

Genre : Action
Éditeur : Microsoft
Config minimum : 700 MHz, 128 Mo, Carte 3D 16 Mo
Fichier : Data\Demos\Mechwarrior IV\mercsdltrial.exe

En résumé

Mechwarrior IV est un jeu d'action dans lequel on pilote des robots géants armés jusqu'aux dents. Cette démo permet de faire quelques missions et plusieurs types de robots sont disponibles. Vous aurez aussi accès au Mech Lab pour modifier les caractéristiques des machines, leur filer des nouvelles armes, changer leur type d'armure... Depuis que Microsoft a repris la franchise Mechwarrior, ils n'ont pas réussi à faire mieux que l'inoubliable Mechwarrior 2, mais ce nouvel épisode s'en rapproche un peu. La démo est assez longue, de quoi s'occuper plusieurs heures.

Touches

1-9	Régler la vitesse du Mech
P	Changer d'arme
E	Cibler l'ennemi
Q	Cibler l'objet sur le réticule
V	Passer en vue de dos
X	Éteindre le Mech en cas de surchauffe
B	Réactiver le Mech
C	S'agenouiller
G	Se relever

Harry Potter et la Chambre des Secrets

Genre : Aventure/plate-forme
Éditeur : Electronic Arts
Config minimum : PII 350, 64 Mo, Carte 3D 8 Mo
Fichier : Data\Demos\Harry Potter II\hpcos_demo1.exe





En résumé

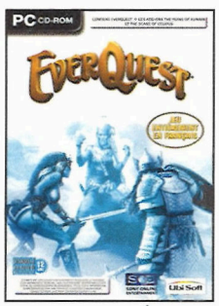
Le gentil Harry Potter vient faire un tour sur PC dans un jeu d'aventure/action sympathique, plutôt bien réalisé, mais destiné avant tout aux enfants. C'est joli comme tout, il y a plein d'effets graphiques pour émerveiller le bambin, mais bon, ça ne devrait pas passionner le fan de Deus Ex pendant plus de 12 secondes. À installer si vous voulez occuper un marmot pour l'après-midi.

Touches

La démo commence par un tutorial qui explique les principales fonctions : on se déplace avec les touches fléchées du clavier et la souris comme dans un FPS, clic droit pour sauter, clic gauche à maintenir enfoncé pour déclencher les sorts etc.



Les rencontres les plus surprenantes se font sur EverQuest™



Vous aussi entrez dans la communauté française d'EverQuest et vous y découvrirez un monde hallucinant peuplé de nouvelles personnalités, y compris la vôtre.
Bienvenue dans le jeu culte qui a converti déjà plus de 415 000 abonnés dans le monde entier et qui arrive en version entièrement localisée en français.

PC CD-ROM

www.everquest-europe.com

Maximize your experience with pentium® 4*

*Enrichissez votre expérience

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Ubi Soft

EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks belong to their respective owners.
© 2002 Sony Computer ntertainment America Inc. All rights reserved.

Contenu du CD n°2

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

media9skin.zip	Pack de skin pour Windows Media Player 9
media9viz.zip	10 effets à rajouter à Windows Media Player

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

fgf140.exe	FlashGet 1.40
icqpro2003a.exe	ICQPro 2003a Beta Build 3777
mailwasher2b18.exe	MailWasher 2.0.18 Beta
NetRunBetaSetup.exe	NetRun 1.2.0.3 Beta

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

41.09_win2kxp.exe	Drivers 41.09 Nvidia pour Windows 2000/XP
41.09_win9x.exe	Drivers 41.09 Nvidia pour Windows 95/98/Me

VIAHyperion4in1445v.exe : Drivers VIA 4in1

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran.

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

DM-Alleria.zip	Map pour Unreal Tournament 2003
Duel Express.zip	Map pour WarCraft III
gtr2002.exe	GT Racing 2002 Modification pour F1 2002

missions_ofpresistance.zip : Missions pour Operation Flashpoint : Resistance

TeamFreeze2003_Beta016.zip : Mod Team Freeze 2003 Pour Unreal Tournament

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

arxfatalis_fr_patch_v1_15.exe	Patch 1.15 VF pour Arx Fatalis
bf1942_v1.2_full.exe	Patch 1.15 VF pour Arx Fatalis
gp4patchv926.zip	Patch 9.26 pour Grand Prix 4
hgm_v107patch.exe	Patch 1.07 pour Haegemonia
lfp2003Update110.exe	Patch 1.1 pour LFP Manager 2001
nwoupgrade1.1-1.2.exe	Patch 1.2 pour New World Order
nwoupgrade1.1.exe	Patch 1.1 pour New World Order
ofp_campaign1985update.zip	Patch pour Opération Flashpoint
ofp_goty_patch_1_90.zip	Patch 1.90 pour Operation Flashpoint Edition Complete
ofp_redhammerupdate190.zip	Patch pour Operation Flashpoint : Red Hammer
ofp_resistance-patch_1_90.zip	Patch 1.90 pour Operation Flashpoint Resistance
plpatchv1e.exe	Patch 1.1 pour Platoon
renegade_1035_french.exe	Patch 1.035 pour C&C : Renegade
RH_Update_1.1.exe	Patch 1.1 pour Robin Hood
robinhood_v11.exe	Robin Hood v1.1
syberia_patch2.exe	Patch Syberia
thegladiators_expansionpack_1_2.exe	Patch 1.1 à 1.2 pour The Gladiators
wolf_update_1_41.exe	Patch 1.41 pour Return to Castle Wolfenstein

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

hw32v400b4.exe	Hex Workshop 4.00 Beta 4

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

avwinsfx.exe	AntiVir Personal Edition 6.16.12.65
TMPGEnc-2.59.47.155-Free.zip	TMPGEnc 2.59.47.155
tvtool68.zip	TVTool 6.8.4
VCool_18b10.zip	VCool v1.8 Beta 10a
yzdck004_beta.zip	Y'z Dock 0.4 Beta

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.

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.

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 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

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 n°2 (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.

Les derniers héros de l'apocalypse !

SOLDIERS OF ANARCHY

Le jeu de stratégie temps réel de nouvelle génération

VICTIMES: 6.000.000.000+

- Gigantesques paysages 3D avec flore et faune réalistes,
- 23 unités militaires différentes avec intelligence artificielle réelle (REAL-AI),
- Editeur "confortable" pour le montage de missions "mono joueur" et "multi joueurs" et de campagnes complètes,
- Multi joueurs jusqu'à 8 joueurs (réseau TCP/IP, GamesSpy)







SILVER STYLE

bigben interactive

BINK VIDEO

POWERED BY gamespy

www.soldiers-of-anarchy.com

© 2001 2002 by Silver Style Entertainment. All Rights Reserved. Published by Bigben Interactive.

patches

par Bob Arctor

Et hop, une nouvelle année. Comme de coutume, j'en profite pour faire mes vœux pour 2003. Je souhaite que le globe terrestre soit détruit par des explosions atomiques à moins que les développeurs d'Opération Flashpoint ne se décident à donner une suite à leur jeu.

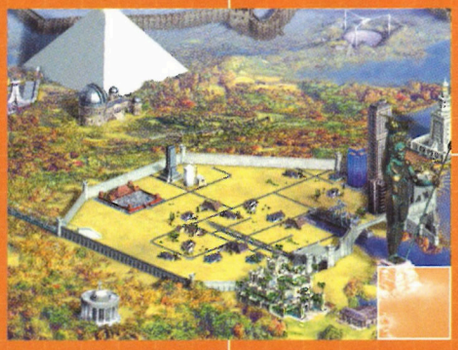


Neverwinter Nights

_ PATCH 1.27 _

Neverwinter lui aussi fait amende honorable avec un gros morceau de fichier, le 1.27. Il rajoute un nouveau module, une compatibilité pour la shiny water avec les Radeons, une option pour enregistrer le contenu du chat dans le répertoire du jeu. Côté campagne, on corrige aussi quelques petites choses comme le champ de force dans le Beggar's nest ainsi qu'une entrée dans le journal qui était vide. Au niveau du gameplay, les moines en font les frais puisqu'ils auront désormais une pénalité en s'équipant d'un bouclier, tout comme pour l'armure. Parfois, en réseau, les mercenaires nous accompagnant devenaient hostiles, nous en voulant pour des raisons inconnues, ce nouveau patch les calme. Les règles du KO s'appliquent désormais correctement en fonction de la taille des adversaires. Les persos corrompus qui faisaient planter le serveur apparaîtront dorénavant sous forme de fantômes, comme des cons. Et le meilleur pour la fin, le 1.27 améliore les protections contre les hack des persos en réseau. On nous précise que ces modifications sont tenues secrètes. En plus de tout cela, on trouve une quantité d'améliorations sur l'éditeur Aurora qui rendent son utilisation beaucoup plus claire. Download via l'auto-updater.







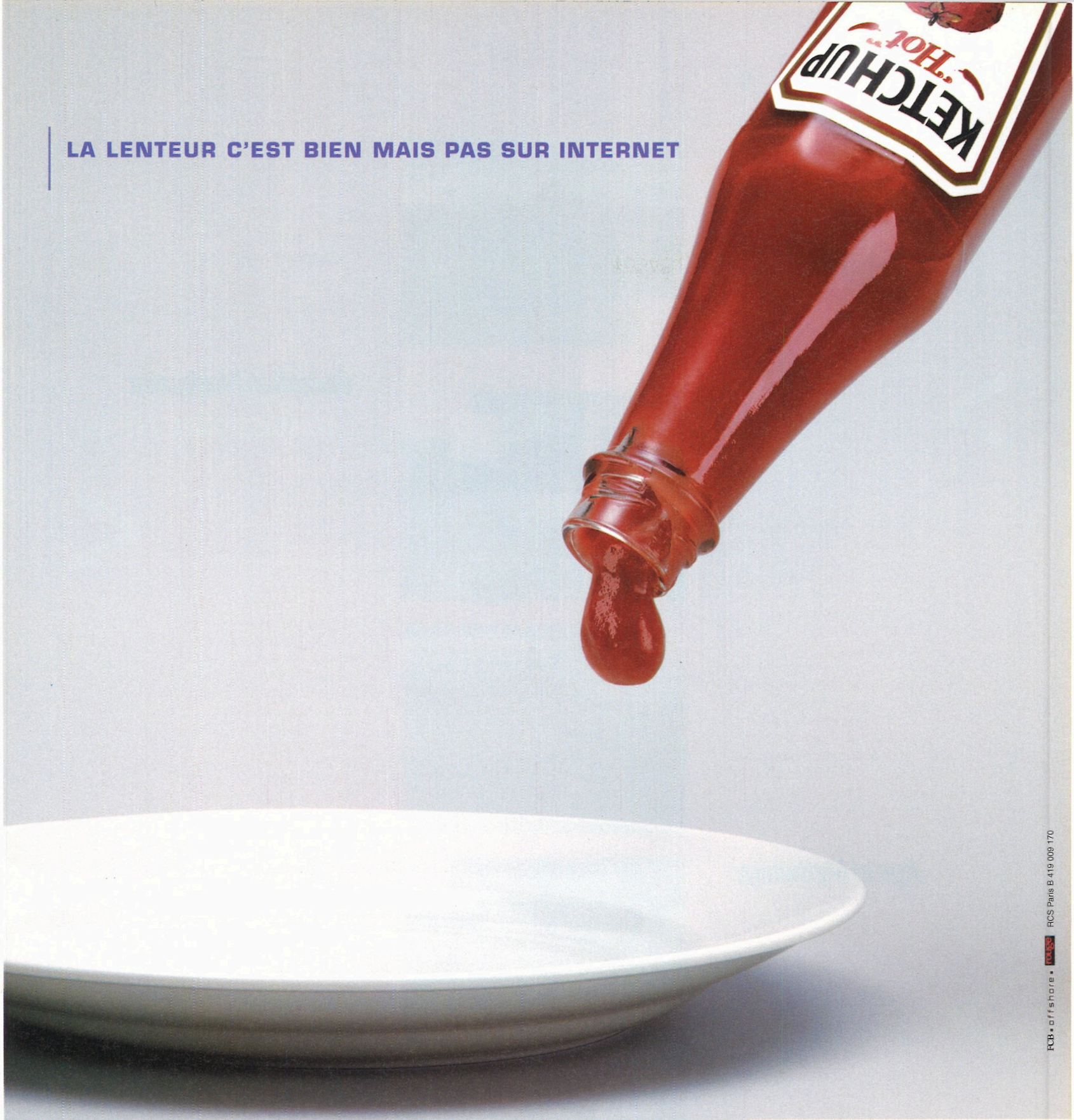
Civilization 3 Play the World

_ PATCH V1.14F _

Pendant que Carmack perd son temps à sortir des patchs pour les versions Warez de Doom 3, et que Richard Garriott commence son entraînement à Baïkonour pour devenir le premier roi de la station spatiale internationale, d'autres travaillent en silence. Prenez Sid Meier par exemple. On sait bien peu de choses de lui, à part qu'il est le génial auteur de Civilization. Et si ça se trouve, pendant que je vous cause, il est en train de mettre au point une grammaire complète du langage des canards pour qu'on puisse enfin communiquer avec eux après dix millénaires passés dans un silence gêné. Un tour sur sa page de Firaxis devrait me le confirmer. Comme on pouvait le penser, il était plutôt occupé à faire un patch pour Civ 3. Celui-ci apporte un tas d'infos dans l'encyclopédie du jeu, supporte le Cut/Paste, modifie la liste de construction de l'Angleterre, supprime le film d'intro lorsqu'on rejoint des jeux via gamespy arcade, améliore la vitesse des parties et corrige une cinquantaine de bugs mineurs.

www.firaxis.com/downloads/patch/Civ3PTW114F.exe (9,3 Mo)

LA LENTEUR C'EST BIEN MAIS PAS SUR INTERNET



FCB • offshore • RCS Paris B 419 009 170

CHOISISSEZ L'ADSL TISCALI À PARTIR DE 15,95€/MOIS*

OLITEC
modem ADSL

- **MODEM ADSL GRATUIT** (valeur 149,95€)
- **1 HEURE D'ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE GRATUITE****

Vous pouvez télécharger et transmettre rapidement musiques, photos et vidéos. Surfez à grande vitesse 24h/24 avec votre ligne téléphonique disponible. Profitez pleinement du véritable Internet, rapide et illimité.

*15,95€/mois pendant 4 mois (puis 29,95€/mois). Offre soumise à conditions et avec engagement de 24 mois. Modem inclus dans l'abonnement. Le transfert de propriété se fait à l'issue de l'engagement de 24 mois. Offre limitée aux 20 000 premiers inscrits sous réserve de l'éligibilité de votre ligne. Frais d'activation de 64€.
**L'heure d'assistance téléphonique est à utiliser dans les 3 mois qui suivent le premier appel.

TISCALI

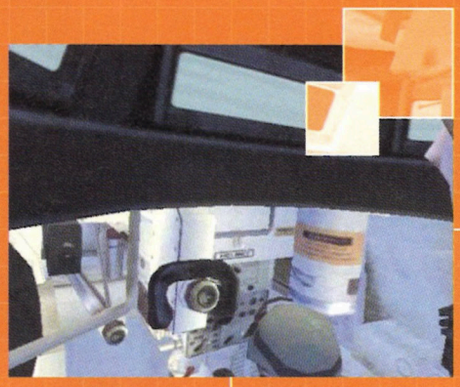
Abonnez-vous : **0 825 95 95 95**
(0,15€ ttc/mn en France Métropolitaine)
www.tiscali.fr
ou dans les magasins spécialisés, Darty, Hypermédia...

patches



Combat Mission 2 _ v1.01 _

Ah, Combat Mission 2. Je ne me lasserai jamais de me faire dézinguer mes Panzers sous les assauts des forces rouges ou de me manger des cocktails Molotov par milliers. Ce jeu, pas réellement esthétique (bon, O.K., pas du tout même !), cache, à l'instar de Harpoon, une simulation de combat tactique extraordinaire. Comme souvent, tout le réalisme se joue grâce à des dizaines de variables, et c'est justement ce que corrige le patch : des épaisseurs de blindage, des comportements d'armes réajustés, des temps de latence, un réglage de la qualité de certaines optiques à bord de chars, des taux de fatigue, et des millions d'autres trucs. Attention toutefois si vous avez une partie par e-mail en cours, lisez bien le readme afin de convertir vos fichiers avant qu'il ne soit trop tard.





ftp://ftp.battlefront.com/pub/patches/cmbb/CMBB_v101_patch.exe (25 Mo)

Opération Flashpoint _ ULTIMATE UPGRADE 4 (1.46) _

Opération Flashpoint, pfiouu, ça faisait au moins, oh quoi, deux ou trois éditions de cette rubrique que nos amis tchèques ne s'étaient pas remis au boulot. Quels sacrés fainéants. Ce mois-ci, c'est à un rajout à l'ultimate upgrade #4 que nous avons affaire. On y trouve un nouveau paramètre de voice over net sur la config du serveur dédié, un message de debug quand une I.A. s'apprête à larguer une bombe guidée laser (c'est tellement un événement qu'il faut le savoir), une correction des soldats contrôlés par l'ordinateur qui se servaient trop souvent de leurs jumelles, correction aussi des unités qui ne pouvaient plus grimper dans un bateau. Côté comportement, le Cessna contrôlé par l'I.A. volera bien mieux, tout comme les hélicos qui voient un problème de waypoint supprimé. On efface aussi au passage quelques problèmes de buffer overflow et nous voilà partis pour une nouvelle guerre.



ftp://www.flashpoint1985.com/fp/145/OFP_Upgrade_4_v146.zip (6,3 Mo)

Age of Mythology _ PATCH 1.01 _

Le patch 1.01 pour le nouveau chef-d'œuvre d'Ensemble Studios s'oriente tout particulièrement sur le jeu multijoueur, plus précisément sur les golios qui profitent des bugs. Fini le bon temps où on pouvait profiter de l'exploit du zoom out, terminé l'âge d'or des crashs intempestifs. Par défaut, on trouvera un nombre de pauses maximal réglé sur 5, et le fichier améliore la connexion en protocole Direct-IP.



www.ensemblestudios.com/aom/files/aom10to0101.zip (2 Mo)

NOUVEAU

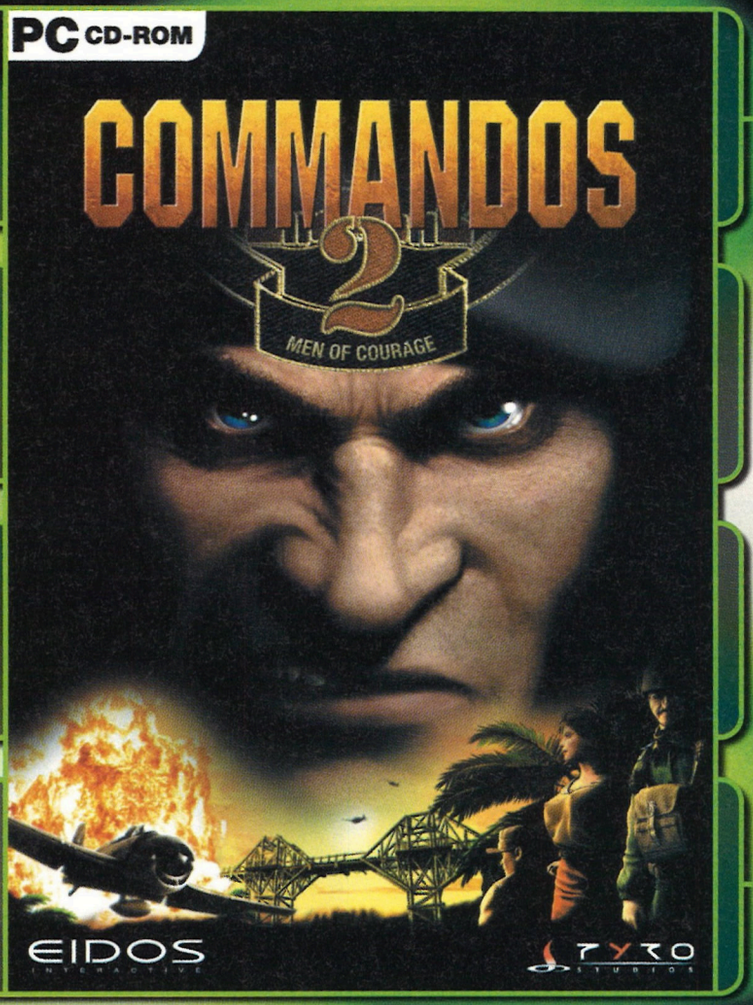
LOUEZ VOS JEUX VIDÉO !

48h
4,80 €

1 semaine
7,80 €

1 mois
12,80 €

Pack HARD GAMER
Commandos 2 + 31 jeux
28,80 € /mois











Téléchargement en haut débit

EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com

à la location sur...

www.METABOLI.FR

LOUEZ TÉLÉCHARGEZ JOUEZ

De nombreux autres titres disponibles et à venir !

Commandos 2 : Men of Courage ™ © Pyro Studios 2001. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios.

Quelque part dans cette rubrique se trouve un encart. Sa couleur, sa taille, l'endroit où il se trouve changent chaque mois, parce que nos maquettistes ont besoin de se convaincre qu'ils font un métier créatif. Mais son contenu est invariablement le même : c'est un récapitulatif des coordonnées à contacter en cas de problème d'abonnement, problème technique ou juridique. Faites une bonne action : épargnez-moi ces mails-là.

monsieur pomme de terre

COURRIER

L'adresse, c'est
courrier@joystick.fr
pour l'e-mail.
Pour le papier quadrillé
avec la petite marge
à gauche, c'est :
Joystick, Courrier
des lecteurs,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex

En vrac

Mais qui est Tbf ? Son e-mail figure parmi les vôtres sur les débris de votre site, et dans vos articles vous faites allusion à lui. Mais depuis un an de lecture intensive de Joy, il n'a jamais écrit un quelconque article, test ou rubrique. Pourriez-vous m'éclaircir sur ce mystère ? Car chaque nuit est une longue souffrance de plus ; je me torture l'esprit en essayant de trouver ce qu'il fait dans le magazine.

Aeryn-Ben

Tbf existe. Au moment où j'écris ces lignes, il est même en train de me dévisager en sourcillant. Pas facile de se concentrer dans ces conditions, car il a vraiment de très gros sourcils. Sa fonction dépasse le cadre du magazine puisqu'il est le principal investisseur de Hachette. À 26 ans, Tbf (c'est un pseudonyme) ne pèse pas loin de 117 milliards d'euros. Il possède sa propre écurie de F1, une compagnie aérienne, une chaîne d'hôtels ainsi que 71 % de la surface de la Hollande. Accessoirement, Tbf télécharge pour nous les logiciels et les démos du CD. Vous voyez, il a su rester simple.

Petite question d'un lecteur québécois : mon service Internet (www.sympatico.ca) vient de m'annoncer qu'ils allaient facturer toute connexion dont la bande passante dépasse 5,0 Gb/mois. J'aimerais savoir s'il existe un programme qui calcule le total de téléchargement en amont et en aval.

Sébastien Côté

Caribou à vous ! C'est Net Monitor qu'il vous faut : crissement meilleur que DUMeter… en plus, c'est un graticuiziciel. (C'est bien comme ça que vous dites là-bas ? Marrant, nous on dit freeware) www.modemwizard.com/download_sites.asp

Ta mère

Ma mère me taraude depuis des mois pour trouver un logiciel qui afficherait, quand un mail arrive sur son ordi, une enveloppe s'ouvrant avec une musique de fond, comme dans les films américains dont elle se gave… Ça existe?

Daniel T.

Je me demande combien de personnes se sont inscrites à AOL après avoir visionné le film auquel vous faites allusion, rien que pour voir eux aussi ces jolies animations. L'ordinateur s'écriant joyeusement « You've got mail ! » La personne émue se précipitant vers l'écran pour y découvrir une publicité pour une pompe à pénis. Ah là là ces romantiques alors. Bref, après 2 heures de recherche, je crois avoir trouvé le freeware dont votre mère a besoin : Mail Alert joue le son et la vidéo de votre choix à la réception d'un mail. Sur le site vous pourrez évidemment télécharger des dizaines de voix s'écriant « You've got mail ! » et d'animations d'enveloppes qui tournent ou s'ouvrent joyeusement. Seigneur, qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour faire plaisir à maman. www.diamondridge.com/software/mailalert

Enseigner grâce aux jeux

Je suis enseignant - quoi ! ça soupire déjà ? - et je travaille sur un mémoire universitaire consacré aux relations qu'entretiennent les jeux vidéo et les compétences travaillées à l'école. Je suis donc à la recherche d'infos d'ordre sociologique, ethnologique, philosophique (bref des trucs chiants et sérieux), qui traiteraient de l'influence des jeux vidéo sur la capacité d'apprentissage… et pour l'instant, je n'ai absolument rien trouvé. En fait, le jeu vidéo semble encore être un sujet légèrement tabou à l'université. Mais vu l'importance croissante qu'il prend dans la vie de nos adorables élèves, on ne doit pas laisser ces questions en suspens à mon avis. Pouvez-vous m'aider ?

Bruno Girard

Eh Bruno, tu nous saoules. Non, O.K., je déconne, ça a l'air super bien. Si l'un de vous connaît l'existence de documents et d'études susceptibles d'aider cette personne, écrivez-nous et nous ferons suivre.

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15
Fax : 01.41.34.93.90

Tips, soluces, astuces, etc. :
crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe :
JEUX CRACK
CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros :
01.41.34.87.75

*Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent dans une cabane faite de branchages construites au sommet des ruines de notre site : **www.joystick.fr***
Cliquez sur « Contact ».

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joy :
cdrom@joystick.fr

*Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site **www.admifrance.gouv.fr***

Problèmes techniques :
www.hotline-pc.org

NOUVEAU

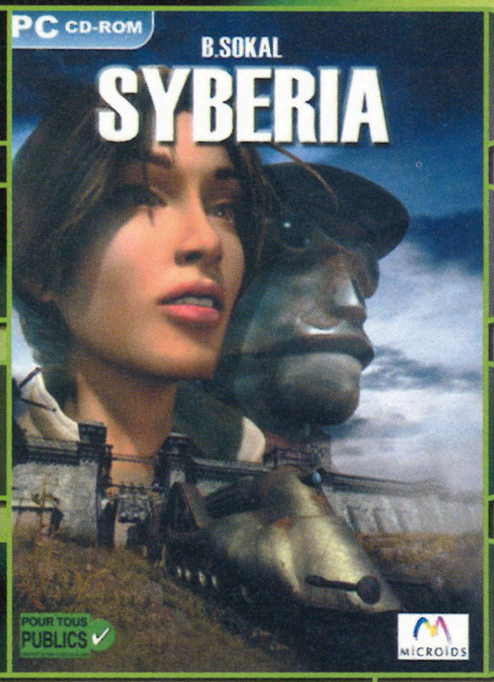
LOUEZ VOS JEUX VIDÉO !

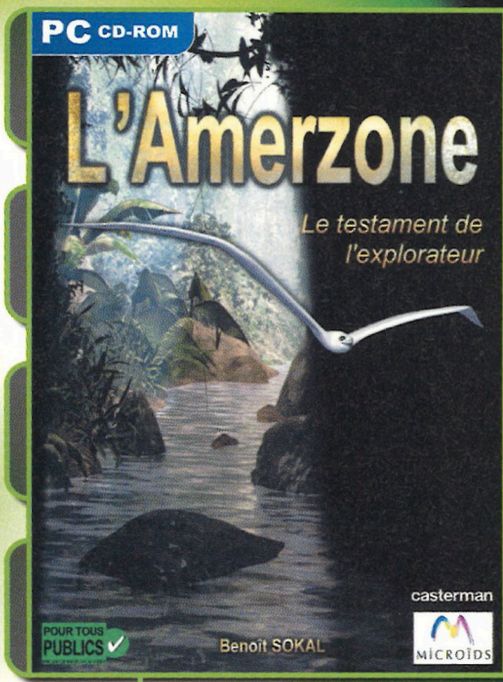
48h
4,80 €

1 semaine
7,80 €

1 mois
12,80 €

Pack HARD GAMER
Syberia + 31 jeux
28,80 € /mois





48h
3,80 €

1 semaine
4,80 €

1 mois
5,80 €

Pack GAMER
L'Amerzone + 24 jeux
14,80 € /mois








Téléchargement en haut débit

MICROÏDS

à la location sur...

www.METABOLI.FR

LOUEZ TÉLÉCHARGEZ JOUEZ

De nombreux autres titres disponibles et à venir !

Syberia © Microids - L'Amerzone © Microids

Brocanterie

J'essaye de faire marcher chez moi des vieux jeux comme Space Quest 5, ou Ultima 8. Mais je rencontre des problèmes : sous l'émulateur Dos j'ai des messages d'erreur me disant que je manque de mémoire. Ou alors je peux les faire marcher, mais sans son et sans souris pour économiser la mémoire... Du coup, c'est pas très jouable. Vous avez une solution ?

Alprema

Ouille... vous vous attaquez à un assez gros morceau. J'espère que vous êtes bidouilleur. Pour Ultima 8, coup de bol, une page est consacrée au sujet : http://members.iinet.net.au/~rsd/U8inWin dows.html. Désolé, l'URL est un peu gigantesque. Mais pour vouloir faire tourner des jeux de 1990, je soupçonne que vous avez, comme moi, gâché votre jeunesse à taper les listings de Basic qu'il y avait dans Hebdogiciel. Ça ne devrait donc pas vous effrayer. En ce qui concerne Space Quest 5, il est censé tourner sous XP, mais sans le son. Un logiciel qui émule une Sound Blaster 16 sous DOS peut être téléchargé ici : www.abandon ware-france.org. Le site est en français et c'est une mine d'infos et d'astuces pour faire marcher les vieux jeux. Plus complet, mais en anglais : www.dosgames.com

Qui veut monter un musée ? (suite)

Le mois dernier dans ces colonnes, Claire Tic Tac Toe cherchait un musée auquel offrir ses vieux jeux (elle n'avait pas le cœur à les jeter et on la comprend). Nous avons reçu de très nombreuses propositions en réponse. Beaucoup pouvaient se résumer ainsi : « O.K. la pouffe ! Aboule tes jeux ! » Deux candidatures plus solides ont tout de même retenu notre attention. Si vous aussi vous préférez faire don de vos précieuses reliques à un musée plutôt qu'à la poubelle, voici les preneurs :

La Maison d'Ailleurs

www.ailleurs.ch

Je me permets de signaler l'existence de la Maison d'Ailleurs, à Yverdon (les Bains), en Suisse. La Maison d'Ailleurs, musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires, héberge l'une des plus grandes collections mondiales et est l'unique institution publique consacrée à ces domaines. Outre de nombreuses expositions artistiques (Jodorowsky, P.J.Woodroffe, BillyBoy*, J. Howe, H.R.Giger, etc) et thématiques, le musée conserve une soixantaine de milliers de documents de toutes sortes : livres, affiches, gravures, jouets et... jeux vidéo. Malheureusement, notre collection de jeux vidéo est pour le moment assez limitée. Le jeu vidéo nous intéresse pourtant tout particulièrement, non seulement parce qu'il met souvent en scène une thématique SF, mais aussi parce que, dans son ensemble, il fait partie de la SF (mondes virtuels, cyberpunk, I.A., etc.). C'est pourquoi nous accepterions avec reconnaissance tout don de boîtes, vieux magazines et autres !

guillaume.gladieux@hispeed.ch



www.old-computers.com

Salut ! Je collectionne de tout : ordi, consoles, pongs, et bien sûr les jeux qui vont avec. Surtout, je gère (nous sommes 3 en fait) le site www.old-computers.com. Nous venons d'ouvrir une partie console & pongs que nous remplissons aussi vite que nous le pouvons. Le site est certes en anglais, mais nous sommes bel et bien français. N'hésitez pas à entrer en contact avec nous pour toute donation. Toutes nos adresses sont sur le site.

Olivier

Je me permets juste d'ajouter que ce dernier site est une référence mondiale, présente depuis fort longtemps dans nos bookmarks. Je n'ai pas résisté à la tentation de vous montrer la photo d'ordinateur « portable » (un Osborne) que j'y ai trouvée en m'y baladant. Nous ne savions juste pas que les créateurs du site étaient français...et lecteurs du mag.

En vrac (suite)

Comme des milliers de joueurs, je suis gravement accroc à ce petit bijou qu'est Opération Flashpoint. Y aurait-il un faible espoir de voir une suite à ce fabuleux jeu, histoire que je sache si ma vie vaut encore la peine d'être vécue.

Silentdeath

Nous aussi nous avons du mal à nous sevrer, surtout avec les derniers patches qui sont assez formidables. Bohemian Softaware travaille actuellement sur un projet top secret intitulé VBS1 (Virtual Battlefield System 1). Top secret, et pour cause : il s'agit d'un simulateur destiné à l'usage exclusif de l'US Navy. Il y a tout de même une bonne nouvelle : le VBS1 réutilisant la technologie d'Opération Flashpoint, une partie de leurs travaux sera répercutée sous forme de patches pour le jeu que nous connaissons. Si vous voulez halluciner (et vous faire un peu mal aussi), jetez donc un œil aux screenshots de leur simulateur : www.virtualbattlefieldsystems.com. Patience, tout ça arrivera à nous un jour ou l'autre.

Serait-il possible de rajouter une proposition de hauts parleurs dans votre config du mois ? Il existe maintenant sur le marché énormément de modèles plus ou moins performants et plus ou moins chers et il est dur de faire un choix...

kana

Ce matériel n'évoluant pas assez vite, nous préférons en parler dans la rubrique Quoi de Neuf. Si vous avez raté les derniers épisodes, en voici un condensé : pour les petits budgets, c'est Altec Lansing qui propose le meilleur matos avec le AVS500B www.altecmm.com. Du côté de chez Logitech, 2 produits ont fait vibrer nos cœurs (et les murs de nos salons) : le Z- 560 (fourchette moyenne) et le prodigieux Z-680 (top luxe à un prix encore raisonnable). Voilà. Mes amitiés à vos voisins.

NetSend et ses pop-ups bourrants

Euh... au secours ? Je suis sous XP et ne sais pas trop comment j'ai été infecté, mais depuis un mois, des fenêtres d'alerte s'affichent sur mon écran. Ce sont de faux messages Windows qui contiennent en fait de la publicité. Ça me fait revenir au bureau alors que je suis en pleine partie. J'ai tout désinstallé sur ma machine, tout réinstallé, mis un anti-virus, scanné tous mes disques... mais ça n'a rien changé. Aidez-moi, j'ai un tournevis à la main... si personne ne m'arrête, je crois que je vais faire une connerie, genre démonter mon PC.

David G.

Tiens... vous n'utiliseriez pas OverNet par hasard ? Bref... changeons de sujet. Une fois n'est pas coutume, voici la manip pour se débarrasser de cette cochonnerie qui se répand incroyablement vite. À la base, « NetSend » est un service de Windows, très utilisé par les ingénieurs réseaux qui servent à envoyer des messages instantanés aux personnes connectées à votre machine. Une application pirate peut en pervertir l'utilisation pour envoyer des messages publicitaires. Une solution simple consiste donc à désactiver le service NetSend dans Windows XP, de la manière suivante :

Dans le menu Démarrer, sélectionnez Programmes/Outils d'Administration/Services. La fenêtre des services apparaît.

Double-cliquez sur le service Messenger dans la liste « Local Services » à droite. Les propriétés de Messenger apparaissent.

Dans l'onglet général, à « Type de démarrage » choisissez « Désactivé ». Cliquez aussi sur le bouton « Stop » dans le statut du service.

Validez en cliquant sur « OK ».

Et voilà... adieu les pop-ups emmerdeurs.

O·R·B

L'ultime jeu de stratégie temps réel dans l'espace

Infiniment beau
Infiniment dangereux...



www.o-r-b.com

Strategy First

Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

PC CD ROM

POUR TOUS PUBLICS

© 2002 Strategy First In. All rights reserved. O-R-B Off World Resource base is a trademark of Strategy First Inc. Nobilis and Nobilis trademark are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owner.

A S H E R O N ' S C A L L 2 : F A L L E N K I N G S A

Ze niou generation

Nous voici à l'aube d'une ère nouvelle. Asheron's Call 2 démarre 300 ans après Asheron's Call premier du nom. Un terrible cataclysme a ravagé le monde de Dereth. On ne sait pas grand-chose sur la bataille des Rois. Sinon que le chaos qui a suivi a complètement chamboulé les continents, rasé des zones entières et que les créatures qui ont survécu ont dangereusement muté.

Pour échapper au carnage, les habitants de Dereth s'étaient réfugiés sous terre, dans des abris magiques construits par le magicien Asheron. Pendant plusieurs générations, des éclaireurs furent envoyés à l'extérieur. Mais aucun d'eux ne revint jamais. Aujourd'hui, il est temps pour les 3 peuples de Dereth de sortir des abris et de reconquérir le monde de la surface. Les humains, les lugiens et les tumeroks, autrefois en guerre, sont maintenant alliés. Ensemble, ils vont pouvoir explorer les terres dangereuses de Dereth et affronter les légions de monstres qui y ont élu domicile. Ensemble, ils pourront découvrir les ruines des antiques cités d'Auberean et peut-être même décider de les reconstruire, afin de redonner à Dereth sa splendeur d'antan.

Les aventuriers d'AC2 ont leur futur entre les mains. Leurs actions influenceront le devenir de Dereth. Choisirez-vous de devenir un guerrier redoutable, un magicien puissant ou un expert en artisanat ? Ou les 3 à la fois ? Prendrez-vous part à la reconstruction des villes ? Irez-vous enquêter sur les mystères du grand cataclysme ? Ou préférez-vous suivre votre propre carrière ? Rejoindrez-vous une allégeance, une des 3 factions émergeantes ou irez-vous fonder votre propre confrérie ? Combien de points d'interrogation vais-je arriver à glisser dans cette intro ? Définitivement, c'est vous qui choize, dans l'univers perpétuellement en évolution d'Asheron's Call 2.



AC2 appartient à la nouvelle génération des jeux de rôle massivement multijoueurs. Ce n'est pas une formule en l'air, comme nous allons le voir ensemble. Première amélioration par rapport à AC1, AC2 est entièrement traduit en français. Des serveurs européens sont disponibles mais vous pourrez aussi décider de jouer sur les serveurs américains, avec l'interface en français, si le cœur vous en dit. Avec la boîte, comme d'hab', on bénéficie d'un mois d'abonnement gratuit pour se faire une idée. Il faudra tout de même s'inscrire et refiler son numéro de carte bancaire.

La phase de création de personnage est très rapide. On choisit d'abord l'une des 3 espèces jouables. Les lugiens sont de gros balèzes avec un grand sens de l'honneur, les humains sont polyvalents et rusés, alors que les tumeroks, des lézards à l'appendice caudal impressionnant, sont féroces au combat et parfaitement en phase avec la nature. Vient ensuite le choix de son apparence. On a accès à un grand nombre de looks, avec tatouages rituels et compagnie. On pourra modifier sa corpulence, sa taille, son visage, afin de se sentir bien à l'aise dans sa nouvelle peau et ne pas ressembler à monsieur tout le monde. Et hop ! c'est parti. Déjà ? Eh oui, dans AC2, il n'y a

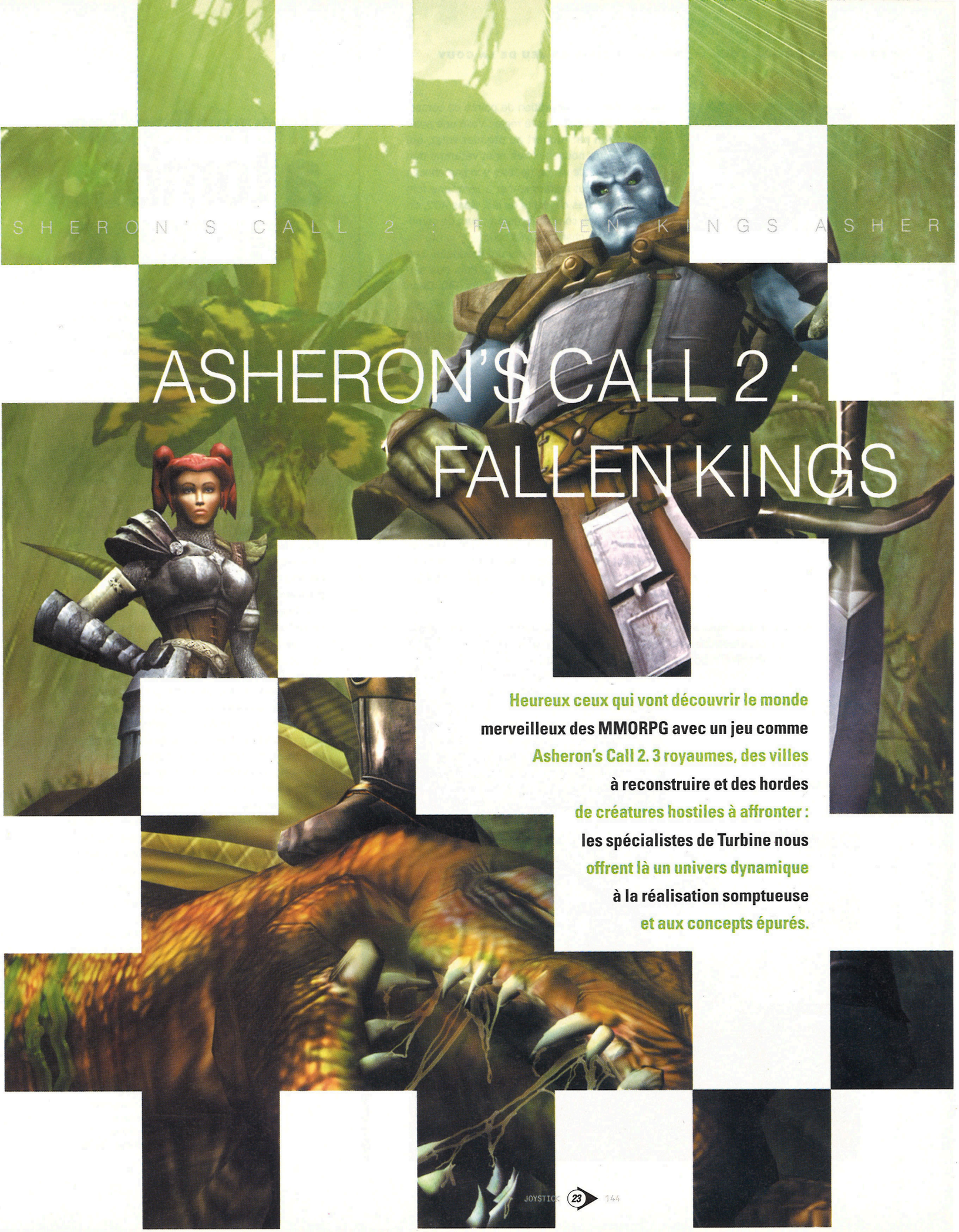
PAR iansolo

MEGASTAR joystick

GENRE : JEU DE RÔLE MASSIVEMENT MULTIJOUEUR
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : TURBINE ÉTATS-UNIS
DISPONIBLE

JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV

ASHERON'S CALL 2 : FALLEN KINGS



Heureux ceux qui vont découvrir le monde merveilleux des MMORPG avec un jeu comme Asheron's Call 2. 3 royaumes, des villes à reconstruire et des hordes de créatures hostiles à affronter : les spécialistes de Turbine nous offrent là un univers dynamique à la réalisation somptueuse et aux concepts épurés.



pas de phase de répartition de points de compétences et de statistiques à régler. Voilà une autre amélioration par rapport au premier volet, qui devrait réjouir nouveaux venus et vétérans des MMORPG. Pas de risque de rater son personnage et de devoir tout recommencer à zéro, une fois bien maîtrisés les concepts du jeu. Dans AC2, on peut choisir ses compétences en cours de carrière. Et même en changer après coup.

Plusieurs types de serveurs sont proposés. Les serveurs classiques tout d'abord. Puis des serveurs dédiés au combat entre joueurs (PK). Dans la dernière catégorie, 2 possibilités : soit un serveur type Darktide où tout le monde peut taper sur la tronche de tout le monde. Ou, encore plus intéressant à mon avis, un serveur Royaume contre Royaume, où les affrontements s'inscrivent dans un cadre plus organisé.

Les premiers pas s'effectuent dans la zone de démarrage. On fait connaissance en douceur avec l'interface grâce à un système de pierres de savoir. Turbine a fait un superbe boulot pour rendre la prise en main aussi accessible que possible. Les débutants ne seront pas rebutés. Toutes les manipulations peuvent s'effectuer à la souris. Et il y a un paquet de raccourcis et de panneaux spécialisés pour nous faciliter les choses sur le long terme. Après ce premier galop d'entraînement et une quête facile, voilà venu le moment de plonger dans un téléporteur pour partir à l'aventure dans Dereth.



Pour nous aider dans notre exploration de Dereth : une carte intégrée.

Un système de quêtes bien fichu, grâce à un panneau dédié.



Une réalisation à tomber par terre

Le premier contact avec l'univers graphique d'AC2 est vraiment impressionnant. Surtout si vous avez la chance de disposer d'une configuration musclée. La splendeur du monde est même étonnante pour un jeu en ligne. Le moteur 3D d'AC2 le place d'emblée au niveau des meilleurs jeux solo du moment. Il faut avoir vu une cascade d'eau fraîche se jeter dans l'onde miroitante d'un petit lac, les ombres des nuages glisser doucement sur les vertes collines couvertes d'une végétation étrange. Après quelques heures de jeu, on constate que cette symphonie graphique est en perpétuel mouvement. Les nuits étoilées succèdent à des couchers de soleil grandioses. Une pluie fine se met à tomber et on découvre encore de nouveaux détails : de la vapeur qui se dégage de notre avatar surchauffé par les combats, comme d'un cheval après une course épique…

L'architecture des donjons est à la mesure de la splendeur des paysages. Innovation par rapport à AC1, certains donjons sont de plain pied avec l'extérieur. Nul besoin de franchir un portail et d'attendre un chargement pour y pénétrer. Les modélisations anguleuses ont été bannies d'AC2. Les parois des souterrains sont tout en courbes harmonieuses. Quel bonheur. Pour la première fois dans un MMORPG, on s'immerge dans des décors tripants et pas dans un univers construit en LEGO. Les effets de lumière ne sont pas en reste et viennent renforcer l'ambiance. La clarté des torches fait danser les ombres volumétriques sur les parois soigneusement bump mappées. Tenez, je me souviens encore d'une escapade dans le Caveau de Mad Crone. Le donjon était complètement plongé dans le noir. Nous progressions en mettant le feu à des barils, en sursautant en voyant soudain apparaître des créatures tapies dans les ténèbres. Ça le faisait grave.

Puisqu'on parle de créatures, il y a fort à dire sur celles qui peuplent Dereth. À la différence d'autres univers de jeu de rôle moins imaginatifs, le bestiaire d'Asheron est tout ce qu'il a de plus exotique. Drudges, shreths, grutts, sclavus, gurogs, tyrants… il y a des dizaines de familles de bestioles différentes, plus ou moins coriaces, avec des apparences, des tailles et des animations

TIPS JEU

Déjà des utilitaires et des liens vers de nombreux sites à cette adresse : http://dragonsbait.shoq.net/AC2/dbutils_ac2.htm#ac2utils

"Tout pousse à jouer encore et encore à The Gladiators.
Eugen Systems réalise un titre frais et jouissif...
Si vous aussi, vous cherchez une alternative aux STR traditionnels,
The Gladiators s'impose comme une évidence."

JEUXVIDEO.com
17/20

THE GLADIATORS

LES JEUX DE L'ARENE INTERGALACTIQUE

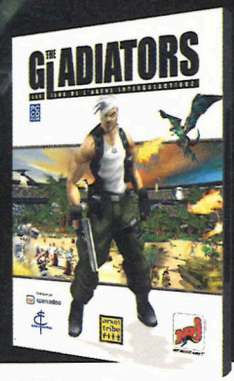


90 % PC TEAM

80 % PC JEUX

80 % PC ZONE

PCZONE ESSENTIAL



EUGEN SYSTEMS

arxel tribe

Distribué par
wanadoo

http://thegladiators.arxeltribe.com

The Gladiators © 2002 The Arxel Guild - Eugen Systems. Tous droits réservés.



Rien de mieux pour rencontrer de nouveaux amis que d'improviser un petit concert en ville.

excellentes et souvent drôles. Ça change des sempiternels gobelins, trolls et autres nains. Les animations des personnages sont tout aussi excellentes. Sans compter la panoplie d'emotes qui nous permettent de danser, saluer, faire des signes. Ce qui fait que la moindre concentration de joueurs ressemble rapidement à un concours de mimes. Bref, je m'arrêterai là sur la réalisation époustouflante d'AC2, car il y aurait encore beaucoup à dire. Mais je veux vous laisser le plaisir de la découverte.



Des donjons superbement modélisés.

Un monde de pionniers

AC2 est le paradis des pionniers et des explorateurs. Quoique moins étendus que dans AC1, les territoires sont suffisamment gigantesques pour nous tenir en haleine un bon moment, des jungles d'Omishan aux montagnes enneigées du Linvak massif. D'autant que Turbine devrait progressivement rajouter de nouvelles zones, comme ils l'ont fait pour AC1. Pour nous aider dans nos voyages, on dispose maintenant d'un écran de carte intégré au jeu. Même si l'interface est perfectible (on aurait aimé plusieurs niveaux de zoom et une carte scrollable), c'est tout de même pratique de pouvoir visualiser d'un coup d'œil les donjons, points d'intérêts ou portails à proximité. Et puis surtout, comme par le passé, le moteur 3D permet de se déplacer d'une traite sans chargement de zones (mais au prix de quelques accès disque dur, si vous jouez en haute résolution). On peut très bien, si on le souhaite, courir tout droit dans la campagne pendant un bon moment. Ou bien se jeter à l'eau pour rejoindre une île à la nage. La sensation de liberté qui s'en dégage est super-agréable. Sinon, des réseaux de portails sont disposés un peu partout sur Dereth, afin de faciliter les déplacements les plus longs.

Le joueur d'AC2 est un chasseur. En attendant que les villes soient reconstruites et qu'apparaissent les premiers marchands, les aventuriers doivent se débrouiller par leurs propres moyens et affronter la faune locale pour s'équiper. Le système d'artisanat est fabuleux. Chaque objet récupéré sur les dépouilles des monstres est composé de matériaux de base (pierre, fer, bois, acide, etc) qui servent à confectionner de nouveaux objets. Chaque personnage, indépendamment de sa classe et de son espèce, a accès à un arbre de compétences artisanales. Entre 2 combats on se fait donc une petite session de « crafting » pour essayer de fabriquer, qui une meilleure arme, qui une meilleure armure. Une fois que l'on a réussi plusieurs fois une recette, on en débloque une nouvelle de l'arbre et ainsi de suite. Quoi de plus gratifiant que d'être équipé des pieds à la tête avec du matériel que l'on a fabriqué soi-même ? Il y a aussi des mines de matières premières disséminées dans la campagne. On pourra également se bricoler des outils pour augmenter nos chances de réussite, ou se tenir à proximité d'une forge pour bénéficier de bonus supplémentaires. Le plus intéressant avec l'artisanat, c'est qu'il est complètement indépendant de l'expérience de notre perso. Il suffit d'avoir des matériaux de la qualité requise et d'avoir débloqué la recette correspondante pour fabriquer - avec un peu de chance - le meilleur équipement possible. C'est plutôt bien vu.

Dans la peau d'un admin, le temps de la bêta européenne.



TIPS TECHNIQUE

AC2 est assez sensible avec le partage de connexion Internet sous Windows. Si vous partagez votre connexion, vous devrez cocher « Autoriser d'autres utilisateurs du réseau... » pour pouvoir jouer.

Progresser sans (trop) bourriner

Un des grands reproches adressés aux MMORPG - en plus de nous bouffer notre vie - c'est l'importance démesurée accordée au leveling. Dans ces jeux, pour faire progresser son perso et dévoiler de nouvelles portions du gameplay, on en est souvent réduit à massacrer du monstre de manière répétitive, afin de gagner toujours plus de points d'expérience et monter en niveau. Ce phénomène ne sera plus une fatalité dans Asheron's Call 2. D'abord, la limite des personnages est fixée au niveau 50. Ce qui devrait réfréner les bas instincts des hardcore gamers (du moins ceux dont le passe temps préféré est la course au plus haut niveau). Il est probable que, dans le futur, Turbine mettra la barre plus haut. Mais pour l'instant, rien ne sert de grimper à outrance. Ensuite, le leveling n'est plus la seule manière de gagner de l'expérience. Il faut compter avec les quêtes.

POUR BEAUCOUP ...

"GÉNIAL AUSSI BIEN EN SOLO QU'EN RÉSEAU"

18

PC4WAR

"AMERICAN CONQUEST C'EST DU COSSACKS PUISSANCE DIX"

18/20

PLAY GUIDE

"AMERICAN CONQUEST LAISSE LOIN DERRIÈRE LUI SES CONCURENTS"

96%

Nomination Gen4 d'or

"LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE"

17/20

LE CHOIX JeuxVidéo DE LA RÉDACTION

"LE JEU QUI REPOUSSE ENCORE PLUS LOIN LES LOIS DE LA STRATÉGIE"

17/20

8

Big-Hit!

GAMEKULT.COM



LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DE LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Infos, démo & communauté sur : www.aconquest.com

CD PC · news · GAME WORLD · cdv · FOCUS



Un peu de technique

On n'a rien sans rien. AC2 offre un graphisme jamais vu jusqu'à présent dans un jeu massivement multijoueur. Mais il faudra une configuration musclée pour en profiter. La machine minimum est un Pentium III à 733 MHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo avec T&L, et une connexion Internet. Mais vous risquez de devoir pas mal baisser la résolution et le niveau de détail (le programme de lancement est capable d'ajuster automatiquement les réglages pour votre configuration). Pour s'éclater, une bête de course sera bienvenue, style un Pentium ou Athlon à 2 GHz, 512 de RAM, carte vidéo T&L 128 Mo, connexion Internet haut débit illimitée. Si vous rencontrez des problèmes de performance (en plus du lag inévitable), vous pouvez mettre les textures en élevé au lieu de maxi et supprimer le filtrage anisotropique. En revanche, quand ça tourne bien, qu'est-ce que c'est beau !



Remettre les forges en route : un des objectifs de la reconstruction des villes.

En effectuant une quête de temps à autre, un joueur moyen progressera bien plus vite qu'en restant dans un coin du monde à taper sans cesse sur le même monstre. D'autant que ce serait dommage de passer à côté des quêtes. Elles permettent de récupérer des objets enchantés, de recevoir des sorts de protection magique et de visiter des coins magnifiques. On pourra même recommencer plusieurs fois ces aventures (une fois le timer écoulé) pour faire grimper notre indice de quête. Cet indice devrait restreindre l'accès à des équipements particuliers dans le futur.

Ce qui est bien avec les quêtes, c'est qu'elles peuvent nous tomber dessus à tout moment. La campagne des Caveaux a été conçue dans cette optique. On récupère les glyphes qui donnent accès aux caveaux directement sur les monstres à proximité des donjons. Alors on part pour une partie de chasse… et de fil en aiguille, on se retrouve finalement à explorer des souterrains inquiétants. Et une quête improvisée, ça ne se refuse pas.

Le système d'expérience favorise aussi le jeu en équipe. Si vous vous aventurez en compagnie d'autres joueurs, vous bénéficierez de bonus d'expérience. AC2 autorise aussi le jeu en solo, mais partir en quête à plusieurs, c'est quand même le principal objectif d'un jeu de rôle massivement multijoueur. Le nouveau système de compétences des persos est d'ailleurs bien adapté au jeu en équipe. Chacune des 3 espèces jouables a accès à des sorts magiques différents. En groupe, les aventuriers pourront donc se lancer mutuellement des enchantements complémentaires : régénération des points de vie, de l'énergie, armures, boost des armes, etc. Eh oui, l'union fait la force.

À un moment ou un autre de vos explorations, vous ferez l'expérience de la mort. Si cela devait arriver, vous vous retrouveriez téléporté devant la dernière Pierre de Vie que vous avez touchée. Avec une pénalité de 5 % sur toutes vos compétences, qui disparaîtrait rapidement en regagnant un peu d'expérience. Pas de perte d'équipement, pas d'expérience perdue définitivement, pas de corps à rechercher pendant des heures à cause d'un vilain lag. Les plus masochistes trouveront cela trop facile. Mais l'objectif d'un jeu, c'est tout de même de s'amuser. Alors exit les phases frustrantes.

Les quêtes rapportent pas mal d'expérience.





Un univers évolutif

J'ai pu jouer à la bêta d'AC2 cet été. J'ai ensuite embrayé sur la bêta européenne. Et, début décembre, j'ai remis le couvert sur les serveurs live. Asheron's Call 2 ne fait que se bonifier. Certes, il y a encore quelques bugs, certains éléments d'interface sont encore perfectibles, et vous ne serez jamais à l'abri du lag dans un jeu en ligne. Pourtant Turbine œuvre dans le bon sens. Le patch de décembre a vu l'arrivée de nouvelles quêtes, d'améliorations dans le système de chat et de plein d'autres trucs que je n'ai pas encore découverts. Les premiers bâtiments des villes ont été reconstruits et des NPC ont fait leur apparition. Petit à petit, le monde de Dereth va prendre vie. On peut faire confiance aux développeurs pour enrichir AC2 au fil des épisodes mensuels. Ils nous ont montré de quoi ils étaient capables avec AC1. Et comme avec un bon feuilleton : autant ne pas rater les premiers épisodes. Avant toutes choses, un bon MMORPG, c'est la communauté qui le fait évoluer. Je suis impatient de voir ce que ça va donner avec le Royaume contre Royaume.

En Deux Mots

ASHERON'S CALL 2 EST PROBABLEMENT LE PLUS ACCESSIBLE DES **MMORPG** ACTUELS. SI VOUS BÉNÉFICIEZ D'UNE CONFIGURATION MUSCLÉE ET D'UN ACCÈS INTERNET ILLIMITÉ, VOUS ALLEZ VOUS RÉGALER AVEC CE TITRE QUI COMBINE UNE RÉALISATION SOMPTUEUSE ET DES CONCEPTS DE JEU AGRÉABLES (QUÊTES, CRAFTING). AU FIL DES ÉPISODES MENSUELS, LE MONDE D'**AC2** DEVRAIT ATTEINDRE LE NIVEAU DE COMPLEXITÉ DONT BÉNÉFICIE **AC1** AUJOURD'HUI.

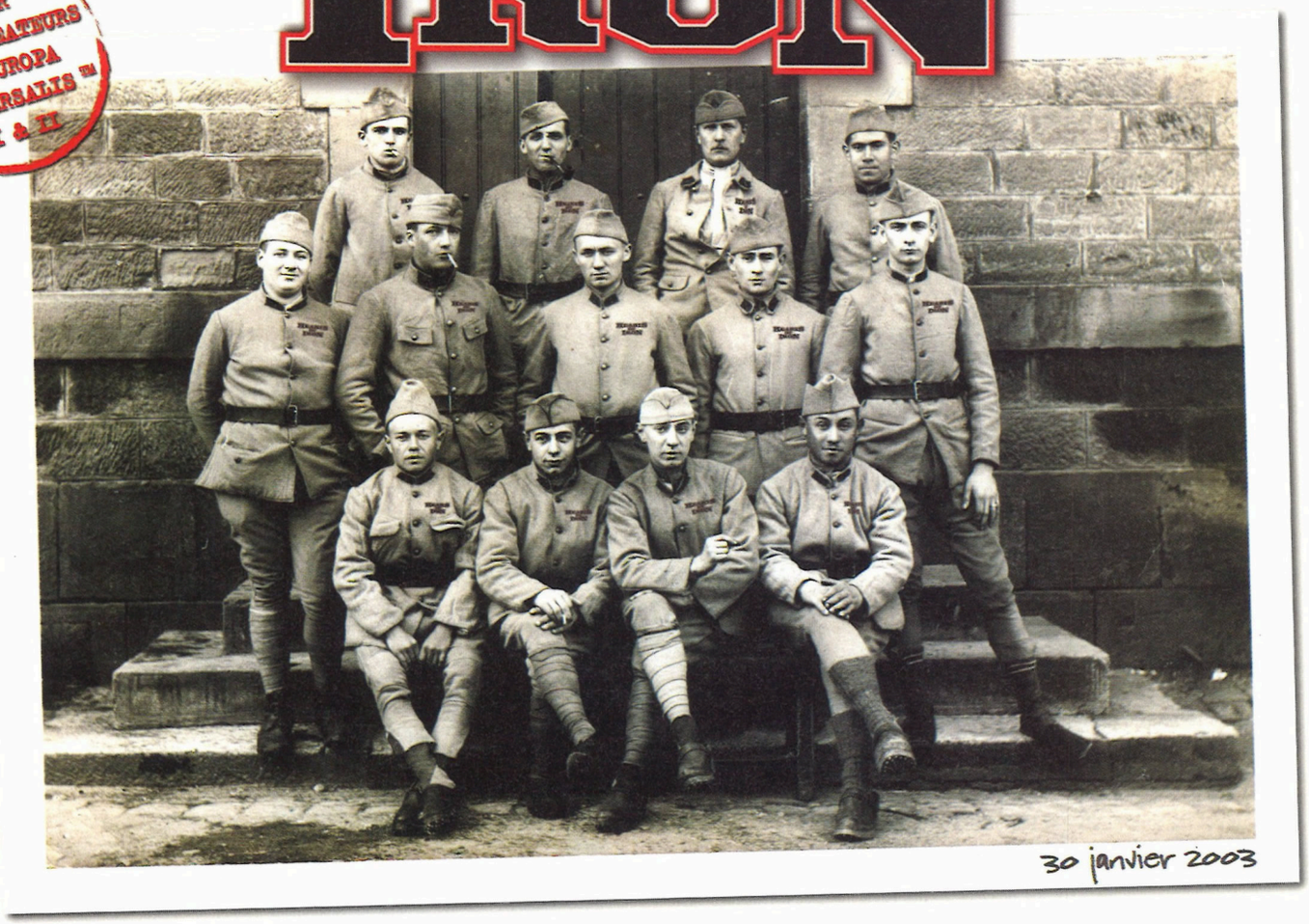
- + **Une réalisation sonore et graphique somptueuse**
- + **Un monde à reconstruire**
- + **Système de quêtes**
- + **Système d'artisanat**
- + **Royaume contre royaume**
- + **Le savoir-faire de Turbine**
- − **Il faut une config musclée pour en profiter pleinement**
- − **Quelques bugs et soucis d'interface**
- − **Les MMORPG sont des jeux engouffrants**

9 TECHNIQUE
9 ARTISTIQUE
9 INTÉRÊT

QUOI DE PLUS REEL QUE L'HISTOIRE ?

HEARTS OF IRON

PAR LES CREATEURS D'EUROPA UNIVERSALIS™ I & II



DANS 50 ANS ON OUVRIRA UN CLUB DES ANCIENS COMBATTANTS !









Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

paradox entertainment

ZONE JEUX

Copyright © and ® 2002 Paradox Entertainment AB. All rights reserved. Used under license by Nobilis France. Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of NOBILIS S.A.. All other trademarks are the property of their respective owners.

Télex

Epic et AMD ont présenté une version 64 bits d'Unreal Tournament 2003 au dernier Comdex en décembre. Paraît que ça tournait plutôt bien. Un patch devrait être dispo lorsque l'Athlon 64 sera commercialisé dans le courant de l'année.

Brise guerrière

3DO n'a pas encore fini d'essorer sa franchise Heroes of Might and Magic et annonce Winds of War, le second add-on pour HoMM IV. Cette extension se déroulera sur le continent d'Axeoth et sera livré avec 40 nouvelles maps, ainsi que 6 nouvelles campagnes, 3 nouvelles créatures et de nouvelles musiques. C'est prévu pour le printemps de cette année, et vous dire que nous sommes excités comme des chatons sous acide à l'idée d'y jouer serait un poil exagéré.





DITO

Jérôme Darnaudet

Et voilà, l'année de la fin est là. Euh, non, c'est la fin de l'année qui est là. Pfff, je me suis fait peur tout seul. C'est en tout cas le moment de rêver pour faire le bilan. Vous avez été très nombreux à répondre à notre sondage et je vous en remercie. De fait, vous n'avez plus aucun secret pour nous, Hé hé. On apprend ainsi que vous n'êtes que 2 % de femmes à nous lire. Et nous qui n'écrivons que pour vous... De même, vous ne possédez pas tous un lecteur de DVD-Rom, ce qui n'arrange pas nos affaires. Le changement de support ne se fera donc pas aussi tôt que prévu, bien que je vous encourage fortement à franchir le pas. Les démos étant de plus en plus grosses, nos 2 CD commencent à saturer sérieusement. J'ai d'autant plus confiance qu'il semblerait qu'une grande majorité d'entre vous souhaite en commander un à Noël. Par contre, pour les moniteurs 17 et 19 pouces, c'est la fête. Moins de 10 % des lecteurs se traînent un vieux 15 pouces. Idem côté processeurs, vous êtes rudement bien équipés bande de veinards. Il est vrai que c'est plus confortable, surtout pour jouer aux Quake-like et aux RTS, vos 2 types de jeux préférés. Mais bon, vous jouez un peu à tout dans l'ensemble. Enfin, et c'est une grosse surprise, le jeu en réseau explose littéralement, bien plus que les MMORPG. Les Half Life et autres Battlefield 1942 y sont pour beaucoup. Enfin, vous plébiscitez le magazine dans son ensemble et c'est certainement, pour nous, la plus chouette des récompenses. J'espère que nous saurons vous satisfaire encore davantage sur l'année à venir. Avant de vous quitter et de vous souhaiter une bonne année, nous tenions à remercier Wanda, notre grand reporter qui nous quitte pour un magazine de jeu professionnel, après 5 années de bons et loyaux services. C'est qu'elle en a sous la plume la tigresse. Alors voilà Wanda, merci pour toutes ces années que l'on a passées ensemble et pour tous les beaux reportages qui ont rendu célèbre Joystick dans le monde entier. Sur ce, bonne année à tous et amusez-vous bien.

JOUE LE MONDE

L'add-on est arrivé trop tard pour que nous puissions l'évaluer dans des conditions correctes avant le bouclage du magazine, alors nous vous signalons juste que le mois prochain, vous devriez pouvoir lire le test de Civilization III : Play the World. Cette extension à l'excellent jeu de stratégie de Firaxis misera tout sur le multijoueur, avec notamment un nouveau mode qui permettra de faire des parties en temps réel. Le système a l'air un peu étrange, il faut surveiller une petite « horloge de tour » qui fera défiler le temps de moins en moins vite au fur et à mesure que le jeu avancera. Le rythme devrait être plus rapide et de nouvelles conditions de victoire éviteront que les matchs en réseau ne s'éternisent trop. Voilà, plus de détails le mois prochain, promis.



LA GOMME À FOND

La redoutable et toute puissante COB (Commission des Opérations en Bourse) vient de condamner Nicolas Gaume, l'ex-PDG de Kalisto, à une amende de 300 000 euros. Accusé d'avoir communiqué des prévisions de chiffres d'affaires largement supérieurs à la réalité, la COB a souligné avoir pris en compte le jeune âge et l'inexpérience du coupable. Allez, tout ça est effacé maintenant, monsieur Gaume.

CYBER-CLOCHE

Le nouveau fléau mondial serait-il la cyber-mendicité ? Je vous avais déjà causé un peu de Karyn, cette petite dépensière qui s'était endettée jusqu'aux ovaires et qui vous demandait, à vous, internautes, de payer sa grosse facture de cartes de crédit à sa place. Trouvant l'idée de cette jeune New-Yorkaise intéressante, certains ont repris le principe, notamment des artistes, comme Elaine (www.saveelaine.com/), qui réunit notre argent pour se payer des cours de chant, ou encore Lea, qui a absolument besoin de se faire inséminer au www.helpleahgetpregnant.com. Vu qu'elle est pas trop moche, si elle me paye le billet d'avion et la bouffe, je ferai le déplacement pour lui résoudre gratos son problème, en 2 minutes, pas plus.

LA TRILOGIE SUR NOS ECRANS

WarCraft III est populaire, et bien au-delà de nos rangs. Cette semaine, nos amis ricains ont eu le droit de voir sa bande-annonce juste avant le film de James Bond, celui-là même où Halle Berry se balade en bikini, exprès pour m'exciter, la chienne. Le jeu vidéo y sera en bonne compagnie puisqu'il sera présenté en même temps que le teaser de Two Towers et celui de Star Trek Nemesis. Certains cinémas distribueront d'ailleurs des disques de démos contenant 6 nouveaux niveaux (3 solos, et 3 multi).

LE RETOUR DU GRAND ANCIEN

Si le survival/horror a tiré ses lettres de noblesse des jeux console, le genre n'a jamais vraiment percé sur PC. Avec un peu de chances, Call of Cthulhu Dark Corner of The Earth, dont je vous parle depuis 2 ans déjà, arrivera peut-être à passionner enfin les foules. Il promet d'être aussi impressionnant que Undying, esthétiquement parlant, tout en étant beaucoup plus passionnant et complexe, ce qui n'est pas le cas de ce dernier jeu. Voici les dernières photos de ce titre, qui cherche toujours un éditeur, à ce qu'il paraît.



Télex

Fanatiques de synthés, passez-vous le mot. On recrute chez Id Software des hommes (ou des femmes, hein) capables de créer des sons de synthèse à partir de rien, en utilisant du hardware et du software, mais aussi en sachant modifier des sons provenant de CD d'effets. Donc de rien.

À LA CONQUÊTE DE L'INUTILE



Après 5 ans passés à mettre au point le programme de calcul et 400 cent heures à se tourner les pouces devant un superordinateur Hitachi, une équipe japonaise du centre universitaire de Tokyo dirigée par Yasumasa Kanada vient de calculer le nombre Pi avec une précision 6 fois supérieure au précédent record. Désormais, on peut écrire cette valeur avec 1 241 milliards de décimales après la virgule. Si j'étais président du Monde et que mon ministre de la Science venait m'annoncer ce résultat, je convoquerais ce monsieur Kanada et je le punirais à copier 10 fois le nombre qu'il vient de calculer sur du petit papier quadrillé.

Peter Buniss de l'université de Bristol, 50 ans, a une vision curieuse. Au lieu, comme tous les garçons de son âge, de rêver de dégrèvements fiscaux ou de convoler en justes noces avec un gnou, il espère que les cieux anglais vont bientôt se remplir d'autogyres. Cet engin, dérivé de l'hélicoptère s'était popularisé au début du siècle, avant de disparaître, largement remplacé par le premier. Mais, cette injustice touche Peter de près, lui qui prédit que l'autogyre permettra aux citoyens de se rendre au travail dans un proche futur. Il est vrai que ce moyen de transport est particulièrement bon marché, puisque neuf, l'appareil ne coûte que 130 000 euros. Son premier exemplaire devrait être commercialisé aux alentours de 2007 ce qui laisse encore quelque temps aux habitants de Bristol pour faire leurs courses sans prendre trop de risques.

DU MOMENT QU'IL NE TUE PAS BALAVOINE.

MERCI LA PUB

D'après un service de filtrage ricain, MessageLabs, 30 % des e-mails qui avaient été envoyés au mois de novembre étaient du spam. Oui, un putain de tiers, pour des lettres que personne ne lit, sauf bien sûr les idiots du village ou les professeurs d'informatique de lycée. Si de plus en plus de softs (voir top utilitaire de ce mois-ci) permettent de s'en prémunir chez soi assez efficacement (90 % de réussite), on peut se demander ce que nos providers foutent au lieu d'installer une machine permettant d'épurer cette lie informatique. Tiens, envoyons-leur tous 3 000 messages chacun pour les décider à se bouger le Luc.

PAS SI MORT QUE ÇA

Un certain Alex Rodberg de chez Sierra a laissé entendre sur les forums de Tribal war.com que la franchise Tribes était loin d'être morte. En fait, le développement de Tribes 3 serait déjà carrément entamé, ce qui surprend un peu lorsqu'on se rappelle comment l'équipe de Dynamix avait été saquée quelques mois après la sortie de Tribes 2. L'annonce officielle devrait être faite dans les prochains mois. On vous en reparle dès que ça bouge.

3.14159265358979323846264338327950288419716939937510582097494459230781640628620899862803482534211706798214808651328230664709384460955058223172535940812848111745028410270193852110555964462294895493038196442881097566593344612847564823378678316527120190914564856692346034861045432664821339360726024914127372458706606631558817488152092096282925409171536436

Bientôt dans nos machines

IBM vient de mettre au point le plus petit transistor du monde, une bestiole de 6 nanomètres 1 000 fois plus fine qu'un cheveu humain. L'intérêt ? Grâce à sa taille réduite, il peut s'emmener partout, que ce soit au travail, à la plage, ou même le soir en discothèque. IBM pense en outre que cela pourra servir à construire, dans un futur proche, des CPU plus puissants et moins gourmands en électricité. Ce transistor utilise la technique du « Strained Silicon », la nouvelle marotte des fondeurs, une méthode de fabrication qui devrait leur permettre d'améliorer de 20 % la puissance des processeurs sans faire exploser les coûts de production, ce qui me paraît un peu louche, voire limite malhonnête.



Cnil Spam Poum

Bilan de l'opération « boîte à spam » de la CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés) : en 6 mois, 320 000 mails de spam leur ont été forwardés par des internautes mécontents. Parmi ceux-ci, on trouve des pseudo-sondages politiques destinés à recueillir des données commerciales, des ventes illégales de produits pharmaceutiques ou encore de faux messages d'amour encourageant la personne à appeler un numéro surtaxé. Sur cette base, elle a identifié et dénoncé au parquet de Paris 5 sociétés, 4 françaises et une américaine. www.cnil.fr



Gnireenigne

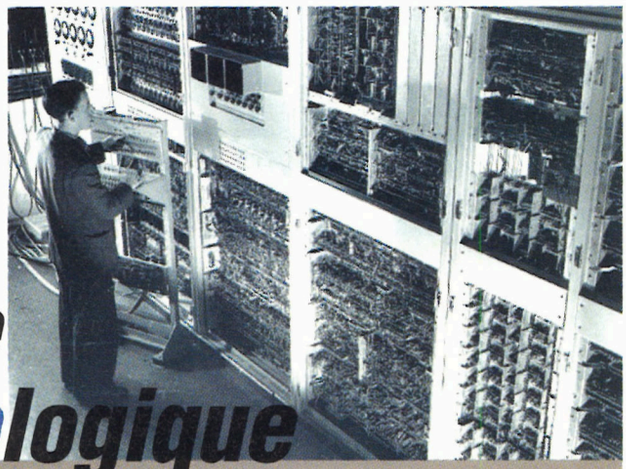
Le « reverse engineering », c'est ce procédé qui, au lieu de partir d'une cause pour arriver à un effet, part à l'inverse du résultat pour réinventer la cause. C'est avec cette démarche, par exemple, que les développeurs de Bleem avaient recréé un logiciel émulant la console PlayStation sans pomper une ligne de code à Sony. Ray Kurzweil, une sommité en Intelligence Artificielle, prédit qu'avec ce même procédé, il sera possible d'émuler un cerveau humain d'ici 20 ans. www.kurzweilai.net

Rien ne se perd

Le géant américain Gateway ne veut plus gâcher la puissance de calcul non utilisée des ordinateurs qui se trouvent dans ses magasins : sur ces 8 000 ordinateurs de démonstration, tournera en tâche de fond un discret programme qui les transformera ainsi en un gigantesque superordinateur. La puissance de la chose sera de 14 teraflops, ce qui en fait virtuellement une des machines les plus puissantes du monde. On pourrait s'attendre à ce que Gateway, dans un grand élan de générosité, offre tous ses cycles CPU pour lutter contre le cancer avec le projet de United Devices (members.ud.com, si ça vous intéresse). Mais non, ils vont plutôt revendre cette puissance de calcul à des industriels ou des laboratoires pharmaceutiques, comme les gros capitalistes de base qu'ils sont.

Télex

Oh, ça bouge du côté de Freelancer. Le nouveau jeu du créateur de Wing Commander est désormais annoncé pour mars 2003 et Microsoft vient d'ouvrir son site officiel : www.microsoft.com/games/freelancer. On n'y croyait plus.



Rubrique Paléontologique

Lu sur « Ars Technica » un soir où je m'ennuyais. Le plus vieil ordinateur du monde à être conservé dans un état présentable, le CSIRAC, a soufflé sa 53e bougie le mois dernier au musée de Melbourne, en Australie. Assemblé en 1949, le CSIRAC est en fait le cinquième ordinateur à avoir été construit dans le monde, et surtout le premier à avoir joué de la musique, en l'occurrence une petite mélodie programmée sur carte perforée. Avec 0,001 MHz de puissance brute et 2 Ko de RAM, vous vous doutez qu'il n'a pas sorti un MP3 de Kylie Minogue en 192 kbps, mais plutôt une série de bips poussifs. Il aura fallu attendre encore quelques années pour que les ordinateurs fassent des choses vraiment utiles pour l'humanité, comme par exemple mettre au point des bombes nucléaires plus puissantes. Notez que sur www.cs.mu.oz.au/csirac/, vous trouverez même un émulateur du monstre.



CHOISIE PAR LES JEUX - ÉLUE PAR LES JOUEURS

Paris-Dakar™ Rally
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Secret Service: In Harm's Way
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Shadow Force: Razor Unit™
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Mafia™
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Neverwinter Nights™
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Grand Theft Auto® III
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Soldier of Fortune® II: Double Helix
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Hitman 2 Silent Assassin™
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Unreal® Tournament 2003
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™
Compatible Creative EAX ADVANCED HD







CREATIVE®

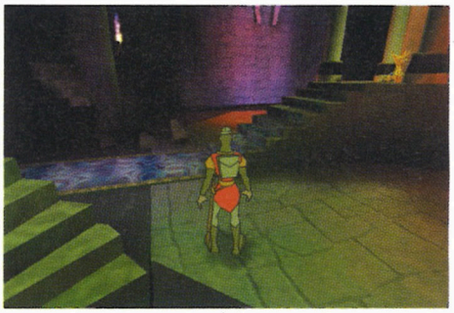
Grâce à l'EAX® ADVANCE HD™ et au système Surround 6.1 de la Sound Blaster Audigy 2, vous entendez tous vos ennemis bien avant qu'ils ne vous repèrent. Cette véritable carte son 24-bits est de plus certifiée par le label de qualité THX®. De quoi faire toute la différence entre la victoire et la défaite.

www.europe.creative.com/audigy2

© Copyright 2002. Creative Technology Ltd. Creative et Sound Blaster sont des marques déposées et Audigy est une appellation commerciale de Creative Technology Ltd. Dolby est une marque déposée de Dolby Laboratories. THX est une marque déposée de THX Ltd.



Ah Dragon's Lair, que de souvenirs. À Joy, on était tous super-jeunes quand le premier jeu est sorti. Je me souviens qu'à l'époque, en 1983, je lisais le magazine « Kilt » et j'étais fasciné par cette borne d'arcade qu'on ne trouvait même pas dans les salles où j'allais claquer tout le blé de mes parents. Le jeu, créé par des génies de l'informatique, avait été proposé aux studios Don Bluth. Dissidents de Disney, ils étaient passés à la postérité peu de temps auparavant en réalisant des dessins animés indépendants.



- Genre : Action/aventure
- Éditeur : Ubi Soft Entertainment
- Développeur : Dragonsoftware
- Sortie Prévue : Février 2003
- Page Web : - NA

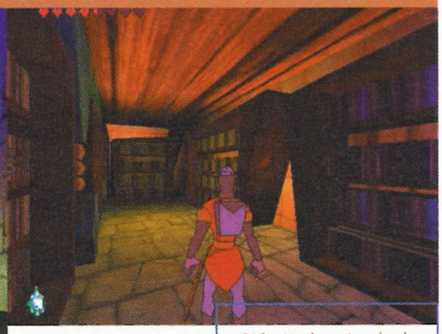
DRAGON'S LAIR 3D

Dragon's Lair narre les aventures d'un chevalier nommé Dirk à la recherche de Daphné, sa promise, capturée et retenue prisonnière au beau milieu d'un château. Oui, on peut encore le constater ici, à l'époque, les scénarii étaient tout de même bien plus recherchés et complexes que maintenant. Mais ce qu'il y avait de vraiment original dans tout ça, c'est que les aventures de Dirk étaient plus un dessin animé interactif qu'autre chose : en matant les images et en lisant les tests de jeux de l'époque (probablement écrits directement dans des bars sur des sous-bocks tachés de Brouilly), on pouvait croire que les possibilités d'action étaient infinies. En fait, il n'en était rien : sur la version café, on se bornait à indiquer dans quelle direction aller, à déclencher un combat avant la fin d'un timer ou à devoir prendre une décision rapide. Quand je me suis aperçu de cette escroquerie, je crois que je me suis mis à pleurer. Oui, j'étais jeune, j'avais 15 ans. Mais Dragon's Lair a connu un succès tel qu'il fut décliné sur toutes les bécanes possibles et imaginables, ainsi que sous des formes diverses (plate-forme, vue de dessus style Gauntlet), ruinant au passage une demi-douzaine de générations de joueurs.

Si je vous raconte ma vie, c'est parce que nous allons voir naître prochainement une nouvelle version de la bête. Dragon's Lair 3D va enfin ressembler à autre chose qu'une randonnée interactive. Comme on pouvait l'espérer, on va prendre le contrôle de Dirk : il pourra courir, sauter et grimper à notre guise, comme dans un vrai jeu. Le château sera entièrement modélisé, ses 250 pièces reproduites sous tous les angles possibles. Les monstres étant ce qu'il y a de plus réussi, les nouveaux auteurs ont prévu une trentaine de bestioles, dont une douzaine d'inédites, conçues par maître Don Bluth himself. Côté cinématiques, on aura droit à des nouveautés, tout comme à une bande-son longue d'une bonne heure. J'espère juste que ce ne sera pas la durée de ce jeu.

Bob Arctor





C'était plus simple de retrouver son chemin en 1983.



Cela ressemble un peu à du Rayman 2 : c'est plutôt bon signe.



Dirk au pays des phacochères violets.



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

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 !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr

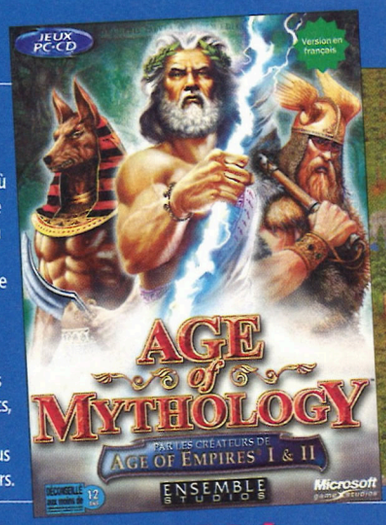
MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



Le plus grand jeu de stratégie de tous les temps !

Age of Mythology vous entraîne au cœur de l'Antiquité, dans un monde où les héros combattent des monstres de légende et où les dieux règnent sur la vie des simples mortels. À la tête d'armées de soldats, développez votre civilisation à travers les âges, gérez votre économie et invoquez des créatures mythologiques et les pouvoirs destructeurs des Dieux. Découvrez un jeu à la richesse graphique incomparable, grâce au nouveau moteur 3D d'Ensemble Studios. Un jeu de stratégie épique, dans la lignée de Age of Empires où s'affrontent de grandes civilisations antiques : Grecs, Nordiques et Egyptiens. Des graphismes 3D dignes des dieux, des centaines d'animations et d'effets spéciaux, plus de 30 scénarios, des possibilités infinies, plus de 15 cartes, 13 types de jeu et 5 conditions de départ pour les parties multijoueurs.





23 nouveaux Micromania !

78 MICROMANIA CHAMBOURCY OUVERT
C.Ccial Carrefour - 78240 Chambourcy - Tél. 01 30 74 54 09

95 MICROMANIA OSNY OUVERT
C.Ccial Osny Nord - 95520 Osny - Tél. 01 30 38 48 18

83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS OUVERT
C. Ccial Carrefour - 83480 Puget/Argens - Tél. 04 94 45 63 84

77 MICROMANIA TORCY OUVERT
C. Ccial Val Maubuée - 77200 Torcy - Tél. 01 60 05 63 09

76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE OUVERT
C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon - Tél. 02 35 81 16 16

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS OUVERT
C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53

64 MICROMANIA PAU OUVERT
C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98

77 MICROMANIA CARRÉ SENART OUVERT
C.Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81

06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE OUVERT
C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37

13 MICROMANIA AVANT CAP OUVERT
C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris - Tél. 04 42 34 37 12

62 MICROMANIA SAINT-OMER OUVERT
C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 92

31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET OUVERT
C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 61 70 81 05

95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES OUVERT
C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles
Tél. 01 39 97 16 98

29 MICROMANIA BREST OUVERT
C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31

95 MICROMANIA SAINT-QUENTIN OUVERT
C. Ccial St-Quentin - 95370 Montigny-le-Bretonneux
Tél. 01 61 37 27 62

75 MICROMANIA GARE DU NORD OUVERT
Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris
Tél. 01 53 24 10 89

13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES NOUVEAU
C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles

92 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER NOUVEAU
Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux

13 MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE NOUVEAU
C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille

42 MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE NOUVEAU
C. Ccial Auchan - 42390 Villars

07 MICROMANIA VALENCE NOUVEAU
C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges

85 MICROMANIA LA ROCHE/YON NOUVEAU
C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche-sur-Yon

91 MICROMANIA VAL D'OLY NOUVEAU
C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux-sur-Seine

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
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

77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

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 LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
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 SOLEIL
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 TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

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 CARREFOUR 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 MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES SAINT-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

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

49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

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 PETITE FORÊT
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

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST
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 SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 38 08

Découvrez REPLAY, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !

Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

ATTENTION ! Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées

Allô, grosse cochonne ? Oh pardon monsieur !

Outre-Manche, une étude inquiétante fait état qu'un tiers des personnes utilisant des SMS ont déjà envoyé des textes à des mauvais destinataires par erreur. Pfuii, la flippe : pourvu que ça n'arrive jamais dans notre beau pays. On découvre aussi des témoignages de gros ratages, comme cet homme qui envoie à sa copine un message où il explique qu'il « l'enduira de savon partout » et qui a atterri chez le frère de celle-ci. Ou ce pauvre gars qui, après avoir décrit en détail à sa petite amie le menu des positions de la soirée, a reçu le SMS suivant en guise de réponse : « Est-ce vraiment une façon de parler à ta propre mère ? »

Vous connaissez Battle Realms ? Liquid Entertainment, les créateurs de ce jeu, avaient raté leur rendez-vous avec le succès, probablement faute d'utiliser une licence connue. Sorti l'année dernière, leur jeu de stratégie temps réel était pourtant bourré d'idées et largement en avance sur la concurrence. Mais Battle Realms, ça n'est pas tiré d'un film, ça n'est pas la suite d'un jeu connu… alors ça ne s'est pas bien vendu.

Le Seigneur des Licences

Ses développeurs ont visiblement tiré les leçons qui s'imposaient puisqu'ils viennent d'annoncer leur prochain titre, War of the Ring, RTS tiré du « Seigneur des Anneaux ». Vous connaissez le « Seigneur des Anneaux » ? Développé en coopération avec Black Label Games, War of the Ring est prévu pour début 2004 chez Vivendi Publishing.

Télex

La France vient de passer le cap du millionième connecté à Internet à haut débit, soit 4,7 % des foyers. En Europe, la Suède et les Pays-Bas caracolent toujours en tête avec 11 % de connectés par câble et ADSL.

Ça s'en va et ça revient

Je vous le disais encore le mois dernier, j'ai l'impression que ça sent le sapin pour Ultima Online. Eh bien, il suffit d'une petite news anodine pour se dire que des fois, notre sixième sens de journaliste, c'est vraiment de la daube. Il faut dire aussi qu'avec Origin (qui ne fonctionne plus que comme poumon d'acier soutenant l'ancien jeu de Garriott), il fallait s'attendre à de nouvelles surprises. Et voilà qu'on nous annonce Age of Shadows, que les développeurs définissent comme l'update la plus audacieuse jamais conçue pour UO. Prévue pour février, elle comprendra 2 nouvelles professions (l'homme-huître ? le chasseur de lapin ?), de nouveaux terrains, un nouveau système de magie et un outil pour construire sa propre maison. O.K., c'est décidé, j'arrête définitivement les jeux 3D pour revenir à de bonnes vieilles valeurs.
www.uo.com/ageofshadows/

joystick et ASJR

vous offrent, pour 1 heure de jeu achetée,

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU

GRATUITES, dans les salles adhérentes ci-dessous, sauf mercredi et samedi

VILLE	SALLE	TÉL.	VILLE	SALLE	TÉL.
Aix en Provence	Net'Games	04 42 26 60 41	Marseille	Magic Café	04 91 13 75 76
Ajaccio	Génération Doom	04 95 10 50 18	Marseille	Net Fighters	04 96 12 66 94
Ajaccio	Le temple du jeu	04 95 10 19 29	Marseille	Net Fighters	04 91 34 75 71
Alès	Absolute Computer	04 66 34 00 04	Montpellier	Dimension 4	04 67 60 57 57
Avignon	Cyber club	04 90 86 22 34	Nancy	Le Metropolitain	03 83 32 88 62
Belfort	Serial Player	03 84 90 25 62	Narbonne	Versus	04 68 32 95 27
Besançon	Optimium	03 81 82 13 07	Nice	Clique et Croque	04 93 82 36 45
Béziers	Cyberia	04 67 62 99 91	Nimes	Net Games	04 66 36 36 16
Bordeaux	Cyberstation	05 56 01 15 15	Paris	Akynon Net Center	01 40 27 92 07
Brest	Accès-Cibles	02 98 46 76 10	Paris	Armageddon	01 40 09 05 21
Caen	Espace micro	02 31 53 68 68	Paris	Planet Café	01 42 08 07 77
Carcassonne	Alerte Rouge	04 68 25 20 39	Paris	Tétranet	01 47 04 33 00
Castres	Cyber Net	05 63 51 42 05	Paris	Tétranet	01 43 54 55 55
Cergy-Pontoise	Battle-Lan	01 30 30 07 70	Perpignan	Net and Games	04 68 35 36 29
Conflans Ste Honorine	Interactive	01 39 19 10 23	Poitiers	ADN Games	05 49 50 18 59
Dunkerque	Cyber Square	03 28 26 61 12	Reims	Clique et Croque	03 26 86 93 92
Grenoble	L'autre Monde	04 76 010 020	Rennes	Arobace	02 99 79 19 77
Le Havre	Cybermétro	02 35 25 40 34	Roanne	Cyber-Espace	04 77 72 04 04
Lille	Net Player Games	03 20 31 20 29	Rouen	Cybernetics	02 35 07 02 11
Limoges	Planete Micro	05 55 10 93 61	Rouen	Place Net	02 32 76 02 22
Lorient	No Work Tech	02 97 84 72 09	Strasbourg	Cybermaniak	03 88 32 30 40
Lyon	Cyber Net	04 78 58 95 16	Toulon	Cyber Espace	04 98 00 69 11
Lyon	Le GG	04 72 83 57 51	Toulouse	Blod Station	05 61 22 54 15

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU GRATUITES, pour 1 heure de jeu achetée, sauf mercredi et samedi ASJR

joystick

ASJR

L'Association des Salles de Jeux en Réseau

Pour bénéficier de cette offre, présentez ce bon rempli

J144

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

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

Ville _____

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

e-mail _____

Offre valable du 1er au 31 janvier 2003

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

TROPICO II

- Genre : Gestion
- Éditeur : Take 2 Interactive
- Développeur : Frog City
- Sortie prévue : Avril 2003

Le premier Tropico a su trouver son public grâce à son ambiance caraïbe, sa musique latino relaxante et surtout un gameplay gestion très bien étudié, enrobé d'une bonne dose d'humour et de cynisme. Puisque ça a marché une fois, Take 2 Interactive s'est dit qu'il serait bête de ne pas recommencer, et a donc confié le projet à Frog City, développeur de San Francisco à qui l'on doit déjà la série des Imperialism. Les créateurs du concept, les Allemands de PopTop, bossent, eux, sur un nouveau titre ultra-secret dont on ne sait absolument rien, comme les pauvres incompétents que nous sommes. Tropico II reprendra donc à l'identique son prédécesseur, et lorsque nous avons vu le jeu pour la première fois, il a fallu plisser les yeux pour déceler une quelconque différence visuelle avec le premier épisode. Ça se jouera toujours sur une île paradisiaque où pousseront palmiers et cannes à sucre. Le moteur graphique sera exactement le même, mais le jeu se déroulera cette fois-ci au XVII[e] siècle, dans les Antilles. On incarnera le chef d'une base de repli pour pirates fourbus, sur laquelle tous les flibustiers des environs viendront se reposer, réparer leur bateau, rapiécer leur drapeau à tête de mort et se réapprovisionner en vivres. Il faudra donc bâtir des chantiers navals, des armureries pour y vendre des canons ou des mousquets, mais aussi des boutiques de perroquets, des distilleries de rhum… La main-d'œuvre grossira en capturant les malheureux matelots croisés dans les environs, on les fera trimer toute la journée pour un salaire de misère. Afin d'occuper les pirates de passage, pas de bibliothèque ou de centre d'éducation civique, on alignera plutôt des casinos et des bordels. L'économie sera ainsi entièrement tournée vers l'extérieur : il ne s'agira plus trop de produire des denrées pour les revendre, mais plutôt d'aménager une île qui attirera un maximum de marins. Les mécanismes de jeu iront peut-être lorgner du côté de l'excellent Beach Life, dans lequel on devait gérer un camp de vacances pour célibataires bronzés. Pour le reste, ça ressemble quand même sacrément au premier Tropico, à tel point que les habitués joueront sûrement au jeu des sept erreurs en regardant les premières photos d'écran de ce titre.

ACKBOO



Qu'est-ce qui ressemblera plus à Tropico I que Tropico II ?

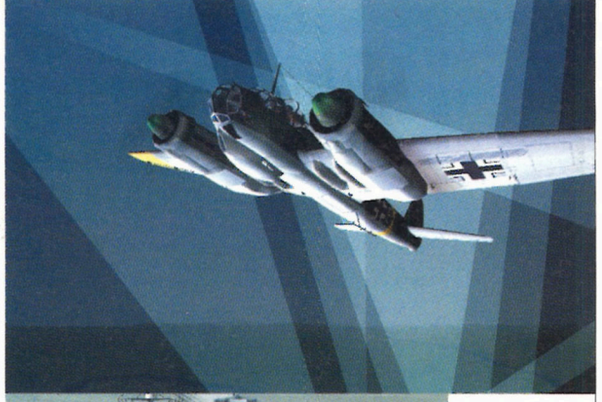


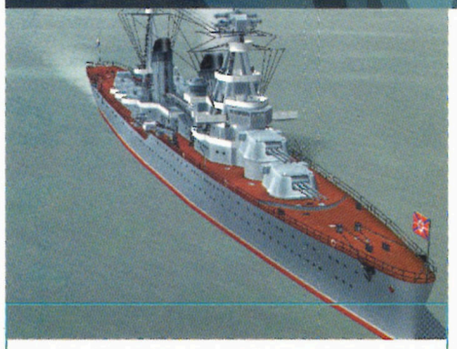




Il faudra construire des boutiques, distilleries, armureries, des casinos et des bordels…







De nombreux objets au sol feront leur apparition, notamment de nouveaux navires de guerre comme cette petite embarcation qui m'a l'air d'être un croiseur russe Kirov.

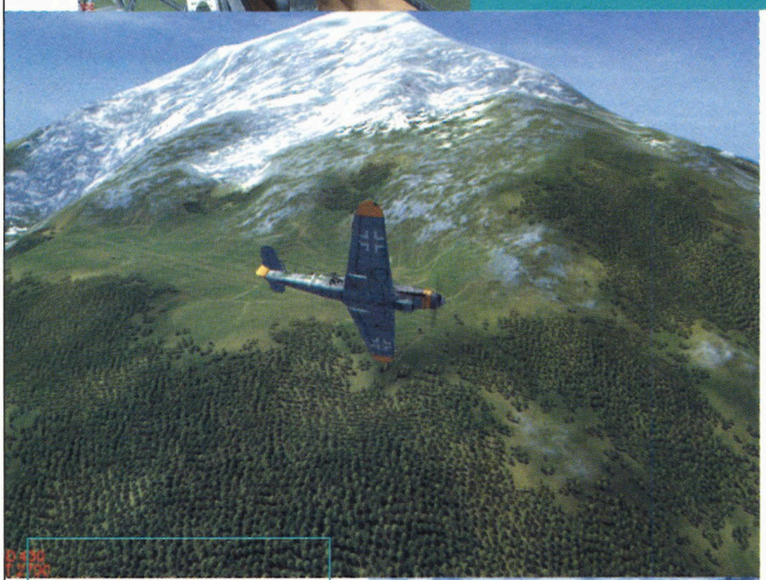
Oleg Maddox est, avec Vladimir Poutine, une des grandes figures de la Russie d'aujourd'hui. Parti de presque rien, avec pour seul bagage dix petites années d'expérience comme ingénieur en chef d'un des plus gros instituts soviétiques de recherche militaire (autant dire qu'il était presque clochard), le bon Oleg nous a sorti en 2000 un des meilleurs simulateurs de vol jamais produit, l'extraordinaire IL-2 Sturmovik, qui a régné en maître sur le genre jusqu'à la sortie le mois dernier de Combat Flight Simulator. À l'origine, les développeurs avaient prévu un simple add-on relatant les « batailles oubliées » de la Seconde Guerre mondiale, celles qui se sont déroulées aux confins du front russe, loin des sunlights de Stalingrad, dans ces régions exotiques que sont la Finlande et la Hongrie. Finalement, l'add-on est devenu tellement imposant que Maddox a décidé d'en faire un jeu complet, indépendant du premier IL-2, et c'est cette grosse bête que nous avons pu voir tourner à l'occasion d'un Salon de la simulation de vol à Birmingham.





>Genre : Simulateur de vol >Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : 1C Maddox Games Russie
>Sortie prévue: Début 2003

IL-2 STURMOVIK :



Les forêts seront modélisées de la même façon que dans le premier IL-2 (des espèces de sprites horizontaux qui rendent plutôt bien), mais les reliefs seront encore plus précis.



La Finlande, la Hongrie et Leningrad vues du ciel

La liste des nouveautés fait 3 km de long, alors concentrons-nous sur les plus importantes. Le premier ajout, ce sont cinq nouvelles cartes : la Finlande et la Hongrie en version été et en version hiver, ainsi que la région de L'vov. Quelqu'un sait-il où ça se trouve ? Peut-être est-ce dans l'arrière-pays de Melun, entre Singapour et la Volga, j'ai un très mauvais sens de l'orientation. Ah non, renseignement pris, la L'vov est une région à cheval sur l'Ukraine, la Pologne et la Slovaquie. Ce soir, je me coucherai moins con. Ces nouvelles régions comprendront bien sûr un relief ultra-détaillé ainsi que des villes qui n'auront rien à envier aux meilleurs add-ons de Flight Simulator 2002. Nous avons notamment pu effectuer un survol de Leningrad, c'est très impressionnant, ça ne sera pas une pauvre texture vaguement urbaine parsemée de cubes 3D mais une vraie modélisation de la ville avec toutes les rues, tous les bâtiments, tous les parcs et les monuments comme on pouvait les voir en 1940. À ce niveau, le nouveau simulateur russe devrait mettre une belle branlée à Combat Flight Simulator 3 qui, malgré son AutoGen inspiré de FS2002, ne propose pas des villes

franchement excitantes. Du côté des avions, ce nouvel IL-2 devrait se remettre au niveau de la concurrence avec encore plus de polygones pour chaque engin, la doublette reflet & bump-mapping sur le fuselage des appareils et des effets graphiques encore plus impressionnants lors des combats. Les moteurs laisseront de longues traînées sous certaines conditions météo, ce qui zébrera les cieux de blanc après les gros dogfights. Les explosions, les lumières dynamiques des tirs de mitrailleuse, les éjections des pilotes, tout cela a été amélioré par rapport à l'IL-2 original, et on aura même droit pour la première fois aux faisceaux des projecteurs de la DCA lorsqu'on bombardera des villes de nuit. On verra les colonnes de lumière chercher le ciel puis se caler sur les appareils, l'effet semble très réussi.

Batailles oubliées mais campagnes dynamiques

Le vénérable Sturmovik commençait à accuser son âge au niveau de la campagne de missions. CFS3 a, il faut le dire, placé la barre très haut avec son excellente campagne dynamique, mais les développeurs russes comptent cette fois faire au moins aussi bien. Forgotten Battles inclura donc un générateur de campagnes dynamiques, qui pourra d'ailleurs tout aussi bien fonctionner sur les cartes du premier IL-2. Le joueur choisira son camp (on pourra être Finnois, Allemand, Russe ou Hongrois), son escadron, son avion, et pourra dans une certaine mesure influencer le cours de la guerre. Il n'y aura pas une liberté totale, les Allemands finiront toujours par se prendre une déculottée à la fin de la guerre, mais les missions qu'on jouera pourront accélérer ou ralentir l'évolution de la ligne de front par rapport à la réalité historique. Ainsi, lorsqu'on réussira à bombarder un train de ravitaillement, les escadrons ennemis seront pénalisés lors des missions suivantes ; ils pourront même tomber en rade d'avions et devenir « inopérationnels » s'il y a eu trop de pertes. L'Intelligence Artificielle a été modifiée pour tenir compte de tout ça, et les pilotes devraient avoir des comportements plus réalistes lors des combats

Oh purée, un He-111

Il me reste encore quelques lignes pour vous parler, en vrac, des autres nouveautés mineures auxquelles nous pouvons nous attendre. Côté simulation, Oleg Maddox promet des modèles de vol encore plus détaillés et une gestion plus réaliste des moteurs. Cette fois-ci, il faudra carrément contrôler la mixture (le mélange oxygène/carburant qui nourrit le moteur) selon l'altitude, comme dans Flight Simulator 2002. Le comportement des radiateurs et des turbocompresseurs sera aussi reproduit. Plus anecdotique, lorsqu'on s'enrôlera dans les armées finnoises ou hongroises, on pourra surveiller son niveau grâce à un classement avec des petites médailles décernées à chaque mission réussie. Le système d'enregistrement des parties sera amélioré et permettra de publier en ligne ses plus beaux exploits aériens. Pour le multijoueur, de nouvelles cartes sont prévues dont une sera montagneuse, avec des aérodromes à haute altitude. Enfin, je vous gardais ce gros morceau pour la fin, le jeu sera bien sûr livré avec une mégatonne de nouveaux avions pilotables. Je vous en cite quelques-uns pour vous faire croire que je connais chacun de ces modèles en détail, leur envergure, leur poids maximum au décollage, le calibre de leur mitrailleuse et le nombre d'enceintes de leur autoradio : Ju-87D-3, Bf-109G-14, He-111h-2, Hurricane Mk I, P-47D-10, Me-262-A, La-5f… Il y aura au total une trentaine de nouveaux appareils, sans compter la quinzaine d'autres réservés aux pilotes I.A. qu'on pourra joyeusement mitrailler lors des missions de combat. Juste un petit chiffre, comme ça : avec IL-2 et Forgotten Battles installés sur le dur, vous aurez accès à un total de 80 avions jouables. En comptant une centaine d'euros pour les deux jeux, ça met l'appareil à 1,25 euro l'unité, ce qui est plutôt honnête.

ACKBOO

FORGOTTEN BATTLES





La modélisation des grandes villes comme Leningrad ou Tallin n'aura rien à envier aux add-ons les plus détaillés de FS2002







Sur les cartes d'hiver, les fleuves seront gelés, parce que ça caille vraiment méchamment dans ces régions-là.



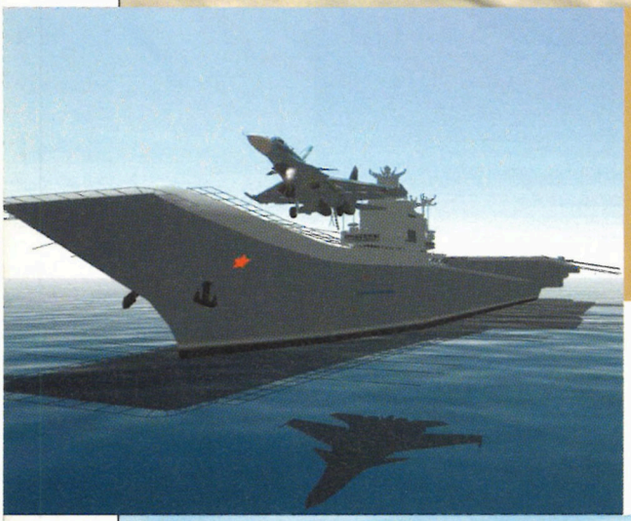
On aura droit à de bons vieux cockpits en 2D. Ici, l'intérieur rustique du A-10 Warthog.



>Genre : Simulateur de vol militaire
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Eagle Dynamics Russie
>Sortie prévue: Début 2003

LOCK ON : MODERN

Autrefois, en ces temps anciens où l'on bavait sur les coprocesseurs mathématiques optionnels des 386 pour gagner quelques images par seconde sur Chuck Yaeger's Air Combat, F117 Stealth Fighter ou Falcon 3.0, les simulateurs d'avions de chasse sortaient à un rythme effréné. Et depuis quelques années, c'est le vide total. À part Flanker 2.0 et le vieillissant Falcon 4.0, les jeux de combat aérien modernes sont aussi nombreux que les Migs sur un aérodrome égyptien après le passage des F16 israéliens. Pourquoi ce désintéressement ? Peut-être parce que ces titres sont très lourds à développer (deux ans minimum) et ne s'adressent finalement qu'à une petite niche de joueurs. Comme Microprose s'en est rendu compte après Falcon 4.0 : pour gagner du pognon, il vaut mieux développer un clone de Tomb Raider, c'est moins risqué. Il ne reste donc qu'un seul et unique développeur continuant à bosser sur un simulateur de vol mettant en scène les derniers avions produits : ils sont russes, ils crèchent dans la banlieue de Moscou, et leur prochain titre est attendu comme le messie pour les joueurs qui, comme moi, sont en manque d'AIM9 Sidewinder et de virages à haut G. Vous me direz, il y a bien Falcon 5.0 qui est en préparation quelque part aux US, mais bon, on ne devrait pas en entendre parler avant une bonne année, alors en attendant…



Il y aura bien des Mirage 2000, mais ils ne seront malheureusement pas pilotables.



50 000 000 d'arbres

Lock On : Modern Air Combat, alias LOMAC pour les gens qui veulent faire plus simple, se déroulera au-dessus de la Mer Noire, cette belle région où s'alignent les anciennes datchas des apparatchiks du régime coco. Le jeu mettra en scène un conflit hypothétique dans la région opposant les avions russes aux





On espère que Lock-On comblera les attentes des fans de simulations militaires.



Le majestueux Tu22 Backfire, un de ces amusants bombardiers stratégiques russes qui aurait dû terraformer Paris en cas de Troisième Guerre mondiale.



Là, c'est moi au décollage. Admirez le style souple et classieux.

AIR COMBAT



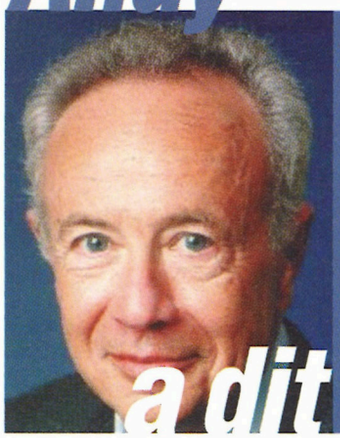


meilleurs appareils occidentaux. Neuf engins seront pilotables, parmi lesquels le chasseur anti-chars A-10 Warthog, le traditionnel F-15C Eagle, le Mig 29 soviétique ou encore le Su-27 Flanker qui, malgré une fâcheuse tendance à terminer en boule de feu au milieu de la foule lors des meetings aériens, n'en reste pas moins le plus beau des avions de chasse du monde. Lock On disposera bien sûr d'une campagne dynamique, d'un générateur de batailles et d'un mode multijoueur supportant 32 pilotes simultanés. On nous promet évidemment des modèles de vols complexes et soignés avec une difficulté paramétrable, mais ce titre n'a pas l'air d'être un simulateur pour les intégristes de l'avionique : ça devrait rester plus simple et plus accessible qu'un Falcon 4.0 et son manuel de 12 kg. L'argument de vente principal devrait donc être la beauté des paysages modélisés, et la dernière version que nous avons pu voir était déjà bien avancée de ce côté-là. Il n'y a guère que le prochain IL-2, Forgotten Battles qui devrait pouvoir concurrencer ce titre au niveau du rendu du terrain. Le relief sera arrondi, les textures seront fines, il n'y aura pas moins de 21 villes à survoler, 1 700 villages, 500 ponts, 18 aérodromes, 8 bases navales, le tout agrémenté de 18 000 bâtiments et 50 millions d'arbres. Ça devrait vous donner une petite idée du niveau de finition de la chose.

ACKBOO



Andy a dit



Le PDG d'Intel, Andy Grove, a déclaré que la Loi de Moore, qui prévoit grosso modo le doublement de la puissance des processeurs tous les 2 ans, risquerait de ne plus être tenue dans les temps à venir. Le problème viendrait des pertes de courant électrique qui ne seraient plus trop maîtrisées dès que le nombre de transistors atteint un certain seuil. Un processeur d'un milliard de transistors, fabriqué avec les méthodes actuelles, perdrait ainsi 60 à 70 watts d'énergie, ce qui causerait un dégagement de chaleur bien trop important pour être dissipé, à moins de plonger l'ordinateur dans une bassine d'azote liquide. Il me semble avoir lu il y a quelques mois ce même Andy Grove expliquer que sa boîte pourrait tenir la Loi de Moore jusqu'en 2020 grâce à une nouvelle technique de gravure révolutionnaire. Bon, il a dû y avoir un incendie à l'usine.





LES AVENTURES DE TARACE ACADÉMICIEN.

Arobaise

Les autorités linguistiques nationales ont encore frappé un grand coup en tentant de franciser le signe @. J'imagine qu'ils ont dû longuement hésiter pour choisir le terme le plus débile, et c'est tout naturellement « arrobe » qui s'est imposé, francisation merdeuse du terme « arobase ». Oui, ils ont même mis deux « r », histoire que ça fasse une faute de plus dans la prochaine dictée de Pivot. Nous n'aurons ni la poésie des Italiens - ils ont traduit ça par « chiocciola », qui veut dire « petit escargot » - ni l'efficacité des Allemands, qui se sont contentés d'un « at ». Arrobe devrait logiquement rejoindre la jeune pousse (start-up), l'écluse (firewall) et le misérable mel (e-mail) au cimetière des traductions crevées, s'il reste encore un caveau de libre.

Neverwinter Night Shadows of Undrentide

Voici Shadows of Undrentide, le premier add-on officiel pour Neverwinter Night. Il comprendra une campagne solo de 40 heures, une ribambelle de compétences, d'armes, de classes, de sorts et de monstres inédits, le tout religieusement tirés des règles officielles de D&D. De nouveaux outils viendront également s'ajouter à ceux fournis dans le jeu de base pour créer ses propres scénarios. Ils s'y mettent à 3 pour nous concocter ça, et pas des moindres : BioWare (les créateurs du jeu original), Atari (euh... les inventeurs du jeu vidéo), et Floodgate Entertainment, un nouveau studio composé d'anciens de Looking « béni soit leur nom » Glass (Ultima Underworld, Thief, System Shock). Ça risque donc d'être assez puissant. Neverwinter Night : Shadows of Undrentide est prévu pour le printemps 2003.



Sonic à vendre

Une vieille rumeur vient de refaire surface : Microsoft aurait à nouveau de sérieuses envies de se goinfrer le géant japonais Sega pour son prochain petit déjeuner. Des taupes rapportent que les potes à Billou ont été aperçus en train de se balader dans les locaux de Sega of America à San Francisco, un peu comme quand on visite un appart' avant de l'acheter. La rumeur paraît crédible, Microsoft a sûrement très envie de mettre la main sur les franchises Sonic, Virtua Fighter, ou encore sur les séries de jeux de sport « 2K » de Sega, afin de revigorer un peu la logithèque bien molle de sa console.



TÉLEX

Les filtres de pornos protégeant les enfants sont tellement efficaces qu'ils interdisent l'accès à de nombreux portails médicaux (ou des sites traitant des problèmes de santé) parce qu'ils contiennent le mot « pénis ».

X-pleins

Les auteurs de l'excellent X-plane se sont remis au boulot sur 2 jeux distincts. Le premier est une version « combat » de leur simulateur de vol civil qui, on le devine, tentera de grignoter 0,21 % de parts de marché à Crosoft. L'autre projet, lui, totalement inédit jusqu'à ce jour, est Space Combat, aux principes que je ne vous ferai pas l'insulte de vous énumérer sur 3 paragraphes. Comme à l'époque des premières versions de Xplane, vous pourrez vous payer ce jeu pour 150 francs avec les updates gratos jusqu'en l'an 3000. Ça peut être une bonne affaire, sachant que dans ses dernières versions, X-plane a atteint les 600 balles. Alors, imaginez les bénéfs si un jour Space Combat se vend 1 milliard d'euros. *www.x-plane.com/SpaceCombat.html*



*Séjours de 6 jours/6 nuits en pension complète pour 4 personnes d'une valeur de 390 € par personne et par séjour ; les 4 gagnants doivent partir ensemble et le transport est à leur charge. Dates de séjour à déterminer à compter du 23 ou 30 mars, 06, 13 ou 20 avril 2003 pour Chamonix ; à compter du 16 mars, 06 ou 13 avril 2003 pour Valloire et à compter du 29 juin, 06 juillet, 07 ou 14 septembre 2003 pour Bombannes. Crédit photo : Getty Image/Warren Bolster-Linde Waidhofer

REFLEXION FAITE

Gagne 1 séjour de ski ou snowboard à Valloire ou Chamonix pour 4 personnes + 1 séjour de surf, bodyboard ou planche à voile pour 4 personnes* à Bombannes ainsi que de nombreux accessoires de glisse en répondant à l'ensemble des questions qui se trouvent sur le bulletin inséré dans certains produits Logitech et disponible gratuitement sur mcm.net ou sur simple demande écrite à l'adresse du jeu. Renvoie tes réponses avant le 31 janvier 2003 (cachet de la poste faisant foi) à :

Grand jeu Full Sensations Logitech – MCM
78, rue Olivier de Serres 75739 Paris Cedex 15

Un tirage au sort déterminera les gagnants parmi les bonnes réponses.



LOGITECH : jouez et gagnez en sensations.

Logitech

www.logitech.com

Extrait de règlement : Grand jeu gratuit et sans obligation d'achat ouvert du 9 décembre 2002 au 31 janvier 2003 à toute personne physique (mineur âgé de plus de 15 ans sous réserve d'une décharge parentale —à remplir sur le bulletin de participation) résidant en France métropolitaine (Corse comprise) à l'exclusion des membres des sociétés organisatrices. Bulletin disponible gratuitement sur mcm.net ou sur simple demande écrite auprès de MCM – Grand jeu *Full Sensations Logitech* avant le 20 janvier 2002 (cachet de la poste faisant foi). Remboursement du timbre au tarif lent en vigueur sur simple demande. Règlement complet déposé à la SCP SAVOYE et OLLAGNIER, 41 Quai du Havre, 76000 Rouen et disponible gratuitement sur simple demande auprès de MCM – Grand jeu *Full Sensations Logitech.*

© 2002 Logitech. All rights reserved. Logitech is a registered trademark of Logitech SA. All other trademarks are the property of their respective owners.

Quelle saloperie, la guerre. J'avais 20 ans quand on m'a envoyé à Na Trang, dans le 516e bataillon des pigistes de combat. Dès le premier soir, les ennemis nous ont sauté dessus. C'était une escouade de rédacteurs de l'Étoile Rouge de Saigon, des brutes sauvages entraînées à taper 200 mots à la minute. Ils nous ont attaqués en fourbe des versions vietnamiennes de Word 98. C'était une boucherie. On ne comprenait rien aux menus, les claviers n'étaient même pas en AZERTY. Mon pote Tommy y a laissé sa peau, il voulait changer la police de caractère.
Le sergent Bradock y est passé aussi. Et le gros Johnny du Kentucky. Et Bobby. Putain de guerre, ça nous a bousillés. Après, quand on est rentré au pays, plus aucun magazine ne voulait de nous. On était des pestiférés. J'avais entendu parler d'un petit fanzine humanitaire qui s'occupait des cas sociaux, ça s'appelait Joystick. Oh, quand j'ai commencé, j'étais pas payé bien cher, mais le big-boss d'alors était un chic type. Il me regardait dans les yeux, il passait ses doigts dans mes boucles blondes et il me disait : « Tu vas t'en sortir, tu sais. Tiens, je te paye un coupé Mercedes. Voilà, sèche-moi ces grosses larmes. Tu es sûr que tu ne veux pas un peu plus de fromage sur ta pizza ? Pfiou, il fait chaud dans ces bureaux. Et si tu enlevais ton poncho ? »





- Genre : Shoot 3D
- Éditeur : Take 2 Interactive
- Développeur : Pterodon Tchéquie
- Sortie prévue : Premier trimestre 2003

VIETCONG



La flore des paysages vietnamiens est rendue à la perfection, c'est très beau.



Aujourd'hui, ça va mieux. Lorsque je ferme les yeux pour m'endormir, je ne vois plus un pigiste de Ho Chi Minh tentant de me passer la tête dans un taille-crayon géant sur les berges du Mékong. Enfin, jusqu'à hier. Lorsque Take 2 est venu nous montrer Vietcong, j'ai replongé. Les Tchèques qui ont développé ce jeu sont allés jusqu'à embaucher des experts en botanique pour recréer à la perfection la flore des paysages vietnamiens. Alors évidemment, c'est très beau, et le gameplay semble étonnamment réaliste. Il ne s'agira pas de parcourir la jungle au pas de charge en butant un Vietcong derrière chaque arbre, mais de progresser très lentement, guidé par un éclaireur qui saura repérer les pièges tendus par la vermine communiste. On sera toujours entouré du reste de l'escouade, avec notamment un médecin pour guérir les blessés et une radio pour demander des bombardements de napalm sur les positions ennemies. Les affrontements seront très crédibles, on restera souvent terré derrière un rondin entouré de ses coéquipiers en tentant de dégommer les chapeaux chinois qui dépassent des fougères. Bref, voilà un jeu qui promet de retranscrire à merveille l'ambiance effroyable de cette guerre, la moiteur de la jungle, la terreur des combats, sans faire preuve du manichéisme auquel les productions cinématographiques américaines nous ont habitués.

ACKBOO



Pourvu que ce ne soit pas trop Fair

Et hop, un nouveau jeu d'hélicoptère. Chouette ça faisait des siècles que je n'en avais pas vu un aussi prometteur. Buka, un développeur russe se lance donc sur la scène internationale avec Fair Strike qui nous met au manche d'un Werewolf (entre autres) pour aller éliminer, je vous le donne en mille, des terroristes. Le site du jeu nous précise que nous faisons partie d'un groupe de sûreté internationale et que (je cite) notre « seule tâche est de les tuer tous ». Eh bien moi ça me va : je ferai ça avec plaisir, et même avec zèle en prenant bien soin de niquer tous leurs putains d'œufs qu'ils croient bien à l'abri au fond de leurs nids de terroristes qui...

Pfuii ! il fait hot dans cette pièce, j'ai eu comme une petite bouffée de chaleur tout d'un coup mais me voilà remis. Alors, pour les features, on nous annonce des combats dynamiques, des missions dont la principale caractéristique semble d'être non linéaires avec des objectifs qui évoluent au cours du vol. Il sera possible de commander d'autres hélicos de combats ou au contraire, de transport de troupes, dans des zones aussi diverses que les Caraibes, l'Asie du Sud Est ou le Moyen-Orient. Ah tiens, ça c'est curieux, pourquoi le Moyen-Orient ? Autrement, le jeu à l'air techniquement très prometteur avec notamment des effets de flotte à tomber par terre, ou dans l'eau, au choix. Vous saurez tout en allant au *www.buka.com/game/Game_176.htm*





Alpha du testeur

Vous connaissiez les bêta-tests... voici maintenant les alpha-tests : comme tous les jeux de stratégie temps réel, Massive Assault va nécessiter des mois, voire des années de réglages. Les développeurs du jeu désirent tester leur gameplay avec des volontaires sur le Net. Ils cherchent donc des joueurs pour essuyer les plâtres d'une pré-maquette, avant de se lancer plus avant dans le codage. Si l'expérience vous tente, les inscriptions se font à cette adresse : www.massiveassault.com/registration.php

Jouez plutôt aux dames

Il s'appelait Xavier, et il m'a pris de haut pendant des années parce qu'au club d'échecs du collège, il me pulvérisait régulièrement. Il se croyait vraiment plus intelligent que moi, ce sale con. La science lui donne aujourd'hui tort, puisqu'en analysant le cerveau d'un joueur en pleine partie d'échecs, les chercheurs viennent de se rendre compte que ce n'est pas la zone d'intelligence générale qui est stimulée, mais uniquement celle qui fait appel à la pratique et à l'expérience acquise du passé. Conclusion, pour être fort aux échecs, pas besoin d'être un génie, il faut juste bouffer de la partie jusqu'à ce que ça rentre. Voilà le genre de découverte qui m'arrange.

TÉLEX

Nintendo annonce que le cap de la millionième Game Boy Advance vient d'être passé en France. Une belle courbe de ventes qui a peu de chances d'être stoppée par un retour surprise de la Lynx.

Plus gros, plus lourds

De nouvelles normes pour la taille des bandeaux publicitaires des pages Web viennent d'être définies. Ils seront maintenant plus gros. Ça me semble être l'occasion rêvée pour vous parler d'AdShield. C'est un minuscule logiciel qui, une fois installé, ajoute une fonction à Internet Explorer : dès que vous voyez une pub, cliquez droit dessus, et sélectionnez « Add to Block List » qui apparaît maintenant dans le menu déroulant. Dans la fenêtre qui s'ouvre alors, n'oubliez pas de raccourcir l'URL pour ne garder que le domaine en supprimant tout ce qu'il y a après le « .com » ou le « .net ». Voilà, tout le domaine est condamné. Vous allez voir, c'est à la fois ludique et relaxant. À mesure que vous ajoutez des serveurs, les pubs commencent à se faire rares, et puis... pouf... elles disparaissent complètement. En plus, ça accélère votre connexion puisque, désormais bloqué à la base, vous ne téléchargez plus ces minables rectangles clignotants qui puent la loose à un centime le clic. *www.adshield.org*

Cours du soir

Avis à tous les idiots, le champion anglais de Warcraft III, un certain Tillerman, monnaye désormais ses séances d'entraînement. Il a commencé par vendre des places de spectateur lors de ses duels contre d'autres gros joueurs (oui, oui, il y a eu des cons pour en acheter). Il propose maintenant une heure de training personnalisé aux joueurs voulant progresser, et ce pour la modique somme de 30 euros. Son Altesse vous expliquera les secrets de sa stratégie et de son micro-management, de quoi faire de vous la vedette du quartier. Regardez la photo du champion, et dites-moi que vous n'avez pas envie de lâcher ces 30 euros, rien que pour vous moquer de lui pendant une heure. Allez, moi je me l'offre.



Achète des espadrilles, ducon

Un cramé de l'Université de Victoria, en Australie, vient de publier un article mathématique de 40 pages expliquant qu'il y avait environ 400 millions de manières différentes de lacer correctement des chaussures. Selon lui, la meilleur technique est celle de la « Bowtie », une méthode pourtant peu utilisée qui a l'avantage de maximiser la tension horizontale par rapport à la longueur du lacet. Le laçage le plus répandu, avec lacets entrecroisés et nœud à double boucle, reste toutefois assez efficace car, peut-on lire, il est né de plusieurs siècles d'erreur et d'expérimentation, comme d'ailleurs l'auteur de cet article.



LES AVENTURES DE TARACE EST UN IDIOT.

C'est toujours un peu délicat de parler des traîtres, mais suite aux différents articles sur WWII online, j'ai reçu plusieurs courriers de la part de lecteurs qui étaient passés dans le camp allemand sur ce MMORPG, et même, de certains qui avaient monté un squad germanique. Celui-ci réunit les joueurs francophones qui en ont marre des chars Renault et qui leur préfèrent les Panzers. Sur ce point précis, on peut difficilement les blâmer.
http://www.legionfrancophone.neta

Arrête ton char, Renault

Il font apparaître des lapins ?

Diablo II va bientôt se doter d'un nouveau patch, celui-ci, est particulièrement attendu et est spécialisé dans la détection des cheaters online, qui ont réussi à pourrir quelques parties depuis le lancement du jeu. Il bidouillera aussi les skills, rajoutera de nouveaux objets, et puis il y a aussi cette phrase bien mystérieuse « on apprendra aux monstres quelques nouveaux tours ». Ah bon ? C'était quoi les anciens.

Mort ou vif

Voilà le genre d'initiative qui serait complètement impossible en France : le portail Internet Lycos fait équipe avec le F.B.I. pour lancer une grande chasse au James Bulger. L'homme est accusé de s'être garé une fois sur les clous il y a 30 ans, avant de devenir un des boss de la mafia de Boston et d'assassiner plein de gens tout au long des années 70 et 80. Dans la liste des criminels les plus recherchés par l'agence américaine, ce type figure juste en dessous d'Oussama Ben Laden, la star du moment. Lycos va mettre à la disposition du F.B.I. les espaces publicitaires de ses pages les plus fréquentées, en insistant bien sur la récompense d'un million de dollars qui ne devrait pas manquer d'attirer du clic.



Zéro Counter-Strike

On n'avait plus de nouvelles de Counter-Strike : Condition Zero depuis quelque temps, il devait être en train de pourrir sous un bureau de Gearbox Software. Le développement du jeu vient de leur être retiré, et c'est désormais Ritual Entertainment (Sin, Elite Force 2, FAKK2) qui va se charger de finaliser le jeu. Le titre a déjà pris un retard monstrueux, et ce que nous avons pu en voir lors des dernières présentations début 2002 n'était pas franchement impressionnant. À l'époque, le moteur d'Half-Life accusait déjà sévèrement son âge, alors s'ils prévoient de sortir le titre dans 6 mois, je pense qu'ils vont droit dans le mur. Enfin bon, ça ne pourra pas être pire que Global Ops. Tiens, et Team Fortress 2, vous avez des nouvelles ? Parce que nous, non.



Télex

C'est tellement rare qu'il fallait le signaler : un pingouin albinos est né il y a quelques semaines au zoo de Bristol en Grande-Bretagne. Il n'est pas vraiment blanc, plutôt jaune délavé, mais en tout cas très mignon.

Par CONTRE ils aiment toujours le FOOTBALL

D'après une étude anglaise, l'immense succès des téléphones portables serait un facteur important dans la diminution constatée des fumeurs qui se situent aux alentours de l'âge de 15 ans. En 1994, le nombre des garçons qui clopaient tous les jours est passé de 28 à 19 %. Le nombre de filles, lui, a chuté d'un tiers à un quart. Et attendez un peu que vers 40 ans, ces jeunes Britanniques découvrent le sexe.

On se souvient tous du jeu d'American McGee, Alice. Avant sa sortie, on fantasmait sur les images géniales que l'on découvrait au compte-gouttes, les niveaux pleins d'imagination et d'onirisme. Tout ça pour, je vous le donne en mille, nous retrouver devant un gros shoot FPS totalement bourrin, et où l'on contrôlait une adolescente au faciès de fouine tuberculeuse dégommant les streumons les moins originaux du monde à coups de blaster gun. Alors là, curieusement, quand on lit que le même American McGee va s'attaquer à l'adaptation en jeu du magicien d'Oz, on pouffe doucement. On imagine les parents émus qui iront dans les magasins de l'Arkansas acheter un exemplaire du jeu en se disant : « Tiens, au moins avec cela, nos enfants se coucheront moins cons. » Moins cons non, mais meilleurs tireurs.

Rends-toi Dorothy !



Télex

Pour les 15 personnes que ce jeu passionne, sachez que Shattered Galaxy se dote d'un nouveau patch qui modifie grandement son gameplay. Rassurez-vous, c'est toujours un RTS.

La réplique à la con du mois

Arctor : J'ai vu un documentaire vachement bien sur National Geographic, un type qui plongeait avec les requins.
Ackboo : ah oui, cool, en plus elle est mignonne Claire Kein, je l'aime bien
Arctor : ... ????
Arctor : Avec les RE-QUINS, pas avec Claire Kein !
Ackboo : Ah merde.

Le roi des Kings

Warrior King, vous vous souvenez ? Oui, je rigole. Bon, vous allez certainement être heureux d'apprendre qu'un second chapitre sort, une suite même, qui est nommée « Warrior King Battles ». On annonce un jeu entièrement refondu : de nouveaux graphismes, une véritable I.A. (ah tiens, bonne idée !) et une optimisation du jeu pour le LAN et le Net, qu'on nous dit. À propos de cette I.A. (mince, j'espère qu'elle est pas trop balèze et qu'elle ne tentera pas de s'emparer du globe terrestre en supplantant l'être humain peu à peu), on sait déjà qu'elle cherchera à sonder nos défenses pour découvrir notre point faible (hé ! ça se confirme. Ça me fait toujours flipper depuis « Terminator », toutes ces histoires d'I.A. surpuissantes). Elle sera aussi capable de se la jouer diplomate jusqu'à « laisser penser au joueur qu'il s'oppose à un adversaire humain ». Comme quand on fait une réussite, quoi. www.warriorkingsbattles.com

Le PC du prolo



La chaîne de supermarchés américaine Wal-Mart, la plus grosse du monde, commercialise un petit PC ne comprenant ni système d'exploitation Microsoft, ni processeurs Intel ou AMD. À l'intérieur, on retrouve en effet une puce VIA et Lindows, une version gratuite de Linux spécialement conçue pour faire tourner les applications Windows grâce à un émulateur. Le plus étonnant, c'est que c'est en train de se vendre par fourgons entiers, y compris chez les utilisateurs avertis qui peuvent ainsi se payer une seconde machine pour surfer sur le Web ou écouter leurs MP3. Faut dire que le prix a été calculé à la hache : 199 dollars (environ 200 euros) sans le moniteur, avec clavier, souris et enceintes. Marrant, j'ai payé mon téléphone portable 2 fois plus cher.

Deuxième CHANCE

Après un premier jeu plutôt moyen édité par Sierra (Empire Earth), la boîte de développement Stainless Steel Studios fondée par Rick Goodman (le créateur des Age of Empires) s'est trouvée un nouveau copain. Activision vient en effet de signer un accord de partenariat exclusif avec ce studio. On peut donc s'attendre à voir arriver de nouveaux jeux de stratégie temps réel de la part de Stainless Steel, même si rien n'a encore été officiellement annoncé pour le moment. Y a intérêt à ce que le prochain soit un peu meilleur que Empire Earth.

CRAZY ABONNEMENTS

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

Abonnez-vous, voui, voui, voui !!!

joystick

+ DE 38 % DE RÉDUCTION

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 50002 - 59718 LILLE Cedex 9

1 an/11 nos de Joystick - 39,90 € + DE 38 % DE RÉDUCTION

au lieu de ~~64,90 €~~ *, soit **4 mois de lecture gratuite !**

ST470

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ CB n° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ Expire le : ⌊⌊ ⌊⌊

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

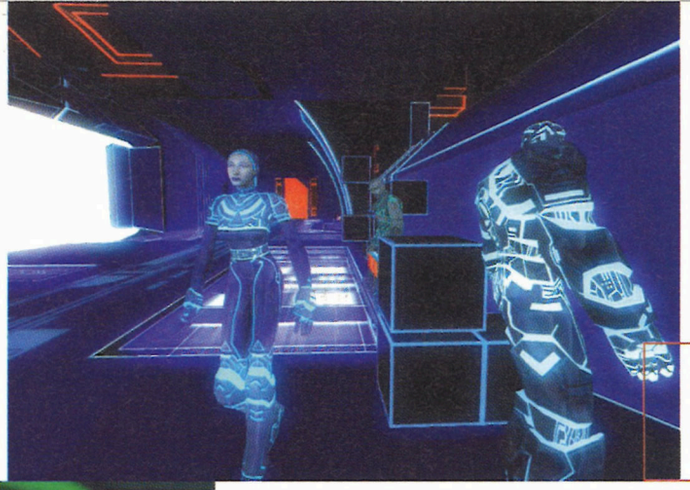
Ville : _____ Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊

Tél : _____ Date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ 19⌊⌊

e-mail : _____

Date et signature obligatoires :

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30 juin 2003. Pour l'étranger, nous consulter : 01 55 63 41 15 ou par e-mail : abonnementsjoystick@hfp.fr. * Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑.

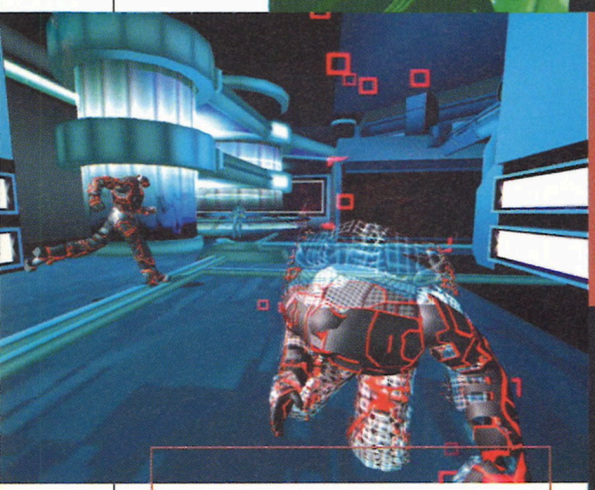


Les chairs des acteurs sont grisées à l'image de celles du film.

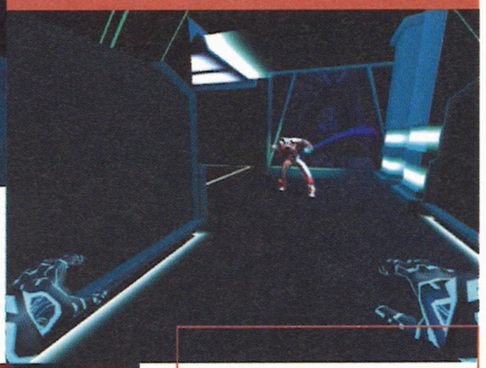


>Genre : FPS
>Éditeur : Disney Interactive
>Développeur : Monolith Productions
>Sortie prévue: Avril 2003

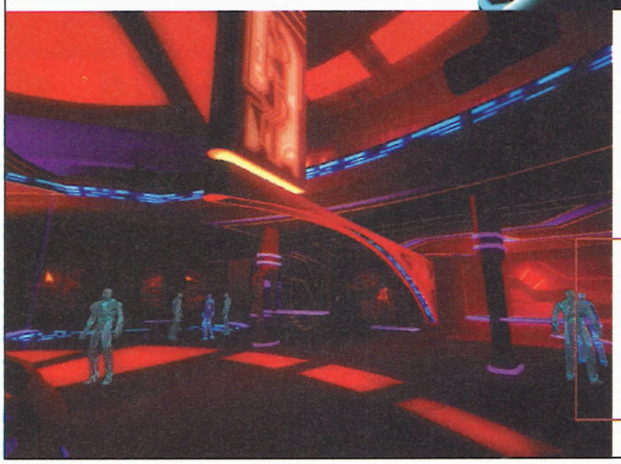
TRON 2.0



Un match de disques, avec, après la balle de match, la désintégration du perdant.



On retrouve les murs, les uniformes des personnages et les lumières très particuliers du film.

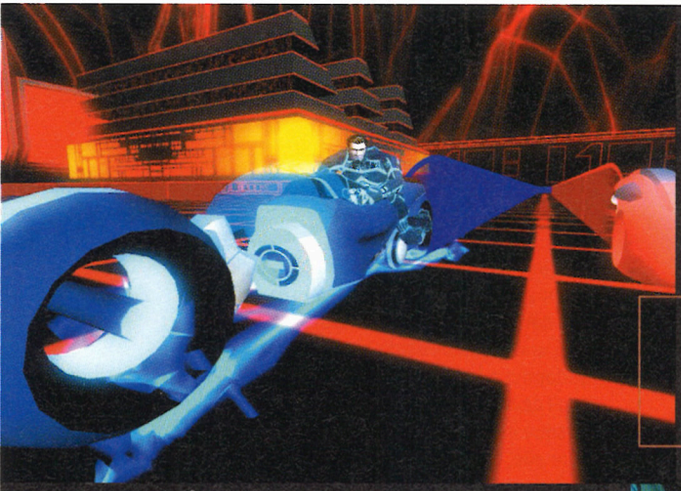


Les costumes et les dessins préparatoires avaient été réalisés par notre ami Moebius lorsqu'il dessinait encore.

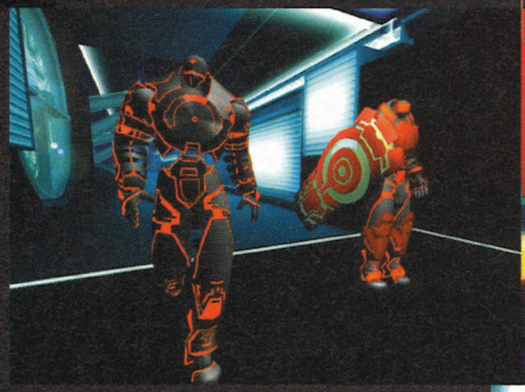
Pour certains d'entre nous, le passage de l'enfance à l'adolescence aura été doucement rythmé par la découverte de chefs-d'œuvre littéraires ou parfois même cinématographiques. Certains donc se souviendront, le cœur rempli d'émotions variées, de films tels que « Le grand Bleu » ou « Les 400 coups ». Eh bien pas moi. Moi, à l'époque, je trouvais déjà que tout ça, c'était de la grosse merde. En revanche, j'allais les mercredis après-midi dans mon cinéma de quartier voir des films intellos comme « Star Trek 2 », « Dark Cristal », « Wargames » et… « Tron ». 1983, c'était une sacrée époque. Si si. Et je ne dis pas ça uniquement parce que vous êtes nombreux à ne pas vous en souvenir, et qu'en réalité on s'y ennuyait à mourir. Bon, d'abord, y avait des tas de films de S.F. tout le temps, et surtout des bornes d'arcades de folie.
Et puis, c'était vraiment l'avènement de la micro-informatique en France, l'époque où les « ingénieurs informaticiens » commençaient à découvrir ce que leurs mioches connaissaient déjà depuis 3 000 ans.

Au commencement il y avait le film

Pour fêter ça, Disney, qui à l'époque n'était pas réputé pour savoir bouger avec son temps, sortit un film totalement hallucinant, qui montrait les premières images de synthèse utilisées sur une longue durée. Mais, au-delà de la performance technique, il y avait le scénario qui, pour la première fois aussi, traitait directement du monde des jeux vidéo. C'est dur de croire, en vivant à une époque où l'on produit des trucs aussi insultants et prétentieux que « Gamer », qu'il y ait eu jadis des films réussis abordant ce sujet. Mais pour ceux qui n'ont plus de mémoire, ou qui n'ont pas un bon vidéoclub, voici un rappel du scénario : Flynn est un gros nerd de base, un concepteur génial qui s'est fait piquer toutes ses idées de jeux par une multinationale qui ressemble à un Microsoft avant l'heure. Si cela s'était passé de nos jours, il serait allé chialer sur les newsgroups consacrés à Linux, et on en aurait parlé dans les news de Joy en se moquant de lui et de ses parents. Puis l'affaire se serait arrêtée là. Seulement, c'était une autre époque : aidé par un de ses amis qui bossent dans la place, il s'introduit dans l'immeuble pour rapporter des preuves du plagiat. C'est alors qu'une Intelligence Artificielle, qui zone dans l'endroit, en profite pour le digitaliser et le précipiter dans un univers parallèle totalement informatique, où les programmes sont les alter ego numériques de



Le matériel comme les LightCycles sera décliné en plusieurs modèles. Ici la collection Printemps 2003.



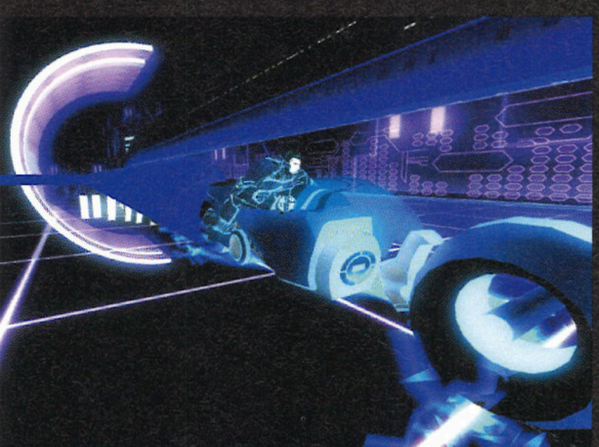
Le héros, un peu jeune et gravement nerd.

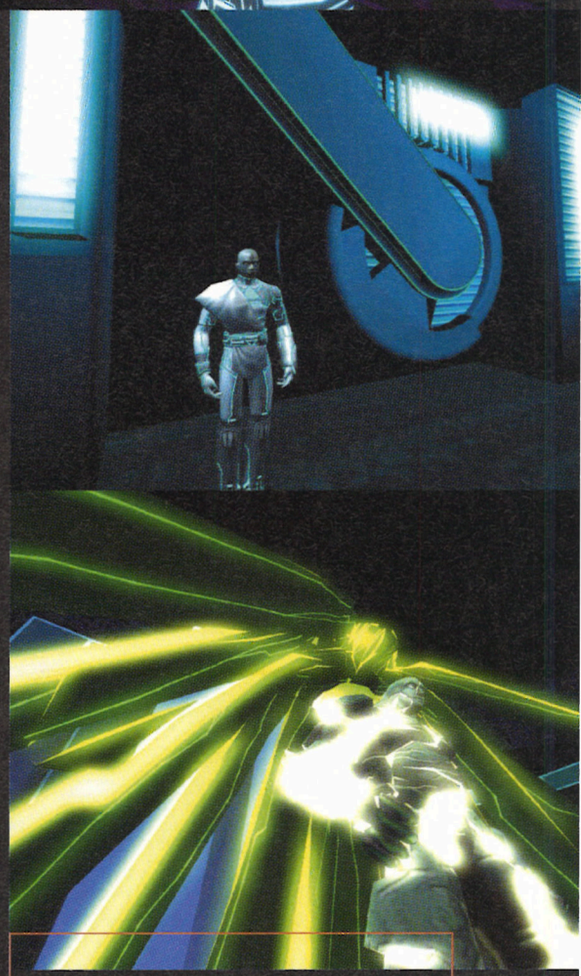


leur créateur du monde réel. Dans cette contrée, en passe d'être asservie par un super-ordinateur, le MCP, évolue Tron, une légende vivante, un véritable Che Guevarra mais codé sur huit bits. Tron est un combattant, il est le champion incontesté des jeux inventés par Flynn, qui prennent toute leur dimension dans ce monde. Ces jeux-là, on les connaît. Et pas seulement à l'écran puisqu'ils ont donné des adaptations sur des bornes d'arcades, les bécanes de l'époque, et même les consoles. Quel heureux propriétaire d'une Mattel Intellevision ne se souvient pas de l'extraordinaire Deadly Disks. Alors quoi de plus normal, au moment où se discute une éventuelle suite à donner au film, que l'on voie à nouveau débarquer les nouvelles aventures de Tron sur PC.

Puis le jeu

Pour montrer tout le sérieux de l'affaire, on débarque avec la grosse artillerie sous les traits de Monolith Productions, qui prend le contrôle du projet. C'est d'ailleurs rassurant de savoir que cette adaptation est développée par ceux qui sont responsables de l'extraordinaire Aliens Vs Predator, mais également de No One Lives Forever. On s'endort donc plus tranquille en sachant qu'ils possèdent une maîtrise parfaite des outils de développement, du level design et des FPS en général.
Tron 2.0 est un jeu à la première personne. Sous le couvert d'une histoire à peine moins complexe que celle de Guerre et Paix, reliée directement aux événements du premier film, on y incarne le fils d'Alan (le programmeur de Tron) qui, 20 ans après Flynn, se retrouve précipité dans la matrice. Tron 2.0 prend les apparences d'une action/aventure entrecoupée de plusieurs autres jeux. On retrouvera bien évidemment les combats à coups de disques, mais aussi les extraordinaires courses de motos dans des arènes géantes.
Le peu qui nous a été donné de voir nous a permis de constater que le Ligh-Tech Engine s'adapte particulièrement bien à ces exercices de style.
Le perso est aussi doté d'un petit côté RPG assez bien pensé, puisqu'on peut upgrader au fil du temps une poignée de caractéristiques (son numéro de version changera en conséquence).
Détail amusant, quand sa cervelle est totalement remplie d'informations, on doit les compiler afin qu'elles prennent moins de place dans sa mémoire. Mais la caractéristique la plus bouffante de la présentation à laquelle nous avons assisté est certainement l'aspect graphique. Comme on pouvait s'y attendre, l'univers de Tron est très fidèlement reconstitué : les personnages ont une peau grisâtre avec des uniformes veinés de néons colorés bien kitchos ; les murs et les sols ont cet aspect très particulier situé entre un lissage de Gourraud et du marbre gris sombre. Seules les animations des personnages, qui ne sont pas encore hyperréalistes, trahissent la nature ludique de ce que l'on a devant les yeux. Enfin, 20 ans après, on y est, ou presque. La musique choisie pour le jeu est tout naturellement celle du film, une bande sonore fantastique, composée par Wendy Carlos, pionnière du synthé à l'ancienne.
Pour le moment, rien de définitif n'a été décidé pour ce qui concerne le multijoueur, mais d'après ce que l'on sait, elle ne sera peut-être incluse qu'à travers un patch. Tron se développe lentement mais sûrement. La bonne nouvelle, c'est que la version aperçue, censée se situer entre une alpha et une bêta release, est remarquablement propre. Toutefois, les gars de Monolith aimant prendre leur temps, le jeu devrait toucher nos côtes mazoutées aux alentours du mois d'avril.





L'un des gros méchants du jeu. Non, ce n'est pas le retour du MCP, mais c'est tout comme.

Bob Arctor



Le personnage se contrôle à la souris. Il ne faut pas que ça bouge trop vite pendant les combats !



- Genre : Action Infiltration
- Éditeur : JoWooD
- Développeur : Dragon Entertainment
- Sortie : Février 2003

COLD ZERO : THE LAST STAND

Il ne faut jamais parler de la Mafia… La loi du silence y est reine, et y faire entorse peut avoir des conséquences fâcheuses. Tenez, il y a deux ans, une prostituée trop bavarde s'est fait décapiter à la hache. On a retrouvé sa tête sur le seuil de la porte de la maison de sa famille. Aussi, lorsque la Pieuvre cherche à vous faire travailler pour elle, c'est généralement de force, avec des arguments dans la lignée de ce qu'on retrouve sur le seuil de sa porte. JoWooD a bien compris ce principe, puisque dans Cold Zero, son dernier jeu d'infiltration et d'action, on y joue un malheureux qui, forcé par un chantage éhonté de la Mafia italienne, se retrouve à bosser dans le milieu. Le joueur est invité à remplir une foule de contrats pas sympas du tout, à travers 16 missions éparpillées dans le monde entier. Histoire de nous donner pas mal de fil à retordre, on aura l'occasion de croiser une bonne centaine de types de personnages différents, soit à tuer, soit à questionner. Et pour ce faire, une quantité non négligeable d'armes sera mise à disposition. Cold Zero se veut très infiltration et il sera vivement conseillé de ne pas croiser trop de monde. Ainsi, on pourra avancer accroupi (afin de ne pas faire dépasser trop sa tête), debout, sur la pointe des pieds (pour éviter de réveiller les gardes lorsqu'on passe dans leur dortoir), marcher normalement (pour ne pas attirer stupidement l'attention dans une foule), ou encore courir (ce qui est très pratique quand on se fait tirer dessus). Cold Zero devrait faire partie de ce genre de jeu mi-action, mi-simulation, dans lequel on peut crever en une seule balle pour peu qu'on se fasse avoir par le scriptage trop pointu de l'histoire Et surtout, pour peu qu'on ne porte pas son gilet pare-balles. L'ensemble se voit de haut dans un environnement en 3D temps réel, que l'on peut faire tourner dans tous les sens à la manière de Neverwinter Nights. Restera à savoir si l'interface aura été suffisamment bien pensée, afin de ne pas rendre ce jeu trop injouable.

Pete Boule



Bien qu'il soit très axé sur l'infiltration, Cold Zero laissera aussi de la place pour de l'action travaillée à la sauce Sam Peckinpah.



Les intérieurs et les extérieurs sont visibles simultanément, ce qui évite des chargements à répétition. Les plafonds des bâtiments disparaissent lorsqu'on rentre à l'intérieur.



BEST OF E3 2002 SHOW

G.I. COMBAT

EPISODE 1: BATTLE OF NORMANDY

L'ART DE LA GUERRE PREND UNE NOUVELLE DIMENSION.



PAR LES RÉALISATEURS DE CLOSE COMBAT™

Strategy First

FREEDOM GAMES

Distribué par NOBILIS
www.nobilis-France.com

PC CD ROM

POUR TOUS PUBLICS

GI Combat. Trademark owned by Freedom Games. Copyrights owned by Freedom Games. Nobilis and Nobilis trademark are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owner.

RED OCTOPUS

>GENRE : CAMPAGNE DE JEUX ONLINE >ÉDITEUR : - NA
>DÉVELOPPEUR : - NA
>SORTIE : - NA >PAGE WEB : WWW.RED-OCTOPUS.HT.ST/

Tiens, un nouveau site d'actualités… Oh mais tiens, qu'est-ce que c'est que cette news ? « Le président russe a été assassiné ! » Oh bon Dieu ! Ils l'ont tué, ces chiens. En plus, ça tombe très mal : Ackboo et moi, on avait décidé, il y a quelques semaines, de nommer (pour je ne sais plus quelle raison) nos enfants respectifs, Vladimir si ce sont des garçons ou Poutine dans le cas de filles.

« MAIS NON BOB, FLIPPE PAS, T'AS RIEN PIGÉ GROS NAZE : C'EST UN FAUX SITE D'ACTUALITÉS ! »

Ah ouais, t'as raison ! Et ça continue de plus belle d'ailleurs dans le registre des nouvelles déprimantes : devant moi défilent les prémisses d'un conflit de grande envergure. Une guerre civile en Russie, trois groupes de porte-avions américains qui appareillent vers l'Europe (ce qui n'est jamais un signe de liesse et de prospérité à venir, dans le langage militaire), Crosoft qui sort par surprise un nouveau système d'exploitation et même Lionel qui revient sur la scène politique. Bien plus que de singer simplement l'actualité d'une manière idiote, façon guignols, cette page n'est qu'un prétexte pour fournir un background consistant à une campagne de jeux. L'idée, plutôt audacieuse et originale, de l'équipe française de Red Octopus, est de mélanger des titres de simulation qui n'ont absolument rien à voir, tant pour ce qui est de leurs développeurs que de leurs thèmes. Red Octopus va tenter de combiner 3 des meilleures simulations interarmes : Sub Command, F/A – 18 et Opération Flashpoint, forcement. En haut de tout cela, il y a un groupe qui va composer les scénarii d'une façon dynamique pour coller à l'actualité, elle-même légèrement influencée par les résultats des parties en réseau. On retrouve grossièrement le principe des jeux de rôle avec à leur tête un maître de jeu qui contrôle tout ce qui se passe. Chaque corps d'armée est dirigé par des généraux se réunissant et prenant des décisions, tout en choisissant des objectifs stratégiques. En dessous, il y a les joueurs qui exécutent et tentent de mener à bien les tâches décidées en haut lieu. Ces généraux auront aussi à leur charge la gestion à un niveau logistique (les stocks de matériel, le personnel). Régulièrement, des journalistes virtuels mettront à jour les actualités en fonction des événements, et pourront recevoir des informations contradictoires provenant des deux camps. À eux de faire en sorte que la vérité objective voit le jour. Le premier round, qui s'est déroulé cette semaine a réuni une trentaine de joueurs sur Flashpoint pour une mission d'infiltration des Américains. Vous pourrez voir les résultats de cette partie au moment où vous nous lirez. La prochaine étape sera une attaque stratégique de sous-marins dans Sub-command, et dont le résultat affectera la prochaine partie de FA/18. À suivre…

BOB ACTOR

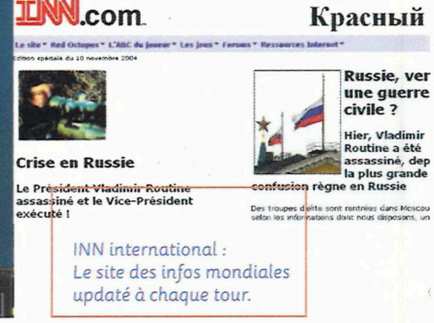


Flashpoint permet enfin de véritables simulations d'opérations terrestres.



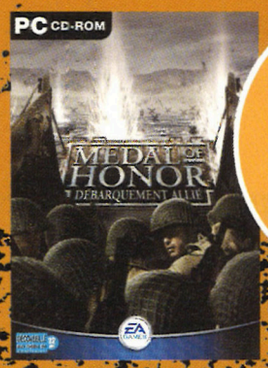


Une campagne qui se déroule sur 3 jeux.



INN international : Le site des infos mondiales updaté à chaque tour.





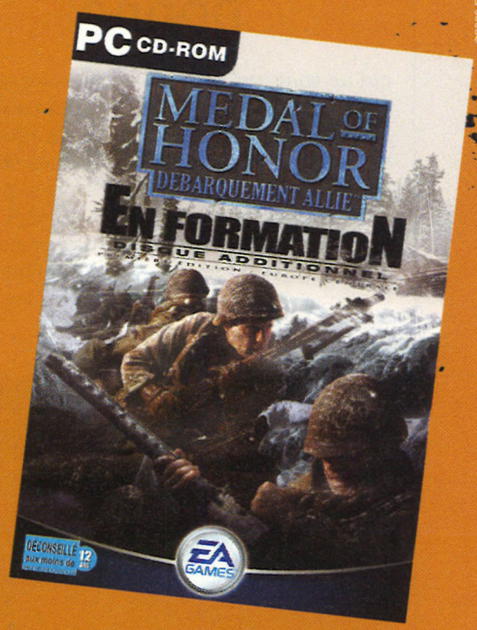
FLÈCHE D'OR
fnac
SATISFAIT OU REMBOURSÉ
Dans les 30 jours suivant l'achat

MEDAL OF HONOR DÉBARQUEMENT ALLIÉ

ÉLU FLÈCHE D'OR

JEU D'ACTION ET DE SIMULATION

2002



LE DISQUE ADDITIONNEL
EN MAGASIN
DEPUIS LE 5 DÉCEMBRE !

* Relève tous les défis.

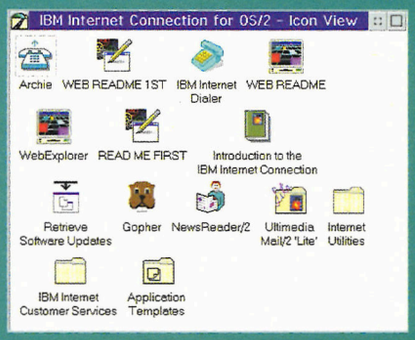
EA GAMES™

Challenge Everything*

©2002 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Ce produit contient une technologie logicielle sous licence Id Software, Inc. (c) 1999 Id Software, Inc. Tous droits réservés. Elle peut être utilisée sous licence. Medal of Honor débarquement allié sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Medal of Honor débarquement allié en formation est une marque commerciale ou une marque déposée d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays pour jeux vidéo console et PC. Quake est une marque déposée d'Id Software. 2015 est une marque commerciale de 2015, Inc. EA GAMES™ est une marque d'Electronic Arts™. RCS Lyon 391 974 748. **Réalisation : Long.island**

Allez, au revoir

OS/2, c'est un petit peu la chemise bleue d'IBM. Oui, la chemise bleue, vous savez, celle qui est toute délavée, qui peluche de partout tellement elle est frippée et qui sent le vomi depuis ce réveillon de 1983, mais qu'on ne veut pas jeter, parce que bon, c'est la seule chemise dans laquelle on se sent vraiment bien. Après 15 ans passés à survire dans l'ombre de Windows, IBM débranchera OS/2 en retirant de la vente 300 applications pour cet OS. Le géant américain continuera néanmoins à supporter les quelques allumés qui utilisent encore ce système d'exploitation – ils seraient au moins 14 au dernier recensement.



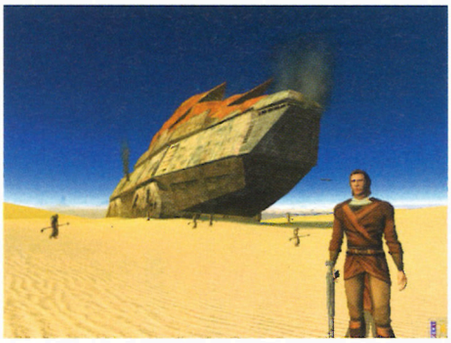
SAINT-MARTIN LA POISSE

Source : annanova. Un archéologue vient de compiler l'histoire de l'église orientale la plus malchanceuse du monde. Au cours de sa longue carrière, Saint Phocas a en effet été ravagée par 2 tremblements de terre, une inondation, et pour finir, un petit glissement de terrain. Le plus rigolo, c'est que tous ces événements sont survenus pendant la période de sa construction. Et pour sa retraite, ses ruines ont été utilisées comme repaire par des trafiquants d'opium, juste avant que sa majeure partie ne s'effondre dans la mer, en contrebas. On pourrait penser que cette église avait été construite sur un ancien cimetière apache pour avoir autant de poisse, ou sur l'épicentre européen de la malchance, mais non : elle fut juste érigée sur le site où est mort le martyr Phocas, en Turquie.



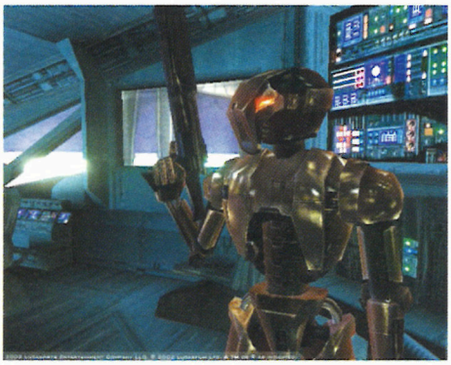
Diversification

En surfant sur Stardock.net pour avoir ma dose mensuelle de programmes de customisation Windows (essayez d'ailleurs Object Dock, c'est trop beau, on en parle dans la rubrique Utilitaires de ce numéro), je suis tombé sur Galactic Civilization. En effet, cette boîte édite aussi des jeux, et même si ses précédents produits étaient un peu pourris, ce nouveau titre a l'air de tenir la route. Développé par Strategy First, ce sera de la stratégie au tour par tour façon Sid Meier, avec pour cadre l'immensité cosmique. On devra coloniser des planètes, développer leur économie, et produire plein de petits vaisseaux pour aller buter ceux qui habitent la nébuleuse d'en face. Ce sera peut-être un concurrent sérieux pour Master of Orion 3. J'ai dit « peut-être ».



Cette bonne vieille licence Star Wars

Star Wars : Knight of The Old Republic, le jeu de rôle développé par Bioware et LucasArts, se dévoile petit à petit avec 2 nouveaux screenshots assez impressionnants. Pour ceux qui ne sont pas spécialistes, sur le premier écran on peut voir une des gigantesques fonderies mobiles utilisées par les hommes des Sables, tandis que le second nous montre un droïde tueur dont je ne me rappelle plus le modèle exact. Il y a de bonnes chances pour que ce jeu soit fantastique, particulièrement si les développeurs nous laisse la possibilité de décapiter des tas d'ewoks au sabre laser.



LES COULEURS DU BRÉSIL

Nos amis Brésiliens semblent avoir enfin trouvé une parade efficace contre les tags sauvages. La méthode est très simple : on fait le guet à côté d'un mur bien propre et blanc, et on attend qu'un de ces demeurés s'approche avec une bombe de peinture. Après la capture, on le repeint entièrement avec ses sprays colorés. C'est ce qui est arrivé à Fabio Gomes de Oliveira à Sao Paulo. Il s'est fait choper par des riverains qui l'ont maintenu immobile, l'ont gribouillé, puis ont attendu l'arrivée de la police qui est venue le délivrer. Arrivé au poste, quelle n'a pas été sa surprise lorsqu'il s'est fait repasser une deuxième couche par les gens de la maréchaussée. Rien d'anormal, si c'est de la peinture laquée.

Télex

Le très prometteur Rise of Nations, qui devrait sortir quelque part en 2003, dispose désormais de son site officiel : www.microsoft.com/games/riseofnations/

Une loi vient d'être votée au Honduras qui interdira à partir de juin la vente de tout jeu vidéo jugé violent. Dans la liste d'exemples assortie au texte, on trouve des titres comme Turok (un jeu de chasse aux dinosaures), ou encore Street Fighter. On estime qu'entre 1999 et 2002, 820 enfants ont été assassinés en toute impunité dans ce pays, entre autres par les forces de l'ordre. Mais peut-être des dinosaures et des karatékas ont-ils eux aussi participé à ces meurtres.

HONDURIENS, MAIS ON EN PENSE PAS MOINS

REFLEXION FAITE



ENTREZ DANS
L'UNIVERS
IIYAMA
www.iiyama.fr

Que ce soit au bureau ou à la maison, avez-vous déjà remarqué à quel point un écran LCD pouvait vous changer la vie ? Passé maître dans l'art de concevoir des moniteurs, IIYAMA est aujourd'hui le seul constructeur à proposer une gamme d'écrans LCD aussi riche et aussi bien pensée. Tailles, design, performances, fonctionnalités, affichage multistandard (vidéo, VGA, DVI), respect des normes les plus strictes... IIYAMA a réuni dans ses petits chefs d'œuvre toutes les qualités nécessaires pour vous faire succomber, quels que soient vos goûts et vos besoins.

Pour connaître la liste des partenaires IIYAMA et avoir plus d'informations : Tél : 01 49 41 43 30 / Fax : 01 49 41 00 82.

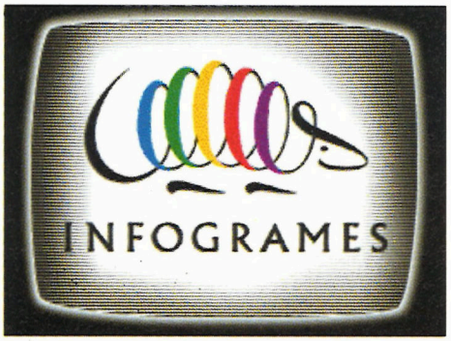
Quels que soient vos goûts,
pour mettre son bureau en valeur, rien ne remplace l'art contemporain.
Gamme LCD de IIYAMA



POURQUOI S'EN PRIVER ?

Bruno Bonnell présente ...

Selon Les Echos, la société Infogrames serait à la recherche d'un nouveau P.D.G. pour remplacer Bruno Bonnell dit « le Grand Schtroumpf ». Avec une dette s'élevant à 537 millions d'euros, la société chercherait ainsi à regagner la confiance ses investisseurs.





Moins truqué que les Victoires de la Musique

Les Phenix Awards 2002 ont récompensé en novembre dernier une tripotée des meilleures productions de l'année qui vient de s'écouler. Pour une fois dans ce genre d'événement, le jury n'était pas composé d'une bande de rigolos attirés par les cocktails gratuits, mais de personnes qui s'y connaissent sérieusement, notamment des journalistes de la presse spécialisée. Les résultats sont donc logiques : WarCraft III comme meilleur jeu de stratégie, Halo en meilleur jeu d'action, Pro Evolution Soccer 2 en meilleur jeu de sport, Morrowind en meilleur jeu de rôle, FS 2002 comme meilleur jeu de simulation, Medal of Honor comme meilleur jeu PC, GTA III comme meilleur jeu PS2, etc. Rien à redire, pour une fois les résultats ne nous donnent pas envie de changer de métier dans la seconde..

Tiens, on reparle de NEC

Un peu jalouse que Sony se soit trouvé un beau mec en annonçant un partenariat avec Toshiba pour la production de la PlayStation 3, cette grosse chipie de Nintendo a écumé toutes les discothèques japonaises pour se trouver un jules. Et voilà, elle s'est tapée NEC. Ce gros costaud de l'électronique a déjà fourni quelques chipsets à Sega pour sa Dreamcast et, bien avant cela, fut un vrai poids lourd de la console avec sa fantastique PC Engine, une des meilleures consoles 8 bits de la grande époque. Ensuite, la firme s'était lamentablement vautrée avec la SuperGrafx et s'était retirée toute penaude de l'industrie, en me laissant d'ailleurs seul comme un con avec ma console à 3 000 balles et 2 pauvres jeux pour la nourrir. Quel mauvais souvenir, quand j'y repense.

Télex

Sur l'année 2002, seuls 2 éditeurs ont vu la valeur de leurs actions augmenter : Electronic Arts (grâce à Madden Football et Medal of Honor) et Take Two Interactive (grâce à Grand Thief Auto III).

Cherche gogos



L'acteur Kevin Spacey se reconvertit dans la production et vient de lancer le pendant Internet de sa compagnie. Les fans de l'acteur ou juste les scénaristes au chômage sont encouragés à lui envoyer leurs scripts, synopsis ou scénarios, au cas où ceux-ci pourraient être assez bons pour l'intéresser. Bien sûr, on murmure qu'envoyer une photo de soi vêtu d'un simple tutu peut être un plus pour retenir son attention sur votre upload.
www.triggerstreet.com/gbase/Trigger/index

JOIE DE RECEVOIR

Au Danemark, 150 personnes ont eu le plaisir de recevoir un mail de l'AntiPiratGruppen les sommant de payer des sommes allant de 130 à 13 300 euros. C'est en surveillant les réseaux peer-to-peer de Kazaa et eDonkey que les 6 membres de cette association sont remontés jusqu'aux utilisateurs. Le mail qu'ils ont reçu détaillait la liste des MP3, Divx et logiciels qu'ils avait téléchargé illégalement, leur réclamant le paiement forfaitaire de 25 euros par film, 40 euros par logiciel et 8 euros par album. Ah ben vous voyez qu'on peut arriver à des prix raisonnables en faisant un effort.

PHILIPS, C'EST DÉJÀ HIER

Les petits malins qui souhaitent acheter à leur vieille grand-mère un graveur de DVD pour Noël afin qu'elle euh... grave des DVD... Bref, ces gens-là, devraient attendre un peu afin de voir quel standard restera en vie dans les prochains mois. La confusion entre les DVD-RW et les très mesquins DVD+RW (sans parler de ces fourbes de DVD-RAM) est encore tres vivace dans les standards des fabricants, à un point tel qu'on a tout intérêt à patienter. En fait, d'après les experts, l'affrontement risque de prendre la même ampleur que la guerre entre le VHS et le Betamax au début des années 80 (sans même parler du V-2000). Pour ceux qui se sont fait rouler il y a 20 ans, consolez-vous, les magnétoscopes Betamax existent encore : leurs têtes de lecture sont couramment utilisées comme stérilets pour juments à la campagne.

>Genre : Action/RPG >Éditeur : GSC Gameworld
>Développeur : Russobit Russie >Sortie prévue : 2003

S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST

Nous avions déjà vaguement entendu parler de ce titre depuis plusieurs mois, mais la réputation plutôt médiocre des développeurs et le peu d'informations disponibles ne nous ont pas poussés à en savoir plus. Puis, par un beau matin ensoleillé, Doc Caféine s'est pointé dans le bureau en clamant qu'il venait de voir le jeu tourner lors d'une démonstration de la prochaine GeForceFX chez Nvidia et que ça avait l'air fantastique. Alors on lui a demandé s'il souhaitait en parler plus en détail dans le magazine et là, pouf ! Un petit nuage de fumée, et il a disparu. Ça fait 15 jours qu'on court après, on a appelé des experts, ils pensent qu'il se cache quelque part dans les faux plafonds de la rédaction. De temps en temps, à la nuit tombée, il paraît que les vigiles entendent un fantôme hurler : « Souvenez-vous de Total Immersion Racing ! » Enfin bref, c'est moi qui m'y colle, avec un certain plaisir il faut le dire car Caféine avait raison : ce jeu a effectivement l'air d'être sympa.



Une magnifique texture de papier peint merdeux comme on en trouve souvent dans les villages radioactifs.

Le fils de Tetris

À première vue, S.T.A.L.K.E.R. ressemble à un shoot 3D classique. On nous annonce un moteur graphique qui tue la gueule avec 300 000 polygones à l'écran, des textures dopées aux bump-mapping et toute la panoplie des effets de dernière génération, notamment ceux que va permettre DirectX 9 accompagné des cartes graphiques de l'année prochaine. Bref, c'est la stratégie marketing classique pour un Quake-like. Mais quand on s'y intéresse de plus près, on se rend compte que ce n'est pas du tout comme ça que les développeurs vendent leur jeu. Eux annoncent plutôt un titre qui se rapprochera du RPG, l'évolution des caractéristiques du perso en moins. Le jeu se déroulera aux alentours de Tchernobyl, en 2010, après qu'une mystérieuse explosion atomique a transformé la région en une zone interdite pleine d'animaux mutants et de failles gravitationnelles. Seuls les « stalker » y pénètrent, et on jouera le rôle d'un de ces aventuriers qui vivent en revendant aux scientifiques et à l'armée les monstruosités qu'ils trouvent dans les parages de l'ancienne chaudière nucléaire. Il n'y aura pas de niveaux à passer, le jeu se déroulera sur un terrain de 20 km² dans lequel on sera entièrement libre, avec des temps de chargement pratiquement imperceptibles. Il y aura du combat bien sûr (30 armes figurent au menu), mais aussi beaucoup d'interaction avec les NPC, du commerce et de nombreuses quêtes à résoudre de manière non linéaire.
Les développeurs affirment que ça ressemblera plus à un Fallout ou un Daggerfall qu'à un doom-like classique. Si tout cela n'est pas un gros air de pipeau, alors S.T.A.L.K.E.R. est définitivement un titre à surveiller, ce sera peut-être le premier vrai bon jeu venu de Russie depuis… euh… Tetris ?



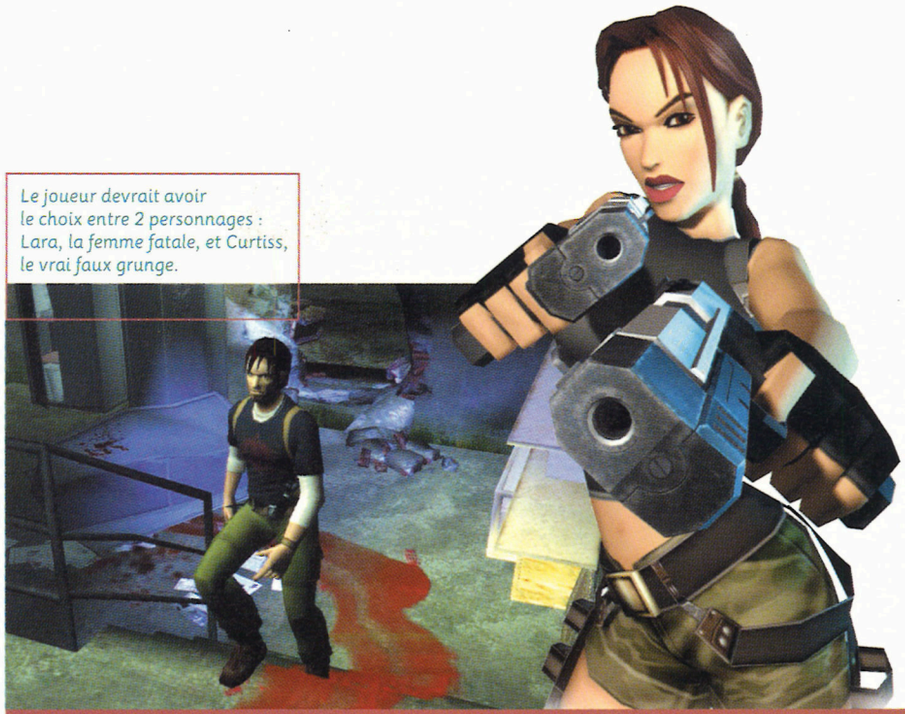




Des arbres par centaines, des plantes, des brins d'herbe partout, des reliefs arrondis, le moteur 3D ne perdra pas une occasion de montrer ses muscles.



ACKBOO



Le joueur devrait avoir le choix entre 2 personnages : Lara, la femme fatale, et Curtiss, le vrai faux grunge.

>Genre : Tomb Raider >Éditeur : Eidos
>Développeur : Core Design >Sortie prévue : Mars 2003

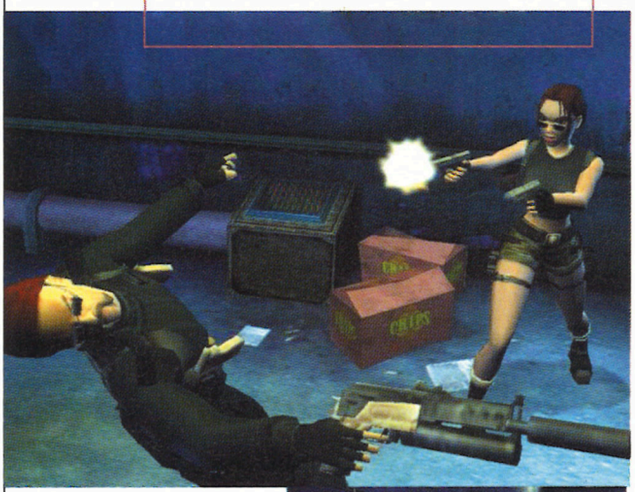
Tomb Raider the

On la croyait morte, crevée, bleue, décérébrée, aux vers, écrabouillée, désintégrée, ad patres, et autres expressions du genre. Eh bien non, Lara Croft revient, mais comme elle n'est pas le Fils de Dieu, elle a mis un peu plus de trois jours pour s'en remettre.
Ça doit être la cause de son retard, d'ailleurs. L'air de rien, Lara nous faisait la politesse de passer nous rendre visite à chaque Noël depuis 6 ans. Cette fois, c'est au mois de mars qu'elle devrait nous faire la grâce de sa présence.
On lui pardonne ce délai, car mine de rien, elle revient d'entre les morts, la bougresse. Au sens propre comme au figuré, car les misérables prestations de Tomb Raider 5 ne présageaient pas un avenir radieux, il faut bien le dire.

Lève-toi, et marche !

Ce n'est pas tout ça, mais il lui faut bien une histoire pour la faire courir, cette fille !
The Angel of Darkness nous promène une fois de plus à travers le monde, et surtout, à travers un scénario « conspirationniste » très proche de ce qu'un Umberto Eco aurait pu écrire dans son « Pendule de Foucault ». Pour son retour dans le monde des vivants, et surtout, dans la civilisation, Lara va commencer par enquêter sur la mort de son mentor, Werner Von Croy.

Il semble que cette fois, les gens de Core Design ont fait en sorte de mieux modéliser les intervenants de l'histoire. Le syndrome « Boîte de savon » semble bien lointain.









Ce dernier s'est fait dessoudé par un de ses douteux clients, Eckhardt, qui aura vite fait de mettre le crime sur les petites épaules de Lara. Heureusement qu'elle les a solides, puisqu'elle commencera le jeu dans la peau du suspect idéal. La balade commencera par Paris, la Ville Lumière (qui au demeurant est bien plus exotique qu'elle en a l'air), pour terminer dans les sous-sols de Prague, réputée pour ses légendes pleines de sorcelleries et de magie noire. Afin de prouver son innocence, elle devra retrouver Eckhardt. Pour ce faire, elle devra dénicher des peintures du XIVe siècle. Ces dernières seraient un mode d'emploi utile à l'invocation des Nephilim, esprits supérieurs bibliques, communément appelés « Géants » ou « Tombés » par les Hébreux ; et, d'après la Genèse, très doués pour dominer l'homme en faisant de lui un esclave en puissance (Genèse 2,10). On se retrouve donc devant une intrigue pleine de sorcellerie et d'Apocalypse…

Lève-toi, et saute !

Notre jeune Anglaise reprendra l'intégralité de ses aptitudes physiques : la course, la marche, le rampement, le déplacement latéral, les saltos arrière, les sauts avant, les plongeons, la corde lisse ou à nœuds, l'escalade sur les corniches



Les décors seront bien plus détaillés et plus chaotiques qu'avant. Certes, ce n'était pas un luxe que d'apporter un peu plus de formes arrondies à l'environnement.





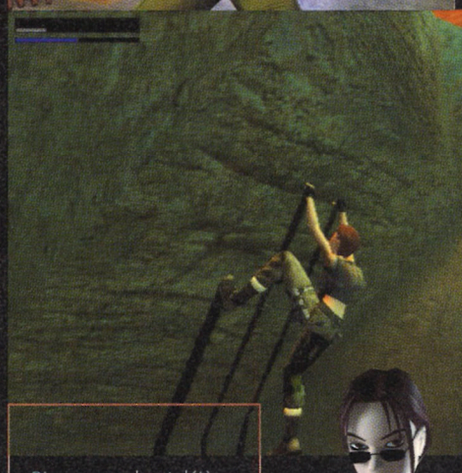
ANGEL OF DARKNESS

et le déplacement lorsqu'on y est accroché. Sans oublier l'utilisation des armes, bien sûr. Les « nouveautés » de ce Tomb Raider résident, a priori, dans l'aspect aventure et infiltration. Oui, j'en vois deux qui rigolent au fond, alors je vais mieux expliquer. Jusqu'à présent, Tomb Raider n'avait pas grand-chose à voir avec le jeu d'aventure tel que nous l'entendons. Il fallait exclusivement chercher des pièces de puzzles, trouver des leviers, passer quatre fois de suite devant une porte fermée avant de la déverrouiller, et, accessoirement, balancer sa chevrotine sur quelques quidams. L'archéologie avait donc beaucoup de soucis à se faire. Ici, il est prévu que Lara interroge son entourage pour arriver à ses fins. Des phases de dialogue sont donc prévues et donneront enfin à Tomb Raider le vernis d'un Outcast ou d'un Nomad Soul. De plus, il semble que Lara Croft soit désormais contrainte de partager l'affiche avec un nouveau protagoniste. Curtiss est un personnage qu'on aura l'occasion de diriger pour progresser dans la partie. C'est un aventurier à la gueule cassée, aux méthodes aussi expéditives que celles de Lara, la grâce naturelle en moins. De même, à l'aide d'une nouvelle aptitude leur permettant de regarder dans les coins, Lara et Curtiss seront invités à se faufiler discrètement dans les nombreux niveaux proposés. Cette fois, se frayer un chemin à coups de M-16 ne sera plus une obligation. Ce sera même déconseillé, car les méchants sont annoncés futés et furieusement bien armés.

TOMB RAIDER 2

Lapsus révélateur, mais lorsque j'ai voulu parler de ce nouveau Tomb Raider à Casque, je l'ai appelé « Tomb Raider 2 ». Effectivement, il était temps de ravaler la façade, histoire de ne pas pleurer de honte derrière son PC. Alors voilà, si la première Lara était une créature virtuelle qui cranait du haut de ses 500 polygones affichés, celle d'Angel of Darkness se paye le luxe d'en afficher 5 000… Cette fois-ci, on ne pourra pas dire qu'aucun effort n'a été fait. Le changement qu'on attendait depuis 5 ans est bien là. Les décors semblent bien plus soignés, beaucoup moins carrés (plus « chaotiques » donc), les animations plus fluides et plus diversifiées… Plus aventureux, plus survival, et plus infiltration, voilà qui devrait réconcilier les gros blasés que nous sommes avec la belle aventurière.

PETE BOULE



Bien que sachant déjà escalader les parois depuis 6 ans, Lara s'est beaucoup améliorée en varappe, puisqu'elle peut désormais grimper sur un plan dangereusement incliné.





La version Xbox du jeu était déjà jolie, la version PC devrait être encore plus belle.

- Genre : Action boum-boum
- Éditeur : Rage
- Développeur : Rage Grande-Bretagne
- Sortie prévue : Début 2003

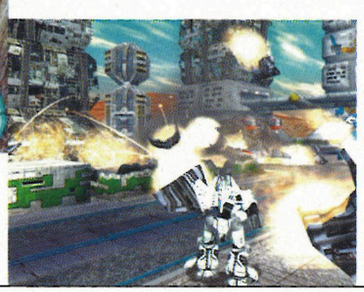
GUN METAL

Ça se passe toujours pareil chez Rage Software, c'est une malédiction : « Bon, les gars, j'ai une super idée de jeu là, avec un gameplay vraiment novateur. Ça mélangerait la liberté d'action de Morrowind avec le côté infiltration de Deus Ex, le tout dans un univers onirique mêlant poésie et arts orientaux. Les quêtes seraient organisées en… *dring dring*. Ah, le téléphone sonne, bougez pas. Oui monsieur Nvidia ? Vous voulez un jeu pour mettre en bundle avec votre nouvelle carte graphique ? Oui, du bump-mapping, d'accord… O.K., plein de polygones, c'est noté… Je vous mets du DirectX 9 aussi peut-être ? D'accord, très bien. Mais c'est moi qui vous remercie, au revoir monsieur Nvidia. O.K. les cocos, on change de plan : Brad, tu me chies un scénario sur un coin de table en 30 secondes, John, tu me ponds un gameplay archi-basique d'ici une heure, et tous les autres, vous sortez vos bouquins de programmation 3D ! » Voilà, Gun Metal était né. Déjà sorti il y a quelques semaines sur la grosse console pas belle de Microsoft, Gun Metal version PC sera un jeu d'action pur et dur où l'on passera aux commandes d'un super-robot-de-la-mort, seul espoir du monde libre blablabla… Attention innovation : le robot pourra aussi se transformer en avion de chasse durant les missions, comme les Transformers de notre enfance. Pour le reste, ça devrait être du blast non-stop à bousiller l'auto-fire d'un joystick en fonte.



Toute la finesse et la subtilité du gameplay Rage résumées en une photo.





Tout est dans le moteur

Comme toujours avec les titres de Rage Software, l'intérêt ne sera donc certainement pas dans le jeu en lui-même, mais dans sa réalisation technique. Il sera spécialement optimisé pour la prochaine plaque chauffante de Nvidia, le NV30, alias GeForceFX, dont Caféine vous cause régulièrement depuis quelques numéros (voir la rubrique Matos un peu plus loin). Gun Metal sera l'un des tout premiers titres DirectX 9 à débouler sur nos bécanes (enfin, sur les bécanes des riches) et utilisera quelques caractéristiques vedettes de la dernière API 3D de Microsoft, notamment l'Occlusion Query pour améliorer la fluidité ainsi que la gestion sur 128 bits des couleurs. Bien évidemment, le langage de programmation CG de la GeForce FX nous sera aussi présenté poliment, il permettra d'obtenir un effet de flou sur les objets se déplaçant rapidement ainsi qu'un rendu encore plus réaliste de l'eau, avec effet de réfraction et tout le bazar. Ça va être beau, c'est sûr, maintenant, est-ce que ce sera intéressant à jouer ? Oh oh oh.

ACKBOO

WinFast MyViVO Edition





NVIDIA GeForce4 Ti 4600
128 Mo de mémoire DDR

- Permet une compression en temps réel, et supporte les formats MPEG1/MPEG2/MPEG4 (normal, et haute qualité), les fichiers WMV/WMA les formats DVD/VCD (normal, et haute qualité), (les codecs MPEG4 peuvent être téléchargés sur www.microsoft.com)
- Pré-réglages des enregistrements.
- Logiciel multifonction permettant la lecture de fichiers type MP3, MIDI, ainsi que de nombreux formats d'image.
- Possibilité d'enregistrer des vidéos venant d'appareils de type VCR, caméra digitale, LD, VCD ou platine DVD, en les connectant à la carte vidéo.
- Taille des fichiers de capture jusqu'à 2 Go (FAT16) et 4 Go (FAT32)
- Support du mode non-entrelacé, pour une haute fidélité vidéo
- Support complet des 8 langues : français, anglais, allemand, espagnol, japonais, chinois (GG5), chinois (BG) et coréen.



Système PIP, pour enregistrements simultanés



videoWAVE Inside

Logiciel MGI Videowave 5.0 inclut. (possibilité d'édition et de gravure incluse)



NVIDIA GeForce4 Ti 4400
64/128 Mo de mémoire DDR



NVIDIA GeForce4 MX460
64 Mo de mémoire DDR

www.leadtek.com.tw

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

DISTRIBUÉ PAR

MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A

RESERVÉES AUX REVENDEURS

TÉL. : 01 41 47 67 67 - FAX : 01 47 94 34 70 - www.morextech.com

Télex

TOCA Race Driver, qu'on attend sur PC pour février, supportera un mode triple écrans. Les 3 personnes qui disposent d'une telle config en France seront sûrement ravies de l'apprendre.

Homme d'église, une vraie vocation



À Londres, lors de son sermon de Noël devant une foule de gentils petits enfants bien sages, un vicaire anglais a calmement expliqué que le Père Noël n'existait pas, et qu'il était de toute façon impossible qu'il puisse délivrer autant de cadeaux en un soir, sous peine de se consumer lui et ses rennes en dépassant la vitesse du son. Bizarrement, les marmots n'ont pas été séduits par cette brillante démonstration scientifique et se sont mis à sangloter comme des chiffes molles en découvrant l'horrible vérité. Le vicaire, un poil irrité, aurait déclaré : « C'est ça, qu'ils pleurent, ils pisseront moins », avant de terminer la soirée au bar « The Pinky Pussy » avec tous ses amis dockers.

Publicité subliminale

Avant, pour vendre un jeu de bagnoles, on collait un logo Porsche ou Ferrari sur la boîte de jeu. Maintenant, c'est l'inverse : pour vendre une bagnole, il suffit parfois de la faire apparaître dans un jeu vidéo. Ainsi, Mitsubishi et Nissan s'apprêtent à exporter leur Lancer Evolution et Skyline GT-R sur les marchés européens et américains grâce à la notoriété que ces modèles ont acquis en figurant virtuellement dans Gran Turismo 3, le jeu de voitures qui a réalisé un carton planétaire lors de sa sortie sur PlayStation 2. Espérons néanmoins que cela ne va pas donner trop d'idées à certains constructeurs, on ne voudrait pas que Gran Turismo 4 soit rempli de Kangoo ou de Fiat Panda.



Oh mince alors

Le Macworld Expo 2003 de Tokyo n'aura pas lieu. Les organisateurs n'auraient pas réussi à réunir assez d'exposants, ils ont donc décidé de saborder l'événement. C'est vraiment dommage, car ce salon était généralement riche en annonces fracassantes de la part du bon Steve Jobs. Tenez, en 2001, il avait fait une gigantesque conférence, avec petits fours et champagne à volonté, pour annoncer la nouvelle robe des iMacs, vous savez, le modèle psychédélique et le modèle « Bleu Dalmatien ». Quelle innovation fantastique avait-il prévu d'annoncer cette année ? La souris à un demi-bouton ? Un nouvel iMac jaune foncé ? Une version de Mac OS X en espéranto ? Un prototype de iPod à énergie éolienne ? Malheureusement, on ne le saura jamais.



Le RETOUR des CD explosifs

On vous avait déjà causé du problème des CD qui subissaient de curieux phénomènes physiques lorsqu'ils étaient lus à haute vitesse. Ce mois-ci, une enquête du site Tf1.fr, nous en dit un peu plus. À partir de X48, la lecture d'un CD commence à devenir hasardeuse, tout particulièrement si celui-ci est de mauvaise qualité. Un CD en X64 « tourne à une vitesse qui équivaut à plus de la moitié de Mach 1 et est soumis à une force équivalente à 1 500 fois celle de la gravité ». Ce qui fait beaucoup. D'ailleurs, pendant les explosions de CD, l'événement « produit un bang sec et fait trembler la pièce ». Et à X123, la petite galette de plastique forme un vortex qui devient un trou noir et avale les laboratoires d'analyse de CD. Oui, et c'est bien pour cela qu'on n'avait jamais parlé de tout ceci auparavant.

LA compagnie des TROIS

Les 3 compères de Troika Games se sont remis au travail après le succès mitigé d'Arcanum, qui aurait vraiment mérité bien mieux. Les anciens auteurs de Fallout 2 ont décidé cette fois-ci de se remettre à bosser sur des grands classiques, et plus particulièrement d'adapter au jeu vidéo l'un des plus anciens modules papier créé pour le jeu Donjons et Dragons. Son nom : Temple of Elemental Evil, celui-là même qui donna ses bases à la fameuse campagne de Hommlet, dans le monde de Greyhawk où mon perso, un mage niveau 22, a connu des millions d'aventures friponnes, notamment avec des troupeaux de cerfs. Mais ceci est une autre histoire.



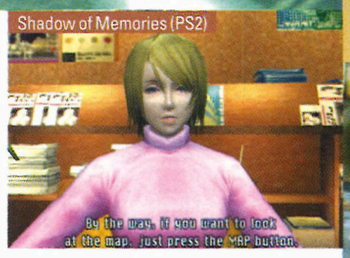
Patch Morrowind VF

Un patch de 3 Mo pour la version française de Morrowind vient de tomber. Il corrige quelques bugs sérieux, dont celui des cavernes inondées. C'est un début encourageant, surtout pour les gens qui habitent dans les cavernes. La bonne nouvelle, c'est qu'une fois le jeu patché, les sauvegardes restent utilisables. Le patch se trouve ici : www.ubi.com/FR/support



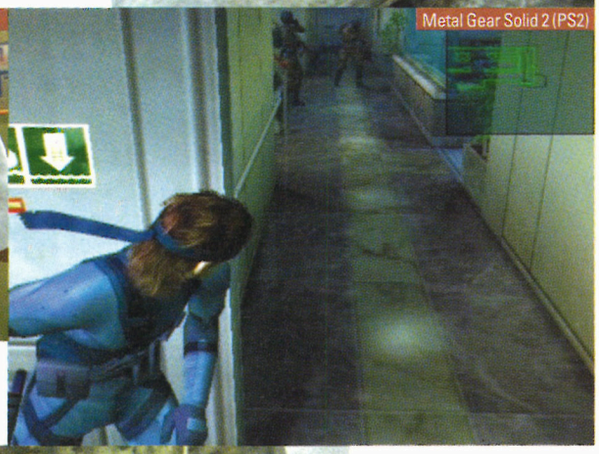
KONAMI SE LANCE DANS LE PC

Alors que les studios de développement PC ferment à tour de bras ou se reconvertissent en masse vers les Xbox, Gamecube et PlayStation 2 (autrement plus intéressantes en termes de chiffres de vente), le mastodonte japonais Konami annonce ses 5 premiers titres sur nos machines. C'est une stratégie audacieuse vu l'état du secteur, mais bon, on ne va pas se plaindre. Deux de ces titres seront de purs produits PC : Casino Inc, dont nous vous parlons en détail dans ce numéro, et Apocalyptica, un titre d'aventure/action futuriste développé par des Européens. Pour le reste, Konami est allé piocher dans son énorme catalogue de jeux console. Dans le tas, on ne retrouve malheureusement pas l'extraordinaire Pro Evolution Soccer 2 - sûrement le meilleur jeu de foot toutes plates-formes confondues - mais des gros titres plus ou moins récents de l'éditeur.











Metal Gear Solid 2 en substance

Metal Gear Solid 2 : Substance, tout d'abord, sera la version améliorée du hit PlayStation 2. Solid Snake explorera de nouveaux niveaux avec Raiden. On retrouvera notamment les classiques missions de réalité virtuelle. Konami avait déjà signé un partenariat avec Microsoft il y a quelques années pour adapter sur PC le premier Metal Gear Solid, et le résultat n'avait pas été trop mauvais, même si le jeu accusait quand même son âge. Les gars de Joypad se sont pratiquement fait dessus en jouant à MGS2 – il s'est récolté un 9/10 à sa sortie – même si on pourra reprocher à ce titre des cinématiques un poil envahissantes (elles représentent un tiers du jeu) ainsi qu'un scénario qui frôle parfois le ridicule. Mais cela permettra aux joueurs n'ayant pas de console de découvrir le titre qui a inspiré l'excellent Splinter Cell… Second hit PS2 adapté sur PC, Silent Hill 2 : Director's Cut est un « survival horror ». Ce sera une aventure très glauque dans laquelle un type essayera de retrouver sa femme décédée dans un village de fous. Tout ceux qui ont joué sont d'accord pour dire qu'il s'agit d'un des jeux les plus effrayants jamais produits, avec notamment une ambiance sonore extraordinaire. Vu que les jeux d'horreur sont peu représentés sur PC, gageons que ce titre devrait trouver son public. Enfin, Konami annonce Shadow of Memories, là encore un jeu PlayStation 2 qui date d'il y a 2 ans. On y incarnera le personnage de Eike qui aura l'occasion, après sa mort, de retourner dans le passé pour trouver son assassin. Paraît que le concept et le scénario sont très réussis, enfin je ne fais que répéter ce que mes collègues de Joypad me dictent gentiment.

Ackboo



Les forces de l'ordre en action... vous avez dit « Robocop » ?

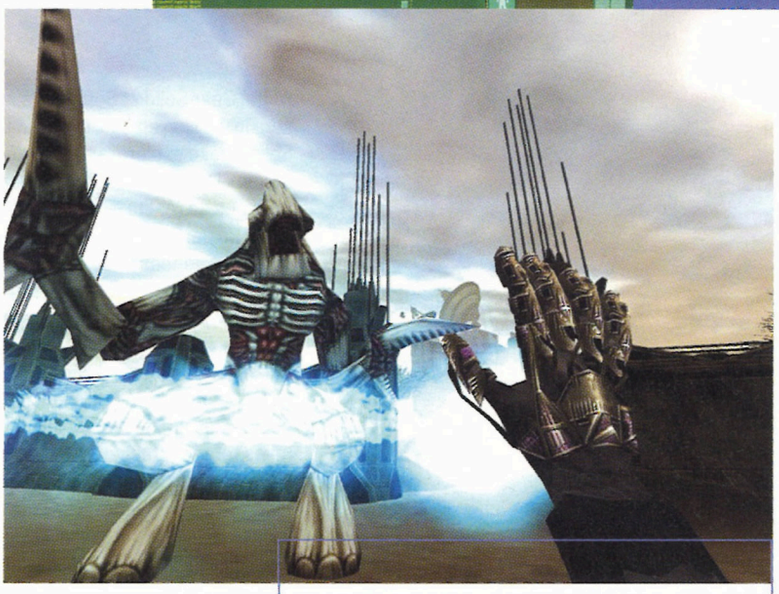
L'histoire de Neocron débute dans un futur « gâché de chez gâché », vers le 28e siècle. Suite à un bombardement nucléaire massif, 90 % de la population mondiale s'est cassée sur Irata 3, une colonie planétaire. Ce qui demeure de notre ancien monde définitivement irradié, ce sont 3 mégalopoles où le reste de l'humanité survit. Le hic, c'est que depuis 2980, la population d'Irata 3 a brusquement cessé de donner signe de vie, condamnant les terriens à coexister sur leur caillou déglingué, sans espoir de vivre un jour sous des cieux plus



On pourra monter dans les véhicules. Si on peut les voler, ce sera encore plus fun !

>Genre : Massive online cyberpunk
>Éditeur : CDV Software Entertainment
>Développeur : Reakktor Media AG
>Sortie prévue : Mars 2003

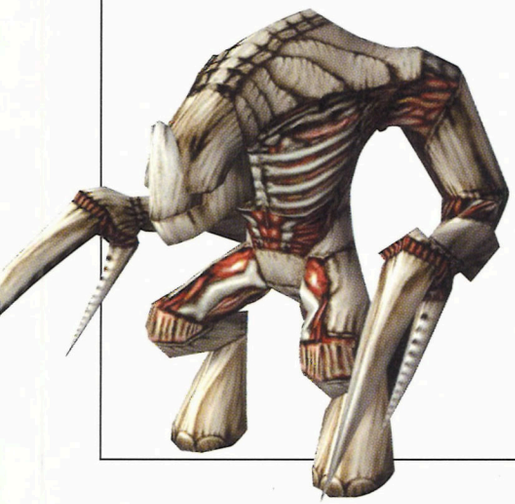
NEOCRON



Les combats sont à la sauce FPS. C'est mieux que d'attendre son tour, et surtout, ça permet aux joueurs de faible niveau de se défendre, même devant un gros balèze.

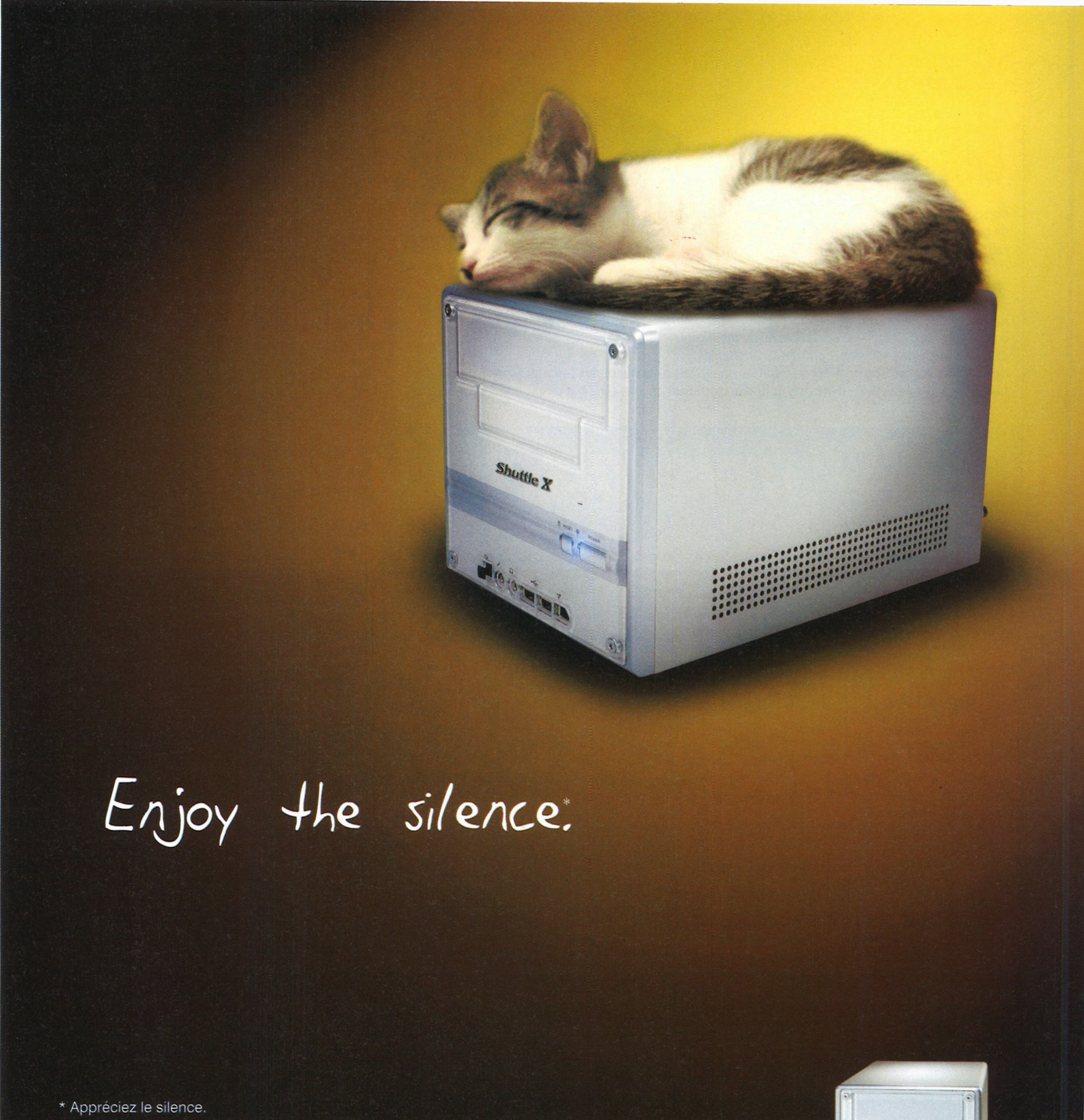
cléments. Devant cette crise d'espace vital, les survivants vont vite s'expliquer à coups de gros flingues, de hautes technologies, et de sournoiseries bien vachardes.
Le gameplay promet d'être intéressant à plus d'un titre. Tout d'abord, le joueur peut se voir à la troisième personne, ou jouer à la première, façon shoot. De même, les combats se résoudront façon FPS. On devrait avoir le choix entre 4 classes de personnages : le détective, l'espion, le tankiste et le moine psi. Certes, ça ne fait pas beaucoup, mais il faut espérer que la diversité des caractéristiques rattrapera le coup.
Le joueur pourra utiliser plein de véhicules et d'armes différents. Une interface destinée à réunir diverses technologies permettra de créer le gros calibre de son choix. En matière de background, il faut noter que le port d'arme sera interdit dans certaines zones, sous peine de mort immédiate. De plus, les villes devraient disposer de réseaux souterrains permettant aux joueurs de s'affronter en toute impunité, voire d'affronter un grand nombre de saloperies géantes et radioactives, comme les rats, les araignées, ou les cafards. Eh ben, c'est pas cool, le 28e siècle.

Pete Boule





Comme dans Anarchy Online, le joueur dispose d'un supeeeeerbe appartement, qu'il n'aura jamais dans la vraie vie.



Enjoy the silence.*

* Appréciez le silence.

Shuttle
www.shuttle.com

Votre rêve se réalise enfin ! Les mini-PC SHUTTLE savent allier élégance et silence dans un minimum de place pour votre plus grand plaisir.

Que ce soit pour les processeurs AMD (modèle SS40) ou Intel (modèles SV25, SS50 et SS51G), votre barebone SHUTTLE saura vous offrir des performances égales aux PC traditionnels avec l'avantages d'être silencieux, esthétiquement parfait et surtout peu encombrant !
Ils sont tous équipés d'une carte graphique intégrée (modèle SS51G inclus également un port AGP), de connexions USB, Firewire, LAN, Son 5.1 (sauf SV25) et d'un boîtier en aluminium qui absorbe la chaleur des composants pour un système plus stable.
Tout comme un PC traditionnel, vous pouvez l'upgrader et ainsi faire de votre barebone SHUTTLE le PC de vos rêves.



XPC
Small Form Factor Barebone

DISTRIBUÉ PAR
MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

TÉL. : 01 41 47 67 67 - FAX : 01 47 94 34 70 - www.morextech.com

Quitte ou double



Lorsqu'un journaliste a demandé au directeur financier de Microsoft ce qu'il comptait faire en cas d'échec de la Xbox, celui-ci a simplement répondu que sa « position de repli » sera de doubler les investissements afin que cela se transforme en réussite. C'est le genre de petite phrase qu'on peut lâcher lorsqu'on bosse dans la boîte la plus riche du monde. Au dernier trimestre, l'aventure Xbox a encore coûté 177 millions de dollars au géant de Redmond, une paille par rapport aux 2 milliards de dollars que Microsoft serait prêt, selon les analystes, à sacrifier pour soutenir sa machine. Attendez, j'ai un doute là : à la base, quand on sort une console, c'est pas pour gagner de l'argent ?

THIEF trois fois rien

Un magazine étranger a eu l'occasion de jeter un rapide coup d'œil à Thief III. Apparemment, cela suffit pour pouvoir nous affirmer que « le jeu semble incroyablement complexe, tout particulièrement dans l'éclairage dynamique et les animations des personnages », ce que je veux bien croire. L'exemple donné est que « Thief III est tellement réaliste à ce niveau qu'il est possible de regarder par terre et d'observer ses pieds ». Exactement ce qu'a dû faire ce journaliste en se relisant.

Un peu plus puissante qu'une GeForce 2 MX

Autant j'ai joyeusement craché sur ATI pendant des années avec leurs drivers pourris qui transformaient toutes les textures en magma rose et vert, autant là, depuis la 9700, je me fais tout petit. Preuve de sa qualité et de sa puissance, la très sérieuse firme Evans et Sutherland vient d'annoncer une nouvelle carte archi haut de gamme basée sur le dernier chipset du constructeur canadien. Le simFusion 6000, c'est le nom du monstre, n'intégrera pas moins de 4 puces Radeon 9700 bossant en parallèle. Le fillrate devrait flirter avec les 10 gigapixels/seconde, avec une résolution de 2048x1536 et un antialiasing full-screen 24x. Non, vous ne trouverez pas cette carte à prix cassé chez le Taïwanais du coin, elle sera réservée aux applications professionnelles, par exemple sur les simulateurs de vol militaires hors de prix.

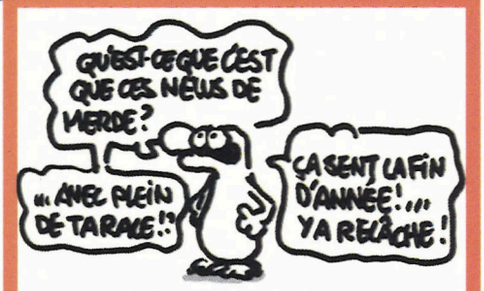
PLUIE DE JEUX SUR MAQUINTOCH (épisode nonante-six)

Bon, on vous l'avait promis le mois dernier, voici le grand retour des dates de sortie des jeux macintosh envoyées par monsieur « Apple Evangelist », un fidèle lecteur qu'on devine comme n'utilisant pas la dernière version de Windows XP. Ah zut, j'ai oublié l'URL qu'il m'avait envoyée et que j'avais notée sur un ticket de carte bleu jeté depuis à la mer par 20 m de fond (lors de mon dernier stage de plongée). Quel dommage alors que... hein ? Comment ça, je peux pas faire 3 mois de suite le même coup? O.K., O.K.. Alors voilà une jolie page avec les plannings pour les 300 ans à venir, qui ressemble à s'y méprendre au Top 10 PC d'il y a 2 ans :

www.macgeneration.com/jeux/dates.shtml

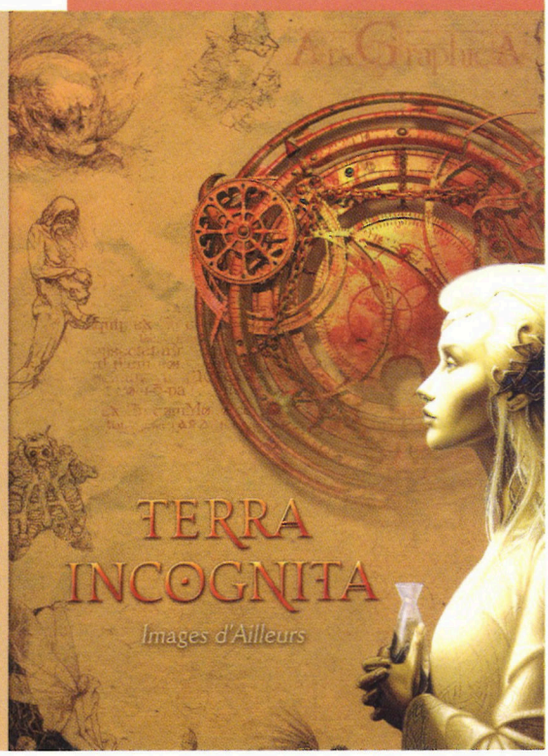
Télex

Une conductrice britannique est parvenue à démarrer sa voiture en appliquant sur le volant le ventre de son bébé. Son rejeton d'un an avait avalé sa clé magnétique.



Terra Incognita

Il reste de bons illustrateurs en France. Et c'est un petit miracle qu'ils ne se soient pas encore tous barrés aux États-Unis vu combien on les paye chez nous. Terra Incognita est un grand et beau livre qui rassemble les travaux de 9 dessinateurs de science fiction et d'heroic fantasy de la nouvelle génération. Les passionnés y trouveront aussi leurs interviews qui sont bourrées de conseils techniques. De nombreux extraits et artworks peuvent être consultés sur leur site : http ://artbook.free.fr



POSSEDEZ LA... ELLE VOUS POSSEDERA...

Ti4200 8X

Particularités :

* NVIDIA® nfiniteFX™ : Dispose d'un double Vertex Shaders programmable et d'un Pixel Shader avancé programmable, permettant un nombre d'effets presque infini.
* NVIDIA® nView™ : Technologie d'affichage fournissant une ultime flexibilité d'affichage facile à utiliser.
* NVIDIA® Accuview Antialiasing™ - Fournit une qualité visuelle et un frame rate imbattable.

Spécifications :

* Support de l'AGP 8X.
* Processeur Graphique 4ème génération NVIDIA® GeForce4™ Titanium.
* Moteur NVIDIA nfiniteFX™ II.
* Double Vertex Shaders avancé programmable.
* Pixel Shader avancé programmable.
* 3D Textures & Shadow Buffers.
* Z-Correct Bump Mapping.
* Accuview Antialiasing™ Subsystem.
* Technologie d'affichage nView™.



MX440 8X

Particularités :

* NVIDIA® nView™ : Technologie d'affichage fournissant une ultime flexibilité d'affichage, facile à utiliser.
* NVIDIA® Accuview Antialiasing™ - Fournit une qualité visuelle et un frame rate imbattable.
* Lightspeed Memory Architecture™ (LMA) II.

Spécifications :

* Support de l'AGP 8X.
* Processeur Graphique 4ème génération NVIDIA® GeForce4™ MX-8X.
* Mémoire 128-Bit DDR Frame Buffer.
* Support et optimisations de Microsoft® DirectX®.
* Support complet de l'OpenGL® 1.3 et de l'OpenGL®.



Logiciels fournis (Variable selon les modèles de cartes)



Tom Clancy's Ghost Recon | The Elder Scrolls III Morrowind | Duke Nukem Manhattan Project | 7 in 1 Games Collection | 3D DeskTop | FarStone VirtualDrive + FarStone RestoreIT! | InterVideo WinDVD 5.1 Channel + Supreme Foreign Language Learning Machine | InterVideo WinProducer/WinCoder + InterVideo WinProducer/WinCoder Professional Users' Pack | MSI Driver & Utilities

MSI Multimedia

www.msi-multimedia.com
www.msi-computer.fr

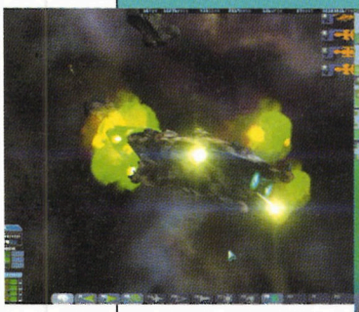
Les spécifications peuvent être modifiées sans préavis. Toutes les marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles.



- Genre : Gestion/tactique
- Éditeur : Focus
- Développeur : Philos Laboratories Hongrie
- Sortie : Mars 2003

IMPERIUM GALACTICA III GENESIS

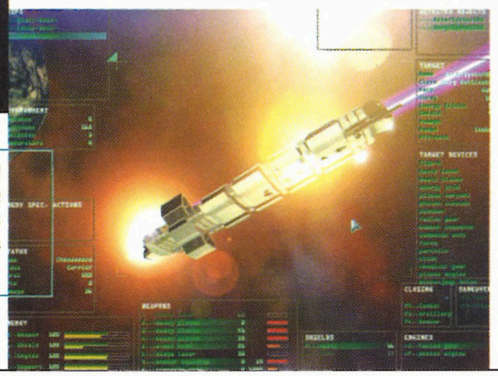
Histoire de bien commencer l'année, Focus nous donne quelques nouvelles d'Imperium Galactica III. C'est vrai que le jeu a pris quelques mois de retard par rapport à la date de sortie annoncée, mais il semble que, cette fois, le mois de mars 2003 soit la bonne. Tiens, c'est marrant ça, quand on y pense. Mars, non seulement c'est un mois, mais c'était surtout le dieu de la guerre chez les Romains… De bon augure pour un jeu de guerre spatiale, pour un peu qu'on se souvienne encore du nom de ce dieu dans ce futur lointain, plein de grosses bastons bien velues et surtout, très technologiques.
Futur lointain, ça veut dire quelque part autour de l'année 2100, date à laquelle une expédition terrienne, au retour d'une guerre lointaine d'outre-espace, s'aperçoit que la Terre est envahie par de gros et gras petits hommes verts.





Le jeu bénéficiera d'un moteur graphique tout nouveau tout beau, accordant une liberté totale aux mouvements de caméra.©





Imperium Galactica III fait la part belle aux combats et à la gestion des vaisseaux.

Tous très motivés par l'extermination de la race humaine, comme il se doit. Face à ce génocide, les survivants, dirigés par le joueur, mettront tout en œuvre pour reconquérir le berceau de l'humanité, qui n'est finalement qu'une petite balle bleue de 40 000 km de circonférence.
Par rapport aux 2 premiers jeux éponymes, il semble qu'Imperium Galactica III : Genesis fasse la part belle au stratégie temps réel. Certes, les phases de gestion planétaire seront toujours présentes, mais plus restreintes que par le passé. Sur le papier, cette nouvelle épopée humaine semble assez complète, et devrait au moins satisfaire les fans des 2 premiers opus d'Imperium Galactica.
En matière de stratégie, il est évident que l'on marche largement sur les jolies plates-bandes d'Homeworld. Le joueur pourra en outre gérer une centaine de planètes différentes, éparpillées dans une vingtaine de systèmes solaires, et en découdre avec 6 races d'extra-terrestres. Leurs réactions et les tactiques employées seront toutes très variables d'une espèce à l'autre. D'autre part, la gestion des vaisseaux devrait être intéressante à plus d'un titre, puisque les paramètres de chacun des navires stellaires pourront êtres choisis selon les désirs du joueur. Enfin, ce sont 35 missions qui sont proposées au total, dont 25 secondaires. Toutes ces épreuves appartiennent à une grosse campagne qui se tapera le luxe d'offrir 6 scénarios parallèles, tous liés aux succès ou aux échecs du joueur.

Pete Boule

Valenciennes. Quelle ville extraordinaire. Il ne m'aura pas fallu longtemps pour y saisir l'ambiance du nord français, aussi présente dans le McDo local que dans cette étrange boîte de nuit où j'ai perdu près de 2 heures, sans trop savoir pourquoi ni comment. En tout cas, ça leur a fait rudement plaisir, aux barmaids, de voir débarquer un jeudi soir une cinquantaine de journalistes et d'aficionados du numérique pour, à l'occasion des e.magiciens 2002, hanter chaque demi-mètre carré du lieu. Ce festival relativement récent, dédié aux arts numériques, réunit étudiants et professionnels européens, présente des œuvres des premiers et des speechs des seconds, et disserte autant de technologie que de créativité. Qu'est-ce que ça vient foutre dans Joystick ? Simple : les jeux vidéo étaient le thème principal de cette édition.

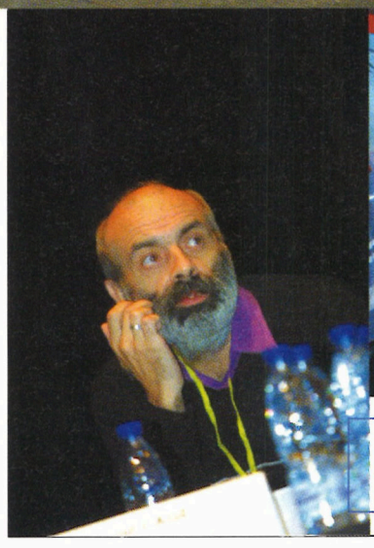


E.MAGIGIENS 2002





Entre autres interlocuteurs, Nicolas Gaume (P.D.G. de feu Kalisto), David Cage (Quantic Dreams) et Olivier Lejade (Makensleep) ont parlé de nouveaux business models du jeu vidéo : il y a du pain sur la planche.





Hubert Chardot, co-créateur de Alone in the Dark, faisait aussi partie des illustres professionnels du jeu vidéo à s'être rendus sur place.

Les organisateurs ont bien vite compris l'importance de notre industrie dans le monde du numérique, et même si ce sont cette année encore principalement des films et œuvres multimédia qui ont été dévoilés, on peut parier sur une présence future du jeu au sein du festival. Pour cette année, des étudiants de 9 pays européens ont participé à la présentation de près de 250 documents vidéo, animations et autres trucs multimédias, et parmi eux, ceux qui nous intéressaient un peu plus : les cobayes de SupInfoGame. Première école de game design française, elle réunit une vingtaine d'élèves qui ont inauguré la première année de cursus il y a maintenant 4 mois. Prévue après 2 ans d'études, la sortie de SupInfoGame devrait leur permettre de se présenter à la porte de Monsieur Développeur avec un diplôme tout nouveau tout beau. Difficile de dire à l'heure actuelle si Monsieur Développeur les laissera rentrer, mais en tout cas, les petits gars sont motivés, et contrairement à ce qu'on aurait pu croire de prime abord, très conscients des réalités de l'industrie. De nombreux interlocuteurs professionnels passent leur enseigner ce qu'ils savent. Étant français, on pourrait mettre en doute la sagacité des interlocuteurs en question, pourtant le très jeune enseignement qu'ils ont prodigué à ces élèves paraît les avoir aiguillés dans des directions saines, conscients qu'ils sont des réalités économiques entourant les entreprises françaises à l'heure actuelle. Il sera toujours possible pour nous de reparler plus tard de SupInfoGame, lorsque l'expérience portera ses premiers fruits, mais cette première prise de contact nous laisse un goût d'enthousiasme pour l'avenir du game design français. Et puis, à cœur vaillant, rien d'impossible, comme on dit. Tiens, d'ailleurs, moi qui browse en ce moment même la fnac.fr, je découvre à l'instant que Carla Bruni est première des ventes de disque avec « Quelqu'un m'a dit »… CQFD.

RAHAN

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

NOUVEAUTÉS: Références en **gras**! ***CATALOGUE COMPLET :*** Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries** et **logos**, catalogue par téléphone au **0899 70 2001**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web www.**persomobiles**.**net**.

RAP/RNB

1000 kisses	55011
113 fout la merde	55604
1m73, 62 Kg	56078
5.9.1	56303
A demi nue	56101
Addictive	55021
Angela	55594
Another day in paradise	56083
Apocalypse flow	55042
Are you ready	55017
Art de rue	55607
Avec classe	55024
Bad boy for life	56086
Bad boys de Marseille	55945
Bad intentions	55606
Because I got High	56971
Belsunce breakdown	56612
Black suits comin'	55567
Block party	55777
Bomba 2002	56302
Boom boom	55051
Business	55939
Cleaning out my closet	55672
Come with me	56691
Contrôle	55074
Destinée	55037
Diamant noir	55775
Dilema	55917
Du rire aux larmes	56080
Easy	55106
Elle donne son corps avant son nom	55609
Elle est à toi	55570
Enfants du ghetto	55077
Family Affair	56799
Feel it boy	55052
Freestyler	55582
Full moon	56313
Funky Maxime	56359
Funky cops-Let's Boogie	55898
Gangsta lovin	55940
Gangsta's Paradise	56685
Gansta love	55790
Happy	55921
I need a girl	56301
I'm gonna be alright	55572
It's ok	55909
Je danse le mia	56145
Just a little	55075
Killing me softly	56362
La tribu de Dana	56473
Le Show	55776
Le bilan	55954
Le son des bandits	56054
Nuff Respect	56487
Oh boy	55923
On s'en sort bien	55680
One minute man	55885
Perdono	56062
Petit frère	55610
Pris pour cible	55955
Que vous dire	55031
Qui est l'exemple	56906
R n'b 2 rue	56621
Real slim shady	56618
Regarde le monde	56568
Rester le même	55016
Sache	55899
Stan	56634
The next episode	56632
Through the rain	55036
Toy boy	55078
Tu me plais	55623
U remind me	56770
What's love	56047
What's your flava	55910
Whatcha lookin at	55025
Why'd you lie to me	55022
Without me	56143
✚140 Rap!	1554

POP/ROCK

19-2000	55069
A night to remember	55087
A thousand miles	56474
Africa	55956
Another one bites the dust	55113
Babooshka	55114
Boys	55029
Brothers In arms	55930
By the way	56555
Californication	56760
Chercher le garcon	55101
Clandestino	56179
Classic	55111
Cocaïne	56940
Come away with me	55076
Comme ci comme ca	55027
Complicated	55764
Corner of the earth	55007
Desire	55974
Dirrty	55013
Do you really want to hurt me	55094
Don't give up	55086
Don't let me get me	55900
Déjeuner en paix	55102
Electrical storm	55903
Elle s'ennuie	55942
Freeek	55886
Game of love	55012

POP/ROCK (suite)

Girls And Boys	55786
Grace	55032
Hero	56556
Highway to hell	55688
Hotel California	56765
I still haven't found what I'm looking for	55979
I'm gonna getcha good	55915
I'm so excited	55059
If tomorrow never comes	55778
In my place	55020
In too deep	55782
J'ai demandé à la lune	56096
Jeune et con	55779
Just like a pill	55044
L'aventurier	56097
Land down under	55107
Le chemin	55056
Le vent nous portera	56769
Life goes on	55050
Like I love you	55008
Mao boy	55573
Miss you	55852
New year's day	56763
Objection	55780
Paid my dues	55864
Pride (In the name of love)	55985
Private investigations	55931
Someone new	55026
Song for a Jedi	55770
Stairway to heaven	56790
Stars	55028
Still loving you	56786
Sultan of swing	55060
Sunday bloody sunday	56762
Sweet emotion	55892
Tchi cum bah	55896
Telegraph road	55929
The middle	55055
The zephyr song	55023
Too bad	55018
Touch Me	55110
Un autre monde	55093
Underneath your clothes	55679
Video killed the radio star	55097
Walk of life	55932
We are the world	55085
Where the streets have no name	55006
Wherever you go	56299
✚200 Pop/Rock!	1561

VARIÉTÉS

Aime	55733
Alexandrie Alexandra	56222
Allumer le feu	56228
Apprendre à aimer	55767
Au soleil	56300
Becassine	55924
Besoin de rien, envie de toi	55048
Cargo de nuit	55122
Casser la voix	55090
Ce soir on vous met le feu	56310
Chacun fait c'qui lui Plait	55098
Chic planète	55946
Cho kakao	55116
Coeur de loup	55047
Colore	55950
Comme un avion sans aile	55046
Comme un boomerang	55619
Confidence pour confidences	55109
Couleur café	55719
Cum Cum Mania	56297
Douce France	55034
Désenchantée	56214
Elle est partie	55088
Emilie Jolie	55675
En apesanteur	55549
Est-ce que tu viens pour les vacances	55928
Fou à lier	55951
Gym tonic	55958
I'm alive	55730
Il est libre Max	55121
Il suffira d'un signe	55095
Imbranato	55905
J'ai besoin d'amour	55738
J'attends l'amour	56123
Jamais loin de toi	55082
Je dois m'en aller	55115
Je l'aime à mourir	56081
Je ne veux pas travailler	56185
Je ne veux qu'elle	55912
Je suis et je resterais	55564
Je te survivrai	55040
Je vais à Bang Bang	55952
Joe le taxi	56418
L'agitateur	56074
L'été indien	56092
L'été sera chaud	55091
La Boheme	55927
La chanson con	55033
La chenille	55920
La fille du coupeur de join	55803
La groupie du pianniste	55045
La musique	56876
Lasciate mi cantare	56892
Le bon choix	55861
Le chat	55119
Le coup de folie	55112
Le grand sommeil	55099
Le paradis blanc	55058

VARIÉTÉS (suite)

Les brunes comptent pas pour des prunes	55953
Libertine	56212
Live for love united	56124
Manhattan-Kaboul	56312
Marie	55818
Milliers, Millions, Milliards	55914
Millésime	56939
Mister Renard	56128
Moi vouloir toi	55120
Mon amant de Saint-Jean	55545
Mon amie la rose	55081
Mon dernier soldat	55949
Nos différences	55784
Nos rendez-vous	55737
Nuit de folie	55043
On s'en va	55769
Pandi panda	55925
Pardonne-moi	55839
Paroles paroles	55660
Petit papa noël	56768
Petite Marie	55117
Plus haut	55997
Pour le plaisir	55108
Prendre un enfant par la main	55959
Primitif	55118
Pull marine	55103
Que je t'aime	56225
Sang pour sang	55883
Sans contrefaçon	56213
Santiano	55944
Savoir aimer	55773
Si maman si	55620
Stach stach	56064
Star Academy 2-Musique	55736
Ti amo	55568
Toi mon toit	55938
Toute première fois	55041
Tropique	55035
Tu es mon autre	55901
Tu ne me dois rien	55100
Tu trouveras	56035
Un enfant de toi	56077
Un lapin	55926
Un soir de pluie	55053
Une autre histoire	55038
Une belle journée	56095
Vivre pour le meilleur	55601
Vous les femmes	56008
Voyage voyage	55096
✚290 Variétés!	1564
✚10 Mylène!	1590

COMÉDIES MUSICALES

Avoir une fille	55862
Belle	56109
Roméo et Juliette-Vérone	55049
✚10 Comédies musicales!	1574

DANCE/ELECTRO

Aerodynamic	56613
Asereje	55571
Bring that beat back	55890
C'est aussi pour ça qu'on s'aime	55547
Cartoon heroes	55866
Children	56168
Daddy DJ	56642
Dove	55906
Délirio	55918
Flashback	55957
Gimme, Gimme, Gimme	56956
Gotta get through this	55009
Holiday	56488
I am what I am	55871
I begin to wonder	55911
In this world	55015
Indie walk	55014
Lambada	56710
Like a prayer	56063
Love don't let me go	56127
Moonlight queen	55079
Once upon a time	55030
People come people go	55768
Pop Corn	56094
Prisencoli	55054
Round round	55781
Samba Rio de Janeiro	55922
Say it again	55933
Seven days and one week	55084
Sex	55039
Shined on me	55904
Summer in Paris	55019
Supa dupa fly	55876
Sweet dreams	55089
The man with the red face	55977
Tourne toi	55546
When you look at me	55731
Whenever, Wherever	56036
You didn't expect that	55765
You're my heart, you're my soul	55105
✚150 Dance!	1559

DISCO

Billie Jean	56202
Daddy cool	55694
Don't stop 'til you get enough	56574
Funkytown	56200
Get down saturday night	55771
Just an illusion	55639
Reggae nights	55705
Y.M.C.A	56017

2 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO

Personnalisez votre logo avec le **texte que vous voulez**: **Choisissez** un logo "**Zone perso**". **Appelez** le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**. Vous obtenez la nouvelle **référence perso** de votre logo: vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis: il est **conservé à vie**!

0	110	A	2	K	55	U	88	:	123
1	111	B	22	L	555	V	888	,	124
2	112	C	222	M	6	W	9	/	125
3	113	D	3	N	66	X	99	@	126
4	114	E	33	O	666	Y	999	€	127
5	115	F	333	P	7	Z	9999	♥	134
6	116	G	4	Q	77	Espace	1	☺	128
7	117	H	44	R	777	.	120	☺	129
8	118	I	444	S	7777	!	121	☹	132
9	119	J	5	T	8	?	122	☹	133



3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!



4 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vos voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple : il vous suffit d'appeler le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guider.



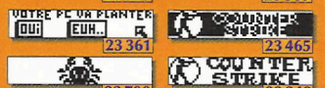
SONNERIES **Alcatel:** 310-311-511-512 **Ericsson/Sony:** R320s-R380-R520-R600-T20e-T20s-T29s-T39m-T6x **Motorola:** 192-250-280-7389i-7689-V50-V60i&m-V66i&m-V100 **Nokia:** 32xx-33xx-3410-3510-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7210-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx **Philips:** 238-268-288-Ozeo-Savvy-Xenium **Sagem:** 93x-94x-95x-30xx-9500 **Samsung:** R200-R210-R500-R600-R620 **Sendo:** 200 **Siemens:** C45-ME45-SL42-S45-SL45 **Trium:** Eclipse-Mystral-Odyssey-110.
SONNERIES POLYPHONIQUES **Alcatel:** 511-512-525-715
LOGOS **Alcatel:** 310-311-511-512 **Nokia:** 32xx-33xx-3410-3510-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7210-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx **Siemens:** C45-ME45-SL42-S45-SL45.
LOGOS GEANTS **Alcatel:** 310-311-511-512 **Nokia:** 33xx-3410-3510-5510 **Siemens:** C45-ME45-SL42-S45-SL45.
LOGOS CARRÉS **Alcatel:** 511-512.















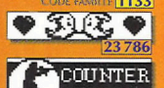
































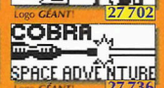


































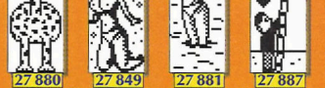


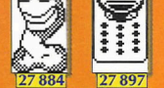








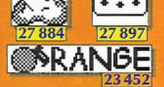










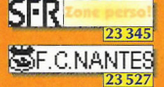


























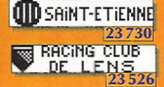
















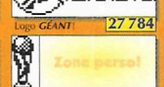






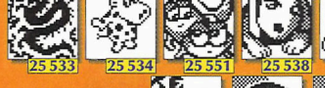
















1, 2, 3, 4, 5, 6... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 70 2001

0901 901 999 www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE

ROCK N ROLL
Oh Susanna 56083
40 Rock'n roll! 1581

SOUL
I feel good 56408
10 Soul! 1588

REGGAE
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Cover up 56296
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
L'hymne de nos campagnes 56360
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
Positive Vibration 56066
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
30 Reggae! 1563

SKA
One step beyond 56546
10 Ska! 1592

LATIN
El condor pasa 56399
Guantanamera 56406
10 Latin! 1579

ZOUK
1er gaou 56485
Ba moin en ti bo 56954
Bon pour le moral 55947
Kole sere 56955
On verra 55755
Vas-y franky 56953
10 Zouk! 1565

RAÏ
Aïcha 56697
Didi 56698
Main dans la main 55941
Sidi Hbibi 56725
10 Raï! 1562

WORLD
Ramaya 55919
So many men 55913
10 World! 1582

JEUX VIDÉO
Ace Combat 4 56366
Asterix et Cléopatre 56369
Burnout 2 55061
Collin Mcrae Rally 3 55062
Crash Bandicoot 56671
Devil may cry 56877
Dragon Ball Final Bout 56672
Tout Final fantasy 1572
GTA III 56962
GTA Vice city 55063
Gran Turismo 3 56726
Hitman 2 55064
Le seigneur des anneaux 55065
Medal of Honor 56347
Tout Metal gear 1571
NFS Poursuite Infernale 2 55066
Onimusha 2 55067
Parasite Eve 56678
Project Zero 55068
Resident Evil 56674
Silent Hill 2 56809
Tekken 4 55070
Tetris 55962
Time splitters 2 55071
Tomb Raider 56609
Way of the samourai 55073
100 Jeux vidéo! 1555
Sons consoles de jeux 1568

DESSINS ANIMÉS
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Blanche Neige 55935
Calimero 55960
Capitaine Flam 56717
Cobra 56978
Cowboy bebop 56363
Dragon Ball Z 56789
Futurama 56989
Goldorak 56654
Great Teacher Onizuka 56029
L'Inspecteur Gadget 56733
L'etrange noël de Mr Jack 56295
La panthère rose 56629
Le voyage de Chihiro 56191
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons 56615
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Mon voisin Totoro 56190
Olive et Tom 56714
Princesse Sarah 56985
Rox et Rouky 55937
Rémy sans famille 55961

DESSINS ANIMÉS (suite)
South Park 56705
Tom Sawyer 55963
50 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV
Agence tous risques 56826
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement votre 56603
Angel 56851
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Buffy contre les vampires 56616
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Chips 55057
Culture Pub-Badoum Baaaaa! 55978
Droles de Dames 56994
Fame 56895
Fort Boyard 56919
Friends-Smelly Cat 56320
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hartley coeur à vif 56861
Hawaï police d'état 56818
K2000 56847
L'ile aux enfants 56602
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest 56816
Les têtes brulées 56891
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Opération séduction aux caraïbes 56322
San ku kaï 56716
Stargate SG-1 56843
Starsky & Hutch 56651
Un gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56863
X-Files 56614
140 Séries! 1551
Tout le loft! 1569
Tout Morning live! 1578
Tout Pop stars 1593
Tout Star Academy 1594

FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
20th Century Fox 56942
Amistad 56965
Amélie Poulain 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Batman 56966
Beetlejuice 56967
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club 56186
Bullit 55969
Conan le barbare 55970
Danse avec les loups 55973
Delivrance 56958
Dune 55975
E.T. 56030
Exodus 55976
Flash Dance 56024
Ghost Dog 56796
Ghostbusters 56263
Grease 56754
Harry Potter 56875
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Indiana Jones 56715
James Bond-Thème 56639
Tout James Bond 1583
Jeux interdits 56792
L'auberge espagnole 55743
L'exorciste 56740
La boum 56655
La liste de Schindler 55980
La soupe aux choux 56040
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez 56073
Le grand blond... 56038
Le parrain 56072
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Leon 55981
Les Tontons Flingueurs 55794
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les chariots de feu 56267
Les dents de la mer 55982
Les parapluies de Cherbourg 55983
Love Story 56079
Matrix 55763
Mignight Express 56002
Minority Report 55735

FILMS (suite)
Mission Cléopâtre 56048
Mon nom est personne 56253
Ne nous fachons pas 55964
Pretty Women 56021
Pulp fiction 56641
Retour vers le futur 55000
Rocky 56718
Scarface 56037
Sister act 55001
Spiderman 56126
Tout Star Wars 1570
Taxi 56743
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic-My heart will go on 56742
Top Gun 56890
Total recall 55002
West side story-America 55003
West side story-Maria 55004
West side story-Tonight 55005
Wild Wild West 56695
Tout Moriccone 1586
170 Films! 1553

PUBLICITÉS
Ajax-Carmen 55793
Autoroute-Mad about you 55986
Brut Fabergé-I'm your man 55987
Carte Noire-Try to remember 55080
Dim 56604
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Elf-Your love gets sweeter 55989
Ford focus-You Gotta Be 55990
Gallia-Le carnaval des animaux 55991
Le sucre-Le vol du bourdon 55992
Levi's 1991-The joker 55010
Levi's 2001-Be4 you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande n° 9 56000
Maxwell-Stop! 55943
Nescafé-Colegiala 56703
Neslé-Pierre et le loup 55994
Nike 2002-A little less conversation 56139
Perrier-La foule 55995
Reebok-Guillaume Tell 55996
Renault Megane Scenic-Hi fi trumpet 55993
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Yves Rocher-Woman 55999
40 Publicités! 1557

CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
Les filles de camaret 56106
10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS
Jingle Bell 56702
Joyeux Anniversaire 56653
Petit papa noël 56768
Pin Pom (Pompier) 56647
10 Divers/Jingle! 1566

CLASSIQUE
5ème Symphonie 56879
9ème Symphonie 56880
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à Elise 56881
La marche Turque 55833
10 Classique! 1558

JAZZ
Just a gigolo 55792
The girl from Ipanema 56910
20 Jazz! 1560

COMPTINES
Mes petits souliers 55984
Qu'il est bête ! 55936
10 Comptines! 1595

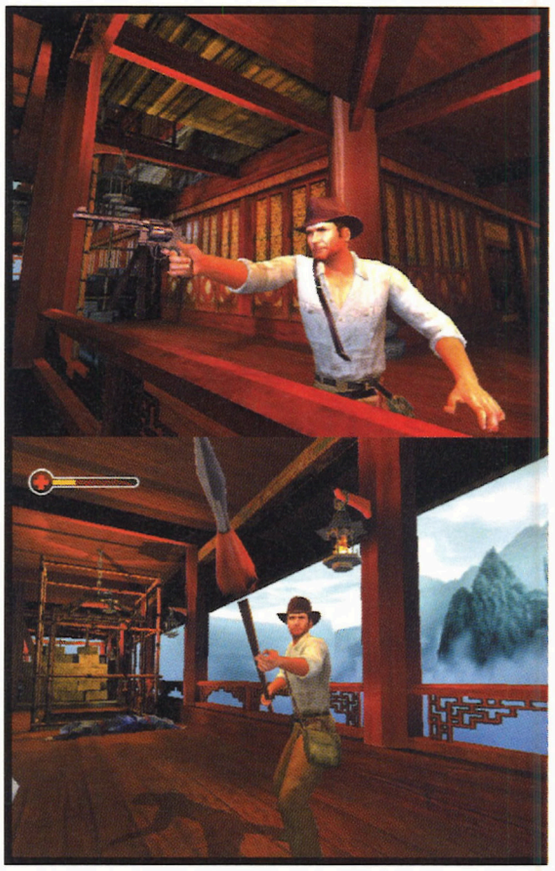
HYMNES NATIONAUX
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Brésil 56067
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Japon 56723
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Sénégal 56746
L'internationale 56951
20 Hymnes nationaux! 1552

HUMOUR
Bazoul 56562
C'est toi que je t'aime 55579
C'est ton destin 55576
Cauet Lapinou 56305
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Jeux interdits joué faux 55789
Stach stach 56064
Tout Antologigi 1589
Tout Cauet 1577
Tout Les inconnus 1596

Fixtel 3615, 0892: 0,34 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 0901: 2,5 CHF/MN 3617: 0,84 €/MN

Lucas Arts

Lucas Arts



Lucas Arts a encore plus d'un tour dans son sac. À l'occasion d'une visite chez UBI, nous avons pu voir la première mouture d'Indiana Jones et la Tombe de l'Empereur. Ainsi que le très attendu Knights of the Old Republic, un jeu de rôle Star Wars développé en collaboration avec Bioware.

par iansolo

Indiana Jones et la Tombe de l'Empereur



Cela fait un bail qu'Indiana Jones n'a pas fait claquer son fouet sur grand écran. Plus d'une dizaine d'années, au bas mot, la sortie d'Indiana Jones and the Last Crusade remontant à 1989. Mélange d'action et de puzzles, les Indiana Jones récents (les jeux vidéo) ne nous ont pas laissé des souvenirs impérissables. On attendait mieux de cette fabuleuse licence qu'un simple clone de Tomb Raider de faible envergure. Surtout que, dans le genre super héros archéologue, Indy était un peu là avant la p'tite Lara. Ah là là, les gars, tout ça ne vaut pas la grande époque Atari/Amiga avec Last Crusade, justement, ou Fate of Atlantis. De bien grands moments de plaisir ludique…

Avec Indiana Jones et la Tombe de l'Empereur, Lucas Arts est bien décidé à redresser la barre. C'est un jeu, et il est prévu pour début 2003 sur Xbox, PS2 et PC. Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, côté cinéma, on devrait voir débouler un nouveau film d'ici quelques petites années.

La Tombe de l'Empereur nous propulse en 1935. Notre cow-boy archéologue va encore voir du pays puisqu'on ira visiter des coins exotiques de Ceylan à Istanbul, en passant par Prague et Hong Kong. Que serait un Indiana sans une bonne dose de méchants nazis ? Effectivement Indy a encore maille à partir avec la gestapo et les nazis. Pourtant, dans cet épisode, son véritable ennemi sera un chef de guerre chinois. Jones est engagé par le gouvernement chinois pour retrouver les trois pièces du Miroir des rêves. Ce miroir donne accès à la tombe du premier Empereur de Chine, où repose une relique mystérieuse : le Cœur du Dragon. D'après la légende, cette relique permettrait à son propriétaire de contrôler l'âme des gens. Ouh là là. Et, évidemment, le méchant chef de guerre chinois tente de s'en emparer pour contrôler le monde.

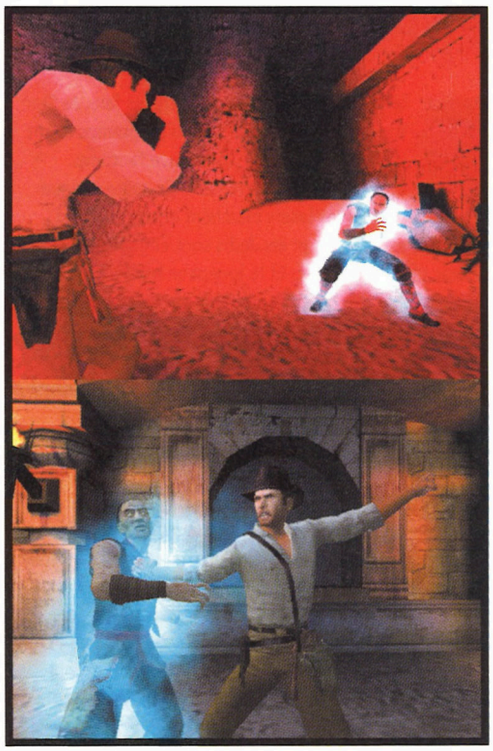
Le premier Empereur avait pu, grâce à cette relique, unifier et gouverner la Chine. Les précurseurs des Triades avaient bien essayé de la voler. Mais sans grand succès, jusqu'à présent.

Pendant son périple, Indy croisera une brochette de personnages aux noms rigolos, histoire de donner un souffle épique à nos aventures synthétiques. Wu Han et Mei Ying, un agent secret également

Genre : Action/aventure **Éditeur :** Lucas Arts **Développeur :** The Collective **Sortie prévue :** Début 2003

à la recherche du Miroir des rêves, croiseront la route du Docteur Jones. Et puis, côté romance, Indiana aura à se méfier des sœurs Feng, séduisantes mais très dangereuses. La réalisation de la Tombe de l'Empereur a été confiée à The Collective, un studio qui a bossé sur une adaptation de Buffy chasseur de vampires. Ils utilisent leur moteur 3D maison, apparemment bien à l'aise pour mettre en images les combats au corps à corps dont raffole notre aventurier globe-trotter. Jones se servira de ses poings, fera parler la poudre de ses revolvers et bien sûr claquer aux quatre vents son fidèle lasso en cuir de phacochère tressé. Débrouillard comme pas deux, Indy pourra aussi se servir d'objets du décor pour se battre : des bouteilles et des chaises dans un tripot, des rochers et quelques branches dans les environnements en extérieur. Lors de cette démonstration sur PS2, les combats semblaient plus trépidants que par le passé. Reste à voir ce que vaudra l'adaptation sur PC. Après l'action brute vient l'adresse. On prendra donc le contrôle de notre héros pour des séquences d'arcade gratinées, que même Super Mario il a des sueurs froides en y pensant. Effectivement, à l'aide de son fouet, Indiana essayera de se taper un petit remake de Spiderman. Il se servira du lasso pour progresser de plate-forme en plate-forme. Il fera



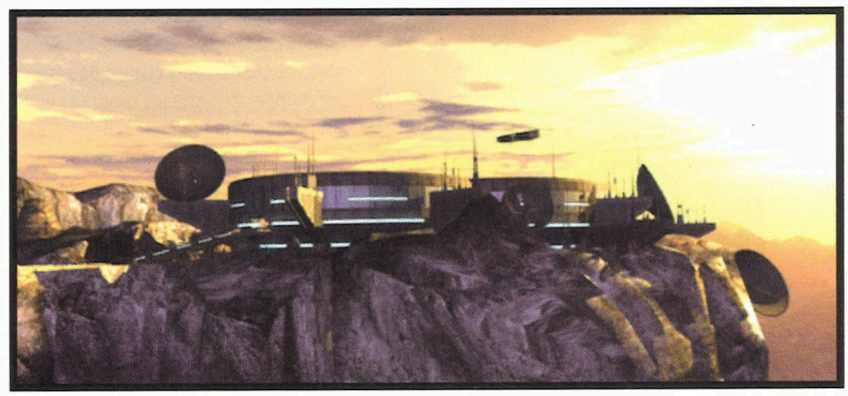


le mouflon agile sur des plaques en mouvement. Vous voyez le topo. Pour ajouter un peu de variété, on trouvera aussi dans la Tombe de l'Empereur des mini-jeux : séquence de shoot et autres. Lors de la démo, notre Indy s'amusait par exemple à dégommer des avions, en équilibre sur le toit de la cabine d'un téléphérique. Côté ambiance sonore, bonne nouvelle puisqu'on devrait retrouver les musiques originales du film, composées par John William. Les autres bruitages sortent aussi tout droit des longs métrages. En revanche, Harrison Ford n'a pas prêté sa voix aux dialogues. Faut pas déconner non plus. ■□□

Star Wars : Knights of the Old Republic

Genre : Jeu de rôle **Éditeur :** Lucas Arts **Développeur :** Bioware **Sortie prévue :** Début 2003

L'univers tentaculaire des guerres de l'Étoile nous a offert par le passé nombre de genres de jeux différents. Action/shoot avec la série des Jedi Knight, simulation de combat spatial avec X-Wing et consorts, stratégie avec Rebellion et même des courses arcade avec Racer. Pourtant, la grande famille des jeux vidéo Star Wars n'avait que peu abordé un genre qui semble couler de source : celui du jeu de rôle. Alors, réjouissez-vous, vous qui me lisez, que vous soyez droïdes, chasseurs de primes casqués ou grosses bêtes à poils longs. Lucas Arts s'est associé au spécialiste du jeu de rôle sur PC, Bioware, pour nous concocter Knights of the Old Republic, un RPG ambitieux au pays de la Force qui est avec toi.

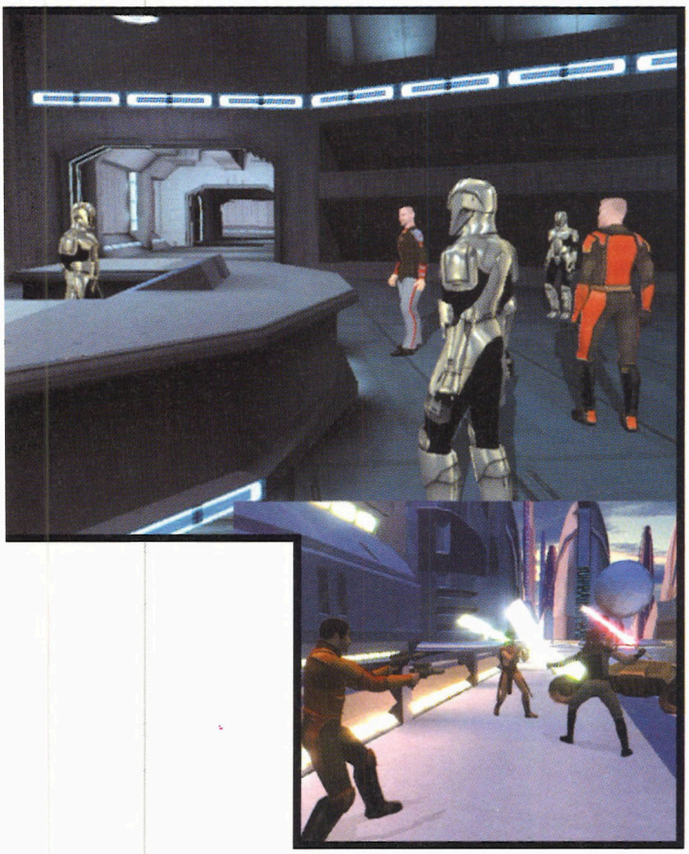


Épisode - 4000

Comme le savent déjà peut-être les fans de Star Wars, Kotor prend place bien longtemps avant le début d'Episode I, la Menace fantôme. 4000 ans avant, carrément. En cette époque reculée où les sabres lasers marchent encore au fioul domestique, les Siths et les Jedis sont engagés dans une grande guerre séculaire. Et le joueur se trouve propulsé au beau milieu de cet affrontement dantesque. Bioware a eu pas mal de pain sur la planche pour créer le background de Kotor. Les informations disponibles sur cette période reculée de l'histoire galactique sont assez rares. À peine trouve-t-on quelques lignes dans l'encyclopédie Star Wars « Behind the Magic » et le Guide d'Episode I. « Hop là, pas grave », se sont dit les coyotes de Bioware. En collaboration étroite avec les spécialistes de Lucas Arts, ils se sont lancés dans l'écriture d'une trame convaincante et raccord, histoire de ne pas perturber le continuel spatio-temporel de l'espace profond. Ce qui est bien, c'est que Lucas leur a apparemment laissé pas mal de liberté pour créer cet univers, afin qu'il soit aussi épique que possible, tout en restant cohérent avec les autres épisodes.



Comme tout Star Wars qui se respecte, on trouvera une grande variété de personnages, de mondes et d'espèces extraterrestres. En plus des humains, des droïdes, Twi'leks et autres wookies, Bioware a imaginé de nouvelles civilisations, complètement inédites. Les designers ont aussi créé de nouvelles créatures et monstres terribles, afin que nos aventures et explorations dans Kotor nous donnent l'illusion de côtoyer un monde vivant et original. Parmi les nouvelles planètes exotiques, certaines avaient déjà été mentionnées auparavant. Par exemple Dantooine (à ne pas confondre avec Tatooine) avait été évoquée dans A New Hope, sans que l'on ait jamais pu fouler son sol caillouteux de nos bottes magnétiques. Kotor va nous donner l'occasion d'explorer cette planète et surtout de voir ce qui a pu s'y passer dans cette période antique précédant la grande guerre civile galactique. Toutes ces nouvelles planètes, y compris Taris (un monde avancé similaire à Coruscant) devraient donner l'impression au joueur d'interagir avec un univers plutôt gigantesque.



Une équipe de héros

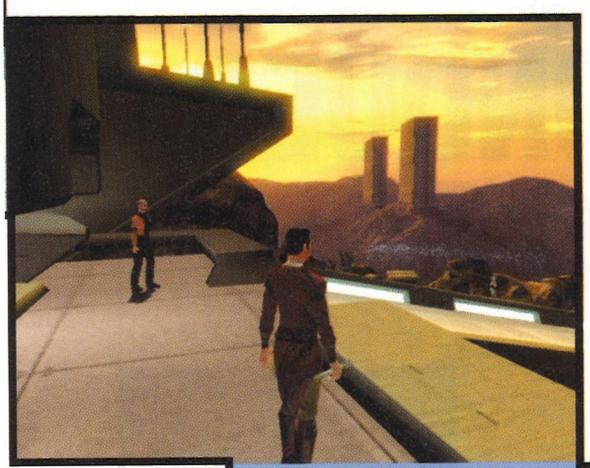
La présentation à laquelle nous avons assisté se déroulait sur Xbox. On ne sera donc pas surpris de retrouver dans Kotor certains éléments d'interface et de gameplay propres au monde de la console. Même si, au final, le graphisme de la version PC devrait être un cran au-dessus, on l'espère.
Venant d'une réalisation Bioware, on ne contrôle pas qu'un seul personnage mais une équipe de plusieurs clampins. La phase de création est à la hauteur, pour un jeu de rôle qui se respecte. On a le choix entre plusieurs classes de personnages : éclaireur, soldat, voleur même... On aura tout le loisir de changer d'apparence (portrait) et de nom. Les caractéristiques des persos sont très complètes. Par exemple, pour les stats de base on trouve les habituels : force, constitution, intelligence, sagesse et charisme. Les compétences à maîtriser sont aussi bien dans le ton pour un space opera : utilisation des ordinateurs, démolition, persuasion, réparation, etc. Ainsi, un voleur aura à sa disposition un certain nombre de spécialités bien pratiques (furtif, empathie, perception, tir rapide...).
Les membres de l'équipe pourront évidemment faire partie du grand bestiaire d'espèces Star Wars. À savoir qu'on recrutera si on le souhaite, dans notre bande de joyeux lurons, des droïdes et des wookies. Notre équipe sera basée dans un vaisseau, qui n'est pas sans rappeler le Faucon Millenium cher aux contrebandiers de l'espace. Comment s'appelle-t-il déjà... Han comment ? Le vaisseau Corélien servira de base arrière à nos aventures. Jusqu'à 9 personnages pourront s'y reposer et glander entre 2 missions en extérieur. D'ailleurs, en parlant de glander, on y trouvera une série

de mini-jeux, dont un jeu de cartes pour patienter entre 2 sauts hyper-spatiaux. C'est aussi là qu'on décidera de changer la composition de l'équipe en choisissant les persos les plus adaptés pour telle ou telle mission. Qui dit jeu de rôle, dit points d'expérience. Kotor n'échappe pas à la règle. Il y aura plusieurs moyens de gagner de l'XP afin de faire progresser nos p'tits gars. On pourra affronter certains boss. Ou bien entreprendre des quêtes auprès de NPC. Par exemple une quête pour apprendre à fabriquer un blaster. C'est une composante très intéressante de Kotor. Le grand nombre de quêtes latérales milite en faveur d'une certaine liberté par rapport au scénario principal. Enfin, on verra bien.
Au chapitre des mini-jeux, on devrait trouver quelques petites séquences marrantes, dont une course de racer sur Tatooine. Côté inventaire, on dispose de quelque chose de complet, afin de trifouiller dans notre équipement pour trouver l'arme ou l'armure qui nous convient le mieux.

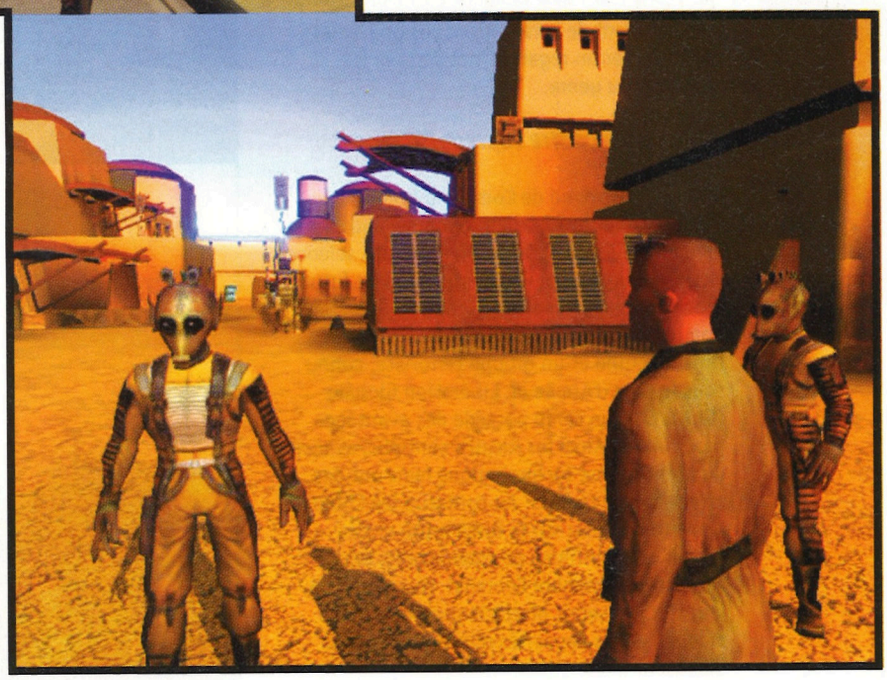


Replier le temps

Le système de combat utilisé dans Kotor sera un mélange de temps réel et de tour par tour. C'est-à-dire qu'on aura la possibilité en plein combat de pauser le jeu pour prendre le contrôle d'un coéquipier plus approprié à la situation. Le reste du temps, les autres membres de l'équipe nous suivent et agissent de manière automatique. Les moyens d'en découdre sont tout à fait appropriés : flingues du futur, et bien sûr sabres laser et pouvoirs de la force seront du voyage. À noter que l'on pourra combattre avec 2 sabres, un dans chaque main. La colle moléculaire n'ayant pas été inventée à cette époque, il faudra encore attendre avant de voir apparaître le mono-sabre à 2 rayons. La résolution des combats n'est pas sans rappeler le système des Donjons & Dragons, avec toutes les compétences mentionnées plus haut, plus plein de jets de dés virtuels. En revanche, autant il sera possible de sauvegarder à n'importe quel moment de l'aventure, autant ce ne sera pas autorisé lors des combats.



Mais parlons un brin de la Force. Le credo lucassien est parfaitement respecté puisqu'il nous est donné de choisir entre le côté clair ou obscur de la force. Ce qui déterminera les pouvoirs dont on pourra disposer dans le jeu. À noter que l'aventure est différente suivant le côté choisi. À peu près 20 % du jeu diffèrent suivant la voie entreprise. On pourra s'amuser à tester les 2 carrières afin de découvrir les particularités de chacune d'elles. À noter aussi que les membres de notre équipe ne nous gonfleront pas suite à nos décisions. Tranquillisez-vous, pas de crainte d'avoir une mutinerie de droïdes à bord si l'on choisit de s'habiller cuir comme le père Vador. Par contre la tronche de notre perso évoluera en fonction de son alignement : il se mettra à sourire de plus en plus côté clair, alors qu'il prendra un air démoniaque, côté obscur. Bref, avec une cinquantaine de pouvoirs de la Force à essayer, on devrait pouvoir bien s'éclater.



Vaste et en troidé

Le moteur de Kotor exploite bien évidemment la 3D. Lors de la présentation, j'ai pu admirer de bien beaux paysages. La distance de vue est importante, les architectures sont complexes, les ports galactiques hauts en couleur… bref, ça s'annonce pas mal. En revanche, les animations des personnages sont moins convaincantes. On a l'impression que le héros a un balai dans le cul quand il marche et court. Pour un niveau sous l'eau, on a pu entrevoir quelques effets de camouflage sympas tout plein. C'était moins impressionnant lors des ralentissements et freezes pendant les séquences de combat. Enfin, ce n'était qu'une version alpha. Il y a encore du chemin d'ici la version finale, et pas mal d'optimisations à implémenter, on l'espère. Encore une fois, cette démo était effectuée sur une Xbox. Il faudra attendre de jeter un œil à la version PC pour se prononcer définitivement sur la qualité graphique offerte par nos machines.

Bref de bref, avec Knights of the Old Republic Lucas Arts et Bioware sont bien partis pour nous offrir le jeu de rôle qu'attendaient impatiemment les fans de Star Wars. La réalisation n'est pas encore parfaite mais la liberté laissée au joueur lors des quêtes latérales semble augurer d'une jouabilité intéressante. ■□□

COMMAND & CONQUER GENERALS

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEURS
Westwood et EA Pacific

SORTIE PRÉVUE
Début 2003

Les fans de stratégie temps réel peuvent dormir sur leurs deux oreilles. Le genre n'est pas mort, oh que non, il bouge encore. C'est ce que nous avons pu constater lors du bêta-test de Command & Conquer Generals, le dernier-né de Westwood.
Il n'y aurait pas eu de stratégie temps réel sans les wargames et la série des Battle Isle de Blue Byte. C'est pourtant avec Dune 2 puis Command & Conquer que les petits malins de Westwood Studios se sont fait une place au soleil du temps réel. Alerte Rouge, Alerte Rouge à la plage, Les blindés font du ski... la série vedette a connu nombre de suites et resucées. Pourtant il faut bien avouer qu'à part l'évolution graphique, les derniers épisodes de la série n'apportaient pas grand-chose de neuf au niveau gameplay. Des unités repeintes de neuf, des retouches cosmétiques, mais rien de vraiment révolutionnaire au pays de la STR. Avec C&C Generals, Westwood a décidé de reprendre les choses en main. Non pas que ce nouveau volet chamboule radicalement nos habitudes. Mais Generals combine suffisamment de caractéristiques originales pour éveiller un regain d'intérêt chez les amateurs du genre.



À l'instar de WarCraft, Command & Conquer passe à la 3D. La transformation est réussie.



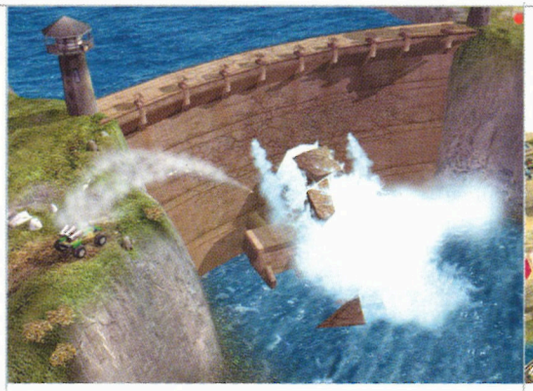
La campagne solo comportera une trentaine de missions.

Terroristes contre superpuissances

Exit le background de Command & Conquer. Fini le NOD et le Tiberium. Generals nous emmène dans un nouvel univers moins science-fiction et un brin plus réaliste. Dans un futur proche, trois forces s'opposent pour la domination de la planète bleue : les États-Unis, la Chine et un groupe terroriste, connu sous le nom d'Armée de Libération Globale (GLA). Chaque camp possède des avantages particuliers. Ainsi les Ricains sont plus avancés du point de vue technologique mais ont des effectifs plus réduits. Au contraire les Chinois peuvent compter sur la force brute et des hordes quasi infinies de combattants pour surpasser en nombre l'ennemi. Quant au GLA, leur truc, ce serait plutôt la guérilla dans le maquis, vu les capacités d'infiltration dont disposent leurs unités.

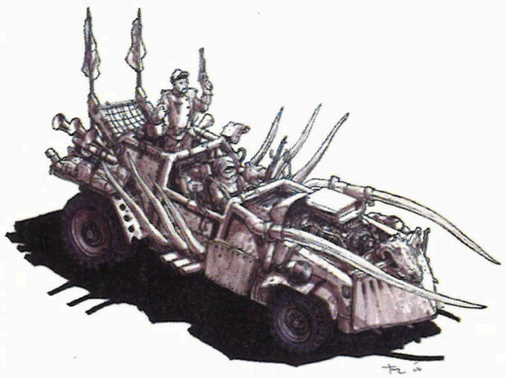








Comme d'hab' le jeu proposera une campagne solo d'une trentaine de missions, histoire de se faire les dents tranquillement avant d'aller affronter ses petits camarades en multijoueur. Les premières missions mettent en scène les Chinois qui repoussent une offensive du GLA. Puis on prend le contrôle du camp terroriste qui se regroupe pour attaquer une nouvelle nation. Enfin, dans le dernier tiers de la campagne, on endossera l'uniforme ricain pour des missions toutes aussi survoltées.
Le premier contact avec Generals est engageant. Il suffit de quelques parties pour constater que le dernier Westwood est capable de nous surprendre par des petits détails bien trouvés. Pendant la bataille, on peut voir des troupes d'assaut descendre treuillées d'un hélico pour investir le sommet d'un immeuble adverse. Ou bien une foule de civils paniqués qui fuient devant l'arrivée d'une escouade de tanks ennemis. Il faut avoir vu une forêt entière s'embraser après qu'un bombardier tactique a lâché une bombe nucléaire. Tout ça quoi... la poésie furieuse de la guerre moderne. Le rythme de la partie est bien nerveux. Ça clique de partout, ça explose dans tous les coins. Les unités saccagent littéralement les décors en explosant les bâtiments. Pourtant, malgré les changements importants dans les mécanismes de jeu et le nouveau moteur, on se sent rapidement en confiance. Generals a cette caractéristique innée des titres Westwood qui fait que l'on est immédiatement familier avec le programme. L'interface a pourtant été revisitée. La barre verticale a laissé la place à une barre horizontale. Celle-ci peut d'ailleurs être complètement escamotée si le besoin s'en fait sentir. Bref, c'est déjà bien huilé pour une version bêta.



Trois manières de dominer

Trois factions, trois parfums différents. On sent que StarCraft est passé par là. En choisissant l'un ou l'autre des trois camps, on pourra adopter des styles de jeu assez variés. Ainsi les US sont soucieux d'utiliser la technologie pour préserver la vie humaine (enfin la vie humaine de leur côté de la barricade). Du coup, les unités américaines comprennent pas mal de robots et automates. Chers à fabriquer. Mais les pilotes sont une denrée encore plus précieuse, et un général US fera tout pour les protéger. Les Chinois, de leur côté, disposent à la fois de la puissance de frappe et du poids démographique. Ils ont des unités basées sur le feu (tanks lance-flammes et compagnie). Leur infanterie dispose aussi d'un bonus de horde. C'est-à-dire qu'en faisant simplement partie d'un gros groupe, un combattant recevra des bonus de points de vie et de dommages. Enfin, la troisième faction, le GLA, se distingue par des attaques éclair en mode Furtif. Leur arsenal







pullule de trucs fourbes (tunnels, camions piégés au TNT, bombes humaines) ou d'armes prohibées depuis longtemps par la Convention de Genève, style armes chimiques et bactériologiques.
La gestion des ressources a été modifiée. Au lieu d'exploiter des champs de Tiberium, on peut récupérer des tas de matériaux dans des entrepôts disséminés sur la carte. En les ramenant à sa base, ils génèrent des revenus qui permettent de se développer. En plus des ressources, on trouve aussi des puits de pétrole, histoire de diversifier nos sources d'approvisionnement.
Chaque unité est maintenant upgradable. On pourra ainsi doter les éclaireurs US de grenades éblouissantes ou refiler des roquettes aux techniciens du GLA . Les unités disposent également de coups spéciaux. Je parlais plus haut des éclaireurs qui peuvent être largués d'un hélicoptère pour investir un bâtiment par le toit. Mais je pourrais aussi mentionner les snipers du GLA qui abattent les pilotes des véhicules US pour que d'autres unités GLA en prennent ensuite le contrôle. Les Chinois, passés maîtres dans l'art de la propagande, peuvent installer une station de diffusion radio sur leur tank overlord. Le résultat de la manœuvre, c'est un moral accru pour les troupes chinoises, alors que les fantassins adverses se chopent un gros blues des familles. Il y a encore bon nombre de joyeusetés dans Generals, j'en passe et des meilleures.

Expérience et perks

Mais pourquoi ce titre de « Generals » au fait ? Bonne question. En fait, le concept de généraux a évolué depuis que Westwood planche sur son nouveau bébé. À l'issue de cette bêta, les choses ont même pas mal changé. À l'origine, il était question de développer son personnage, comme un vrai chef d'état-major. En début de partie, on pouvait choisir entre trois personnalités différentes, avec chacune leurs compétences et capacités propres, un peu comme un héros de jeu de rôle. Après avoir choisi une personnalité, en gagnant de l'expérience sur le champ de bataille, on pouvait upgrader les compétences et capacités spéciales (perks) que notre général faisait gagner aux unités. Apparemment, ce système s'est avéré peu clair à l'usage et avait tendance à ralentir le gameplay. Westwood a donc décidé de revoir sa copie. Dorénavant les upgrades sont associés à chaque faction. En gagnant de l'expérience au combat, on pourra « acheter » des compétences. Chaque perk coûte un certain nombre d'étoiles. On commence la partie avec une seule étoile que l'on pourra choisir d'investir d'emblée, ou au contraire garder bien au chaud en attendant d'avoir plus d'étoiles pour acquérir des perks plus puissants (voir encadré Perks). Dans ce nouveau système, la capture de bâtiments est un upgrade qui devra être acheté. C'est toujours l'infanterie qui se charge du boulot, avec une chouette animation d'un soldat qui retire le drapeau adverse pour planter le sien.
Parmi les autres concepts intéressants à souligner (s'ils ne décident pas de le virer d'ici la sortie de Generals… détendez-vous, je plaisante) il y a aussi les médailles. Un peu comme dans Battlefield 1942, on se verra octroyer une belle médaille en témoignage de notre bravoure. Par exemple en conquérant un territoire de la carte ou en accomplissant un objectif difficile. Ces décorations s'afficheront à côté de notre nom, histoire de pouvoir frimer



Chaque unité est désormais upgradable.



Les perks

En engrangeant des points d'expérience, chaque faction pourra acquérir des capacités particulières. Liste des perks pour le camp américain :

Chasseur furtif : *avion indécelable avant d'avoir tiré*
• *Rang 1* • *Coût 1*

Drone espion : *permet de surveiller à distance des zones de la carte*
• *Rang 1* • *Coût 1*

Tank Paladin : *peut détecter et détruire des missiles ennemis*
• *Rang 1* • *Coût 2*

Pisteur : *tireur d'élite*
• *Rang 3* • *Coût 1*

Para drop : *parachutage d'éclaireurs sur un point donné de la carte*
• *Rang 3* • *Coût 1 (5 éclaireurs)*
• *Coût 2 (10 éclaireurs)*
• *Coût 3 (20 éclaireurs)*

A-10 Strike : *un bombardier puissant, efficace contre les tanks et bâtiments*
• *Rang 3* • *Coût 1 (1 bombardier)*
• *Coût 2 (2 bombardiers)*
• *Coût 3 (3 bombardiers)*

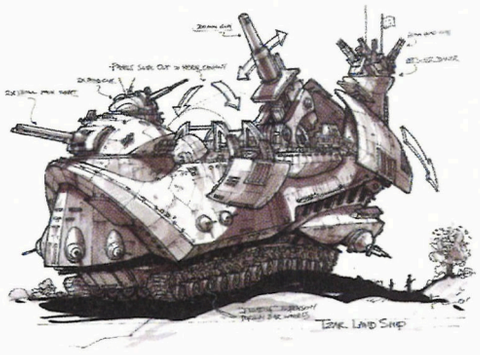
Réparation d'urgence : *répare toutes les unités et bâtiments d'une zone pendant un laps de temps*
• *Rang 3* • *Coût 1 (30 sec)*
• *Coût 2 (45 sec)*
• *Coût 3 (60 sec)*

Bombe incendiaire : *une attaque incendiaire qui dévaste bâtiments et fantassins*
• *Rang 5* • *Coût 5*





Chaque faction possède un armement qui lui est propre.





Commande & Conquer Generals risque bien de remettre Weswood en piste pour le meilleur jeu RTS du moment.

pendant les dîners de Monsieur l'Ambassadeur. Certaines caractéristiques sont désormais indissociables d'un STR moderne. Generals devrait incorporer ce qui se fait de mieux dans le genre. Lors des parties multijoueur à 8 on disposera d'un mode Observateur bien pratique pour étudier les tactiques des autres joueurs. Il y aura un système de classement (ladders) histoire de motiver la compétition entre joueurs. Qui sait, il n'y a pas que les Coréens qui jouent correctement aux jeux de stratégie temps réel. Comme dans une retransmission sportive, on aura droit à un « instant replay » histoire de se repasser un moment fort. Sans compter d'autres options très utiles de filtrage de parties et tutti quanti. À noter enfin que Generals comprendra un éditeur de cartes pour tous ceux qui aiment mettre les mains dans le cambouis.

De la 3D bien sage

Côté réalisation, Westwood a mis les petits plats dans les grands. Comme son cousin lointain WarCraft III, C&C Generals est habillé en 3D du casque au gros orteil. Le moteur utilisé pour la circonstance, le SAGE 3D Engine, se débrouille ma foi pas mal du tout. On peut faire tourner la carte dans tous les sens pour admirer les décors sous tous les angles. Et reluquer au passage la modélisation soigneuse des unités, qui disposent pour chaque faction de looks bien particuliers. Plusieurs types d'environnements ont été recréés pour accueillir la Troisième Guerre mondiale : des déserts arides, des montagnes enneigées, des forêts d'arbres qui n'attendent que d'être napalmées... Parmi les effets les plus impressionnants, on pourra faire sauter un barrage et voir l'eau dévaler dans la vallée pour engloutir les constructions. Ou bien contempler le ballet aérien des chasseurs et bombardiers, les civils paniqués qui prennent la fuite au milieu d'explosions pyrotechniques. Le moteur gère des trucs bien marrants. Ainsi, un mur poussé par un tank pourra entraîner dans sa chute d'autres murs et immeubles, comme dans une chute de dominos. Avec un peu de chance le dernier parpaing ira s'écraser sur les pieds du général adverse.

Bref, vous l'avez compris en lisant cette bêta-version, Command & Conquer Generals s'annonce plus intéressant que les derniers volets de la série. Westwood s'est démené pour presser un peu plus le citron du game design et nous pondre quelques trouvailles. Bien sûr, tout n'est pas encore complètement finalisé. En rééquilibrant les unités lors de la bêta multijoueur, les coyotes d'EA Pacifique ne se sont pas aperçu tout de suite qu'ils chamboulaient aussi l'équilibre du jeu solo. Du coup, c'est malin, il va falloir revoir cette partie là aussi. Quoi qu'il en soit, si vous êtes fan de STR, je vous donne rendez-vous pour le test aux alentours de février. Si tout se passe bien.

iansolo







GENRE
Simulation économique

ÉDITEUR
JoWooD

DÉVELOPPEUR
4HEAD Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2003

THE GUILD : EUROPA 1400

Jeu ambitieux, The Guild : Europa 1400 mélange les références. Et pas les moindres : une pincée de STR, une cuillérée de Machiavelli The Prince et des relents de Romance of the Three Kingdoms.

Les Allemands, ils ont au moins ça pour eux, sont fascinés par la vie des paysans au Moyen Age. Non non, ce n'est pas une assertion gratuite, regardez la grande saga The Settlers par exemple. Observez avec quel amour nos amis germains se sont amusés à décrire la production alimentaire au sein d'une petite bourgade ; et hop, on moissonne le blé, et hop, on le moud, et zou, on fait du pain avec de la farine. Oh mais tout là-bas, à l'horizon, n'est-ce pas ce brave bûcheron qui amène ses rondins au charpentier ? Oh mais putain, c'est vrai que c'était chiant comme jeu. Enfin soyons honnêtes : cela ne devenait ennuyeux qu'au bout d'une dizaine d'heures, après la troisième invasion viking, au moment exact où l'on commençait à se demander s'il n'était pas plus judicieux de faire passer les brioches par-derrière le moulin au lieu de leur faire emprunter la route du pont. La simulation paysanne a cela de chiant qu'il faut jongler avec des tas de micro-managements différents afin d'obtenir un circuit de production fiable et de qualité. Arrivé à ce point, on éprouve une sorte de respect envers les gérants de fast-foods qui parviennent à composer, d'une façon efficace, avec les congés maladie de leurs caissières ventripotentes, la décongélation rapide des aliments tout en respectant une synchronisation viande/frites absolument parfaite.

On choisit son père et sa mère en fonction de leurs professions respectives.



Mon église, consacrée à Saint-Perroquet-de-Padoue, le saint patron de toutes les pipelettes.



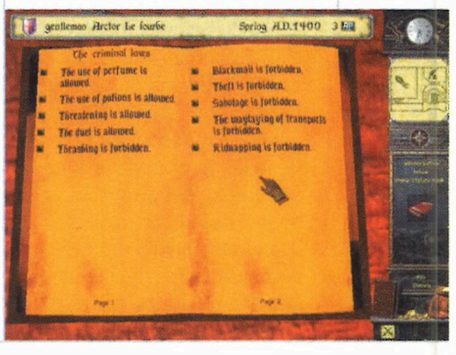


La ville médiévale, pas très réaliste, est représentée entièrement en 3D.

La Renaissance ou presque

The Guild : Europa 1400 (ce titre est beaucoup trop court, j'espère qu'ils y rajouteront encore un mot ou deux) a été créé par des gens qui semblent penser que le commerce et l'artisanat ne sont que des moyens d'avancer le plan de carrière d'un individu opportuniste. Plusieurs objectifs sont présents pour remporter une partie : devenir un magnat des finances, enrichir ses connaissances, quitter son statut de gentil pour devenir noble, ou encore s'approprier toute la région. Au début, on choisit une ville. Comme cela se passe en Europe, on pourra opter pour les grandes cités de différents pays : on y trouve, entre autres, Paris (zone facile pour débuter) et Milan, capitale de la Corse. Ces bourgades se distinguent les unes des autres par leur accès plus et ou moins immédiat à des facilités et infrastructures.

Mais quelle est cette société fasciste ou le sabotage et le kidnapping sont prohibés ?

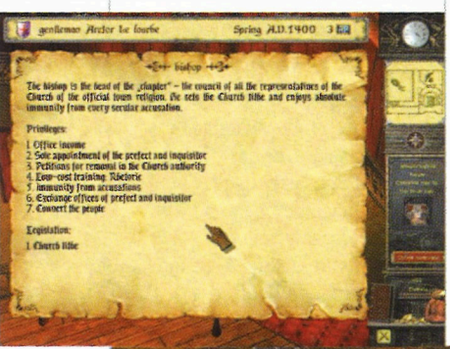


UNE DOUZAINE DE PROFESSIONS DISPONIBLES, AVEC POUR CHACUNE D'ENTRE ELLES DES OPTIONS DE JEU UNIQUE.



Oui, je sais, cela fait 2 ou 3 lignes que vous vous dites : « Oh le con, il croit que Milan est en Corse, je vais écrire un courrier à Joystick pour que tous ses collègues et sa famille rient de lui, et, du même coup, accéder à une certaine forme de notoriété. » Manque de bol, ce n'est pas moi, mais eux qui ont situé la capitale économique de l'Italie en plein fief du FLNC. Et on dit que les Ricains sont nuls en géographie.
The Guild offre une création de perso un rien RPG : on choisit sa lignée en piochant dans la foule un papa et une maman qui peuvent avoir différentes professions. Leur union nous dotera de points répartis dans diverses caractéristiques. Ici, point de force, d'agilité ou de dextérité, mais plutôt de l'habilité manuelle, du pouvoir de persuasion, de la diplomatie. Vient ensuite le choix de notre boulot. Prêtre, alchimiste, forgeron sont quelques-unes des professions présentes parmi tant d'autres. On peut aussi choisir sa religion (si si, c'est super-important) histoire de mieux s'amuser à devenir un apostat par la suite.

Quand je serais grand, je serais évêque pour avoir une immunité totale aux lois.

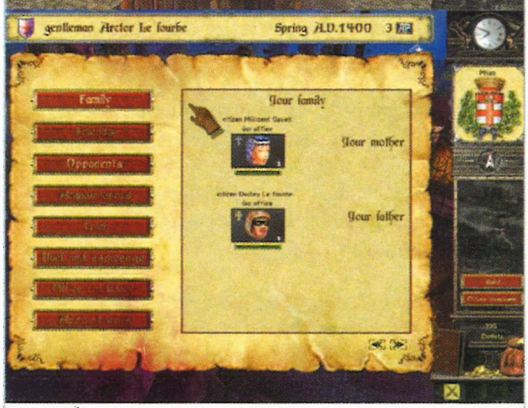


Cela ressemble à un STR, mais ça s'arrête là

Paris, en 1400, ce n'est pas très gros. À vue de nez, c'est un tout petit peu plus grand que Brouilly en Vexin (à l'apogée de sa gloire). Et puis il n'y a ni la Seine ni les buttes Chaumont. Bon, O.K., cela n'a aucune crédibilité historique mais n'empêche : The Guild est entièrement en 3D. Le moteur graphique a cela de surprenant qu'au lieu de jouer une fois de plus la carte de l'axonométrie en nous balançant des écrans 2D pour chacun des bâtiments, on a le droit à la visite intégrale de chaque lieu dans lesquels nous nous trouvons. Le prêtre aura une jolie église à sa disposition, le forgeron, son atelier et ses dépendances, et ainsi de suite. En vérité, chacun des bâtiments a été modélisé, pièce par pièce, et on se déplace dans celles-ci pour accéder à telle ou telle option. Si cela peut lasser à la longue de jouer avec les flèches pour bouger dans sa maison, on peut se téléporter d'un endroit à un autre à l'aide d'une carte. Par la suite, il sera possible d'améliorer son intérieur en achetant des extensions. Mon prêtre, qui a réussi dans les affaires (grâce à un commerce louche de parchemins insultants pour l'évêché), a fait construire une jolie chaire puis rajouté un tronc pour optimiser la quête.







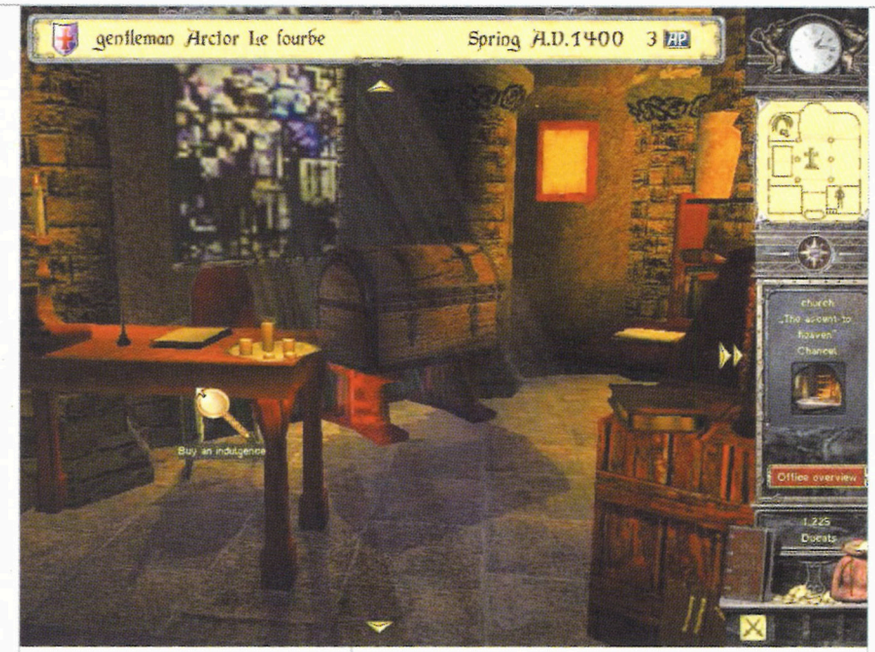
Lycée technique

Plus encore que les lieux de travail, la profession influe grandement sur le type de gameplay.
En réalité, le point commun entre toutes ces activités est que nous devons produire quelque chose pour nous enrichir. Cela pourra être de la bijouterie, du parfum ou des livres, mais il faudra toujours posséder un certain esprit mercantile.
Le joueur a heureusement à sa disposition une aide ou un apprenti pour le dispenser des basses tâches. Au fur et à mesure que l'on avance, les envies évoluent : on pourra par exemple se désintéresser de notre petit commerce pour s'adonner à la politique, ou vice versa.
À cet instant (et même avant si on est pété de thunes), il sera possible d'engager un suppléant que nous doterons de divers pouvoirs. On cliquera sur des options pour l'autoriser à vendre,

à acheter, à construire et à agir selon son bon vouloir et avec les risques que cet exercice peut comporter. Plus le temps passe et plus on peut avancer dans la hiérarchie de la profession. Ceux dont les canines rayent le parquet pourront devenir les cardinaux de la région s'ils sont dans les ordres, ou même les trésoriers du royaume pour les plus rapiats. Politiquement, tous les espoirs sont permis puisqu'il n'est pas interdit de devenir le grand chef de la région. Cette montée en puissance n'apporte pas qu'une satisfaction personnelle : elle ouvre aussi les portes aux avantages qui vont avec le grade. Par exemple, on pourra créer de nouvelles lois absurdes (interdiction de se parfumer) ou en dicter de plus rigolotes encore. Elles influeront bien sûr dans des tas d'autres domaines et aideront à ruiner quelques artisans concurrents. Mais pour vraiment nuire, pourquoi ne pas jouer à la racaille : espionnage, lettres de dénonciation, assassinats et sabotages sont quelques-uns des moyens d'arriver à nos fins.

Un savant mélange de tout et de tout

Le gameplay oscille entre le tour par tour et le temps réel. La journée est menée minute par minute et permet de stresser le joueur en lui interdisant de faire tout ce qu'il souhaite ; puis, on passe directement à l'année suivante. À chaque round, le joueur se voit remettre un capital de points d'action. Ceux-ci ne s'élèvent pas, au départ, à plus de 3 ou 4. L'un des moyens d'en obtenir plus est d'acquérir des améliorations ou de nouveaux immeubles d'habitation. Les points d'action servent à des choses innombrables et plus particulièrement aux basses tâches. La bonne nouvelle, c'est que les points non dépensés sont reportés au tour suivant, ce qui rend progressivement le joueur de plus en plus libre d'agir. On utilise aussi ce capital afin d'organiser des événements, comme par exemple une messe où une personnalité dira le sermon. Plus que dans tout autre produit de ce genre, le temps est primordial puisque le personnage prend de l'âge. En l'an 1400, l'état du système de santé était tout à fait désastreux. Bien sûr, il n'y avait pas la sécu qui venait ponctionner nos fiches de paye pour je ne sais quelles raisons, mais cela n'avait pas non plus que des avantages : on pouvait crever très facilement, et surtout très jeune. Et comme



On passe de piece en pièce pour accéder à differentes options de jeu.







il serait dommage que nos biens, durement acquis, tombent aux mains du seigneur, ou pire, dans les griffes des pauvres, pourquoi ne pas se marier et faire des enfants. Pour ce faire, autant viser haut, dans la bourgeoisie par exemple. Mais attention, l'objet de tous nos désirs peut être difficile à convaincre. Vient ensuite la pénible phase d'éducation des gniards, qu'on incarnera une fois que notre personnage principal aura cané.

Un avenir radieux, peut-être

À dire vrai, je n'ai pas totalement fait le tour du propriétaire, chaque activité proposée demande une étude approfondie du marché et des multiples options offertes. Sous le couvert d'un moteur entièrement 3D se cache un gameplay qui m'a l'air assez ardu et assez difficile à appréhender en quelques heures. Alors à l'usage, The Guild ne sera-t-il pas aussi barbant qu'un Settlers après 20 heures de jeu ? Seul le test pourra y répondre. En revanche, ce que l'on peut d'ores et déjà vous dire, c'est que Europa 1400 est très ambitieux, et qu'il se donne les moyens techniques pour arriver à ses fins. Après des années où « simulation économique » rimait avec « interface 2D pourrie », c'est déjà un énorme progrès en soi, même si tout n'est pas encore parfait. Côté emballage, saluons aussi de nombreux morceaux de musique (quasiment un par bâtiment) bien sobres et de bon goût. Si Jowood traînait derrière lui une réputation d'éditeur de jeux mineurs (rattrapée par la présence d'Arx Fatalis qui est tombé par miracle dans son escarcelle), éditer de tels produits, s'éloignant radicalement du grand public, ne pourra certainement pas lui faire grand mal.

Bob Arctor

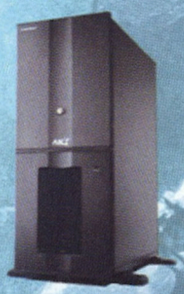
THE GUILD SE DÉROULE SUCCESSIVEMENT EN TEMPS RÉEL ET AU TOUR PAR TOUR.

AVEC INTEL

DÉCOUVREZ GRATUITEMENT* LA VERSION FRANÇAISE DE

EverQuest™

Pendant le mois de janvier,
dans toute la France,
venez dans les salles de jeux citées ci-contre
pour découvrir toute la richesse de l'univers
d'EverQuest®
grâce à un PC équipé d'une carte mère ASUS
et du processeur Intel®Pentuim® 4 .



* Jouez gratuitement durant 1 heure, par personne,
dans les salles de jeux participant à l'opération.

www.eqloft.com

LISTE DES SALLES PARTICIPANTES

PARIS Armageddon / 01 40 09 05 21	BESANÇON Optizmium / 03 81 82 13 07
CAEN Espace Micro / 02 31 53 68 68	RENNES Aroback / 02 99 79 19 77
LES ULIS Planète Lan / 01 64 46 20 99	CERGY Battle-lan / 01 30 30 07 70
ROUEN Cybermetics / 02 35 07 02 77	BREST Accescibles / 02 98 46 76 10
DUNKERQUE Spot'net / 03 28 26 61 12	PERPIGNAN Net and Games / 04 68 35 36 29
LYON Cybernef / 04 78 58 95 16	MARSEILLE Magic Café / 04 91 13 75 74

Ubi Soft

ASUS®

SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT

EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks belong to their respective owners. © 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.

Un meilleur ordinateur peut-il vous faire gagner une longueur d'avance ?

Yes.*

intel inside pentium 4

*Oui, ©2002, Intel Inside et le logo Intel Inside et Pentium sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales, aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous droits réservés.

IMPOSSIBLE CREATURES

GENRE
Stratégie animalière

ÉDITEUR
Microsoft

DÉVELOPPEUR
Relic Canada

SORTIE PRÉVUE
Début 2003

Ça doit bien faire trois ans qu'on vous parle régulièrement d'Impossible Creatures dans nos colonnes. À l'origine, ça s'appelait Sigma, puis c'est devenu Rex Chance's Adventures pendant un petit moment, avant d'adopter son nom définitif. Si on s'excite devant ce jeu comme un pochtron en face d'une bouteille de Château Latour, c'est parce que son créateur n'est autre qu'Alex Garden, le gars qui nous a fait périr de joie il y a quelques années avec Homeworld.

Un chiffre intéressant pour commencer : 200 000. Non, ce n'est pas le nombre de fois que Captain Ta Race a perdu au poker contre moi lorsque nous partagions l'intimité d'un même bureau (quoique ça doit être assez proche), c'est le nombre approximatif d'unités différentes dont nous disposerons dans le prochain jeu de stratégie temps réel de Relic, Impossible Creatures. Diantre, pensera le lecteur attentif, comment ont-ils fait ? Ont-ils vraiment pu créer des centaines de milliers d'unités différentes, une à une, à la main, avec juste un petit soft de modélisation 3D et beaucoup de patience ?

Eh bien oui. Figurez-vous qu'ils ont embauché pas moins de 20 000 personnes pour faire ce titre. Du coup, afin de rembourser les frais de production, le jeu sera vendu 800 euros. Ha ha ha, détendez-vous les pauvres, ce n'est qu'une petite boutade. La vérité, c'est qu'ils nous ont refait le coup de l'excellent Warzone 2100 et du moins bon Alpha Centauri. Dans ces jeux, on pouvait combiner différents éléments de véhicule (châssis, roue ou chenille, moteur, arme, tourelle...) afin de créer des milliers d'unités différentes. Dans Impossible Creatures, ce sera exactement le même principe, sauf qu'on y combinera des animaux. Il y a en aura une cinquantaine de base, du requin à la fourmi en passant par la mante religieuse, la chouette, le cobra, l'ours ou encore la baleine tueuse.

Un coyote mélangé à un putois ? C'est donc un putyote

Pour créer des unités lors de la campagne solo (on va parler du multijoueur un peu plus tard), il va falloir récupérer l'ADN des bestioles qui traînent sur la carte. Ça se fera très simplement avec Rex Chance, l'unité « héros » du jeu, qui tirera avec un flingue spécial sur ces animaux pour en récupérer toute la substance génétique. L'étape suivante sera de construire une Chambre des Créatures, ce sera un peu la caserne du jeu. Elle donnera accès au Générateur d'Armée, et là, on pourra s'en donner à cœur joie. Dès le début de la campagne, on pourra déjà obtenir des combinaisons sympas : par exemple le mélange d'un lion des montagnes qui sera résistant et rapide avec un petit porc-épic dont les épines serviront de flèches lors des combats à distance. Pour les affrontements au corps à corps, ma préférence est allée au coyote, qui fait pas mal de dégâts avec ses petites pattes pleines de griffes, auquel j'ai greffé le cul d'un putois afin qu'il puisse émettre un nuage nauséabond qui assomme l'ennemi. Grandiose.



Rex Chance, le héros de l'aventure solo. C'est lui qui récupérera les brins d'ADN en chassant les animaux qui se baladeront sur les cartes.







Une structure adverse sous le feu de mes chimpanzés-artilleurs.





La mode reste aux mods

Relic a déjà mis en ligne les outils qui permettront aux fans du jeu de développer des mods (www.relic.com/rdn). Ils ont organisé une convention il y a quelques semaines avec des bêta-testeurs et quelques-uns de leurs potes programmeurs et, en deux jours, ils ont déjà pondu trois mods dont du CTF et du King of The Hill pour les parties multijoueurs. Alex Garden a de grandes ambitions, il regrette qu'il n'y ait aucune « plate-forme de développement » à la Half-Life ou à la Quake 3 dans le monde de la stratégie temps réel. Il espère bien que les meilleurs mods pour Impossible Creatures deviennent aussi populaires que Counter-Strike. Un système d'aide aux créateurs de mods a donc été mis en place, il permettra aux meilleurs d'entre eux d'obtenir un vrai support technique de la part de Relic.

Le principe, lorsqu'on combinera les animaux, sera donc de faire la meilleure charcuterie possible avec les différentes parties de leur corps. On mélangera la charpente d'un ours avec les pinces du homard pour lui conférer l'aptitude de détruire les barrières de protection ennemie. On donnera à un gorille l'abdomen d'un requin si on veut le faire nager. On pourra même le faire nager plus vite en lui refilant aussi les nageoires du squale, mais en lui faisant perdre ses mains et donc pas mal de sa puissance au corps à corps... Vous le devinez, l'éventail des possibilités est vertigineux. Microsoft nous a filé une version comprenant 30 animaux, il y avait déjà de quoi s'amuser des jours entiers dans le générateur d'armée. La version finale en comptera 50, j'angoisse déjà. Mais avant de revenir en détail sur ces créatures, parlons un peu du style de gameplay qu'offre ce titre.

Des mécanismes de jeu classiques

Si l'on met de côté toute la partie création des unités, Impossible Creatures devrait être un jeu de stratégie temps réel 3D tout ce qu'il y a de plus classique. Je ne vais pas m'attarder sur le scénario d'une banalité à pleurer : il s'agira de l'histoire d'un beau gosse qui veut retrouver son père ou quelque chose dans ce style, enfin bon, j'ai zyeuté les cinématiques d'un œil distrait, ce n'est franchement pas le gros intérêt du jeu. La campagne solo, d'une quinzaine de niveaux, sera très traditionnelle avec des missions bateau dans lesquelles il s'agira ordinairement de raser la base du méchant d'en face. On commencera avec un laboratoire (c'est le Town Hall du jeu), quelques « Henchmen » (les péons du coin) et il faudra stocker deux ressources : du charbon, que les péons iront récolter à coups de pioche, et de l'électricité qu'on obtiendra en construisant des pylônes et des générateurs sur les geysers. On pourra ensuite bâtir la chambre des créatures, puis un amplificateur génétique pour upgrader les caractéristiques des unités. Divers autres bâtiments suivront, notamment des tourelles de défense qui balanceront des ultrasons sur les assaillants. Bref, la campagne solo devrait être honnête mais trop classique pour être le point fort du jeu. Comme WarCraft III, on sent que Impossible Creatures a été conçu avant tout pour les grosses bastons multijoueurs, et de ce côté-là, le jeu promet de grands moments.

L'art de prévoir les fourberies adverses

Pour nous éclairer sur le gameplay réseau d'Impossible Creatures, Alex Garden l'avait comparé au célèbre jeu de cartes Magic. Ce sera en effet un peu le même principe. Le match





Pour différencier les créatures de chaque camp, une sorte de petit halo de couleur sera posé sur leur dos.



Dans la campagne solo, le nombre d'unités sera limité à 50, péons compris. En multi, on pourra choisir de jouer avec 50, 100 ou une infinité d'unités.



Le gyrocoptère sera une unité spéciale, qu'on obtiendra en construisant un Landing Pad. Il ne pourra y en avoir qu'un seul, il devra être piloté par un péon qui pourra ainsi construire facilement des structures à l'autre bout de la carte.



même si l'on se rend compte qu'elle ne sera pas efficace face aux unités alignées par l'ennemi. Ce genre de concept risque d'être déstabilisant pour les vétérans des STR classiques. Dans WarCraft III par exemple, on pouvait très vite « switcher » d'un type d'armée à l'autre selon les agissements de l'adversaire. Dans Impossible Creatures, ce ne sera plus possible, il y aura donc un côté « coup de poker » lors de la création des armées. La seule manière de s'en sortir en cas d'erreur sera l'amplificateur génétique qui pourra booster sélectivement les caractéristiques de certaines unités. Lorsque l'adversaire vous bombardera avec des nuées de requins-aigles, et que vous n'aurez aucune unité aérienne dans votre besace à créatures, vous pourrez par exemple tenter d'augmenter la puissance de toutes vos bestioles capables de tirer en l'air.

commencera bien avant le lancement de la partie, car il débutera dans le générateur d'armée. Chaque armée comportera au maximum neuf créatures, composées à partir de tout le bestiaire du jeu. De la même manière que les joueurs de Magic préparent leur « deck » de carte, il faudra donc faire un choix. Va-t-on la jouer prudemment en composant une armée classique et équilibrée mais sans véritable point fort ? Va-t-on tenter de surprendre l'adversaire en ne créant par exemple que des créatures volantes, ou en misant tout sur le combat à longue portée, au risque de se faire facilement contrer si le gars d'en face a prévu le coup ? Pour aider les joueurs, les développeurs ont prévu un outil fort pratique, l'Analyseur d'Armée. Il indiquera les points forts et les points faibles des troupes créées. Il pourra par exemple signaler une faiblesse au niveau du combat au corps à corps, ou alors indiquer au joueur qu'il lui manque des unités maritimes. Une fois que la partie sera lancée, il ne sera plus possible de revenir en arrière, il faudra se débrouiller avec l'armée qu'on aura choisie,



Ma petite armée de monstres

Le guéparouin
Cette combinaison entre un guépard et un babouin est une créature parfaite pour aller jeter un coup d'œil à la base ennemie. On profite à la fois de la vitesse du félin et de la résistance du singe. En revanche, elle n'est pas idéale pour le combat, car on peut facilement faire une unité plus puissante pour moins cher.



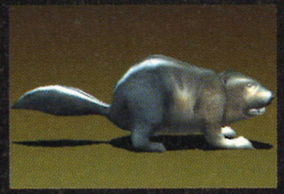
Le requin religieux
C'est une créature très balèze, le fait qu'elle soit de niveau 5 la réservera aux fins de parties. Elle sera bonne dans à peu près toutes les configurations, que ce soit au sol ou dans l'eau. On bénéficiera de la puissance du requin conjuguée aux aptitudes spéciales de la mante religieuse : immunité au poison et surtout régénération, qui lui permettra de guérir entre deux combats.



Le requin-aigle
Une bonne unité, pas trop chère, mais qui sera particulièrement vulnérable face aux créatures aériennes qui attaquent au corps à corps, genre requin-aigle, après de longues expérimentations. Il s'agit d'un chimpanzé qui peut lancer des rochers à 20 m en faisant des dégâts de zone, sur lequel se greffent des ailes et une queue de chouette. Une bonne unité, pas trop chère, mais qui sera particulièrement vulnérable face aux créatures aériennes qui attaquent au corps à corps, genre requin-aigle.



Le putmming
Composé de deux animaux de niveau 1, donc accessibles en tout début de partie, ce mélange entre un putois et un lemming est idéal pour foutre le boxon chez l'ennemi dès les premières minutes. On approche en creusant discrètement sous terre grâce aux pattes du lemming, puis on fait surface et on lâche l'attaque chimique du putois afin d'assommer les unités adverses.





Le raloup
Sur un corps de loup, on place une tête de rat qui filera une vieille peste des familles à tous les ennemis touchés. C'est le genre d'unité « de support » qu'on devra micro-manager lors des combats pour maximiser l'efficacité des troupes.

Le chimpanchouette
Voici le meilleur prototype de bombardier stratégique animalier que j'ai pu créer

Le tigranha
Une créature avancée classique pour le combat terrestre, elle mélange la vitesse et la résistance du tigre avec les capacités carnassières du piranha et son bonus d'efficacité lorsqu'il attaque en banc. Les dégâts infligés par une telle créature sont importants : 15 points de dommages grâce à la mâchoire de la poiscaille auxquels s'ajoutent les 8 points des griffes de Tigrou.







Pour produire des créatures aquatiques (qui ne savent que nager) ou amphibies (qui peuvent nager et se déplacer sur la terre ferme), on devra construire une Chambre Marine. Même topo pour les unités aériennes, qui auront leur propre Chambre des Airs.





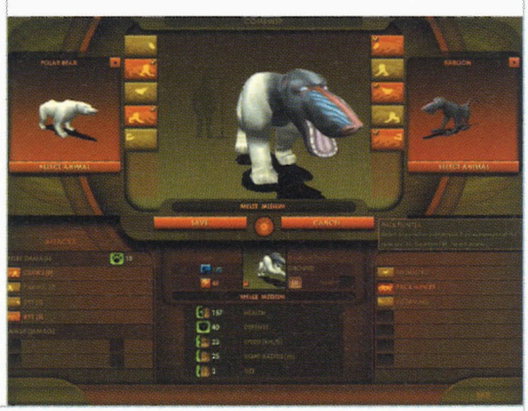
Pas cher mon homard

La question que tout le monde se pose lorsqu'on parle d'un jeu multijoueur totalisant 200 000 unités différentes, c'est celle de l'équilibre. Comment les gars de Relic sont-ils certains qu'il n'y a pas une combinaison d'animaux ultime qui va surclasser toutes les autres et pourrir le jeu ? Ils le savent déjà par la pratique. Ils ont embauché quelques-uns des meilleurs joueurs de STR de la planète (notamment quelques champions de Starcraft) et les ont fait jouer huit heures par jour depuis six mois. À cette date, ils n'ont encore pas trouvé de créatures miraculeuses qui ne puissent être contrées par une autre. Ensuite, ils disposent d'un algorithme qui va fixer le coût (en charbon et en électricité) des créatures. Une créature très puissante, par exemple la combinaison d'un gorille avec une tête de requin (36 points de dégâts au corps à corps, un véritable char d'assaut) coûtera beaucoup plus cher qu'un loup-fourmi ou une chouette-homard. Un gorille-requin demandera aussi un niveau technologique plus élevé, il ne sera donc pas disponible en début de partie. Dans le laboratoire, il faudra en effet effectuer des recherches pour passer d'un niveau technologique à un autre, avant d'accéder aux créatures combinant les animaux les plus efficaces. Le niveau 2 suffira pour faire un babouin-caméléon, mais il faudra attendre le niveau d'après pour produire un grizzly-anguille électrique nettement plus dangereux... L'équilibrage des créatures se fera aussi avec leurs compétences spéciales. Le poison de la grenouille, dispensé à toutes les unités qui la touchent, pourra être contré par la compétence Immunité de la mante religieuse. Le bonus de défense que reçoivent les gorilles lorsqu'ils attaquent en groupe pourra être annulé par les cornes du bélier, qui diminueront l'armure des ennemis ciblés. Un dernier exemple pour la route : les lemmings qui peuvent se déplacer en creusant sous terre pourront malgré tout être repérés par les hyènes grâce à leur compétence Sixième Sens. En théorie du moins, tout a donc été prévu pour que les unités soient bien équilibrées. Ce sera comme pierre-papier-ciseau, sauf qu'il n'y aura pas trois éléments à prendre en compte, mais cinquante animaux.

Un potentiel gros comme une balbuffle*

Nos premières impressions en ce qui concerne la réalisation d'Impossible Creatures sont plutôt bonnes, sans aller jusqu'à l'extase. Bien entendu, le jeu sera entièrement en 3D avec une vraie caméra libre qu'on pourra faire zoomer et tournoyer comme une folle autour des unités. Les cartes, généralement des îles, seront assez grandes et les paysages seront mignons, sans être franchement impressionnants. Les effets graphiques seront standard, avec la possibilité d'activer les ombres détaillées pour chaque unité et quelques belles explosions lors des combats. Les créatures, encore elles, sortiront du lot grâce à des animations plutôt réussies, des modèles assez complexes et surtout une excellente gestion des « jointures » entre les différentes parties des animaux. Qu'on admire une mante religieuse à tête de piranha, un requin-marteau avec des pattes et un abdomen de putois ou une baleine tueuse avec des ailes et une queue de chouette, tout s'imbriquera parfaitement, pas la moindre fausse note à signaler. Notre version bêta tourne impeccablement sur des machines modestes, même lorsque le nombre d'unités devient important. Mais bon, la partie technique n'est pas un point sur lequel on a envie de se prendre la tête. Ce qui compte, c'est la richesse stratégique du jeu, et nous avons vraiment hâte de toucher une version finale pour lever ces doutes qui nous taraudent. Est-ce que ça ne va pas être trop bourrin ? Les créatures seront-elles toutes équilibrées et vraiment différentes les unes des autres ? Quelles seront les possibilités de micro-management par rapport à un WarCraft III ? Est-ce que le jeu offrira un réel intérêt au-delà de la phase de création des unités ? La campagne solo sera-t-elle vraiment digne d'intérêt ? Sarkozy va-t-il sauver la France ? Autant de questions fondamentales auxquelles nous tenterons de répondre lors du test.

ackboo



*C'est une baleine-buffle

PRAETORIANS

GENRE
Stratégie temps réel en 3D

ÉDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
Pyro Studios

SORTIE PRÉVUE
Février 2003

Les mystères insondables du jeu vidéo : après plusieurs années de famine, les bons jeux de stratégie temps réel pleuvent sur nos bureaux. WarCraft III et Age of Mythology sont déjà sortis, Impossible Creatures arrive dans quelques semaines et Praetorians, dont nous venons de recevoir une bêta-version, est annoncé pour février. Tout ça, ce n'est que du haut de gamme comme on n'en avait pas vu depuis bien longtemps. Chacun a sa petite personnalité, ses petites innovations : WarCraft III a ses héros, Age of Mythology ses divinités, Impossible Creatures aura ses 200 000 unités différentes (oui oui, on vous en parle d'ailleurs quelque part dans ce numéro)...
Pour Praetorians, l'accent sera mis sur les combats avec une partie gestion très limitée – pas de base à construire, juste des villages à conquérir pour y recruter des troupes – mais une vraie profondeur tactique lors des combats, à la manière d'un Medieval Total War.

joystick à voir sur le CD-Rom n° 144





Le nombre d'unités sera limité par les points de commandement des centurions. Les plus gros combats devraient se jouer avec une quinzaine de groupes de soldats de chaque côté du front, ce qui fera quand même du monde.

L'importance des Village people

Généralement, on débutera une mission avec un centurion, un scout et quelques soldats. Ceux-ci ne se commanderont jamais seuls, ils seront toujours en groupe. Les Romains auront par exemple des escouades d'archers se déplaçant d'un pas martial et cadencé, tandis que les barbares disposeront de meutes de guerriers armés de hache. Comme je l'ai dit plus haut, il n'y aura pas de bâtiments à construire ni d'upgrades par milliards façon Age of Mythology. Tout ce qu'on aura à faire sera de prendre possession d'un village en ordonnant à l'infanterie d'y construire une garnison. En y envoyant ensuite un centurion, on pourra alors « fabriquer » des troupes, comme on le ferait dans une vulgaire caserne de Command & Conquer. Le nombre de soldats qu'on pourra créer à partir d'un village dépendra de sa population. Un groupe d'archers pompera par exemple 30 bonshommes, les unités les plus avancées pourront en prendre 60. Les villages compteront généralement 200 habitants, et il pourra y en avoir une bonne demi-douzaine sur certaines maps. Il y aura alors un système de points de commandement qui limitera le nombre maximum d'unités à l'écran, ce qui évitera la production en masse. C'est tant mieux car ici, l'essentiel ne sera pas tellement d'avoir plus d'unités que l'ennemi, mais de mieux les utiliser. Par exemple, si l'adversaire aligne dix groupes de cavaliers, pas la peine d'en aligner douze. Il suffira juste de se













Scout toujours

Là où des jeux comme WarCraft III ou Age of Mythology n'accordent qu'une toute petite importance au terrain, Praetorians emprunte carrément quelques éléments aux wargames pour la gestion de celui-ci. Tout d'abord, la ligne de vue tiendra bien sûr compte des reliefs, et des archers postés sur une hauteur pourront tirer des flèches sans même être vus par les troupes en contrebas. Mais ce sera surtout la végétation qui jouera un rôle stratégique très important. Un petit exemple : en plaçant des archers dans une forêt, ils deviennent invisibles et peuvent attaquer à distance les cavaliers qui passent dans le coin, tranquillement planqués dans les fougères. Les cavaliers n'auront pas d'autre choix que de fuir, car ils ne peuvent pas pénétrer dans les forêts. De la même façon, l'infanterie pourra se coucher dans les hautes herbes afin de préparer une embuscade. Pour contrer ses tactiques, particulièrement vicelardes en multijoueur, on disposera de deux unités d'exploration, l'aigle et le loup. Lancés par leur dresseur, le premier survolera de grandes étendues de la carte, tandis que le second pourra rôder dans les forêts afin d'être sûr qu'il n'y a pas la moitié de l'armée adverse qui y campe.



pointer avec trois ou quatre escouades de piquiers pour en faire du steak tartare, grâce à l'aptitude de ce type d'unités à lutter contre les troupes montées. En revanche, dix groupes d'archers ne seront d'aucune utilité face à des légionnaires qui avancent en tortue, ils infligeront très peu de dégâts avant de se faire charcuter au corps à corps.

La diplomatie du glaive

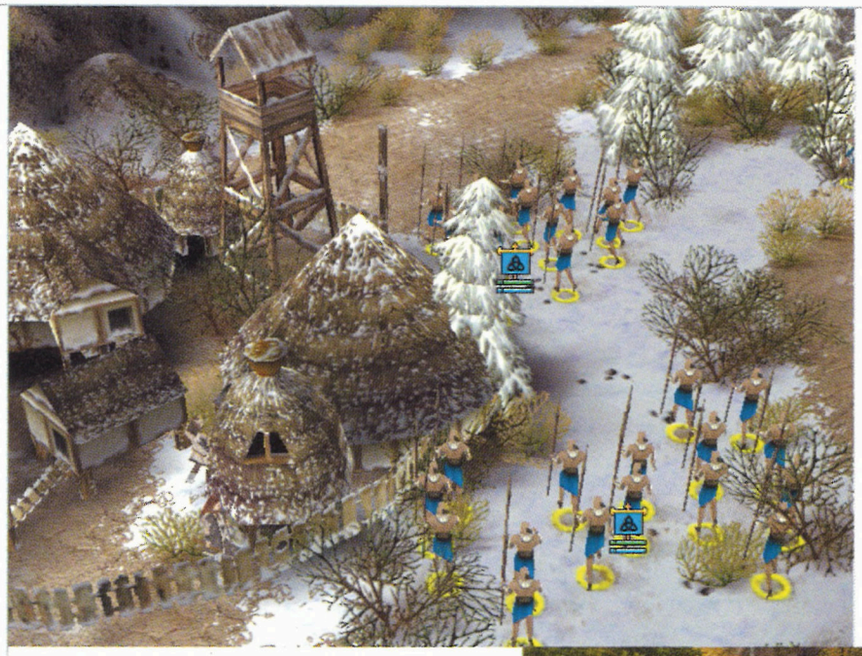
La campagne solo devrait se diviser en trois parties dans lesquelles on incarnera successivement les Romains, les Égyptiens et les barbares. Comme Pyro n'est pas du genre à nous filer des versions bancales pleines de scripts mal débuggés, ils ne nous ont pour l'instant livré que cinq missions, parfaitement finies. Dans le tas, il y en a des très classiques où il s'agit juste de capturer le village d'un quelconque ennemi à l'autre bout de la carte, mais d'autres sont plus originales. D'abord, il y a les missions de siège, il me semble que nous vous en avions déjà parlé. Il s'agira de donner l'assaut sur une forteresse ennemie en utilisant des machines de guerre spéciales. L'infanterie pourra en effet construire des balistes, des catapultes, des béliers pour enfoncer les portes, des échelles pour atteindre les remparts et même de grosses tourelles d'assaut mobiles. Certains éléments devraient rappeler Siege (un très vieux jeu de stratégie du temps de la 3D pas accélérée) ou le plus récent Stronghold : on devra progresser sous les flèches enflammées des archers ennemis postés dans leur tour, on sacrifiera joyeusement des dizaines de soldats pères de famille pour prendre possession d'un mètre cinquante de rempart, on enverra des gros boulets sur la tronche des défenseurs... Marrant à jouer, même si nous avons eu quelques petits problèmes sur cette version de développement (soldats qui ne grimpent pas aux échelles, catapultes qui finissent trop souvent en petit tas de bois fumant...). Autre type de missions intéressantes, les missions « diplomatiques ». Je mets diplomatique entre guillemets parce qu'il s'agira quand même d'éventrer du monde, mais en finesse. Sur certaines maps, on trouvera de nombreux villages appartenant à des tribus qui se font la guerre. Lorsque l'objectif de mission sera de tous les conquérir, on aura donc plutôt intérêt à choisir un camp (au hasard, celui du plus fort) et de raser ses ennemis en échange d'une allégeance. Au lieu d'avoir à capturer cinq ou six villages, on pourra donc se débrouiller pour n'en attaquer que deux ou trois et terminer la mission plus facilement. Bien entendu, toutes les techniques de chacal seront permises, comme celle de construire plein de tours de défense à côté d'un village pour faire semblant de vouloir le protéger, avant de l'attaquer avec ces mêmes tourelles pour le conquérir.

Avec un groupe d'archers à l'intérieur, les tourelles de défense sont encore plus redoutables qu'une grappe de ziggourats dans WarCraft III.



Le jeu Pyro, le jeu qu'il sera beau

Une fois n'est pas coutume, après nous avoir servi deux Commandos d'une qualité technique irréprochable, Pyro Studios devrait démontrer une nouvelle fois sa maîtrise avec Praetorians. Le graphisme, sans être révolutionnaire, sera extrêmement propre, avec des textures très détaillées, une belle palette de couleurs et une foule de ces petits détails qui sont l'apanage des meilleurs développeurs. On verra par exemple les arbres bouger lentement au gré du vent ou les oiseaux s'envoler lorsqu'on pénétrera dans une forêt. Le jeu a l'air de tourner très convenablement sur une petite machine (mon fidèle 800 MHz et sa GeForce2 par exemple), ce qui est remarquable vu que les nombreuses unités sont toutes modélisées une par une en vraie 3D, et pas en sprite comme on le voyait dans Shogun Total War. J'avoue que je n'ai pas compté, mais lors des grosses batailles, ça doit faire du polygone à mouliner. Les combats justement : sans être aussi chatoyants qu'une rencontre Orc-Orc dans WarCraft III avec le Bloodlust en auto-cast (les habitués comprendront), ils seront jolis comme tout. On admirera notamment les flèches enflammées s'élever au ciel pour retomber sur de futurs grands brûlés, ou bien les grappes de soldats se bastonner au corps à corps dans un joyeux bordel. Pour gérer tout ça, on disposera d'une interface classique mais efficace, avec la traditionnelle mini-carte en bas à gauche ainsi qu'un rappel bien pratique des unités qu'on aura assigné aux habituels raccourcis clavier. Notez que la caméra sera fixe, il sera juste possible, à l'instar de WarCraft III, d'obtenir un petit zoom avec la molette de la souris.



Jusqu'à présent, nous avons pu voir trois types d'environnements différents : les forêts gauloises, les paysages égyptiens avec palmiers et hautes herbes et des environnements du nord de l'Europe, genre Germanie sous la neige.



Rien que du bon

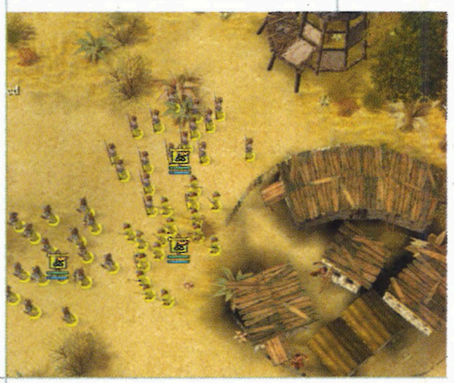
Normalement, je ne devrais pas m'enthousiasmer sur une simple bêta-version, je devrais juste vous dire d'attendre le test, tout ça... Mais là, non, vraiment, le jeu que nous avons entre les mains est déjà tellement propre, tellement bien programmé, tellement bien fini que je ne vois pas comment les gars de Pyro pourraient rater leur coup. À moins qu'un programmeur de chez eux ne s'amuse à remplacer tous les zéros par des « o » dans le code source du jeu pour voir ce que ça fait, Praetorians pourrait tout simplement être un des meilleurs jeux de stratégie temps réel du moment, ce qui n'est pas un petit compliment vu la carrure de ses concurrents. Le gameplay, sans être révolutionnaire, a l'air parfaitement au point, avec des missions intenses, des combats où la maîtrise des différentes tactiques sera essentielle, le tout servi par une réalisation impeccable. Une fois la campagne solo terminée, on pourra encore se défouler sur le mode multijoueur qui, d'après ce que nous avons pu en voir, proposera des parties très courtes (15-20 minutes grand maximum) et très nerveuses. Ça tombe bien, le jeu devrait sortir juste quand on se sera définitivement lassé des parties réseau de WarCraft III, c'est-à-dire en février prochain.

ackboo



Lorsque des soldats seront dans les hautes herbes, les archers tireront automatiquement des flèches enflammées pour y foutre le feu.

Les villages seront les points-clés de chaque carte, ils joueront le rôle de caserne pouvant produire des unités.



Offre d'Abonnement

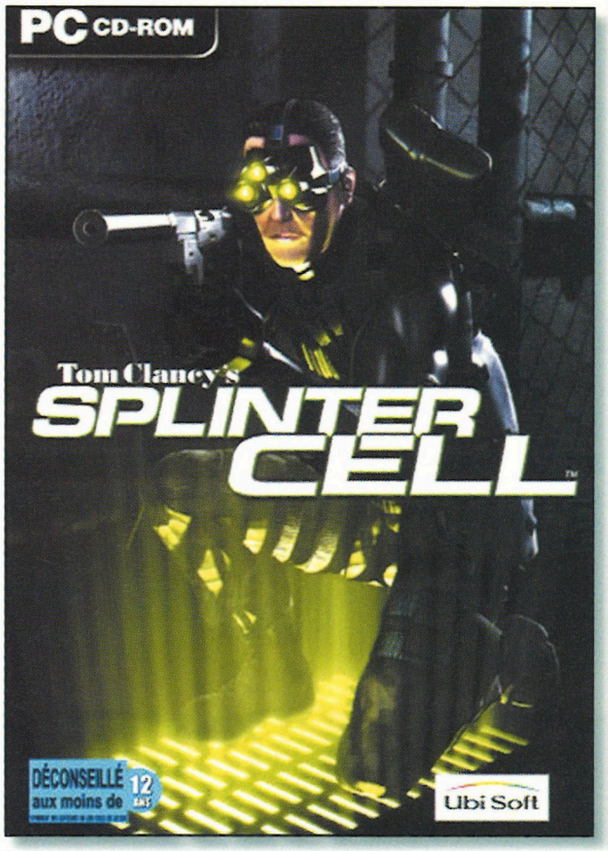
1 an de Joystick + le jeu

© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners.

POUR VOUS 81 €

au lieu de ~~114,89 €~~*

Ubi Soft ENTERTAINMENT



+ DE 29% DE RÉDUCTION, SOIT 33,89 € D'ÉCONOMIE






BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 n°s) et je recevrai en plus le jeu SPLINTER CELL™ pour **81 €** seulement au lieu de ~~114,89 €~~*, soit **33,89 €** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire ☐ Chèque bancaire ou postal

n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Signature obligatoire :

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : .....

Date de naissance : |_|_| |_|_| 19 |_|_|

e-mail : .....

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 n°s de Joystick au prix unitaire de 5,90 € et le jeu Splinter Cell™ au prix unitaire de 49,99 € (+ 2 € de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 juin 2003, 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.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social.
Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ■

ST478

AQUANOX 2 : REVELATION

GENRE
Action mouillée

ÉDITEUR
JoWooD

DÉVELOPPEUR
Massive Developpement

SORTIE PRÉVUE
Février 2003

Devant le nombre de jeux se déroulant dans l'espace, Jowood préfère placer les hostilités dans l'océan. Vous savez, ce genre d'endroit mouillé où les pétroliers coulent...
Tout commence dans un avenir encore plus lointain que celui du premier jeu éponyme. Le niveau de l'eau est toujours aussi haut, la surface de la Terre toxique et radioactive, et les hommes s'entre-déchirent toujours à 3 500 m de profondeur. Certes, l'humanité a su organiser sa survie à travers d'immenses complexes sous-marins, véritables cités des profondeurs, fonctionnant exactement comme n'importe quelle ville de la surface d'antan. La sauvagerie n'est donc pas si étendue que ça, et on trouve même quelques semblants d'autorité et de gouvernement au fond des océans.

Le joueur se glisse dans la peau de William Drake, un type un peu jeune et très crétin, affublé d'une coiffure gothique cuisinée façon l'Oréal, à peine sorti d'une crise d'acné (on a de la chance, il a fait sa mue). Notre ami possède un immense sous-marin, véritable cargo à tout faire, avec lequel il écume le fond des mers à la recherche d'aventures. Cette base lui sert aussi de hangar, puisqu'il dispose d'un sous-marin de poche en guise d'intercepteur, pour sa défense et celle des autres. Après une mission stupide à bord de son petit vaisseau, William se fera squatter sa base itinérante et se verra contraint de vivre en compagnie des nouveaux occupants.
Ces derniers, des aventuriers en puissance, lui apprendront la vie en l'entraînant dans une foule de missions durant lesquelles il devra gérer son matériel, les ressources qu'il pourra trouver, et surtout, affronter les pirates des profondeurs à grands coups de canons et de torpilles.
Le gameplay reste très similaire à celui du premier Aquanox. On prend place dans un cockpit, on se balade entre deux eaux, et on allume tout ce qui bouge et qui s'affiche en rouge dans le réticule. Il va sans dire que d'une version à l'autre, Aquanox nous offre plein de nouvelles armes. De même, l'environnement graphique s'enrichit au gré des dernières trouvailles technologiques du moment, nous affichant des fonds marins très détaillés, des effets pyrotechniques bien sympas, et des designs de vaisseaux pas trop dégueus. On s'attend à un bon jeu de divertissement axé principalement sur le shoot, agrémenté de quelques dialogues idiots et de phases de gestion des ressources. On espère une bonne surprise lors du test.

Pete Boule





Les fonds marins seront plus détaillés que ceux du premier Aquanox.



La progression dans l'intrigue se fait à travers les dialogues, se présentant dans des fenêtres pas animées.



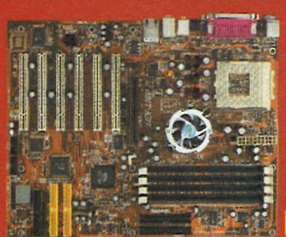


Graphiquement, Aquanox 2 sera plus poussé que son prédécesseur



Etes-Vous Assez Rapide ?

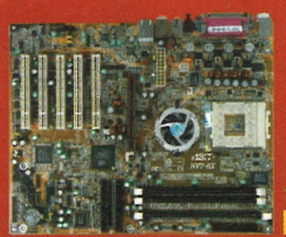
Restez dans le jeu. Choisissez ABIT



333FSB

KD7/KD7-RAID

- Supporte les processeurs AMD AthlonXP/Athlon/Duron en 200/266/333 Mhz FSB
- Chipset VIA KT400 VT8235
- Supporte 4 DDR 400/333/266/200
- LAN et Audio 5.1 intégré
- AGP8X et SPDIF
- Controleur RAID sur la KD7-Raid
- Serial ATA et Gigabit LAN (Option)
- ABIT SoftMenu™

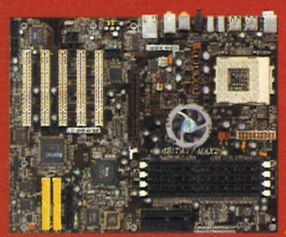


nVIDIA nForce 2

333FSB

NF7-S

- Supporte les processeurs AMD AthlonXP/Athlon/Duron en 200/266/333 Mhz FSB
- nVIDIA nForce2 SPP et MCP2-T
- Supporte 3 Dual DDR 400/333/266/200
- ABIT Serillel™ ATA & AGP8X
- LAN et Audio 5.1 intégré
- nVIDIA SoundStorm Technology avec SPIDI
- USB 2.0 et Firewire
- ABIT SoftMenu™



333FSB

AT7-MAX2

- Supporte les processeurs AMD AthlonXP/Athlon/Duron en 200/266/333 Mhz FSB
- Chipset KT400 VT8235
- Supporte 4 DDR 400/333/266/200
- ABIT Serillel™ ATA RAID
- LAn et Audio 5.1 intégré
- AGP 8X et SPDIF
- Supporte le MediaXP (Lecteur de cartes mémoires en option)
- 10 USB 2.0 et 3 Firewire au maximum
- ABIT SoftMenu™

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

www.ABIT-France.com

DISTRIBUÉ PAR :

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

TÉL. : 01 41 47 67 67
FAX : 01 47 94 34 70

MOREX
TECHNOLOGIES FRANCE S.A

TOM CLANCY'S

GENRE
Infiltration

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR/PAYS
Ubi Soft Québec

SORTIE PRÉVUE
Début 2003

Ça commence presque comme un conte de Noël : imaginez Montréal sous la neige, et, derrière une fenêtre embuée, une équipe d'Ubi Soft y développant avec amour des jeux pour les enfants. Les gars faisaient du bon boulot, mais ils rêvaient secrètement de créer un jeu, leur jeu, celui auquel ils aimeraient vraiment jouer. Et puis le Père Noël est arrivé. Il leur a offert Tom Clancy (dans une jolie boîte rose avec un ruban) et 5 millions d'euros. Et voici ce qu'ils en ont fait...

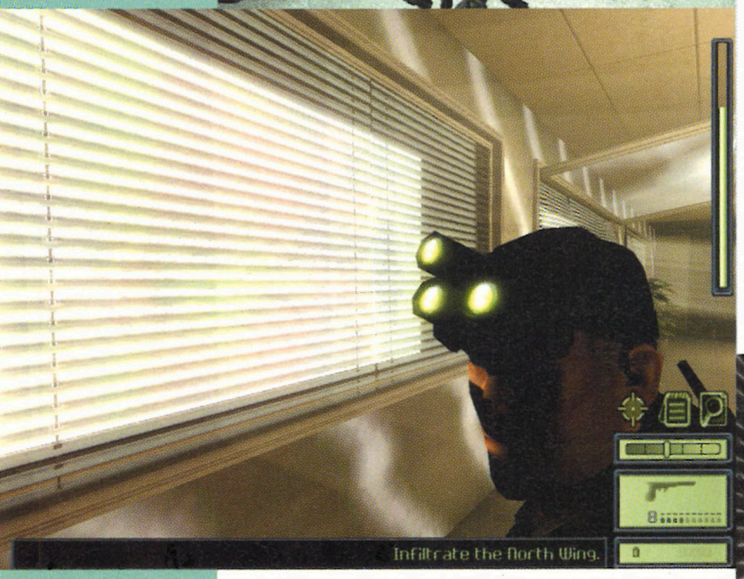
3 heures du matin. Tout au fond des locaux de Joystick, dans le noir et dans un silence inquiétant, Ackboo, RaHaN (de Joypad) et moi, nous nous regardons en souriant bêtement. Nous sommes épuisés et heureux, comme après l'amour. Nos yeux sont rougis, nos visages fatigués, nos vêtements fripés. Le bureau fleure bon le sandwich grec froid et la promiscuité entre hommes. Inutile de regarder l'écran du PC au centre de la scène pour savoir que dessus tourne un jeu exceptionnel. Depuis combien d'heures sommes-nous scotchés à Splinter Cell ? 8 heures peut-être ? Pourtant nous sommes en plein bouclage, et, à nous trois, nous accumulons suffisamment de textes en retard pour monter notre propre magazine. Ça s'appellerait « En Retard Magazine » et ça ne sortirait que quand on aurait enfin fini les missions de cette putain de bêta hallucinante. « Bon... », grommelle RaHaN, « ... faut que j'écrive mon courrier des lecteurs de Joypad... » Mais sur ces bonnes paroles, il reste collé au clavier qu'il s'est accaparé il y a au moins 4 heures maintenant, prétextant qu'il connaissait la version X-Box de Splinter Cell. Quelques longues minutes plus tard, le temps que RaHaN se fasse vaporiser 3 fois à la grenade, qu'il prenne 6 balles dans la tête,

Au début, dès qu'on voit un rideau, on ne peut pas s'empêcher de passer dedans tellement l'effet de drapé est réussi.

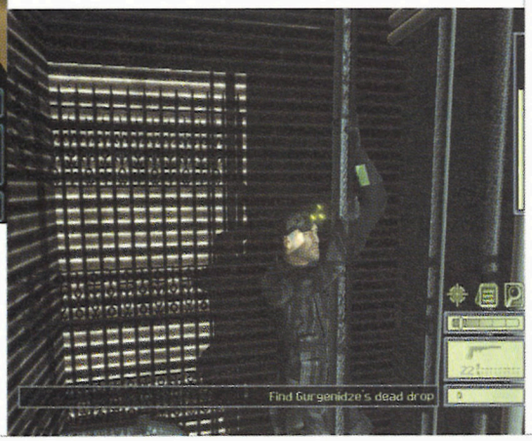








En faisant attention, on peut s'apercevoir que, selon la situation, les développeurs ont utilisé des procédés différents pour appliquer leurs ombres. Le genre de bidouillage familier au monde console où l'on cherche toujours à gratter quelques frames par seconde.



qu'il saute et resaute sur la même mine, j'ajoute épuisé : « ... Moi aussi... faut que je fasse le courrier des lecteurs de Joystick... » (NDLR : notez ce concept intéressant : dans « En Retard Magazine », il y aura deux courriers des lecteurs !). Mais moi non plus je ne bouge pas et reste rivé à l'écran. Plus courageux, Ackboo soupire « Bon... je vais bosser chez moi... c'est pas possible ici...» Dans un élan de volonté, il met son manteau « Ciao tout le monde ! ». Il sort puis il revient, enlève son manteau, hoche la tête, fataliste, et installe Splinter Cell sur son PC. « En Retard Magazine », un concept audacieux qui avance à grands pas.

Splinter Cell ? Connais pas

Et pourtant je n'attendais rien du tout de ce jeu. Tout le monde chuchotait qu'il allait fracasser. À l'ECTS, il avait même été sacré jeu de l'année. Chez Ubi, alors que je l'interviewais au sujet de son propre jeu, le chef de projet de



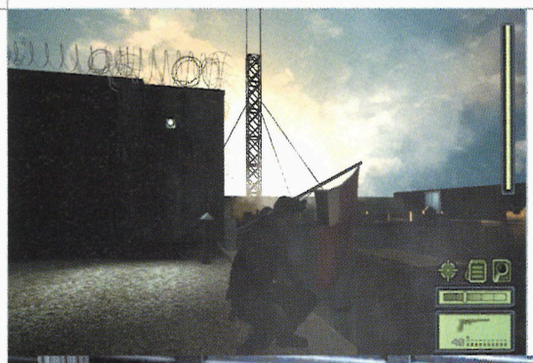
Chopez le colonel, traînez-le jusqu'à la porte... et collez-lui la tête sur l'identificateur rétinien.

J'ai des visions...

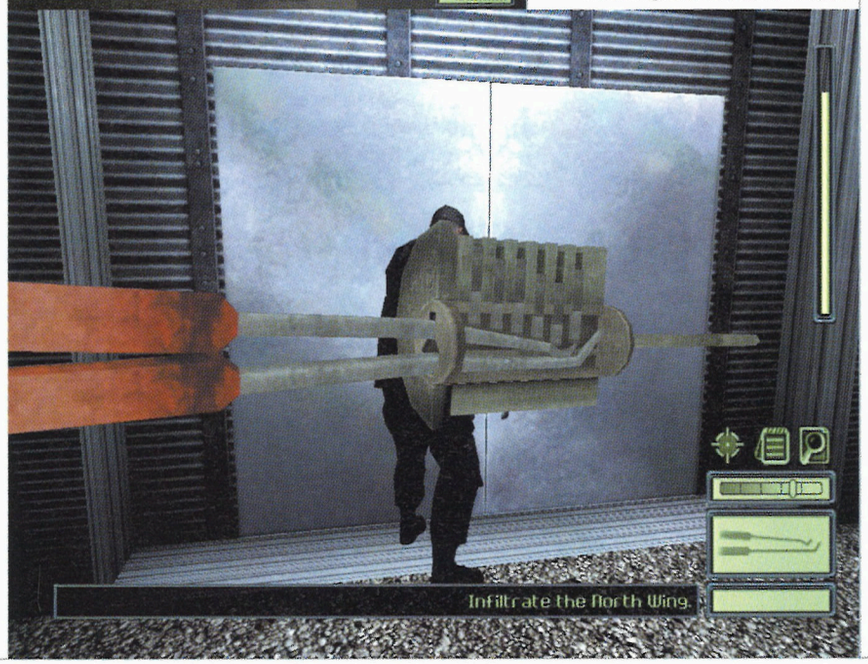
Voilà ce que donnent les moteurs de rendu pour les 2 modes de vision augmentée ; l'intensificateur de lumière et la vision thermique. On avait déjà eu droit à quelques intensificateurs très réussis dans des FPS et celui-ci est largement à la hauteur. Mais la grande, la très grande claque vient de la vision thermique. Là, c'est du jamais vu. Non seulement l'image est incroyablement réaliste, mais ils sont allés très loin dans le détail, jusqu'aux ampoules qui refroidissent quand on les éteint, tout comme les corps des macchabées... comme vous pouvez le constater sur ces images.

SPLINTER CELL





Sur PC (en tout cas au clavier), nous ne connaîtrons malheureusement pas le gameplay assez génial du crochetage de serrure qu'ils ont trouvé sur X-Box : on y sent les cliquetis de la serrure grâce au vibreur du pad.

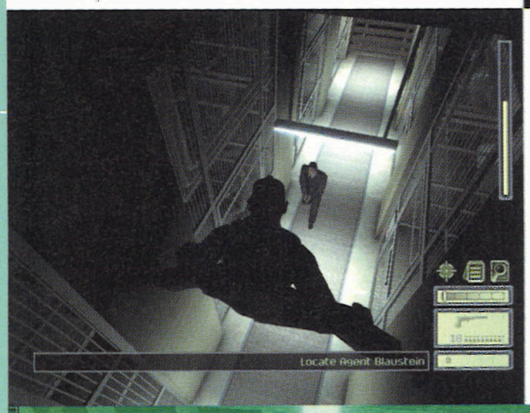


Rayman 3 avait évoqué au passage Splinter Cell avec un trémolo ému dans la voix : « Ce sera comme Metal Gear Solid 2 mais en 10 fois mieux. » Ah bon ? Mais je n'avais pas osé lui répondre que moi, MGS2 m'avait juste énervé. Un truc de consoleux, certes bourré d'idées, mais niais et irréaliste. Il avait aussi comparé Splinter Cell à Thief... j'aurais dû lui faire confiance. Et voilà le résultat : maintenant je ne suis plus qu'une ombre. J'avance sur le toit d'un immeuble balayé par le vent. Chacun de mes pas fait crisser des petits gravillons avec un réalisme tel que je sentirais presque chaque petit caillou s'enfoncer sous mes pieds. Je ralentis et apprécie le point de vue : dans un ciel de traîne, le soleil se couche sur la capitale d'une république balte. J'accroche une corde et descends en rappel le long de la façade de verre. Une baie vitrée. Ma silhouette se découpe en contre-jour sur un bureau illuminé de néons. Un soldat planté là regarde dans le vide ; il ne va pas tarder à me repérer. D'une impulsion, je prends de l'élan et passe à travers la vitre... gros clash. On peut rêver plus discret mais pas le temps d'y penser. Des éclats de verre plein la gueule, le soldat braque déjà son AK 47 vers ma... plop. Une balle dans la gorge

et il tombe mollement dans un gargouillis tandis que j'éteins les plafonniers. À nouveau je suis une ombre. Accroupi dans le noir, j'écoute... rien, puis, quand mon ouïe s'est accoutumée au silence, juste le tic tac d'une horloge murale, je traîne le corps derrière un bureau sur lequel je remarque un ordinateur allumé. Je fouille dans les mails et trouve l'info que je cherchais. Dans mon oreille, le big boss a réceptionné les données et me donne mes prochaines instructions : choper vivant, à l'étage du dessous, un gradé pour pouvoir passer à travers une identification rétinienne. Avant de sortir, vérification de routine : je fais passer une caméra-espion sous la porte. Dans le couloir haut de plafond, un second garde fait des allées et venues. J'entrouvre la porte et passe un œil : il me tourne toujours le dos. Je sors et avance derrière lui, accroupi... je me rapproche mais comme il ne va pas tarder à se retourner, je suis toujours trop loin pour le neutraliser à mains nues. Par réflexe, je prends mon impulsion sur le mur et saute sans un bruit. Il se retourne, arrive à mon niveau sans me voir... je suis une ombre, je suis là-haut, je suis en grand écart au plafond. Je tombe sur lui comme une grosse araignée.







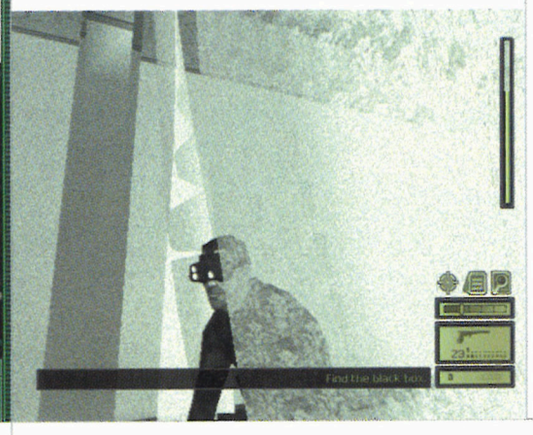
Caméras-espion : elles se tirent comme des balles, se collent aux murs et balayent toute la zone où elles sont plantées. Plus évoluées encore, certaines émettent des sifflements pour faire diversion, ou pulvérisent un gaz assommant.



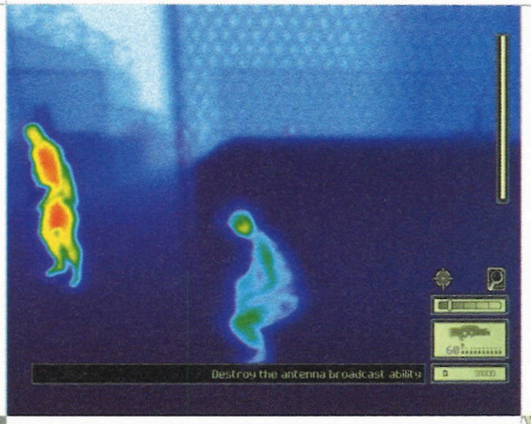


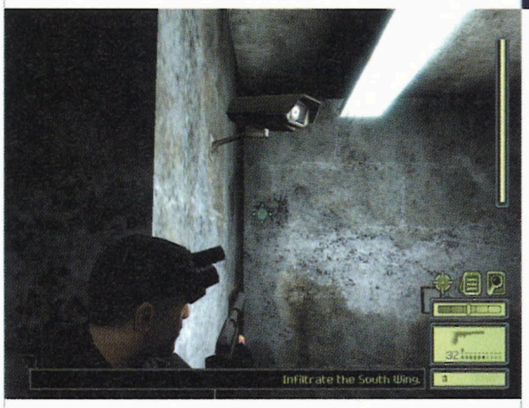
S'inspirer, digérer, améliorer

J'ai beau avoir beaucoup craché sur Metal Gear Solid 2, je suis bien obligé de reconnaître que sans ce jeu précurseur, Splinter Cell n'aurait jamais vu le jour. L'héritage est plus qu'important : tout le trip infiltration, les niveaux d'alerte des ennemis, les alarmes, la possibilité d'avancer dos au mur, de passer juste la tête dans un couloir, de sauter sur ses ennemis pour les assommer, de les choper par-derrière, de les interroger sous la menace, etc. Tout ça nous vient en droite ligne de ce jeu console. Je pensais jusque-là que ce qui me déplaisait dans Metal Gear Solid 2 était la vue à la troisième personne qu'habituellement j'exècre. Mais non, dans Splinter Cell, le personnage est toujours à l'écran. On dirige la caméra à la souris ce qui permet d'avoir une visibilité optimum de son environnement, et c'est parfait comme ça. Quand on tire, la caméra se rapproche sans même qu'on s'en rende compte pour ne garder dans le cadre qu'une partie du visage du héros et ses bras. Rien à redire. C'est à la fois naturel, simple et digne d'un grand réalisateur. Thief, une de mes références absolues, dans lequel les développeurs avaient opté pour la vue subjective classique des FPS, a lui aussi été amplement pompé, mais à d'autres niveaux. On retrouve d'ailleurs, améliorée, l'une des grandes trouvailles de ce jeu : la jauge de camouflage.



Quand vous êtes dans le noir, la jauge est au plus bas. Plus vous êtes éclairé, plus la jauge monte, vous signalant que vous êtes de plus en plus repérable. Mais cette jauge tient aussi compte du bruit que vous faites avec une précision ahurissante : en avançant, si vous longez un mur de trop près, vous entendez crisser votre blouson sur le béton ! Et la jauge vous confirme que vous faites effectivement du bruit en tressautant légèrement. Toujours dans Thief, il y avait aussi des caméras que l'on





pouvait balancer pour espionner des zones. L'invention a encore une fois été reprise et améliorée par l'équipe de Splinter Cell : ces caméras sont maintenant lancées par votre fusil. Elles se collent aux murs, peuvent attirer les ennemis en émettant des petits sifflements, ou les paralyser en pulvérisant un gaz assommant. Derrière moi, Arctor observe alors que je lui en fais la démonstration. Sceptique il me demande : « Et c'est pas trop facile avec ces gadgets, du coup ? ». La remarque est judicieuse. Ça aurait effectivement été très facile… si l'I.A. n'avais pas été à la hauteur.

Une I.A. avec laquelle on ne joue pas au con

J'observe RaHaN qui m'a encore chourré ma place aux commandes : ce salaud n'a pas arrêté de me servir des verres d'eau pendant que je jouais, une tactique très lâche pour m'envoyer aux toilettes et qui s'est avérée payante. À l'écran, il entre dans une pièce, éteint la lumière et va se planquer dans un coin. Mais trop excité, il a fait un peu de bruit en sautillant : un garde entre et son premier réflexe est d'allumer la lumière. Il regarde un peu partout. RaHaN ne respire plus. Le garde finit par s'éloigner. RaHaN sort de sa planque et va aussitôt éteindre la lumière. Clic. Le noir à nouveau, et dans l'embrasure de la porte, l'ombre du garde se dessine, projetée par la lumière du couloir. Je glousse : « Si l'I.A. est bien faite, t'es mort ma poulette. » Toujours en ombre chinoise, le garde sort son flingue. RaHaN pousse un petit couinement de surprise et retourne ramper derrière son bureau. Le garde entre, rallume et lui plante quelques balles dans le buffet. Clics désespérés, bruits de clavier, mais rien n'y fait. L'écran devient rouge. Rahan se retourne vers moi : « Ouais, elle est bien faite. » J'acquiesce et lui sers un verre d'eau.



Un titre en chemin vers la gloire

En relisant ces lignes, je me rends compte que RaHaN est une belle ordure, mais aussi que j'ai été assez intarissable en superlatifs à propos de ce jeu. C'est un peu outrepasser mes droits, car il ne s'agit après tout que d'une bêta-version. Je tempère donc mes ardeurs et signale que nous avons tout de même rencontré un certain nombre de bugs (mais c'est normal, c'est une bêta) et surtout, que nous n'avons visité que deux niveaux et demi sur les 9 de la version déf. Que vaut la suite du jeu ? Ce niveau de qualité sera-t-il tenu tout le long des 9 missions ? Ces bugs seront-ils





nettoyés avant la sortie ? La difficulté continuera-t-elle à être croissante tout en restant à la portée des humains ? La répétition des actions continuera-t-elle à être évitée, comme c'est le cas pour l'instant, par l'introduction régulière de nouvelles trouvailles scénaristiques et de gameplay ? Autant de questions qui n'auront de réponse qu'à l'heure du test. Reste un constat : le dernier jeu à nous avoir fait tripper comme ça avait été Deus Ex. Et avant lui ?… je crois qu'il faut remonter jusqu'à Half Life. Quand même, il y a des signes qui ne trompent pas.

monsieur pomme de terre

MASTER OF ORION 3

GENRE
Gestion spatiale

ÉDITEUR
Infogrames Entertainment, France

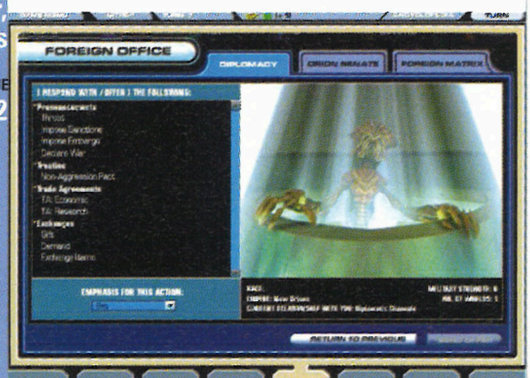
DÉVELOPPEUR/PAYS
Quicksilver, États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2002

Venant après le délicieux Battle at Antares, cette nouvelle édition de Master of Orion nous plonge dans ces passionnantes histoires de conquête stellaire et évoque ces jeux aux noms prestigieux, tels qu'Imperium Galactica, Spaceward'o ou Reach for the stars.
Kikou ! Je suis le dirigeant d'une grande civilisation extraterrestre. Notre forme de vie que vous, humains, ne connaissez pas encore, n'est pas basée sur le carbone, mais sur les molécules d'éponge. Alors que notre peuple expérimentait une expansion extraordinaire, notre monde qui était composé à 88 % d'eau s'est peu à peu asséché pour une raison qui demeure encore inconnue de nos scientifiques. Nous avons subi des tas de problèmes découlant de cette catastrophe, mais principalement celui de ces milliards de crevettes que nous sommes obligés d'héberger dans nos petits trois-pieces-cuisine. Mais aujourd'hui, l'espoir renaît et moi, l'Empereur Anakin Krust, j'ai l'honneur d'envahir votre planète. Ça ne vous ennuie pas au moins qu'on vous colonise ?



Sur la planète, on construit des infrastructures mais aussi des modèles de développement économiques pour chacune de ses régions.



Je crois qu'il me demande en mariage.

Les colons dans l'espace

Master of Orion 3 se situe dans la ligne directe des deux autres chapitres. On commence sur la planète principale, on envoie dans les systèmes voisins des vaisseaux de colonisation, on cherche des endroits riches et on en prend possession. Suit une traditionnelle phase de développement planétaire, voire même de terraformation si on en possède la technologie. Dans un coin de l'interface, on trouve, pour faciliter la sélection des bonnes cibles, un cadran présentant de façon graphique la compatibilité actuelle d'une nouvelle terre à conquérir avec notre monde originel. À l'image d'Imperium Galactica, on crée nos vaisseaux de toutes pièces, les équipant des inventions que l'on développe au fur et à mesure. On peut aussi confier le soin de ces chantiers à l'I.A., ou même initier un mode de colonisation automatique. Du coup, cela ouvre des possibilités infinies : on peut laisser le jeu tourner tout seul dans son coin et aller se faire une toile, voire même se barrer en vacances pendant six mois.



Vite vite, un coup de recherche pour acquérir le réacteur à protons.

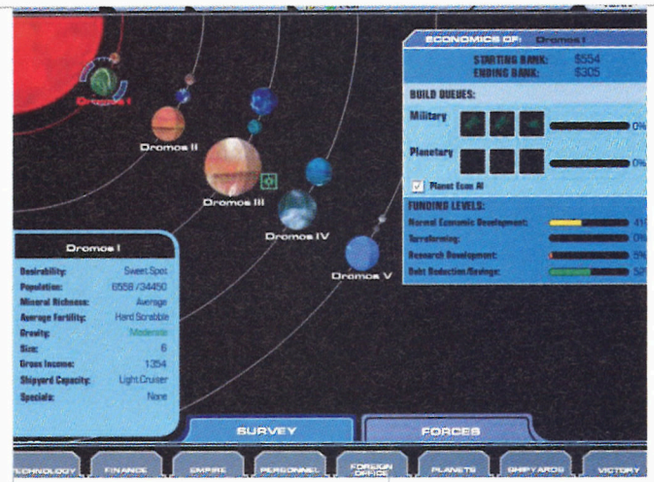




C'est bien lui : le fameux capitaine Gaylactus.

Enlève tes tentacules de mes fesses veux tu ?

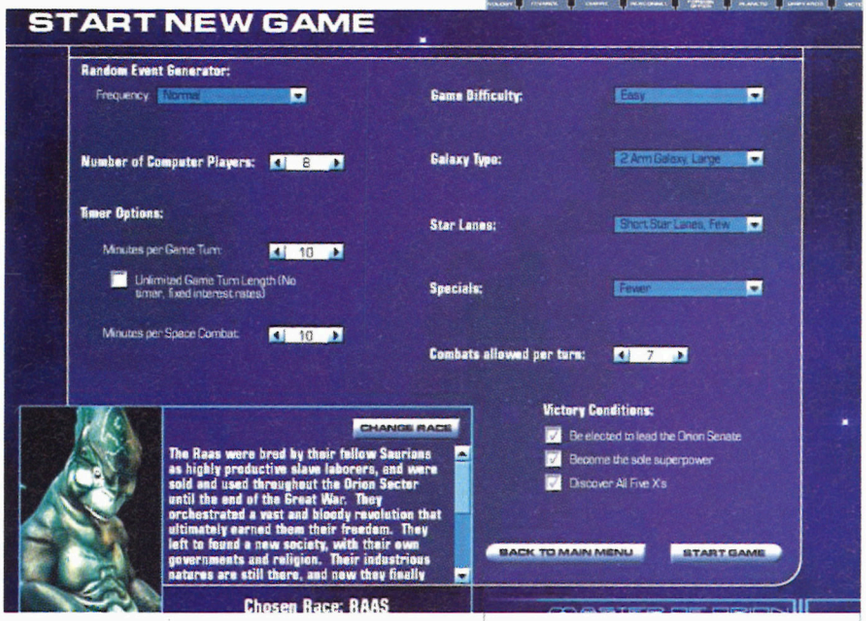
MOO3 apporte toutefois une dimension politique et diplomatique bien plus creusée que dans bien d'autres titres. On se rapproche ici beaucoup de Civilization Call To Power en raison des nombreuses options qui s'offrent à nous pour mener des négociations. Si on retrouve quelques grands classiques comme le ton à adopter pour causer à l'envoyé d'une autre race, on se voit constamment sollicités pour des échanges économiques, technologies, ou divers traités. En plus de ça, on découvre une sorte d'O.N.U. interstellaire où les représentants des divers empires siègent et décident de nouveaux décrets, lois, ou édits. On peut d'ailleurs en proposer soi-même en piochant dans une vaste liste de propositions. Ce qu'il y a de rigolo avec ce sénat, c'est que seuls certains peuples y sont inscrits ; et d'après la rumeur, les autres, les « Rogues States » s'astiqueraient grave les antennes avec les résolutions adoptées dans ces murs. En revanche, dès qu'on en fait partie, c'est l'enfer : à chaque tour, on reçoit des liasses de paperasses à signer ou l'on exige de nous que l'on vote lors de tel ou tel scrutin.



Chaque étoile permet, au niveau de zoom suivant, d'ouvrir un autre écran pour accéder aux planètes et aux lunes.



Les limites de notre empire : une galaxie composée d'une bonne centaine d'étoiles.



Les multiples paramètres du jeu, nous sommes en terrain connu.

De jolies couleurs partout

Dans tous les jeux qui ont plus ou moins un rapport direct avec l'espace, on s'attend toujours à trouver des effets spéciaux partout, des interfaces délires et surtout des représentations 3D de l'univers comme si on y était. Le génial Homeworld possédait un moteur qui, juste pour sa qualité, le rendait déjà extraordinaire. Les Master of Orion, par contre, n'ont jamais été à la pointe de l'art graphique. On se souviendra notamment de la difficulté rencontrée par les développeurs pour créer des formes extrahumaines crédibles.



Cet écran sert à former tout un corps expéditionnaire.

Je crois me rappeler d'une sorte d'homme-crevette qui faisait vraiment peine à voir dans les précédents épisodes. Autant vous le dire tout de suite, il semble bien que Master of Orion 3 ne fera pas plus date dans ce domaine. La carte de la galaxie, par exemple, surprend par sa sobriété. Et alors qu'on aurait voulu pouvoir la tourner dans tous les sens, simplement grâce à la souris, on se voit obligés d'utiliser une série de touches absurdes telles que « home, insert, del, page up, page down ». Pareillement, les étoiles, les amas gazeux et autres symboles de vaisseaux sont réduits à leur plus simple expression. Bien sûr, c'est de toutes les couleurs, assez bigarré, nous évoquant une galaxie de Smarties scintillants. L'interface, elle, est une réussite, et heureusement vu le temps qu'on va passer dessus. On trouve donc des menus, des sous-menus, des sous-sous-menus, et au fin fond de tout ça, des boutons et des curseurs. Heureusement, on s'y retrouve assez vite et les « touches de fonctions » bordant l'écran permettent d'accéder à n'importe quelle page directement. Les batailles quittent définitivement la vue de dessus pour nous offrir des combats plus dimensionnels. Le niveau de zoom minimal montre un terrain d'affrontement tellement immense qu'à cette distance, nos corvettes sont à peine plus grosses qu'un pixel. On le sent, tout est prévu pour que l'on assiste à des combats composés de dizaines de vaisseaux, voire même de beaucoup plus. Mais pour l'instant, inutile de me vanter, l'I.A. de mes adversaires vient de me faite une démonstration de son talent en les amenant au portes de mon empire composé d'une poignée de lunes pourraves. On l'a bien deviné, Infogrames ne compte pas jouer, pour cette nouvelle édition de Master of Orion, la carte du chamboulement total et inconditionnel. À première vue, MOO3 semble plutôt s'adresser aux vrais fans, les intégristes de la série, souhaitant voir un type de jeu identique tout en profitant d'une plus large palette de possibilités. S'il s'avère que la recette marche, il n'y a vraiment aucune raison de les blâmer pour cela.

Bob Arctor



On pourra se balader en 3D dans toute la ville qui entoure le casino et aller jeter un œil aux établissements concurrents.

CASINO INC.

GENRE
Gestion de casino

ÉDITEUR
Konami

DÉVELOPPEUR/PAYS
Hothouse États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Début 2003

On m'avait un jour susurré à l'oreille que les jeux de casino réalisaient des scores de vente complètement délirants aux États-Unis. Sierra, avec la série des Casino Empire, n'avait jusqu'à présent pas beaucoup de rivaux sur ce marché, mais les choses devraient changer sérieusement avec Casino Inc développé par Hothouse, les gars de Gangsters. L'ambition de cet outsider semble être de bouffer tout cru Casino Empire, et ils s'en donnent les moyens. Ce sera en effet le premier jeu de casino entièrement en 3D, on pourra pivoter la caméra dans tous les sens et zoomer pour admirer les animations plutôt réussies des centaines de joueurs et d'employés différents. En fait, la version preview de ce jeu m'a un peu rappelé l'excellent Startopia, la beauté du design en moins.

Casino Empire

Question gameplay, on aura droit aux occupations classiques de ce genre de jeux. Il faudra d'abord installer les tables (on commencera par le Black Jack et le Poker avant d'avoir accès à la roulette, au craps, etc.), puis aménager le casino avec cette fibre de décoratrice d'intérieur que nous avons tous hérité de nos mères. On mettra des petites plantes pour faire joli, des palmiers, des canapés... Les parieurs voudront sûrement boire et manger, on casera donc un fast-food et un bar dans un coin, avec peut-être une petite piste de danse pour qu'ils éliminent les calories avant de repartir se faire joyeusement plumer par l'établissement. En DRH avisé, on devra bien sûr embaucher une myriade d'employés, cela ira du croupier de base à l'escort-girl déguisée en lapin, en passant par le portier, le videur, le balayeur ou encore les surveillants chargés de repérer les tricheurs. D'ailleurs, une fois interpellés, on pourra choisir de brutaliser ces voyous dans une cave humide du sous-sol, façon De Niro dans le film de Scorcese ; ou bien les embaucher et les envoyer chez les rivaux du voisinage. Car ce sera là une des grosses nouveautés de Casino Inc par rapport aux titres déjà existants : il y aura toute une ville autour des établissements de jeu, elle abritera de nombreux concurrents mais aussi des opportunités pour se développer. Cela sera par exemple l'achat de limousines qui feront des circuits près des hôtels 5 étoiles pour ramener les riches parieurs, ou bien la location d'emplacements publicitaires juste en face de la gare, afin d'attirer directement le touriste dès sa sortie du train. On attend le test pour très bientôt, en espérant que ce titre tienne sur la longueur et ne soit pas lassant au bout de 2 jours, comme c'est trop souvent le cas avec les jeux de gestion de casino.

ack ***boo***



Les tables de roulette seront parmi les principales vaches à lait du casino.









L'entrée du casino sera gardée par des portiers et des videurs, on pourra leur demander d'appliquer des politiques sévères mais juste comme « Pas de vieux dans la salle de jeu ».

STRIKE FIGHTERS
PROJECT 1

Pour avoir la maîtrise du ciel, il vous faudra être à la hauteur.

Par les designers de Longbow II™ et European Air War™






Strategy First

THIRD WIRE PRODUCTIONS
www.thirdwire.com

Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

PC CD ROM

POUR TOUS PUBLICS

Strike Fighters –Project 1©Trademark owned by Third Wire Production Inc. Copyrights owned by Third Wire Productions. Nobilis and Nobilis trademark are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owner.

TOP RÉDAC'

ATTENTION
NOUVELLE NOTATION & NOUVEAUX ICONES

Eh oui, tout arrive. Joystick modifie son barème de notation. Les pourcentages disparaissent au profit de notes décimales. Afin de vous habituer à ce changement, voici un tableau récapitulant les critères d'évaluation :

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe...

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

Nous profitons également de l'occasion pour modifier nos icones. Exit les logos de Windows, d'OpenGL et de Direct3D. Billou a gagné la bataille. 99,9% des jeux nécessitent au minimum Windows 98 et la compatibilité avec 2000 et XP est désormais assurée. Idem pour Direct3D ou OpenGL. Bref, la nouvelle génération d'icones est la suivante :

Recommandation : Renseigne sur le type de public auquel s'adresse le jeu.



Pour tout public.



Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Opération Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.



Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).



Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom



ACTION

Crimson Skies — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Jedi Outcast — *Avril 2002* • Raven Software

Medal of Honor — *Février 2002* • 2015 Inc.

No One Lives Forever 2 — *Octobre 2002* • Monolith



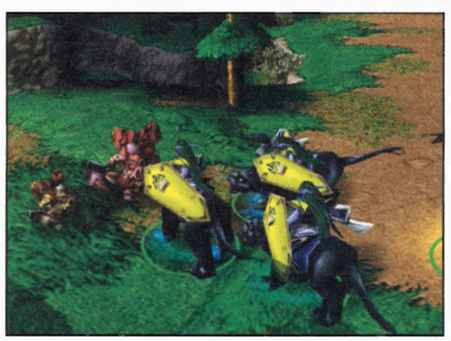
STRATÉGIE

Age of Mythology — *Décembre 2002* • Ensemble Studios

Heroes 4 — *Mai 2002* • New World Computing

Moon Project — *Mai 2001* • Topware

Warcraft 3 — *Septembre 2002* • Blizzard





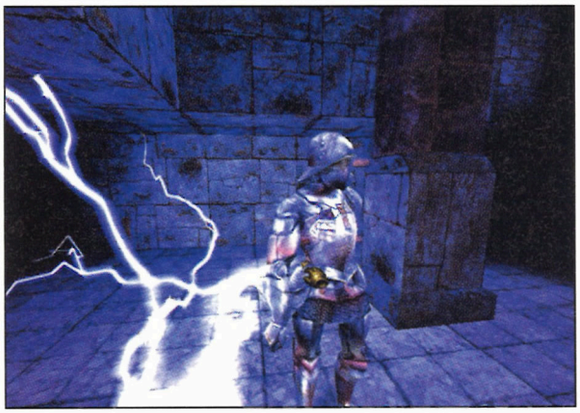
JEUX DE RÔLE

Arcanum — *Septembre 2001* • Troïka Games

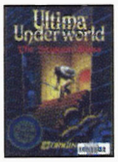
Arx Fatalis — *Septembre 2001* • Arkane

Morrowind — *Juin 2002* • Bethesda Softworks

Neverwinter Nights — *Septembre 2002* • Bioware



ACTION AVENTURE



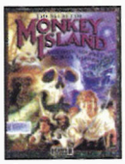
Deus Ex	*Septembre 2000* • Ion Storm
GTA III	*Juin 2002* • DMA Designs
Hitman 2	*Octobre 2000* • IO Interactive
Mafia	*Septembre 2002* • Illusion Softworks

ACTION TACTIQUE



Commandos 2	*Septembre 2001* • Pyro Studios
Opération Flashpoint	*Juin 2001* • Bohemia Interactive
Rogue Spear	*Septembre 1999* • Red Storm Entertainment

AVENTURE



Gabriel Knight 3	*Décembre 1999* • Sierra
Monkey Island 3	*Décembre 1997* • LucasArts
Simon the Sorcerer 3D	*Avril 2002* • Headfirst production

GESTION



Industry Giant 2	*Octobre 2002* • JoWooD
Railroad Tycoon II	*Décembre 1998* • Pop Top Software
The Sims	*Février 2000* • Maxis
Tropico	*Avril 2001* • Pop Top Software

SIMULATION

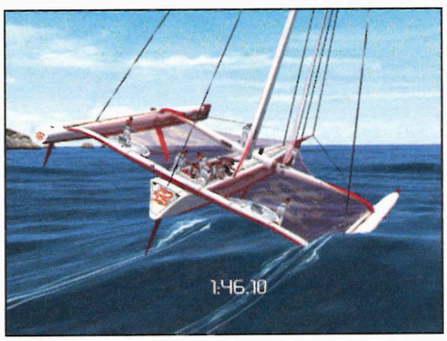


Combat Flight Simulator 3	*Novembre 2002* • Microsoft
F1 2002	*Juin 2002* • EA Sports
Flight Simulator 2002	*Novembre 2001* • Microsoft
Grand Prix Legends	*Octobre 1998* • Papyrus
IL2 Sturmovik	*Novembre 2001* • Maddox Games

PLATES-FORMES



Gift	*Novembre 2000* • Eko Software
Rayman 2	*Décembre 1999* • Ubi Soft



SPORT



Tiger Woods PGA Tour 2003	*Décembre 2002* • EA Sports
Virtual Skipper 2	*Octobre 2002* • Duran France
Virtua Tennis	*Mai 2002* • Hitmaker

ARCADE REFLEXION



Chess Master 9000	*Décembre 2002* • Ubi Soft
Worms World Party	*Mars 2001* • Team 17

RÉSEAU



Anarchy Online	*Septembre 2001* • Funcom
Asheron's Call : Dark Majesty	*Octobre 2001* • Turbine
Battlefield 1942	*Octobre 2002* • Dice
Half-Life et Counter-Strike	*Décembre 1998* • Valve & ind.
Quake 3 & mods	*Décembre 1999* • Id Software
Unreal Tournament 2003	*Novembre 2002* • Epic

LES JEUX QU'ON ATTEND

Colin McRae 3 *Codemasters*	Simulation/Codemasters
Deus Ex 2 *Ion Storm*	Action-Aventure/Eidos
Doom III *Id Software*	Shoot/Activision
Freelancer *Digital Anvil*	Simulation spatiale Microsoft
StarWars Galaxies Online *Verant-SOE*	Online/Lucas Arts-SOE
GTA III Vice City *Verant*	Action/Aventure Take 2 Interactive
Splinter Cell *Ubi Soft*	Action/Infiltrattion Ubi Soft

ÊTRE MAIRE D'UNE VILLE... POUR EN AVOIR CÔTOYÉ UN, JE PEUX VOUS DIRE QUE CE N'EST PAS UNE VIE. DEVOIR SERRER DES MAINS À TOUS LES VIEUX LE DIMANCHE MATIN AU MARCHÉ. DISCUTER DE FOOT ET DE BAGNOLE AVEC LES POIVROTS DU BAR DE LA COMMUNE, EN FACE DU TERRAIN DE PÉTANQUE. MARIER TOUS LES SAMEDIS DES GENS TRÈS LAIDS QUI N'ONT MÊME PAS VOTÉ POUR VOUS. SE TAPER LES DÎNERS AU LAPIN QUI PUE AVEC MONSIEUR LE SOUS-PRÉFET ET SA BONNE FEMME FRUSTRÉE. RÉPONDRE AUX QUESTIONS DES JOURNALISTES SUR CETTE MAISON AUX ÎLES CAÏMANS SOI-DISANT ACHETÉE AVEC LE BUDGET « AIDE SOCIALE ». NON FRANCHEMENT, PLUTÔT QUE DE SACRIFIER VOTRE VIE À DIRIGER UN TAS DE CONS, VENEZ PLUTÔT ÉTANCHER VIRTUELLEMENT VOTRE SOIF DE POUVOIR AVEC CE NOUVEAU SIM CITY, ÇA SERA BEAUCOUP MOINS STRESSANT.

s i m C i t y

Sim City 4

GESTION URBAINE



Will Wright, c'est un peu l'homme qui valait trois milliards de l'industrie du jeu vidéo. Tout le monde le connaît grâce à The Sims, qui trône désormais au sommet des jeux PC les plus vendus de la galaxie. Mais c'est d'abord grâce à la série des Sim City que ce gaillard a eu ses premiers moments de gloire. Lorsque Sim City est sorti, il fut le titre le plus vendu de l'année. Idem pour Sim City 2000. Idem pour Sim City 3000. Inutile de vous dire que, lorsqu'il fait une note de frais de pizza au caviar à 500 dollars la part, Electronic Arts ne doit même pas oser gueuler tellement ce bonhomme leur a rapporté des montagnes de pognon depuis dix ans. Depuis The Sims, le bon Will ne s'occupe plus directement de Sim City, mais la série reste chez Maxis. Aujourd'hui, c'est donc le quatrième épisode que nous avons entre nos petites mains potelées. Mais les développeurs ne risquent-ils pas de lasser leur audience en resuçant une fois de trop l'extraordinaire concept de Sim City ? Dans cinq pages, vous saurez que non.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PIII 500, 128 Mo, CARTE 3D 16 Mo**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
DÉVELOPPEUR **MAXIS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



Venez visiter Alizée City : ses commissariats bien alignés, ses rues sécurisées, sa Grande Pyramide.

Les petites maisons dans la prairie

Sim City, je vais le rappeler pour les petits jeunes qui sont arrivés récemment dans le monde magique du jeu vidéo, est un jeu de gestion urbaine. Il fait partie de ces jeux « bac à sable » où il n'y a pas de score, pas de niveaux à passer, et pas vraiment de fin : on développe sa ville jusqu'à en avoir marre, ou jusqu'à ce que la carte soit tellement remplie qu'on ne puisse plus y mettre une baraque de plus. Le job du maire modèle consiste principalement à aménager des zones pour trois types de constructions : des zones résidentielles, des zones industrielles et des zones commerciales. Dans les premières, on trouvera évidemment les habitations des Sims, que ce soit de petits appartements en briques pour pauvres ou de gigantesques buildings remplis de duplex pour parvenus. Dans les zones industrielles, on verra des usines chimiques, des fabriques high-tech de microprocesseurs, etc. Sur les zones commerciales enfin, ce sont tous les bâtiments du secteur tertiaire (souvenez-vous de vos cours d'économie au lycée) type supermarché, fast-food, cabinet d'avocat ou building administratif de grosses sociétés qui viendront s'implanter. L'art de la gestion urbaine consiste à équilibrer correctement résidence, commerce et industrie grâce au sacro-saint indicateur RCI qui signale le niveau de demande pour chaque type de zone. Là-dessus, il faudra aussi veiller à maintenir une bonne infrastructure publique. Pour démarrer une petite bourgade, on pourra par exemple installer quelques éoliennes afin de fournir de l'électricité à tout le monde, un château d'eau, une caserne de pompiers, une école primaire et un petit commissariat de quartier. Ensuite, on n'a plus qu'à faire « tourner » la ville (quatre vitesses de jeu sont disponibles, on passera généralement de la pause à la vitesse maximum) pour voir les constructions fleurir un peu partout. En zoomant sur les rues, on peut alors admirer les voitures venir déposer les enfants devant l'école, on peut suivre les passants sur les trottoirs, mais l'équation va se compliquer très vite au fur et à mesure que la ville grossira.

Outre le port, on pourra installer un aérodrome, un petit aéroport ou carrément un hub international.



Quand tout à coup, c'est le drame

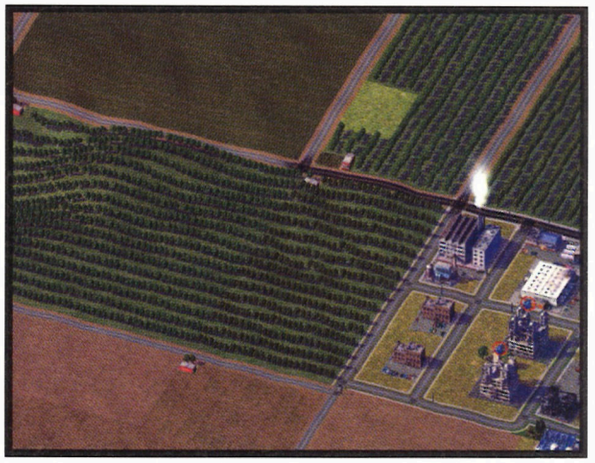
Les catastrophes et désastres traditionnels font bien sûr leur grand retour dans ce nouveau Sim City. J'avoue n'avoir jamais compris le plaisir masochiste qu'il y a à massacrer les villes qu'on construit, m'enfin bon, il en faut pour tout le monde, même les pervers dégénérés. Au programme de cette édition : tornades, attaques de robot de l'espace, éclairs, volcans, incendies, tremblements de terre... 'tendez, j'en oublie un... ah oui, il y a aussi les météorites, qui ont tout de même leur utilité pour éradiquer les quartiers pauvres sans avoir à payer les frais de « buldozage ».



The Sims City

Au début, j'avais un peu peur de la possibilité d'importer des Sims dans Sim City 4. Je me voyais déjà en train de refaire le papier-peint de toutes les maisons de la ville. Finalement, cette option est vraiment utile : on choisit un Sim (on peut l'importer de The Sims ou en prendre un de ceux qui sont livrés par défaut avec Sim City 4) et on le colle dans n'importe quelle maison. Il apparaîtra alors sur la carte sous forme d'icone et nous renseignera en permanence sur les problèmes qu'il rencontre : quartier rempli de délinquants, mauvaise santé, bouchons à tous les carrefours, chômage chronique, environnement pollué...



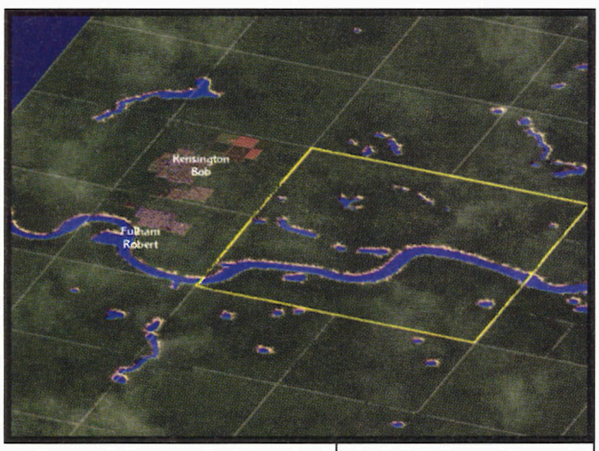


Juste au nord d'Alizée City, j'ai créé Bouseville : des hectares entiers de zones industrielles bien crados avec un taux d'imposition spécialement bas pour tous les pollueurs.

Développer une ville sans exploser le budget

Passé l'euphorie des premières années où tout va généralement à merveille, les Sims commencent à devenir exigeants. En général, ils vont demander un minimum de service de santé : ça veut dire une petite clinique qui pompera quand même 400 dollars sur le budget tous les mois. Ensuite, ils veulent un collège pour augmenter leur niveau d'éducation. Puis, ils veulent aussi un petit parc, voire un stade de base-ball pour l'équipe junior du coin... Alors on installe tout ça avec un sourire crispé, mais les Sims sont contents, ils décident même de construire une statue grandeur réelle de leur maire préféré... Pendant qu'ils font la farandole comme des abrutis autour du monument, on jette un œil au budget et là, c'est l'angoisse. Dès qu'on améliore la ville, les dépenses plombent très rapidement le budget. Deux solutions : augmenter les impôts au risque de voir les habitants partir, ou bien aménager encore de nouvelles zones pour augmenter la population, et donc les recettes fiscales... Dix ans passent, tout va bien, sauf que les jeunes Sims qui ont bénéficié du niveau d'éducation élevé ne veulent plus bosser à la chaîne comme leurs parents. Ça signifie qu'il faut encore raquer pour installer de belles zones commerciales avec confort quatre étoiles afin que les entreprises viennent y installer leurs bureaux et embauchent les diplômés du voisinage... Malheureusement, au même moment, la centrale à gaz montre des signes de faiblesse, elle ne peut plus supporter la charge. Comme le budget est dans le rouge, on installe une centrale à charbon, plus économique mais qui salope l'environnement dans un rayon de 500 m. Il faut trouver un coin tranquille pour la bâtir, car ce n'est pas le genre de cadeau qui fait plaisir aux riverains... Je ne vous parle là que d'une fraction des prises de tête que vous aurez à résoudre avec Sim City 4. Attendez un peu d'avoir la moitié de la ville au chômage après vingt heures de jeu parce que les rues sont tellement encombrées que plus personne ne peut se rendre au boulot, je vous garantis de grosses suées. Mais lorsqu'on surmonte tout ça, lorsque la ville se développe harmonieusement, lorsque les caisses de la mairie se remplissent régulièrement, alors là... Comment vous décrire le bonheur extraordinaire qu'on ressent en survolant une ville qui s'étale sur 300 écrans, dans laquelle des milliers

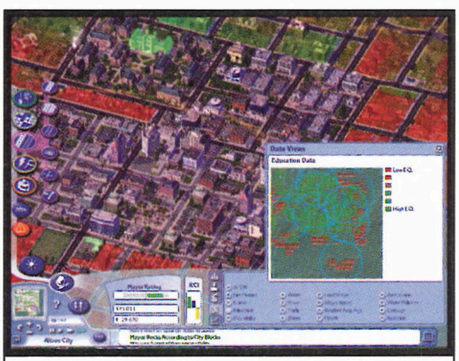




La région de Londres, encore vierge. On peut s'inspirer de la réalité en recréant le quartier bourgeois de Kensington et, juste au sud, la banlieue ouvrière de Fulham.

TIPS JEU

Répartition des zones pour démarrer correctement une ville : 40 % Résidence, 40 % Industrie, 20 % Commerce. Commencez toujours avec les zones de faible intensité, sauf pour l'industrie où vous pouvez débuter en intensité moyenne si vous ne voulez pas d'agriculture.



De nombreuses cartes renseignent sur l'état des différents quartiers de la ville : éducation, santé, crime, risque d'incendie...



Des gros boutons bien lisibles

Autant j'ai haï celle des Sim City précédents, autant l'interface de ce quatrième épisode est plutôt bonne. Le principal progrès, c'est qu'on peut visualiser les cartes et les graphiques sans quitter l'écran de jeu ou devoir cliquer quinze fois. Les menus permettant de changer les taux d'imposition, les décrets ou de passer des marchés avec les villes voisines sont clairs, avec de gros boutons bien lisibles. Certes, l'interface prend un peu plus de place qu'avant, mais on peut facilement la dégager pour admirer sa ville en plein écran.

Pour gagner un peu d'argent, les villes les plus miséreuses peuvent créer une décharge et servir de dépotoir à toutes les villes voisines. Certes, les voisins risquent de gueuler...



de Sims heureux déambulent dans les rues ? Ceux qui ont déjà connu un des précédents Sim City savent bien de quoi je parle, mais ils vont alors se demander ce que ce nouvel épisode va leur apporter de plus. Réponse : dorénavant, on ne joue plus au niveau de la ville, mais au niveau de toute une région, et ça change énormément de choses.

Comment vous décrire le bonheur extraordinaire qu'on ressent en survolant une ville qui s'étale sur 300 écrans ?

L'histoire harmonieuse d'Alizée City et de Bouseville

Une région est une mosaïque de terrains de taille différente qui peuvent chacun héberger une ville. Ces villes peuvent ensuite se spécialiser et interagir entre elles pour former une véritable agglomération. Voilà par exemple comment je me suis débrouillé : sur un premier terrain, j'ai créé Alizée City, une petite ville résidentielle dans laquelle il fait bon vivre. Comme je ne voulais pas y implanter d'industries afin d'éviter la pollution, les habitants se sont vite plaints du chômage. Je suis alors retourné sur l'écran Région, et juste au nord d'Alizée City j'ai créé Bouseville : des hectares entiers de zones industrielles bien crados avec un taux d'imposition spécialement bas pour tous les pollueurs. J'ai relié les deux bourgs par une petite route, et ça a marché du tonnerre. Les habitants d'Alizée City sont allés bosser à Bouseville, ils avaient à la fois du boulot et un environnement de vie agréable, le genre de truc très difficile à obtenir sur les précédents Sim City – les industries et les habitations finissaient par devenir trop proches du fait de la petite taille des terrains. Ensuite, il a fallu faire l'aller et retour entre les villes, les laisser grossir quelques années chacune à tour de rôle. Comme elles n'évoluent pas en même temps (Maxis appelle ça le « développement asynchrone »), le programme dispose d'un algorithme d'extrapolation : des industries vont par exemple s'installer à Bouseville en anticipant que le nombre de travailleurs de Alizée City va s'accroître dans les prochaines années. Avec l'augmentation du trafic, mes petits Sims se sont vite plaints des temps de trajet trop longs pour rejoindre leur boulot, il a donc fallu creuser un réseau de métros à cheval entre les deux villes. Pour équilibrer le budget de Bouseville, j'ai installé une grosse centrale électrique à charbon et j'ai revendu une partie du courant à Alizée City. Vous avez saisi le principe, tout Sim City 4 tourne autour de cela : pour se développer dans une région, il faut spécialiser les villes et les faire coopérer les unes avec les autres. Au fur et à mesure qu'on commence à bien comprendre la façon dont les cités évoluent, on peut même créer des mégapoles de pauvres, sans écoles et sans hôpitaux, à côté de centres industriels manufacturiers et des petits faubourgs de riches bien éduqués et bien soignés entourés de quartier d'affaires style La Défense. Sachant qu'une région peut compter plus de soixante villes différentes, je vous laisse deviner l'ampleur de la tâche qui vous attend pour recouvrir le tout d'immeubles de bureaux, d'autoroutes, de zones agricoles ou de parcours de golf...





Le terrain de jeu s'étendant désormais à toute une région, les infrastructures comme les autoroutes et les voies ferrées deviennent essentielles pour éviter les bouchons aux heures de pointe, lorsque les Sims passent de ville en ville pour aller travailler.



TIPS TECHNIQUE

Le jeu stocke automatiquement vos villes et vos régions dans le répertoire « Mes Documents ». Pour réinitialiser les régions (si vous les avez par exemple massacrées en jouant avec le modeleur de paysage), il suffit de remplacer le répertoire Régions qui se trouve sur votre disque par celui du CD d'installation.

bigben interactive

Le coffret enfin disponible !

GOLD EDITION

L'ADD-ON

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC & HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC THE GATHERING STORM







Toutes les campagnes
Toutes les maps
Toutes les creatures fantastiques
Tous les sortileges !!!



bigben interactive

NEW WORLD COMPUTING

3DO

(C) 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes, Might and Magic and their respective logos, are trademarks and/or servicemarks of the 3DO Company in the US and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of the 3DO Company.

Érosion assistée par ordinateur

Quand on dit que Sim City 4 est en 2D, ce n'est pas tout à fait vrai. En fait, le terrain est lui en 3D toute pleine de polygones. L'intérêt, c'est que les outils de terraforming deviennent du coup beaucoup plus puissants. On peut créer très facilement des plateaux, des canyons, des collines ou des plaines en quelques clics de souris. Il y a même une option pour augmenter ou diminuer le niveau d'érosion des reliefs. Pour ceux que ça ennuie de jouer à la pâte à modeler avec les terrains, Maxis livre de belles régions à coloniser comme celle de New York, Berlin, Londres ou San Francisco. On devrait très rapidement en trouver d'autres à télécharger sur le Net dès que le jeu sortira.



Un peu de technique

Les ralentissements qui surviennent lorsqu'on passe d'un niveau de zoom à l'autre semblent être un problème sur n'importe quelle machine, que ce soit la configuration minimale (PIII 500, 128 Mo) ou la dernière bécane de combat disponible. Après, la différence se fera dans les niveaux de détails. À partir de 2 GHz, vous pourrez afficher de manière fluide n'importe quelle ville en 1280x1024, 32 bits et tous les détails (ombres, nombre de voitures et de Sims dans les rues) au maximum. Sur une machine moins puissante, par exemple un 800 MHz, il faudra graduellement baisser les options graphiques au fur et à mesure que la ville grossit.

On ne se sent plus à l'étroit dans son petit carré de terrain, on peut enfin se vautrer sur des kilomètres carrés.

Oui, de la 3D, mais alors pour Sim City 7

Si la grosse nouveauté de ce Sim City reste incontestablement le passage au niveau de la région, Maxis a aussi beaucoup travaillé sur l'aspect visuel du jeu. Peut-être pas autant qu'on l'aurait voulu, puisque ça reste de la 2D, mais les programmeurs ont leurs raisons : après moult tests, ils se sont rendu compte qu'aucun moteur 3D n'aurait pu afficher les grosses villes à plus d'une image par seconde sur les derniers Pentium 4… En attendant Sim City 7 ou 8 et la multiplication de la puissance des cartes graphiques par douze, on va donc se contenter d'une 2D absolument magnifique. Les deux CD stockent pas moins de 700 bâtiments différents, et cela se voit à l'écran. Après quarante heures passées sur Sim City 4, j'ai été surpris de découvrir encore et toujours de nouvelles constructions comme des manoirs luxueux, des usines high-tech d'élevage de larves, des gratte-ciels gigantesques… La majorité du jeu se fera en vue assez éloignée, mais on pourra bien sûr zoomer pour observer la ville plus précisément. Le niveau de détail est tel qu'on peut deviner le niveau de vie d'une famille en regardant son jardin : les pauvres l'abandonnent aux déchets et aux mauvaises herbes tandis que les riches y mettent des fleurs ou une piscine. Les rues grouillent de vie, les passants sont nombreux, les plus chanceux pourront même assister en direct à des agressions, l'occasion de réinstaller un ou deux commissariats dans le quartier pour lutter contre ce fléau d'aujourd'hui qu'est l'insécurité. Malheureusement, le magnifique spectacle 2D que nous avons sous les yeux à un prix. Quelle que soit la machine utilisée, même le plus véloce des Pentium gavé de mémoire, on constate un fort ralentissement à chaque changement de niveau de zoom. Ça ne dure qu'une ou deux secondes, mais c'est pénible. Le temps que le soft remette en RAM l'énorme quantité de graphismes 2D à afficher. Après, tout redevient naturellement très fluide, mais on aurait aimé qu'il n'y ait pas ce « lag » de l'affichage à chaque zoom, c'est en fait le seul gros défaut de ce titre.

En Deux Mots

MAXIS NOUS LIVRE LÀ UN EXCELLENT TITRE, SÛREMENT LE MEILLEUR DES SIM CITY JAMAIS PRODUIT. CERTES, LE CONCEPT N'EST PAS NEUF, ON LE CONNAÎT DEPUIS PLUS DE DIX ANS, MAIS LE FAIT DE POUVOIR JOUER SUR UNE RÉGION ENTIÈRE ET DE CRÉER UNE GIGANTESQUE MOSAÏQUE DE VILLES QUI SE DÉVELOPPENT EN COOPÉRANT RELANCE GRANDEMENT L'INTÉRÊT. C'EST LE GENRE DE JEU QUI SERA ENCORE INSTALLÉ SUR NOS MACHINES DANS DEUX ANS.

- + La possibilité de jouer sur toute une région
- + Le concept est toujours aussi accrocheur
- + Simulation de la ville affinée, les habitants sont plus réactifs
- + Variété impressionnante des bâtiments…
- − …mais ils restent encore et toujours en 2D
- − Gros ralentissements après chaque zoom sur la carte

6	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT

TIPS JEU

Pas la peine d'installer ces pompes qui coûtent la peau des fesses et de creuser des canalisations hors de prix lors du démarrage d'une ville, les zones à intensité faible n'ont pas besoin d'eau pour se développer.



Une véritable évolution

Si l'on met de côté ce petit problème technique, le reste du tableau est idyllique. Contrairement à Sim City 3000 qui n'était qu'un gros lifting graphique de Sim City 2000, ce nouvel épisode est une véritable évolution du concept. Le moteur de simulation a été remanié, la ville est plus réactive, mais c'est surtout le fait de pouvoir jouer au niveau de toute une région qui apporte un gros changement au gameplay. On ne se sent plus à l'étroit dans son petit carré de terrain, on peut enfin se vautrer sur des kilomètres carrés, construire de gigantesques autoroutes, sans avoir peur de gâcher de la place comme avant. Le jeu a gagné en complexité et c'est tant mieux, il est désormais plus difficile de démarrer une ville et la gestion du budget est nettement plus serrée qu'avant. Plus question par exemple d'avoir un système scolaire surdimensionné par rapport à la taille de la ville : il faudra que les fonds alloués à chaque école correspondent bien au nombre d'élèves, sous peine de voir le budget passer rapidement dans le rouge. Bref, Sim City est un jeu d'une profondeur vertigineuse, une véritable ode à la gestion urbaine que les fans du genre ne peuvent pas rater. Voilà, c'est la fin de ce test, je ne pense qu'à une chose : retourner survoler Alizée City, puis démarrer mes deux autres grands projets municipaux : Lorie Ville et Britney Town. Mon week-end sera fantastique.

ackboo

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO
NEUF & OCCASION

A PARTIR DU 8 JANVIER

SOLDES

SUR UNE SÉLECTION
DE JEUX VIDEO
ET D'ACCESSOIRES
NEUFS & OCCASION

(Offre valable durant la période légale des soldes)

OCCASION
ECHANGEZ !
REVENDEZ !

ECONOMISEZ EN ÉCHANGEANT* OU REVENDANT VOS JEUX OU CONSOLES, XBOX, GAMECUBE, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION, GAME BOY ADVANCE, PC CD-ROM ET DVD CONTRE UN PRODUIT AU CHOIX.

*Sous réserve du bon état du jeu ou du DVD et de son emballage d'origine. Certains titres peuvent être refusés. Voir modalités en magasin.

PARIS/REGION PARISIENNE

PARIS/ST LAZARE (9ème) 6, rue d'Amsterdam
PARIS/JUSSIEU (5ème) 46, rue des Fossés St Bernard
PARIS/ST MICHEL (6ème) 56, boulevard St Michel
PARIS/VICTOR HUGO (16ème) 137, av. Victor Hugo
PARIS/VAUGIRARD (15ème) 365, rue de Vaugirard
CARRE SENART (77) C.Ccial Carré Sénart - Lieusaint
CHELLES (77) C.Ccial Chelles 2
ORGEVAL (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv.1
PLAISIR (78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)
VERSAILLES (78) 16, rue de la Paroisse
CORBEIL/VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6
ANTONY (92) 25, av. de la Division Leclerc N.20
BOULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10
LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
AULNAY S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
MONTREUIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte
PANTIN (93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3
ST DENIS (93) C.Ccial St Denis Basilique
DRANCY (93) C.Ccial Drancy Avenir
CHENNEVIERES (94) C.Ccial Pince-Vent N.4
CRETEIL VILLAGE (94) 5, rue du Général Leclerc
CRETEIL SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil
KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau
FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay
ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côté Seine
CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines
GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2
L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val
SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman
SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour

PROVINCE

MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial St-Clair
DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C.Ccial Carrefour La Toison d'Or
VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18, rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14, rue Temponières
BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijeaux
BORDEAUX (33) C.Ccial Rive Droite - Lormont
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43
LILLE (59) 52, rue Esquermoise
LILLE (59) C.Ccial Euralille
LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer
LYON (69) 5, rue Victor Hugo
ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud
ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino
AMIENS consoles (80) 19, rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille
POITIERS (86) 12, rue Gaston Hulin
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

Réservez vos jeux

- dans votre Score-Games
- par téléphone : 01 46 735 720
- sur notre site : scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

www.scoregames.com
01 46 735 720

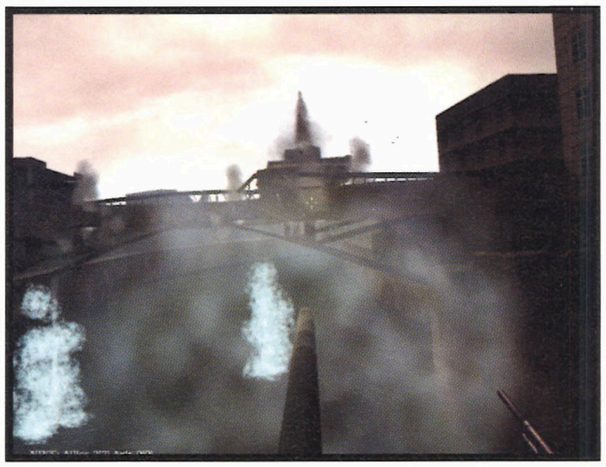
RCS Nanterre B 385 215 603

Medal of Honor : en Formation

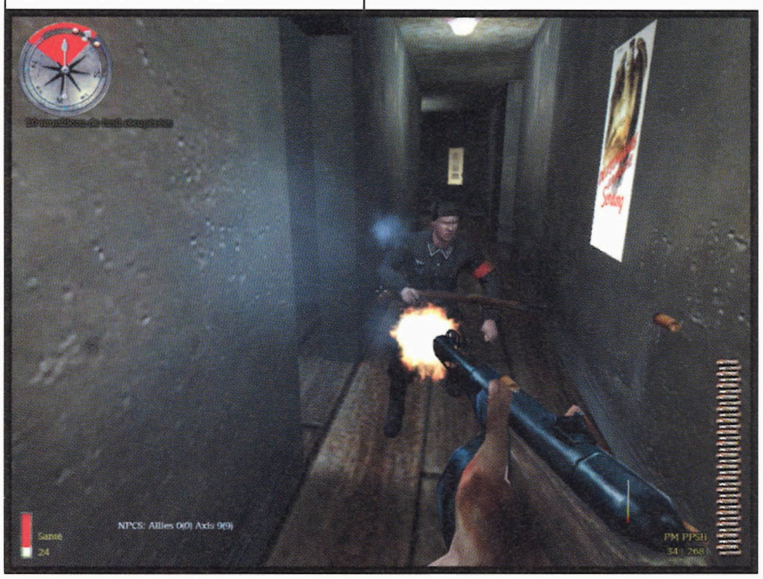
SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE

UNANIMEMENT ENCENSÉ, MOH NE PÊCHAIT QUE PAR UNE CAMPAGNE TROP DURE EN MODE DIFFICILE, QUE RATTRAPAIT UN MODE MULTIJOUEUR D'UN EXCELLENT NIVEAU. VOICI SON ADD-ON, CONCENTRÉ DE SES QUALITÉS… MAIS AUSSI DE SES DÉFAUTS.





Je trouvais ce PM assez pourri jusqu'à ce que j'en arrive à nettoyer les couloirs d'un bâtiment de la Kommandantur en plein Berlin. Mmm… vachement bien dans les couloirs, cette arme.



dD amned !… déjà fini ? Entre 4 et 8 heures pour arriver au bout du jeu en mode Normal ? C'est très peu, largement plus court que ce que proposait Medal of Honor Alors voilà, vous êtes prévenu : le plaisir que donne En Formation, son add-on, est encore plus éphémère. Si vous le finissez en 5 heures, le tarif horaire de ce délice vous sera donc facturé aussi cher qu'une location de DVD ou qu'une place de cinéma. Mais à ce prix-là, En Formation vous offre l'occasion de vivre une extraordinaire aventure, sans une seconde pour souffler. On en prend plein la gueule. On bondit de frissons en exaltations. Dans la plus pure tradition des action-movies américains, on voit son fric défiler à toute vitesse… orgasmique.

Band of Brothers

Peut-être avez-vous entendu parler de « Band of Brothers », cette série assez géniale d'HBO produite par Spielberg & Tom Hanks ? C'est, pour résumer, la déclinaison en série TV du film « Il Faut Sauver le Soldat Ryan ». Medal of Honor s'était énormément inspiré du Soldat Ryan, y puisant sans compter dans ses effets visuels, sonores, ses plans caméra, et en réutilisant sa toile narrative. Electronic Arts s'était d'ailleurs payé les droits du film. C'est donc très logiquement qu'En Formation a suivi l'exemple, cette fois en s'inspirant de la série télé. Ainsi, scène d'intro directement tirée de Band of Brothers, nous voici entassés dans la carlingue d'un coucou, parachute sur le dos, aux côtés d'une dizaine d'autres malheureux. Ronronnement hypnotique du moteur. Discussions sporadiques rythmées par les lointains tirs de DCA. Une lumière rouge s'allume. On approche du point de largage. Un gradé tente de stimuler le moral de ses troupes : « Vous êtes prêts les gars ? ! » « Ouais ! ! », répondent les soldats la trouille au ventre. Une explosion secoue aussitôt l'avion. Pas de dégâts, juste une onde de choc. La lumière passe au vert. Ça canarde de plus en plus. La trouille monte encore d'un cran. Un à un, nous sautons en enfer.

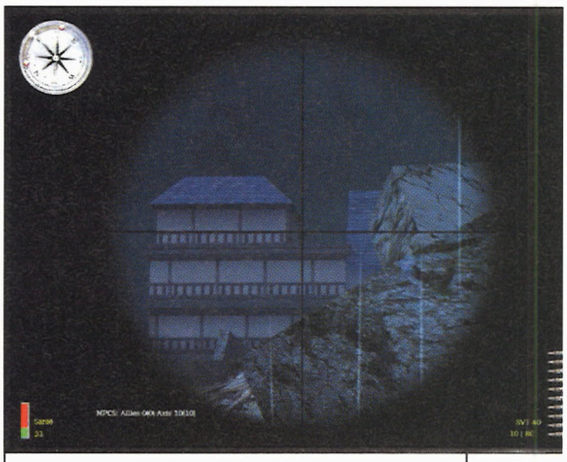
Attention… ACTION !

Seul dans les airs, je flotte, suspendu à mon bout de drap. Tout ce que je peux faire, c'est tordre mon cou pour admirer le spectacle du chaos. Des corps qui tombent, soldats dont le parachute ne s'est pas ouvert, ou alors sont-ils morts avant même d'avoir eu le temps de le déclencher. Du sol monte une pluie de balles traçantes qui scient nos bombardiers, disloqués, en chute libre. Le ciel n'est plus qu'une infernale fonderie. Encore une explosion, très proche. Mon parachute prend feu. Le sol se rapproche dangereusement vite. Des champs. Un village. Ça s'accélère encore. Une place. Un bâtiment… merde… je vais me manger une grange. Crac. Je passe à travers son toit pourri et me voilà suspendu, comme un con, mais sain et sauf. En bas, un nazi entre et me cherche déjà. Je lève la tête. Un autre soldat à l'étage me regarde. Il n'en croit pas ses yeux. Lentement, il braque sur moi sa mitraillette.

PUBLIC AVERTI · 32 INTERNET · LOCAL 32 IP/IPX

CONFIG MINIMUM PIII 500, 128 Mo
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

L'interface du jeu, elle, garde parfaitement son sang froid. Elle m'apprend calmement qu'avec le bouton « E », je peux me dégager du parachute… O.K., on va faire ça alors. Je me libère, tombe, me blesse à la jambe, dégaine mon colt et tire dans la tête du premier Allemand. La balle ricoche sur son casque qui saute en l'air dans un bang de fer blanc. On n'a ce genre de chance qu'une fois. La seconde balle est pour son front.



Enfer : un sniper, perché, planqué et dans la nuit presque totale. Heureusement qu'ils ne visent plus aussi bien que dans le jeu original.

Coupez ! Elle est bonne !

De la grande mise en scène. C'était l'un des secrets du succès de Medal of Honor, et la recette est encore une fois appliquée à la lettre, avec brio. La jonction entre les séquences cinématiques est toujours invisible, toujours surprenante, et vous plonge à chaque fois, en quelques secondes, dans une nouvelle action plus trépidante encore que la précédente. Les dialogues sont du niveau d'un bon film, et j'en profite pour saluer au passage les doublages en français qui sont d'excellente qualité. J'annonce ça avec un petit pincement de jalousie tout de même, car en anglais, c'est Gary Oldman qui double le héros. Graphiquement, les effets sont toujours aussi époustouflants : explosions, brasiers, bâtiments qui s'écroulent, arbres sciés par vos tirs à la mitrailleuse lourde, bombardements et avions qui s'écrasent. Les animations des personnages ont été aussi enrichies. Pas de doute, nous sommes immergés dans une superproduction. Mention spéciale pour les effets sonores, une fois encore incroyablement réalistes. Si vous n'êtes pas équipé d'un bon système audio, je vous conseille alors de jouer au casque. L'immersion en est décuplée, on profite à 100 % de la bande-son, et on localise bien plus facilement les tirs ennemis.

Carton à la DCA sur un coucou qui vous mitraille en rase-mottes. Ces séquences bonus sont très agréables, mais un chouïa trop nombreuses.



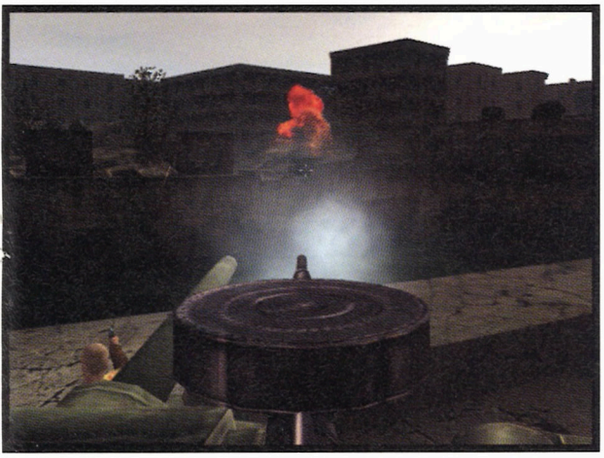
TIPS JEU

À n'utiliser qu'en dernier recours pour ne pas se gâcher le plaisir : Pour lancer la console (touche « ² »), ouvrez les propriétés du raccourci de l'add-on. À la commande « Démarrer dans », ajouter : « +set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 ». Dans la console, taper « wuss » vous donne maintenant toutes les armes, et « Full Heal » vous rend vos points de vie.

Séquence du blindé russe… Une ! Première ! (clap)

Plus souvent encore que dans le premier volet, En Formation nous met aux commandes d'armes lourdes. Cela va du nid de mitrailleuse à l'obusier de mortier, en passant par une DCA et un monstrueux canon anti-chars. En fin de campagne, nous voici à piloter un blindé russe T-34. Une fois le coup de main chopé, on passe aisément de la mitrailleuse au canon (clic droit), tout en effectuant simultanément manœuvres et rotations de tourelles.



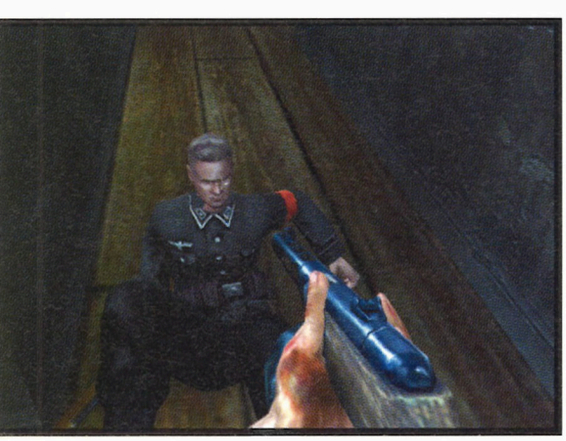


Une grandiose superproduction dont vous êtes le héros… mais trop courte, donc trop chère… un produit de luxe en quelque sorte.

Malheureusement, la taille des cartes, si elle est plus que confortable quand on incarne un fantassin, est un peu étriquée pour un blindé. Les manœuvres ressemblent à des créneaux dans Paris, et en guise de combat, on se balance des obus à bout portant ; si cette séquence est un agréable bonus, elle reste néanmoins la moins réussie de l'add-on. Par contre, l'un des passages les mieux orchestrés nous met au poste de mitrailleur sur un véhicule, cette fois conduit par le script. Là, le gameplay est parfaitement adapté (il y avait d'ailleurs une séquence très similaire dans MoH). Ça saute dans tous les sens, c'est scripté avec brio, comme un vrai scénario hollywoodien… du grand spectacle.

O.K., c'était parfait ! On va refaire la même !

Mais finalement, quoi de neuf dans cet add-on ? Pas grand-chose. La précision de snipers ennemis a été baissée. Les hardcore gamers trouveront certainement ça dommage, mais il est vrai que, du coup, la progression à travers les niveaux est beaucoup plus fluide. D'une manière générale, l'I.A. me semble un cran moins agressive, mais il est possible que ce ne soit qu'une impression due aux réflexes gardés du volet précédent. Je vous conseille en tout cas de jouer en mode Difficile, même si vous n'êtes qu'un joueur moyen : c'est comme du caviar, n'avalez pas tout en une bouchée, ce serait gâcher. En plus, en mode Difficile, les dégâts encaissés sont beaucoup plus réalistes… On est (un peu) moins dans la peau d'un Rambo. Plus courte, cette campagne est aussi plus ramassée, plus intense. Vous êtes souvent accompagné de soldats joués par l'ordinateur ; c'est plus spectaculaire, la sensation d'être plongé au cœur d'une bataille en est encore amplifiée, mais évidemment, ces ailiers font pas mal de ménage de leur côté, ce qui accélère les combats. Question matériel, il y a quelques nouvelles armes de fantassin, mais rien de bien épatant ; un nouveau fusil à lunette, beaucoup moins puissant que le précédent (même les tirs à la tête ne sont pas toujours mortels), un nouveau colt… mouais… j'aurais préféré un bon gros lance-flammes par

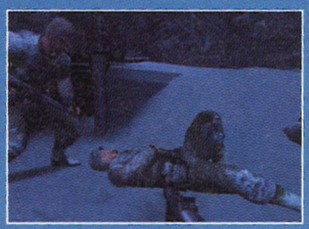


Le mec qui raconte le film

Voilà qui devrait vous donner une idée précise de ce qui vous attend : le récit détaillé de la mission en Belgique. Attention, je ne veux surtout pas gâcher le plaisir de personne : que ceux qui ne veulent pas voir l'histoire dévoilée tournent immédiatement cette page ! Campagne 2, mission 3 : « Une nuit en enfer ».



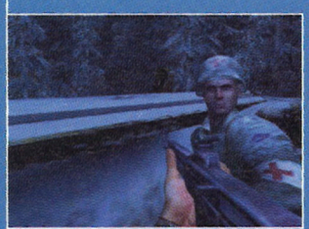
Séquence cinématique : on boit des coups, on souffle. Ça fait du bien. La mission précédente a été une infernale boucherie. Les survivants portent un toast à votre santé. À la vôtre ! Un obus éclate à leurs pieds. Vos potes sont broyés et la mission commence dans le chaos. La cinématique n'a pas duré 10 secondes.



Pluie d'obus. Toute la base est éventrée. À côté, ça hurle pour avoir un médecin : le général est salement blessé. On vous envoie de l'autre côté du camp pour chercher le chirurgien.



Traversée de la base dévastée en sautant de trou en trou. La séquence rappelle beaucoup le débarquement du premier Medal : les bombardements sont ponctués d'accalmies d'une poignée de secondes dont il faut profiter pour se déplacer et vite sauter dans un abris. Surtout ne lambinez pas, le général en profiterait pour crever.



Le voilà le beau médecin ! Évidemment, il vous demande de l'accompagner au chevet du général… plus qu'à tout refaire dans l'autre sens.



Sous vos yeux, un imbécile se lève pour tirer au pistolet mitrailleur sur un avion. Il se mange l'obus qu'il méritait.



À peine le médecin au chevet du général, de nouveaux hurlements se font entendre : « LES VOILÀ ! ! ». Les renforts ? Non, les Allemands qui passent à l'assaut.



Séquence délirante : des centaines de fantassins vous foncent dessus. Vous êtes une poignée en face. Si un seul d'entre eux passe votre ligne, le repli est sonné, la partie est perdue. Une tuerie digne du film zombie. Pour cette séquence, j'ai remarqué que les dégâts encaissés étaient notablement baissés… exaltation et sensation de surpuissance, jusqu'à ce que…



… un char Tigre arrive ! Le bazooka se trouve sur une autre ligne de front… elle aussi prise d'assaut.



Retour sur la première ligne de front… plus qu'à tenir. D'autres blindés arrivent, puis un half-trike et des fantassins équipés de lance-roquettes. Feu d'artifice. On arrive à court de munitions. Ça devient du corps à corps. Ceux qui arrivent jusqu'à vous sont massacrés à coups de crosse pour économiser les balles. Horreur totale, totalement jouissive.





exemple. Il y a des sticky bombs aussi ; ces explosifs que les combattants alliés collaient sur les blindés pour faire sauter leurs chenilles. Trouvaille amusante à leur sujet, sur la carte de la prise de Berlin, il fait un tel temps de chien que la pluie éteint les mèches des bombes. Il faut alors les faire sauter en les visant à bonne distance. Mais bon, à quelques réglages et maquillages près, cette nouvelle et courte campagne aurait très bien pu se trouver intégrée au premier Medal of Honor, ce qui aurait ramené sa durée de vie à quelque chose de plus consistant.

On tourne la scène de groupe finale !

En multijoueur, En Formation est l'équivalent d'un très gros patch. Entre autres modifications, il n'est plus possible de ramper quand on est allongé. La vitesse en course a été accélérée (il est vrai qu'elle était un peu lente, ce qui amollissait le gameplay).

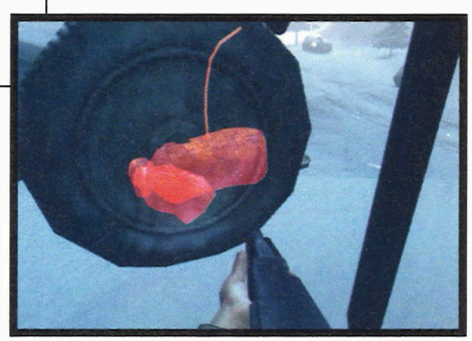


Un peu de technique

Bien qu'il utilise le même moteur que Medal of Honor cet add-on est plus gourmand en ressources . Peut-être parce qu'il met souvent en scène plus de troupes, d'effets visuels, parce que ses scrips sont plus élaborés : cette fois mon vieux PIII 600 équipé d'une GeForce2 a lâché l'affaire... alors que je jouais à MoH dessus (péniblement il est vrai) avec une TNT2. Il faudra désormais un processeur 1 GHz et une GeForce3 pour apprécier vraiment le jeu.



Les zones luminescentes rouges vous signalent que vous pouvez poser une sticky bomb sur ce véhicule. Fastoche. Sauf qu'après, il faut le faire sur des blindés lancés à pleine vitesse.



Une vingtaine de nouvelles armes ont été ajoutées, dont un Mauser équipé d'un lance-grenades. Treize nouvelles cartes sont proposées, plus vastes, très accidentées, ainsi qu'un nouveau mode, Thug of War, qui rappelle drôlement Battlefield. Un système de vote a également été implémenté, qui permet d'éjecter des joueurs malotrus ou de changer de map. Tout cela justifie-t-il l'achat de l'add-on ? Oui, à condition d'être déjà un inconditionnel de MoH online. Si la partie online n'est pas votre truc, la campagne solo justifie-t-elle à elle seule l'investissement ? Encore une fois, oui : En Formation est une grandiose superproduction dont vous êtes le héros. Certes trop courte, donc trop chère... un produit de luxe en quelque sorte. 7 comme note d'intérêt ? Oui. La note sanctionne une campagne décidément beaucoup trop courte. Un peu plus de 30 euros pour un après-midi de délire. À vous de voir.

monsieur pomme de terre

En Deux Mots

TROP COURT ! CET ADD-ON, ENCORE PLUS RYTHMÉ ET SPECTACULAIRE QUE LA CAMPAGNE ORIGINALE NE TIENDRA MALHEUREUSEMENT QU'UN APRÈS-MIDI EN MODE NORMAL. MISE EN SCÈNE GRANDIOSE ET EFFETS VISUELS ÉPOUSTOUFLANTS... ÇA FAIT TRÈS MAL QUAND ÇA S'ARRÊTE, SURTOUT AUSSI VITE.

- + Bande son, dialogues, effets visuels
- + Du grand cinéma !
- − Beaucoup trop court
- − Pas assez de nouveautés

TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	9
INTÉRÊT	7



C'est lundi : une invasion de monstres, les mystérieux « fabricants ».

Tribunal

EXTENSION POUR MORROWIND

SIX MOIS APRÈS SA SORTIE, VOICI LE PREMIER ADD-ON OFFICIEL POUR MORROWIND, LE RPG VEDETTE QUE L'ON CONNAÎT. AU PROGRAMME : UNE NOUVELLE VILLE, DES INTRIGUES POLITIQUES, DE L'XP ET DES MORTS-VIVANTS.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PIII 800, 512 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **BETHESDA SOFTWORKS**
DÉVELOPPEUR **BETHESDA SOFTWORKS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS**



Quoi que l'on fasse, et où que l'on se trouve sur l'île de Vvardenfell, l'aventure de Tribunal commence sur les chapeaux de roues : après une nuit de repos bien méritée, j'ai eu la surprise de voir un individu tout de cuir vêtu m'approcher, un couteau à la main. Avant d'avoir eu le temps de lui demander s'il n'avait pas la fourchette qui allait avec, je me suis retrouvé avec une lame empoisonnée plantée dans les côtes. Mais pour tout clarifier, revenons sur ma longue carrière de héros. Espion au service de l'empereur, je suis devenu, en résolvant l'intrigue de Morrowind, un demi-dieu ou quelque chose d'équivalent chez ces ploucs d'elfes noirs. Le bas peuple me salue comme étant son sauveur, ce qui me permet d'avoir une certaine satisfaction personnelle, un droit de cuissage sur les troupeaux de moutons, et des réductions colossales sur ces ravissants petits services de vaisselle en terre cuite. Tout allait donc pour le mieux jusqu'à cette agression, qui s'avère en fait n'être que le commencement d'une longue série d'attentats contre ma noble personne. Tribunal nous oblige à agir vite : les semaines passant, et si on n'y fait rien, ces assauts deviendront de plus en plus fréquents et dangereux. Après une enquête assez brève, on identifiera les criminels comme faisant partie de la secte des assassins de la « Dark Brotherhood », qui n'a de guilleret que son nom. Et nous voici donc partis pour le continent, dans la ville de Mournhold où se trouve le pouvoir qui gouverne toute cette partie du monde.



Un peu de géographie

L'accès à cette nouvelle région se fait grâce à la téléportation, les quartiers-maîtres des navires étant en grève. Heureusement, on trouve dans le château d'Ebonhearth une dame voulant bien nous expédier à quelques milliers de kilomètres de là, gratos. Mournhold, c'est grand, très grand, presque autant que Vivec et bien plus que Balmora. On le comprend bien vite en regardant la carte du jeu : on n'a pas bougé d'un pouce, et le pointeur demeure à Ebonheart. En fait, Bethesda ne s'est pas fendu d'une nouvelle région extérieure et se contente de nous offrir une balade citadine, intense certes, mais citadine tout de même. Heureusement, les raisons invoquées demeurent assez logiques : les développeurs ne voulaient pas que ce nouvel ajout recouvre, ou rentre en conflit, avec les nouvelles régions créées par les fans. On peut difficilement les accuser de flemmardise, vu que l'éditeur permet de créer ces mêmes zones très facilement et très rapidement. En revanche, ce qui est rageant, c'est l'excuse scénaristique bidon que les programmeux ont inventée pour interdire la lévitation dans la ville :

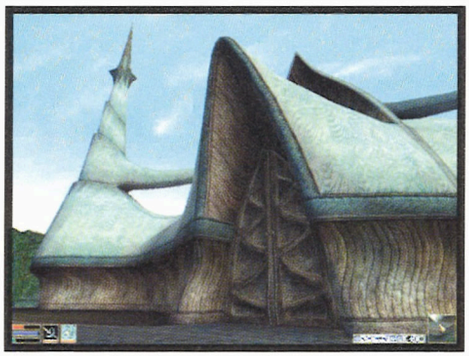
Attention, dangers !

Le graphisme est dans la droite lignée du style créatif de Morrowind : ici pas de maisons carrées ou de bâtiments façon pavillons de banlieue nord : chaque recoin possède son propre style. Les monstres affichent également leur différence : les nouvelles bestioles sont uniformément puissantes et monstrueuses. Le gobelin, par exemple, est un individu particulièrement retors, mais pas autant que les liches qui se baladent généralement par troupeaux entiers et qui ont des pouvoirs totalement effrayants. On ne pourra pas régler facilement leur compte à ces bestiaux. Même si Tribunal s'insère n'importe où au sein de la quête principale, arriver au bout de la nouvelle aventure sera un job réservé aux personnages très puissants. Donc, en dessous du niveau 40, passez votre chemin. Ceux qui voudront absolument s'y lancer avant pourront baisser la difficulté des combats avec le curseur correspondant, situé dans les options.

On pourra se mettre au service du souverain ou d'un dieu.



On se croirait à Constantinople, au bon vieux temps.





Les créatures sont bien mieux modélisées que dans Morrowind.

« Le souverain ne supporte pas de voir des gens au-dessus de lui. » Heureusement, ce sort, interdit dans les rues, est utilisable partout ailleurs.

Un dimanche dans les égouts…

La première chose à faire pour le nouveau venu est d'explorer l'endroit : la cité se compose de plusieurs parties distinctes, aux extérieurs et intérieurs immenses. On y trouve une grand-place, le quartier des temples, le palais et le coin des marchands. Chacune de ces parties comprend des dizaines de bâtiments, tous accessibles et, nous allons le voir, des souterrains. Mournhold aurait pu être construite sur des marais, sur du granit ou un quelconque matériau noble comme du fromage kiri, mais non, il aura fallu que ses fondateurs l'érigent au-dessus d'une antique cité naine. Rien de surprenant à ce que les dizaines de kilomètres de catacombes soient encore intacts, et que leur exploration représente la majeure partie de cette nouvelle saga. Les sous-sols de la ville sont un chef-d'œuvre de variété architecturale : des égouts aux grottes, en passant par les temples abandonnés et les couloirs hauts de plusieurs dizaines de mètres des anciens palais nains, on parcourt des heures durant le plus gros donjon en 3D jamais conçu pour un jeu. Tribunal fait la part belle aux scénarii politiques et aux intrigues à tiroirs. Tout d'abord, le quartier du temple abrite une divinité bel et bien vivante, à l'image de notre ami Vivec. On pourra s'inféoder à cette déesse ou, au contraire, lui préférer le pouvoir temporel en travaillant pour le Roi. Comme de coutume, la famille de ce dernier est victime de tentatives d'assassinats et de complots assez variés. Tout cela tire peut-être son origine de la façon louche dont il a accédé au pouvoir, ou des magouilles de sa

Un bref aperçu des souterrains qui fourmillent en dessous de la ville.



TIPS JEU

Morrowind étant le bouffeur de ressources que l'on connaît, il faut impérativement utiliser le petit soft que l'on trouve au www.morrowind.nm.ru. Il permet d'accélérer considérablement le jeu en ajustant dynamiquement la distance de vue, ainsi que la distance d'activation de l'I.A. Une version existe pour la V.F. du jeu ainsi qu'une toute nouvelle mouture compatible avec Tribunal.



L'une des déesses du bled avec ses faux airs de Christina Aguileira.



génitrice, la reine mère. Mais dans tous les cas, je ne lui prédis pas l'inquiétante longévité de la famille Grimaldi. Le souverain est lui-même difficile d'accès. Une fois qu'on arrive à lui parler, tout s'accélère ou presque : on s'aperçoit assez vite qu'il a pour nous, héros de sa plus grosse province, le respect d'un président de la république envers le fermier du coin lorsqu'il lui remet la médaille du mérite agricole.

Un peu de changement dans la force

Tribunal apporte quelques petites nouveautés, en apparence légères, mais extrêmement pratiques à l'usage. Les cartes très précises que l'on consultait dans le jeu étaient souvent confuses. On pourra désormais les annoter. Si le système se révèle inutile pour les extérieurs, cela facilite grandement les choses dans les villes en pouvant, par exemple, légender les boutiques et les endroits où il nous faudra repasser. Mais la grosse surprise, c'est le nouveau journal des quêtes : Tribunal met un gros coup de propre dans nos archives, et classe les missions réussies en les séparant de celles n'étant pas encore achevées. Cela nous servira bien entendu pour la nouvelle aventure, mais aussi pour les quêtes du premier opus que l'on avait laissé moisir dans un coin. Bethesda s'est aussi inspiré des add-ons créés par les passionnés, puisqu'on trouve enfin des animaux dressés. Ces Guars et ces rats géants permettent de trimbaler tout notre matériel, même si on a tendance à ne pas trop leur faire confiance pour retrouver leur chemin et ne pas se coincer dans les labyrinthes. Dans la cour du palais, on rencontre aussi quelques mercenaires qui se débrouillent plutôt bien au milieu des combats. L'interface, elle, n'a pas été rajeunie : aucun changement apporté, si ce n'est l'ajout d'un indispensable bouton permettant de revendre notre matériel contre l'intégralité des réserves monétaires d'un marchand. Ainsi, on ne tâtonne plus afin trouver le prix idéal. D'une manière générale, les échoppes seront bien mieux achalandées, et surtout bien plus riches que celles se trouvant sur l'île.
La durée de vie de Tribunal s'étale sur une bonne quarantaine d'heures. Vient s'ajouter celle des quêtes secondaires, dont certaines sont carrément excellentes. Les souterrains, immenses, regorgent de passages secrets où aucune aventure ne mène volontairement, et qu'il sera bon (et souvent lucratif) de découvrir par soi-même.

Bob Arctor

Un peu de technique

En raison de l'absence de nouvelles régions campagnardes, le jeu dans la ville (et a fortiori dans les souterrains) est bien plus fluide que dans le Morrowind de base. Le plus gros regret concerne la musique : Bethesda n'a pas eu la riche idée de commander un ou deux morceaux de plus au génial Jeremy Soule, auteur de la première B.O.







Mournhold est une grande ville, bâtie sur les ruines d'une cité bien plus vaste encore.

En Deux Mots

D'ACCORD, CETTE EXTENSION NE PROPOSE AUCUNE NOUVELLE RÉGION EXTÉRIEURE, MAIS IL N'EN RESTE PAS MOINS QU'ELLE OFFRE UNE QUARANTAINE D'HEURES DE JEU AVEC UNE AVENTURE TOTALEMENT CAPTIVANTE ET DIGNE DES MEILLEURES QUÊTES DE CE GRAND RPG. LES APPORTS TECHNIQUES SONT PEU NOMBREUX MAIS SUFFISAMMENT INDISPENSABLES POUR QU'ON NE PUISSE PLUS S'EN PASSER PAR LA SUITE.

- + Les donjons, sombres et immenses
- + Le nouveau journal des quêtes
- + L'intrigue, inventive et pleine de surprises
- + Durée de vie conséquente
- − Pas de nouvelles régions extérieures

6 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



Performance Révolutionnaire

ATi RADEON 9700 PRO

R9700 Pro

AGP 8X · 128MB DDR · First to fully support DirectX® 9.0

- ATi RADEON 9700 PRO
- Interface Super Bande Passante AGP 8X
- Compatible DirectX® 9.0 en avant-première
- Architecture du pipeline à 8-pixel
- Nouvelle Interface mémoire à 256-bit
- Technologie pixel shaders pour accélérer l'affichage vidéo
- 128 Mo de mémoir DDR
- Supporte DVI-I et TV-Out



ATi RADEON 9000 PRO · DirectX 8.1 · DDR MEMORY

R9000 Pro

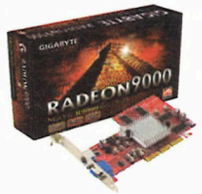
- ATi RADEON 9000 PRO 64 Mo DDR ADRAM
- Processeur et mémoire cadencés à 275 MHz
- SMARTSHADER™ compatible DirectX® 8.1
- Anticrénelage 3D avec ATi SMOOTHVISION™
- Mode Multi-écran avec HYDRAVISION™
- Suite de logiciel ATi CATALYST™
- Supporte DVI-I et TV-Out



ATi RADEON 9000 · DirectX 8.1 · DDR MEMORY

R9000

- ATi RADEON 9000 64 Mo DDR ADRAM
- SMARTSHADER™ compatible DirectX® 8.1
- Anticrénelage 3D avec ATi SMOOTHVISION™
- Mode Multi-écran avec HYDRAVISION™
- Suite de logiciel ATi CATALYST™
- Supporte TV-Out



Pour plus d'informations,
n'hésitez à contacter notre distributeur :

Le Choix des Editeurs
à travers le monde

GV-R9700 PRO "Editor's Choice" PC Magazine Deutschland Deutschland Grafische Kaarten Oktober 2002

GV-R9700 PRO "Recommended" Personal Computer World magazine, Nov.2002,UK

GV-R9700 PRO "Editor's Choice" PC Magazin Bright Disaster Grafische Kaarten Oktober 2002

GV-R9700 PRO "Product Excellence" OC Workbench Sep.2002,Singapore

GV-R9700 PRO "Best Recommended" DDR Hardware Home Sep.2002,Taiwan

GV-R9700 PRO "Editor Choice" PC MUT Oct.2002,Turkey

GV-R9700 PRO "Simple amazing" tomshrdw.dk Sep.2002,Denmark

GV-R9700 PRO "Gold Award" ATI-News.de Sep.2002,Germany

MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A
TÉL. : 01 41 47 67 67
FAX : 01 47 94 34 70
www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

* Ces réglages de vitesses ne sont pas garanties par GIGAGYTE.
- Photos et spécifications sont susceptibles de modifications sans préavis
- Touts les logos et marques cités sont propriété de leurs détendeurs respectives
- L'overclocking est au risque de l'utilisateur, Giga-byte Technology ne pourra être tenu responsable des dommages ou d'instabilité des processeurs, cartes mères ou autre composants.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

PUBLIC AVERTI | INTERNET 16 | LOCAL IP/IPX 16 | STOP SURARMEMENT

CONFIG MINIMUM CRAY X1 ÉDITEUR BIG BEN
DÉVELOPPEUR TERMITE GAMES SUÈDE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS TESTÉ EN ANGLAIS

New World Order

FIRST PERSON SHOOTER

ILS COURENT, ILS COURENT LES DÉVELOPPEURS ! ILS COURENT APRÈS LE JEU QUI TUERA COUNTER-STRIKE ! COUNTER-STRIKE, L'INCROYABLE EXCEPTION. COUNTER-STRIKE POURTANT SORTI IL Y A PLUSIEURS ANNÉES. COUNTER-STRIKE CETTE ANNÉE ENCORE SACRÉ « JEU ONLINE LE PLUS JOUÉ AU MONDE » ! HALLUCINANT PARCOURS... D'UN MOD GRATUIT.



Prochain candidat au casse-pipe : Devastation, qui aura au moins l'intelligence d'utiliser le moteur d'Unreal
www.devastationgame.com

On nous l'annonçait comme le jeu qui détrônerait Counter-Strike, et cette affirmation est aussi fantaisiste qu'Annie Cordy détrônant les Beatles. New World Order est tout simplement catastrophique, presque honteux. À peine sorti, et déjà patché... Oui, c'est la moindre des choses quand, sur un Athlon 1800 XP secondé par une GeForce3, le jeu se transforme en succession de diapositives dès qu'il y a plus d'un ennemi affiché à l'écran. J'applique le patch 1.01, puis le patch 1.02... Non, ça ne change pas grand-chose.
Je plisse les yeux... Non, vraiment. Alors rendons visite au site du développeur... Hourra ! La réponse s'y trouve : une fois les deux patches appliqués dans l'ordre, il faut installer les derniers drivers vidéo. Et ça y est, ça marche ! C'est presque fluide avec deux ennemis à l'écran. Génial ! On va pouvoir jouer !

Version alpha d'un jeu médiocre

C'est assez laid. C'est bourré de clippings (on voit les jointures entre les polygones, ce qui donne la désagréable sensation d'évoluer dans un décor fait en Lego). On ne peut pas pencher la tête, une option pourtant vitale dans ce genre de jeu. La manière dont la caméra bouge quand on court est exagérée : la vue subjective sautille tellement qu'on a l'impression d'être dans la peau d'un nain qui a de toutes petites jambes. Une fois encore, la manière de monter et descendre les échelles est ratée. Pire, les mains restent sur l'arme quand on grimpe à une échelle. J'imagine que le héros a un troisième bras ou alors qu'il s'accroche par des tentacules qui lui sortent des oreilles. Les niveaux solo sont sans intérêt. Les bots campent sagement dans la petite zone qu'on leur a assignée. On passe devant eux, ils tirent. On fait le tour, ils continuent à viser la dernière zone où vous êtes apparu. Il suffit alors de leur tirer dans le dos. Online, les serveurs se rafraîchissent à raison d'un serveur toutes les deux secondes... Imaginez que sur Counter-Strike, il y en a en permanence 1 500. Ça rame pire que dans les galères, avec pourtant des pings annoncés de 150. Il n'y a pas de mode Spectateur... enfin... c'est n'importe quoi, sur toute la ligne. On imagine que des patches sortiront à la chaîne pour corriger tout ça. C'est bien gentil, mais c'est pas un mod gratuit votre jeu les gars !
En attendant, dans cet état, et même patché, New World Order ne vaut pas l'ombre d'un euro.

monsieur pomme de terre



Un peu de technique

Tout est parti de l'idée absurde de vouloir coder leur propre moteur graphique. Que c'est idiot, surtout pour en arriver à ce résultat : une usine à gaz proposant mille options graphiques inédites qui ne marchent pas ou rament tellement qu'il faut les désactiver, même sur les meilleures cartes graphiques.



En Deux Mots

QUI AURA LA PEAU DE COUNTER-STRIKE ? ! CE N'EST PAS DEMAIN LA VEILLE... NI GLOBAL OPS, NI TEAM FACTOR, NI URBAN TERROR N'ONT RÉUSSI... ALORS ? QUI ? CERTAINEMENT PAS CE NEW WORLD ORDER, CLONE MAL DÉGROSSI ET BALANCÉ SUR LE MARCHÉ AVANT MÊME D'ÊTRE FINI ET SES DÉCORS QUI DONNENT L'IMPRESSION D'ÉVOLUER PARMI DES BRIQUES DE LEGO.

+ Euh...
− En résumé ? Tout

2 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

Monopoly

JEU DE SOCIÉTÉ

TOUT PUBLIC | 6 INTERNET | LOCAL 6 IP/IPX

CONFIG MINIMUM PII 333, 64 MO RAM
ÉDITEUR INFOGRAMES DÉVELOPPEUR ARTECH - UK
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

C'est vrai que j'ai traversé une sale période. Plus aucune envie de quoi que ce soit. Mon appart' en bordel qui puait la chaussette. J'me lavais plus. Je ne sortais plus. Je ne répondais plus au téléphone. Je passais tout mon temps à jouer à Puissance 4 tout seul. Ça n'allait pas fort. Après j'ai eu ma période Trivial Pursuit tout seul. Ma psy s'inquiétait, surtout quand je lui ai avoué, en larmes, que parfois je trichais. Mais parfois seulement ; quand j'avais presque la bonne réponse, ou alors quand je la connaissais mais qu'elle me restait sur le bout de la langue… Alors je me mettais quand même une portion de camembert. Et puis j'ai arrêté ma psy. Ça n'a fait qu'empirer ma dépression, mais avec l'argent économisé, j'ai pu me payer de nouveaux jeux. J'ai joué à Perd pas la Boule tout seul, à Cluedo tout seul, à Risk tout seul, à Richesses du Monde tout seul, et à Hippoglouton tout seul. C'est avec La Bonne Paye tout seul que j'ai vraiment touché le fond. Un soir, je me souviens, c'était Noël, j'ai crié : « Je me marie ! » et puis je me suis jeté du huitième.

Non mais ça va mieux là

À l'hôpital, le personnel psychiatrique m'a beaucoup aidé. C'est eux qui m'ont donné l'idée d'acheter un ordinateur, pour me changer les idées. Et c'est vrai que c'est plus pratique maintenant que je suis tétraplégique. Ça leur faisait de la peine de me voir bouger tous ces pions, tout seul, avec la langue. De toute façon, jouer à Risk tout seul, surtout dans un hôpital, c'était super-déprimant. Alors je me suis acheté un PC et le Monopoly en jeu vidéo. La folie. C'était plus moi qui bougeais les pions de mes adversaires imaginaires. Non, j'avais vraiment des adversaires, comme des vrais. Ils achetaient la rue de La Paix, ils hypothéquaient, ils allaient en prison sans passer par la case départ… j'étais fou de joie ! Qu'est-ce que j'ai pu m'éclater ! Bon, le Prozac aidait pas mal mon euphorie mais quand je repense à cette période, je ne peux pas m'empêcher de me dire que c'était la plus belle de ma vie. Oui, la plus belle. Tout le plateau est en 3D, avec les pions qui se déforment quand ils sautillent. La folie. En plus on peut jouer par Internet, contre de vrais joueurs trouvés sur Gamespy. Mais je ne suis pas prêt à jouer à plusieurs pour de vrai. Non, pas encore. Bientôt peut-être. Quand j'aurai un peu plus la pêche. Bientôt.

monsieur pomme de terre



Les transactions entre joueurs sont assez confuses.



NON, ÇA VA BIEN EN CE MOMENT. JE SENS QUE JE COMMENCE À SORTIR DU CREUX. HIER PAR EXEMPLE, JE N'AI PRESQUE PAS PLEURÉ DE LA JOURNÉE. VRAIMENT JE VAIS MIEUX, ET C'EST GRÂCE AU MONOPOLY. C'EST FOU CE QU'IL M'A AIDÉ CE JEU.



Un petit effort a été fait au niveau des cartes Chance et Caisse de Communauté qui sont animées. Faut quand même être sous Prozac pour s'enthousiasmer.

Un peu de technique

Techniquement à la bourre de 3 ou 4 générations. Ça nous ramène carrément aux premiers balbutiements des cartes 3D.

En Deux Mots

TOUS LES DEUX ANS, HASBRO NOUS FOURGUE SA « NOUVELLE » VERSION DU MONOPOLY. C'EST VIEUX COMME TOUT, ASSEZ MOCHE, LES MENUS SONT CONFUS ET IL N'Y A PRESQUE RIEN DE NOUVEAU. QUE RESTE-T-IL DE LA CHALEUR DU JEU DE SOCIÉTÉ UNE FOIS TRANSPOSÉ AINSI ? RIEN DU TOUT. C'EST SOPORIFIQUE, GLACIAL, MORTEL.

- + Toutes les règles sont respectées
- − Interface confuse
- − Assez moche
- − Difficile d'imaginer plus déprimant

3 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



Une touche nous permet de voir ce que Taz regarde. Là, c'est le menton d'un singe-pirate.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PIII 500, CARTE VIDÉO 16 MO, DIRECTX 8.1**
ÉDITEUR **INFOGRAMES**
DÉVELOPPEUR **BLITZ GAMES UK**
TEXTE ET VOIX **V.F.**

Taz Wanted

P L A T E S - F O R M E S

Les choses partent plutôt bien avec Taz. Le graphisme, tout droit sorti d'un dessin animé de la Warner avec ses couleurs criardes et ses décors taillés à la serpe, installe dès l'intro une ambiance « Ça cartoone » délirante. Tout est en bonne grosse troidé, mais les contours sont soulignés d'épais traits noirs, ce qui renforce l'impression de « dessiné à la main » familière aux fans de Bugs Bunny.
Mais cette fois, ce n'est pas le lapin débile, le héros. Place à l'action tourbillonnante, place à l'animal qui dévore littéralement les obstacles, place à celui qui largue un pet tous les trois sauts, j'ai nommé Taz.
Il faut dire que le diable est dans la mouise : son ennemi juré, le terrible Sam le pirate (ha ha ha, tu flippes, hein, lecteur… Si, si, tu flippes), a placardé partout des avis de recherche à son effigie. Le but du jeu est donc simple : retrouver dans chaque niveau les 7 affiches Taz et les détruire pour que la chasse au diable s'arrête.
Pour ce faire, plusieurs armes sont à votre disposition. D'abord, les éléments du décor, qu'on pourra presque tous manger pour mieux les recracher à la tête des animaux qui vous bloquent le passage, ou des gardiens de zoo qui menacent de vous attraper avec leurs filets. Taz pourra aussi, en visitant des cabines téléphoniques, se déguiser et ainsi obtenir une attaque spéciale : le snowboarder balance des boules de neige, le touriste hawaïen met des coups de planche de surf… Mais surtout, le gros point fort de notre héros, c'est qu'il peut faire la toupie. Et ça, tout de même, y a pas à dire, c'est une super idée. On presse une touche, et hop, Taz se prend pour Candeloro en mieux. La musique du jeu accélère, la vitesse de déplacement aussi, et dès lors que vous avez assez d'élan, plus rien ne vous arrête. On explose tout sur son passage, on escalade des murs pentus, on fait valser les ennemis, un grand moment de bonheur.

QUAND J'AI COMMENCÉ LE JEU VIDÉO, TOUT ÉTAIT SIMPLE : LES HÉROS ÉTAIENT PLOMBIERS, ILS S'APPELAIENT MARIO, ET QUAND ILS SAUTAIENT SUR UNE PLATE-FORME, ILS ATTERRISSAIENT SUR UNE PLATE-FORME. MAIS DE NOS JOURS… AH, TOUT FOUT L'CAMP, MA BONNE DAME.

De l'action, que diable

Si tous les niveaux pouvaient se faire rien qu'en tournicotant, ce serait grand. Un peu monotone, pas mal gerbant à la fin, mais grand. Malheureusement, un jeu de plates-formes ne mériterait pas son nom sans les inévitables phases de progression par sauts. Et dans un univers en 3 dimensions, c'est pas toujours simple. Ceux qui ont arpenté des softs comme Crash Bandicoot voient de quoi je veux parler. On court, on saute, mais pour viser un point de chute précis, c'est pas toujours facile. Et ça l'est encore moins dans Taz Wanted, parce qu'une fois sur deux la caméra du jeu se met en tête d'aller filmer la liane au premier plan plutôt que l'action, juste au moment où on passe d'un micro-nénuphar à une bûche étroite. Bon d'accord, les développeurs ont eu la bonne idée de rendre le diable de Tazmanie immortel. Mais le jeu a la bonne idée d'être buggé : si on saute vers un rivage, et qu'on se noie assez près de celui-ci, on respawne dessus. L'autre souci de Taz : Wanted, c'est la durée de vie.

Un peu de technique

Pas de soucis à ce niveau : le développeur annonce une config mini à 500 MHz, mais avec ça, vous pourrez presque faire tourner le jeu dans sa plus haute résolution. Profitez-en pour pousser la profondeur de champ à fond, sinon les décors donneront un peu l'impression de baver.

Chasser des panneaux, au bout de 15 niveaux, ça commence à devenir un peu chiant. Même s'il faut souvent trouver des subterfuges pour atteindre une affiche à première vue inaccessible. Et ce ne sont pas les objectifs secondaires qui vont faire oublier que le nombre d'ennemis atteint difficilement la vingtaine. Ni les boss, qui sont là vraiment parce qu'il en faut. Il y a bien un mode Deux Joueurs assez rigolo et quelques mini-jeux qu'on peut débloquer en remplissant tous les objectifs d'un niveau. Mais décidément, Taz : Wanted cumule trop des défauts inhérents aux jeux de plates-formes 3D pour qu'on retienne vraiment ses côtés sympas.

Poulet



Les cabines téléphoniques vous permettent de vous déguiser en super héros. Oui, là, c'est en super débile.

En Deux Mots

TAZ : WANTED RECRÉE BIEN L'UNIVERS DES CARTOONS, GRÂCE NOTAMMENT À DES COULEURS CHATOYANTES, UN GAMEPLAY SPEED DOPÉ PAR LA POSSIBILITÉ DE « TORNADER » ET UNE MUSIQUE SYMPA. MAIS LES DÉFAUTS DE MANIABILITÉ ET DE CAMÉRA AINSI QUE LES TÂCHES, TROP RÉPÉTITIVES, OCCULTENT SES QUALITÉS.

- + On peut tout exploser
- + La tornade
- + L'ambiance très « cartoon »
- − Répétitif
- − Maniabilité à revoir
- − Cadrage à la Godard

5	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

ENVOYEZ 1 SMS ET... GAGNEZ 5 GRANDS JEUX PC



QUESTION : De ces 3 jeux, lequel évoque l'histoire de l'humanité, des premiers jours au nano age ?

A > Empire Earth
B > Sim city
C > Age of Empires

Vous connaissez la réponse ?
Envoyez **JOU** suivi de la réponse **A**,**B** ou **C** tout de suite au **61122**

EXEMPLE :



SMS+ **6 1 1 2 2**
0,35 € par envoi hors coût d'un SMS

3 gagnants par tirage au sort. Jeu gratuit, sans obligation d'achat, ouvert à toute personne majeure habitant en France métropolitaine, valable du 30 11 2002 au 30 01 2003. Règlement complet déposé chez Maître Montané, huissier de justice à Toulouse , disponible gratuitement sur simple demande écrite à JOYSTICK – Concours SMS – HFA – Immeuble le Clémenceau – 47 rue Sadi Carnot – BP 817 – 92008 NANTERRE Cedex Remboursement de la demande (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0,35 Euro) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 13 02 2003. 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.

© 123 multimedia

Monuments de France

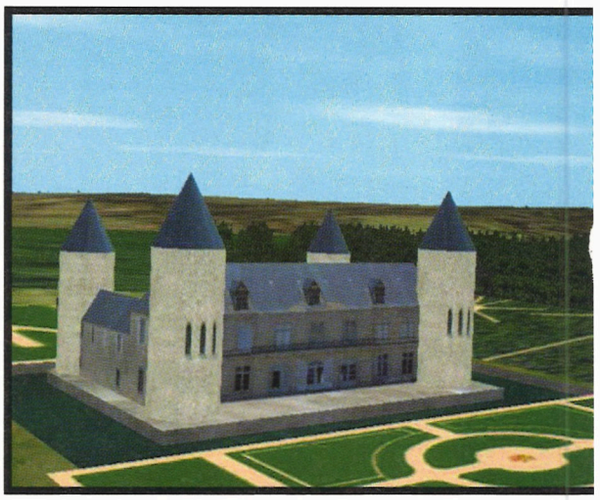
ADD-ON FS2002

AIRPORT 2002 M'AVAIT FAIT ESPÉRER DE GRANDES CHOSES POUR L'AVENIR DE LA SIMULATION DE VOL PC. ET VOILÀ QUE CE NOUVEAU PRODUIT, BIEN PLUS TERRE À TERRE ET FRANCHOUILLARD, VIENT S'INSTALLER SUR MON PC.

Monuments de France fait partie de ces extensions pour Flight Simulator que l'on pourrait qualifier « d'ancienne école ». Plutôt que de proposer une région avec de multiples détails, MDF (tentons l'acronyme) saupoudre la France de quelques zones remarquables, histoire d'égayer un peu le vol VFR entre deux touchdown sur des aérodromes régionaux.
La liste des ajouts serait trop longue pour y consacrer la moitié d'une page. Sachez toutefois que l'on trouve un peu de tout : des châteaux, des étangs, des élévations religieuses, des petites statues et même des formes que l'on n'arrive pas à reconnaître. Dans l'ensemble, la qualité des modélisations est excellente, tout comme la qualité des textures venant recouvrir les immeubles. Seulement voilà : on a beau attendre le soleil couchant, l'ossuaire de Verdun ne ressemblera jamais à l'atoll de Bora Bora.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PIII 800, 128 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **FLIGHT WORLD FRANCE**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**





La qualité de la modélisation n'a d'égale que la laideur des textures du sol.

Un peu de technique

Monuments de France est à l'image de l'extraordinaire Polynesia 2000 : il regorge de photos prises par les programmeurs, histoire qu'on puisse admirer le sérieux de la réalisation. Côté install, c'est pas encore ça : le setup automatique a étrangement foiré sur mon FS2k2 US, et j'ai dû installer tout ça à la main. Question fluidité, rien à dire ou presque : on perdra simplement quelques frames en survolant des constructions complexes.

Les vahinés du coin ne portent pas tout à fait les mêmes pagnes, et les installations de plongée sous-marine du bled sont totalement pourries. Le problème de tous ces add-ons, un coup les châteaux de la Loire, un coup la statue du général machin, c'est qu'ils ne font rêver que les fainéants pour lesquels un voyage Paris-Sarreguemine est déjà un exploit sportif de niveau olympique. Sans rire, plutôt que de survoler 3 monuments faits de 15 polygones, pourquoi ne pas tenter la grande aventure de la SNCF et aller contempler ces endroits de rêve par vous-même. Pourquoi ne pas organiser un pique-nique dans la forêt d'Argonne ou dans les jardins à la française du château de Beurk en compagnie de votre compagnon favori, ou même carrément, passer tout l'été à visiter la totalité des forts qui bordent la ligne Maginot. Mais non, je vous connais, vous ne ferez pas ça, vous achèterez Monuments de France et passerez votre week-end en loser devant votre PC à décrire des grands huit au-dessus de la cathédrale de Chartres, tel un scout de France en pleine overdose de pèlerinage.

Bob Arctor

La basilique de Domrémy, où habite Jeanne d'Arc.



En Deux Mots

RIEN À SIGNALER OU PRESQUE. MONUMENTS DE FRANCE EST UN ADD-ON QUI TIENT SES PROMESSES, MAIS DOIT-ON S'EN RÉJOUIR ? L'AMATEUR DE DÉPAYSEMENT EN SERA POUR SES FRAIS, TOUT COMME CELUI QUI VOULAIT DÉCOUVRIR UNE RÉGION DANS LE DÉTAIL. ICI LES NOUVELLES SCÈNES SONT ÉPARPILLÉES DANS TOUT L'HEXAGONE.

+ Les nombreux vols pré-enregistrés
− Balade touristique de peu d'intérêt

5	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT

Battle Realms

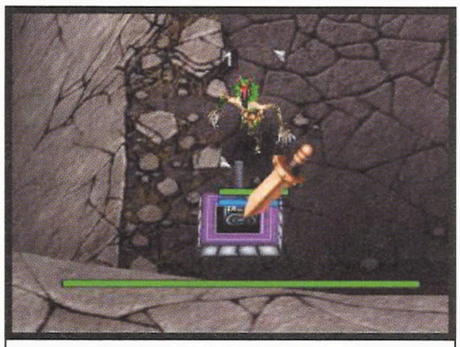
STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Winter of the Wolf

UN GRAND JEU DE L'ANNÉE DERNIÈRE NOUS REVIENT, MOINS CHER, ENRICHI D'UNE CAMPAGNE ET DE NOUVELLES UNITÉS. L'INVASION WARCRAFT III PASSÉE, QUELQUE CHOSE PEUT-IL REPOUSSER DERRIÈRE ELLE ?

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM PII 400, 65 MO RAM, CARTE 3D 16 MO
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR LIQUID ENTERTAINMENT GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX V. F.



Une des nouveautés : cette unité capable de creuser pour traverser des obstacles, mais surtout d'espionner l'ennemi en restant sous terre.





Pour contrer les joueurs trop défensifs, des super unités toutes puissantes contre les tourelles font leur apparition.

À la sortie de Battle Realms, les joueurs ont préféré attendre WarCraft III pensant qu'il arriverait très bientôt. Résultat : malgré d'innombrables innovations (héros, points d'expérience, pouvoirs, points de ralliement, alternance jour/nuit, I.A. très performante, graphisme 3D très réussi, etc.), Battle Realms est passé quasiment inaperçu. Ça fait peur. À grands renforts de marketing, WarCraft III lui faisait déjà de l'ombre malgré sa sortie huit mois plus tard, stratégiquement retardée de mois en mois. Et nous voici aujourd'hui avec cet add-on pour Battle Realms. Winter of the Wolf est même bien plus qu'un add-on, puisqu'il inclut le jeu original. Mais toujours en raison du même WarCraft III et de son triomphe galactique, bien peu de joueurs attendent aujourd'hui ce titre. C'est d'autant plus injuste qu'il est évident que Blizzard s'est amplement inspiré des nouveautés qu'offrait Battle Realms à l'époque pour enrichir son gameplay.

Donc, c'est dommage…

J'aurais aimé vous dire que Winter of the Wolf est un petit bijou qui rafraîchit le jeu original au point de lui donner une seconde vie, mais ça n'est pas le cas. La campagne solo est catastrophique. Toute la première partie est un genre de Diablo-like ennuyeux au possible. Le jeu n'est pas fait pour, et tandis que les déplacements sont lents, les missions nous obligent à faire mille allers et retours. C'est bavard et répétitif. On n'attend qu'une chose : pouvoir enfin construire une base. La seconde partie laissera sur leur faim les fans du jeu ; elle est trop simple pour ceux qui connaissent Battle Realms. C'est bien dommage, car c'est principalement eux qui attendent cet add-on. Niveau multijoueur, on est (un peu) mieux servi. Trois nouvelles unités par camp, et surtout la possibilité d'upgrader son town hall pour produire des super unités et… et… et c'est tout.



Un peu de technique

C'est en 3D temps réel, c'est tout mignon et pourtant ça ne bouffe aucune ressource.

… et donc c'est même très dommage

Oui, ils ont raté le coche une seconde fois. La plus grosse critique faite au jeu original concernait le fog of war, qui rendait invisibles les parties de la carte visitées mais sur lesquelles le joueur n'avait pas d'unités… et c'est toujours le cas. La seconde critique visait l'absence d'unités volantes… il n'y en a toujours pas. Reste que Battle Realms est un excellent STR, certes aujourd'hui dépassé, mais particulièrement bien équilibré, à l'I.A. fulgurante, et qui tourne sur des configurations très légères : si vous avez un PC trop poussif pour faire tourner WarCraft III, ne vous privez surtout pas d'acheter ce grand jeu méconnu qui nous revient miraculeusement au prix d'un add-on.

monsieur pomme de terre



En Deux Mots

BOURRÉ DE QUALITÉS ET D'INNOVATIONS, BATTLE REALMS ÉTAIT PASSÉ INAPERÇU ; LES JOUEURS SE RÉSERVANT POUR UN WARCRAFT III QUI METTRA FINALEMENT BIEN PLUS LONGTEMPS À SORTIR QUE PRÉVU. REVOICI LE JEU COMPLET PLUS UN ADD-ON, LE TOUT À PRIX BUDGET… MAIS IL EST DIFFICILE DE REVENIR EN ARRIÈRE QUAND ON A GOÛTÉ À WARCRAFT III.

TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	8
INTÉRÊT	7

+ Grand jeu, petit prix !
− Nouvelle campagne faiblarde

Quoi de Neuf

Doc Caféine



Microsoft Bluetooth Wireless Optical Desktop

Monsieur Pomme de Terre (alias « notre Patate à nous qu'on a ») en a rêvé, Microsoft l'a fait. Le combo clavier/souris sans fils, mais Bluetooth ! Il faut savoir que Patate est l'expert de la rédac en matière de trucs sans fils. Il prône l'adoption de bestioles wireless depuis déjà longtemps. Et ce kit, c'est un peu l'avenir. La base Bluetooth qui permet de relier la souris et le clavier (au design maintenant classique chez MS) permet de connecter 5 autres périphériques à cette norme sur le PC. Votre téléphone portable pour, par exemple, communiquer avec son soft de management de numéros sans être physiquement relié au PC. La grande classe. Idem pour les imprimantes de dernière génération. Malheureusement, malgré les 9 m de portée et la fréquence de 2,4 GHz, le tout reste inadapté pour les joueurs. La souris MS décroche facilement et ne suit tout simplement pas la cadence sur les jeux rapides. On est loin de la MX700 Logitech… Dommage. Surtout vu le prix de cet ensemble ! Dernier point négatif, et pas des moindres, ce kit ne fonctionne QUE sous Windows XP avec le Service Pack 1. Et ne vous séparez pas de votre vieux matos, en cas de réinstallation, vous serez content de l'avoir sous la main. Ce kit va vite avoir besoin d'un petit frère plus user friendly…

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.COM
PRIX : ENVIRON 200 EUROS TTC



Wacom Volito

La tablette Wacom Volito est destinée aux utilisateurs occasionnels de palette graphique. Aux bidouilleurs. À vous quoi ! La différence avec ses nombreuses cousines : le prix ! Pour une tablette A5 sensible à la pression, il est très raisonnable. Surtout qu'elle est livrée avec une souris. Un peu zarb ce mulot du reste. Puisqu'il fonctionne comme le stylet : uniquement sur le pad de la tablette ! Pratique pour se cogner son mail, surfer sur le Net et… Pour jouer c'est déjà moins évident surtout que la photo vous donne le plus gros défaut de la chose : pas de molette. Ha, c'est la boulette ça. Une souris sans roulette, c'est comme un bouclage sans les blagues de Patate, c'est impossible. Du coup, gardez votre souris dans le coin, surtout pour jouer ! L'avantage du Volito, c'est de ne nécessiter qu'une connexion USB. Pas de piles, un driver discret et tout roule. Du coup, si vous utilisez occasionnellement Photoshop ou autre soft de dessin, elle saura se rendre utile en un rien de temps. Du reste, parmi les softs livrés, on trouve Painter Classic, toujours aussi agréable à utiliser avec ce genre de produit.

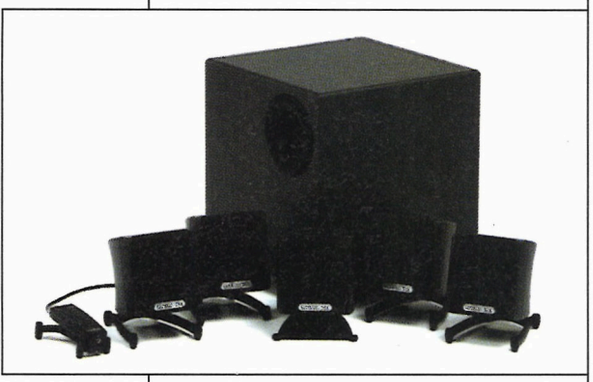
FABRICANT : WACOM
SITE WEB : WWW.WACOM.COM
PRIX : ENVIRON 60 EUROS TTC

Logitech Z-680

Si vous craquez pour ce kit, un conseil, faites-vous livrer. Vous n'avez aucune envie de trimbaler 22 kg et un carton de cette taille jusqu'à votre voiture (en métro j'en parle même pas), croyez-moi. Ce kit 5.1 s'annonce de toute façon très bien puisqu'il est dérivé du Z-560. Les satellites sont identiques, mais le caisson de basse a été revu pour délivrer encore plus de puissance : 450 Watts RMS ! Ça reste un micro-poil trop mou à mon goût (les basses ne « claquent » pas assez), mais soyons clairs : je chipote à mort. Musicalement, seuls les kits de Klipsch et VideoLogic (les imbattables et introuvables Sirroco Crossfire 4.1) sont devant. Maintenant, sans pouvoir faire d'écoutes comparatives, le Logitech est totalement satisfaisant pour un kit avec des satellites à une voix (à condition de virer les grilles). Le pré-ampli permet de brancher 2 entrées numériques (une optique, une coaxiale, en plus des 3 connexions analogiques classiques - avant, arrière, sub et centrale). Son look avec affichage LCD bleu est superbe, malgré le feeling cheap du plastique. Pour le prix, on ne va pas demander de l'alu brossé hein ! Vu que ce kit décode le Dolby Digital, le DTS et même le Dolby Pro Logic II, il est juste unique dans son genre. Il sera complètement à l'aise avec une console PS2, un lecteur DVD et votre PC branchés simultanément. Et vous pourrez piloter le tout vautré dans le canapé avec la télécommande. Bonheur.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.COM
PRIX : ENVIRON 430 EUROS TTC





Creative Labs Inspire 2.1 2800

En déballant un kit d'enceintes 2.1 du style de l'Inspire 2800, on n'attend pas grand-chose. C'est du plastoc, c'est pas très beau et la télécommande filaire est définitivement construite par la boîte qui fait les jouets Kinder. En même temps, c'est mal d'avoir des a priori, après on va penser que je n'aime jamais les kits Creative. C'est faux. La preuve, je vais en dire du bien. Car une fois branché, ce petit ensemble est plutôt satisfaisant. Le son est propre vu les satellites basiques utilisés (8 watts, une voix) et le caisson de basse, très léger. Mieux, on peut brancher la bête en numérique pour un son sans parasites. En prime, 2 entrées analogiques sont prévues. Pratique pour brancher une platine CD en plus du PC par exemple. Malgré tout, il reste 2 soucis : le prix n'est pas extraordinaire vu la qualité et il manque ma sacro-sainte prise casque. C'est le genre de détail qui permet aux kits Altec Lansing de garder l'avantage. Bon, ok, j'ai été « presque » gentil…

Fabricant : Creative Labs
Site Web : www.crea.com
Prix : environ 130 euros TTC



Creative Labs Megaworks 5.1 550 THX

Basé sur un excellent caisson de basse, cet ensemble 5.1 Creative offre une qualité sonore très correcte et dispose d'un look classique. Le problème reste le même que d'habitude sur les produits de cette marque : les satellites sont de type une voix qui pêchent vraiment dans les aigus. La restitution de musique un peu musclée se fait très correctement mais pour les concerts ou les morceaux avec des arrangements fins ou complexes, on perd au passage pas mal d'instruments. D'où un petit doute sur la certification THX de la chose. Personnellement, je pense que ce sigle ne va pas tarder à ne plus rien valoir vu comment il est arrangé à toutes les sauces ces derniers temps… La télécommande filaire est complète et dispose d'une prise casque. Mais elle fait cheap par rapport à la console de contrôle du Z-680, qui se trouve au même prix… Ce Megaworks 5.1 ne peut tout simplement pas lutter contre le produit de Logitech, qui dispose d'une restitution équivalente sinon meilleure et de capacités de décodages en prime.

Fabricant : Creative Labs
Site Web : www.crea.com
Prix : environ 450 euros TTC

Digital Audio Player AddiTek

La mode des « clés USB » qui font aussi lecteur de MP3 n'en finit pas de grossir. Après le MuVo de Creative, voici le DAP d'Additek. D'une capacité de 128 Mo, il se distingue de la concurrence par un écran LCD plus que bienvenu. Rétroéclairable en bleu, il affiche toutes les informations sur les morceaux en cours de lecture. Une pile AAA suffit pour faire fonctionner la bête et une fonction de mémo vocal est même présente. La connexion avec le PC se fait en USB 1.1. Ce lecteur prend en charge les fichiers MP3 (fou non ?) mais aussi WMA. Bref, 29 grammes utiles. L'ergonomie des commandes est perfectible mais cela n'est pas dramatique. La première série nécessitait un driver pour fonctionner, ce qui n'est pas le cas de tous les nouveaux modèles qui sont complètement plug'n'play sous WindowsXP. Attention en faisant vos courses donc, même si le risque de tomber sur la première série est faible.

Fabricant : Additek
Site Web : www.morextech.com/
Prix : environ 150 euros TTC



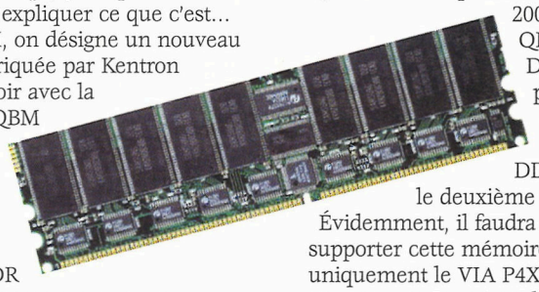
POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR,
VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

3615 CHEAT
0,34 €/min
Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO,
DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS

QUEL AVENIR POUR LA QBM ?

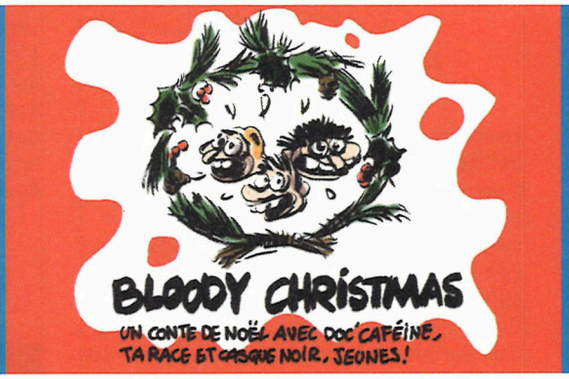
Oui, c'est vrai ça, quel avenir ? Forcément, vous n'en savez rien. Ça tombe bien, moi non plus. En même temps, ça va pas m'empêcher de vous expliquer ce que c'est... Reprenons : par QBM, on désigne un nouveau type de mémoire fabriquée par Kentron Technology. Rien à voir avec la DDR-II, la mémoire QBM (Quad Band Memory, j'allais bien finir par vous filer la signification de ces 3 lettres) reste basée sur la technologie DDR classique. Le gros avantage est que cette mémoire est capable de transmettre les informations 2 fois plus vite que la DDR de base. Le principe est le même que sur le nouveau chipset double canaux d'Intel : 2 contrôleurs 64 bits sont jumelés au sein même de la barrette. Ce faux contrôleur 128 bits double donc la bande passante de la chose, sans nécessiter la présence de 2 sticks de RAM. Les premières mémoires QBM seront disponibles au premier trimestre 2003 et seront de type QBM533 (modules DDR266). Leur bande passante théorique sera de 4,2 Go/s. Pour la QBM800 (basée sur la DDR400), il faudra attendre le deuxième semestre 2003.



Évidemment, il faudra un chipset capable de supporter cette mémoire et pour le moment, uniquement le VIA P4X800 pour P4 est au programme. Le prix et les performances de la chose seront déterminants, sinon ça sera une invention de plus qui n'aura pas le temps de voir le jour, commercialement parlant, avec la déferlante DDR-II qu'elle va prendre dans le nez. Sauf si la QBM est capable de s'adapter rapidement à ce standard !

Édito

Malgré l'annonce du NV30, on reste un peu sur sa faim ce mois-ci. La vraie question reste posée : ça déchire ou pas ? Mmm, j'ai fait la version d'jeunz, désolé. Bref, c'est bien joli tous ces effets graphiques mais, d'une part, ce n'est pas près d'arriver dans nos jeux et d'autre part ça ne nous dit pas à quelle vitesse vont tourner les titres qu'on connaît déjà. Conclusion : vivement les tests. En attendant, ATI va apprécier ce début 2003. Et vous aussi.



JE VOUS en mets combien ?

Vous rêvez d'une petite boîte ? Genre bleue, assez silencieuse et qui ne prend pas trop de place ? Un PC sexy en somme... Je vous comprends, le Shuttle SS51G est vraiment une petite bécane agréable. C'est ce qu'ont dû se dire les mecs d'un labo de Los Alamos (États-Unis). Du coup, ils en ont commandé 294. Pour faire un supercalculateur qui se classe direct numéro 85 des ordinateurs les plus puissants de la planète. Ces petites boîtes fonctionnent en parallèle et sont du genre musclées : P4 2,53 GHz, 1 Go de RAM DDR333, 80 Go de disque dur et une carte Ethernet 3Com996B-T (Gigabit Ethernet). Évidemment, pas besoin de vidéo hein, de toute façon le truc intégré au chipset suffit largement. Vu qu'il ne sert à rien... Tout est piloté depuis d'autres machines. Ce « Space Simulator Cluster » permet au labo de faire des calculs complexes et autres simulations dans le domaine de l'astrophysique. C'est gâché. Y avait de quoi faire une bonne petite LAN-party là... Plus d'infos à propos de ce monstre sont disponibles sur la page space-simulator.lanl.gov.



La baie de granite, c'est par où ?



On ne se moque pas, ça arrive aux meilleurs de se perdre. Ou d'arriver en retard. Dans le cas d'Intel, c'est de retard qu'il faut parler puisqu'on attendait toujours début décembre les cartes mère « Granite Bay ». Ce nouveau chipset au nom commercial si poétique (E7205. Oui, moi aussi, je préfère le nom de code) sera le premier à supporter la mémoire DDR sur 2 canaux. Du reste, c'est surtout pour ça que tout le monde attend la bestiole. Le support de l'AGP 8x et de l'USB 2.0 sont évidemment bienvenus mais ne constituent pas des grosses nouveautés. Notez que la mémoire DDR supportée est de type PC2100. La DDR PC2700 (DDR333), ça sera pour l'arrivée d'une nouvelle vitesse de bus. Eh oui, les 533 MHz sont un peu justes pour exploiter la prochaine génération de CPU Intel. Ce dernier va directement viser les 800 MHz, sans passer par la case 667 MHz initialement prévue, et ce dès le deuxième trimestre 2003. Les roadmaps des différents constructeurs asiatiques de chipsets (VIA, SiS, ALi) s'en trouvent chamboulées vu qu'ils n'avaient pas prévu ce petit détail... La chose à retenir, c'est que vous pouvez déjà prévoir vos changements de cartes mère, la génération de Pentium4 Prescott ne fonctionnera pas sur votre matos actuel.

Il te reste de la place *sur ton DVD-R ?*

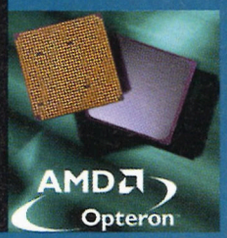
Vous avez un poil de patience ? Du style moine zen sous la cascade de flotte froide ? Alors n'achetez pas de graveur de DVD-R. Ouh là non. 4,7 Go, c'est pour les amateurs ça, mon bon monsieur. Ricoh annonce travailler sur une technologie qui permettra de gaver des disques de 12 cm de diamètre avec 470 Go de données. 470 Go... Ça laisse rêveur. On en voudrait un tout de suite pour sauvegarder les vidéos de l'anniversaire de tata Jeannette et sa collection de photos de pingouins. Même les 27 Go du BluRay font pitié à côté, c'est dire. Petit souci, les 470 Go de Ricoh, c'est prévu pour dans 10 ans. Putain, 10 ans... Où je vais les mettre moi, mes photos de pingouins, pendant 10 ans ? Non ne répondez pas, je sais, merci. En plus je fais une collection de points d'interrogation ce mois-ci.

T'as bien rangé tes atomes ?

Pendant qu'on râle sur quelques lignes de code pas super-optimisées pour nos cartes 3D, y a des mecs qui font une chose qui relevait de la science-fiction y a pas si longtemps. Ils organisent des atomes. Ces hommes, ce sont les chercheurs de chez IBM et Intel, qui mettent au point une technique appelée Strained Silicon. En gros, ils forcent les atomes à s'aligner et à garder des distances optimisées, comme de gentils gars bien élevés, pour que le courant leur passe à travers leur tronche d'atomes le plus vite possible. À finesse de gravure égale, on est censé gagner 20 % de vitesse grâce à cette discipline de fer. Le P4 Prescott, gravé en 0,09 micron, sera le premier à bénéficier de cette technologie et devrait atteindre les 5 GHz en fin de carrière.

Tu prendras bien un marteau ?

La date de sortie du Hammer d'AMD (et non pas ADM comme l'a écrit le mois dernier un maquettiste disons « distrait », ça arrive) semble se préciser. Ça sera donc bien aux alentours de mars/avril. Hooo, attendez, ça me dit quelque chose ça. Mmmmh, ah bah oui, c'est ce qu'on savait déjà depuis le Computex de cet été. Les fabricants de chipsets pour Hammer avaient tous annoncé ce type de date. Tant mieux, j'en connais un paquet qui espéraient il y a encore quelques mois mettre ce genre de CPU sous le sapin et qui en ont marre d'attendre. L'autre bonne nouvelle pour le constructeur américain, c'est que sa résistance contre le géant Intel est assez bonne, vu les difficultés du secteur. AMD annonce n'avoir pas perdu de parts de marché, (même si c'est peu probable comme le disent la plupart des cabinets d'analystes), et malgré la monté en puissance des P4, les Athlon restent dans la course. Les XP 1800+ et 2000+ sont des gros succès. Normal vu leur rapport qualité/prix. L'épine dans le pied d'Intel devrait même s'infecter assez rapidement avec le débarquement de la version « entreprise » du Hammer. Nommé comme vous le savez Opteron (la version Home sera appelée Athlon 64), ce CPU semble intéresser énormément de constructeurs. Une première pour AMD sur ce marché. Vu les marges de ce type de business, ça fera du bien aux comptes de la société. Le Xeon d'Intel n'étant a priori pas en mesure de rivaliser en termes de performances, il sera intéressant de suivre la réaction du géant américain. Notez que l'Opteron sera constitué de 100 millions de transistors. Un nombre impressionnant pour un CPU, dû à la présence d'un cache de niveau 2 de 1 Mo. L'Athlon XP n'en possède que 37,6 millions et les P4 Northwood 55 millions. Pour finir, AMD annonce également avoir tout ce qu'il faut en recherche et développement pour continuer à se battre avec Intel dans les années à venir. Du transistor à double porte (double gate) à l'utilisation de nickel en remplacement du silicium, la R&D du challenger permanent d'Intel semble à la hauteur.







Avec son système de refroidissement, ce prototype est déjà moins sexy.

Nvidia GeForce FX

Le fantôme de 3dfx rôde

C'est quand on croit le passé bel et bien enterré qu'il aime venir frapper à votre porte. La GeForce FX ayant hérité des travaux des ingénieurs de 3dfx, elle va peut-être également se voir accablée d'une malédiction Voodoo qui s'est déjà révélée fatale...



Le NV30 utilise le même type de packaging « flipchip » que le R300 et nécessite une alimentation externe.



Seule démo de jeu réellement concluante lors de la présentation Nvidia, STALKER fonctionne a priori aussi très bien sur R300...





Nvidia espère accélérer l'utilisation d'effets 3D avancés grâce au CG.



Certes, le jeu de mots est facile. Mais durant la présentation de Nvidia de son nouveau bébé, certaines idées-clés ne pouvaient que rappeler le destin funeste des Voodoo5 5500 dont un exemplaire orne encore mes étagères. Motion blur, depth of field et autres effets « cinéma » étaient cités comme les prochaines étapes du graphisme 3D temps réel sur PC. Le tout grâce au nouveau GPU GeForce FX, nom officiel du NV30. À croire que les leçons ne rentrent pas dans certains crânes. On attend toujours des jeux utilisant à bon escient (et surtout systématiquement) des effets « simples » comme le bump mapping. J'ose à peine parler des effets graphiques avancés des pixel et vertex shaders. Toujours employés sporadiquement, on s'estime heureux quand un ou deux effets sont présents (« Oh, de l'eau qui brille ! »). Nvidia promet que son langage CG (C for Graphics) va accélérer les choses. Espérons-le ! En attendant, la prudence est de mise.

Un air de famille

Aussi longue qu'une GeForce Ti4600 et disposant d'un connecteur d'alimentation Molex, le prototype de GeForce FX présenté fait furieusement penser à une Voodoo5 5500. La Radeon 9700 Pro passe pour un poids plume à côté. Surtout que la GF FX est affublée d'un système de refroidissement inspiré du système OTES de certaines cartes graphiques Abit. Cette option sèche-cheveux permet de faire circuler l'air de manière efficace et directement à l'extérieur du PC. Manque de chance, c'est très bruyant et encombrant (2 baies arrière sont occupées, vous pouvez oublier le port PCI situé sous le connecteur AGP). Nvidia promet de raffiner le procédé. Avec ses 125 millions de transistors gravés en 0,13 micron et de la RAM DDR-II à 500 MHz, la chaleur dégagée dont il faut se débarrasser est impressionnante. Surtout que Nvidia vise une vitesse de 500 MHz pour son GPU et 256 Mo de RAM pour la version la plus musclée. L'architecture interne du NV30 n'est pas encore complètement dévoilée. On sait juste que la bête dispose de 8 pipelines avec 1 texture engine par pipe capable de manier 2 textures à la fois. En revanche, l'interface mémoire est toujours de 128 bits contre 256 chez ATI pour les Radeon 9700 Pro. Un ensemble de fonctions nommées Intellisample vient l'épauler pour optimiser l'utilisation de la bande passante avec, entre autres, une compression/décompression hardware des couleurs sans aucune perte de qualité. Nvidia promet aussi un antialiasing plus efficace sans flinguer les performances. Idem pour le filtrage anisotropique. Des choses qu'ATI offre déjà sur R300...

Trop peu, trop tôt ?

L'impression globale est très mitigée. Tour de force technique, le NV30 n'est pas le coup de massue capable de pulvériser le R300 d'ATI que certains attendaient. S'il offre un peu plus de possibilités (couleurs 128 bits contre 96 bits chez ATI, pixel et vertex shaders plus avancés), aucune ne sera vraisemblablement visible dans nos jeux avant fin 2003, et encore dans le meilleur des cas (de toute façon, sans DirectX 9, le tout est inutile). Une situation déjà connue par les acheteurs précoces de NV20 ou NV25. Il faudra attendre les benchs pour savoir si les deux modèles annoncés du bout des lèvres par Nvidia à News.com valent leur prix en puissance brute. On parle d'environ 600 euros TTC pour la GeForce FX 5800 Ultra et aux alentours de 500 euros TTC pour la GF FX 5800 (ces noms ne sont pas confirmés par Nvidia). Ouch ! Ces deux hauts de gamme n'arriveront en quantité qu'en février, les déclinaisons moins onéreuses n'étant pas attendues avant avril. Une aubaine pour ATI qui dispose déjà d'un arsenal entier paré pour DirectX 9. Les tests complets permettront de se faire une idée définitive et de rentrer dans les détails techniques, mais pour le moment rien n'indique que les acheteurs potentiels de Radeon doivent retarder leur achat.

+ 0% pub
+ 0% spam
+ 0% popup
+ 0% bannières

+ 100% hardware
+ 100% services

MATERIEL.NET
Pour les passionnés, par des passionnés

Achats 100% sécurisé
+ de 2500 références séléctionnées
Satisfait ou remboursé
Label Or Fia-Net
Suivi de vos commandes
Livraison France Métropolitaine et Dom-Tom
Transporteur au choix

FIA-NET.com
ACHATS 100% GARANTIS

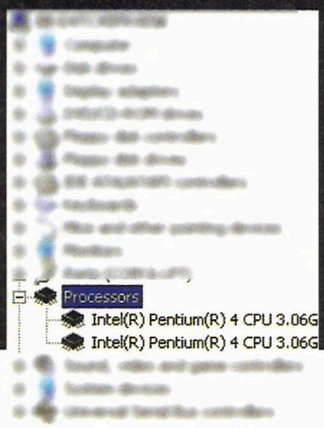
http://www.materiel.net

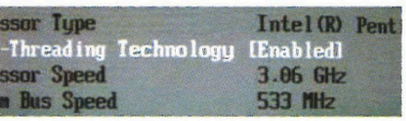
Intel Pentium 3.06 GHz

UN JUMEAU INVISIBLE



Plus que l'augmentation de sa vitesse de fonctionnement, c'est l'arrivée de la technologie Hyper-Threading qui rend ce nouveau Pentium4 attractif. Vu son prix de lancement, il restera un doux rêve pour la plupart d'entre vous, mais ça n'empêche pas de se cultiver un peu..





Une fois le BIOS mis à jour, Windows XP détectera deux CPU très facilement.

LA CONFIGURATION DE TEST

AMD Athlon 2800+/Pentium4 2,8 GHz/P4 3.06 GHz
ATI Radeon 9700 Pro
512 Mo de RAM DDR PC3200/512 Mo de RDRAM PC1066
Carte mère nForce2 Asus A7N8X
Carte mère i850E Asus P4T533-C
Disque dur IBM 7 200 trs/min 80 Go UDMA100
Windows XP Pro US/SP1
DirectX 8.1b
Drivers ATI Catalyst 2.4

À environ 850 euros TTC le bébé, ce P4 reste du domaine du rêve pour beaucoup. Mais oubliez votre frustration pour déguster une innovation intéressante : l'Hyper-Threading. Car le nom complet de ce produit est « Pentium4 3.06 GHz HT ». HT pour désigner cette nouvelle fonction qui fait croire à votre système qu'il dispose de deux processeurs. Et ça marche.

Faut dire, c'est con un PC

Hop, un patch du BIOS, un driver dans Windows XP (l'HT fonctionne uniquement sous Win2K et WinXP mais seul ce dernier est optimisé HT – y compris la version Home) et c'est parti. Amateurs de pingouins, du calme, ça fonctionne aussi sous Linux, à partir du noyau 2.4.18. L'HT étant voué à être intégré dans tous les futurs Pentium4, autant en comprendre l'intérêt tout de suite. Au sein d'un seul processeur physiquement présent dans la machine, le système dispose de deux processeurs « logiques ». Pour l'OS, le partage des tâches se fait donc sur deux CPU. Avantage ? Au lieu d'attendre qu'un thread soit terminé pour en traiter un autre, deux threads peuvent être exécutés pratiquement simultanément. L'HT tire parti d'une faiblesse du Pentium4 : il est toujours sous-alimenté en données à exploiter. Sa structure interne est si complexe que les programmes classiques n'exploitent pas sa puissance de traitement. Un problème que l'on avait remarqué à sa sortie, lorsque le Pentium III le battait à vitesse égale, et qui explique en partie sa relative faiblesse face aux produits AMD, en tenant compte des écarts de vitesse physique entre Athlon et P4. L'Hyper-Threading vient donc « gaver » de données le CPU, ce qui se traduit par un gain de temps par rapport à un traitement successif des tâches à accomplir. On n'obtient pas une puissance multipliée par deux, mais plutôt de l'ordre de 30 à 40 % dans les bons cas, ce qui est déjà très respectable. Évidemment, tout dépend du type d'applications et avec quoi elles ont été compilées. Intel livre du reste depuis peu des nouveaux compilateurs C++ et Fortran optimisés HT qui vont générer un code multi-threadé plus efficace.



Ça sait jouer ce truc ?

Manque de bol, l'intérêt pour les joueurs est minime. Le P4 3.06 GHz HT est surtout intéressant pour sa vitesse brute. Certains titres seront éventuellement optimisés HT dans le futur, mais pour le moment, le gain dans 99 % des jeux est tout simplement nul. Heureusement, il n'y pas non plus de problèmes à laisser l'HT activé sous WinXP. En revanche, sous Win2000, attention. Certaines applications mono-threadées peuvent être plus lentes quand l'HT est présent... En termes de performances, le P4 3.06 GHz domine logiquement tout ce qui existe. L'Athlon XP 2800+ (2,25 GHz) résiste cependant bien et gagne même quelques rares benchs, notamment dans Unreal Tournament 2003. Rien d'impressionnant (78 images/seconde contre 75 en 1024x768 détails max) mais ça fait plaisir à voir. En revanche, dans tout ce qui est compression, encodage, rendu 3D, le dernier-né d'Intel n'a pas de rival. Sous 3DSMax R5, le gain est carrément de 20 % par rapport au P4 2,8 GHz ! Le dernier intérêt de l'Hyper-Threading est plus de l'ordre du confort. Le système répond mieux même quand il est déjà sollicité par une application gourmande et rien que pour ça, cette techno vaut le coup. Le Pentium4 « Prescott » (0,09 micron, mémoire cache de 1 Mo) prévu pour le second semestre 2003 bénéficiera de la version 2 de l'Hyper-Threading. De quoi se battre efficacement avec les 64 bits du Hammer d'AMD !

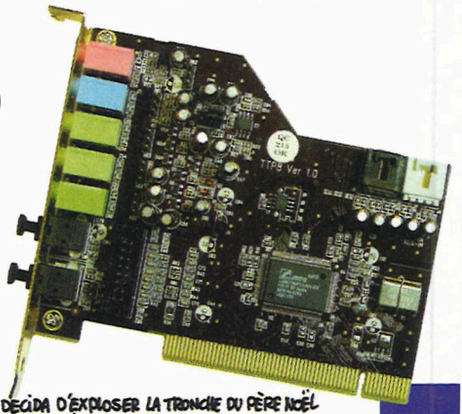
CHIPSETS ET HT

La compatibilité du P4 3.06 GHz HT est un souci. Entre ses besoins électriques et la nécessité d'un BIOS qui gère l'Hyper-Threading, les cartes mère déjà disponibles ne sont pas légion. Les Asus P4T533/533-C (i850E) constituent pour le moment le meilleur choix, suivies de près par les solutions à base de i850PE. Ce P4 dissipant presque 82 watts, un boîtier bien ventilé est donc important.

Terratec Aureon 5.1 Fun

LE CHEAP ALLEMAND

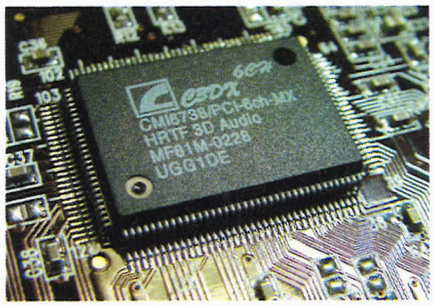
Basée sur le même DSP que la Muse 5.1 de Guillemot, l'Aureon 5.1 Fun de Terratec ne vise pas le marché du haut de gamme. Elle n'en a ni les moyens, ni l'envie. Espérons que le reste de cette nouvelle gamme aura plus d'ambition...





Le panneau de contrôle est un tantinet buggé. Rien de méchant heureusement.

À part sur le haut du panier, le marché des cartes sonores est d'un calme terrifiant. Chaque produit qui sort est grosso modo basé sur le même DSP que le précédent, gère les mêmes effets et (malheureusement) souffre des mêmes défauts. Pour environ 50 € TTC, la première représentante de la gamme Aureon dans l'Hexagone vient marcher sur les terres des Muse 5.1 et autres SB Live Player 5.1, toutes situées dans les mêmes prix (en version boîte pour la Muse 5.1 DVD et OEM pour la Live 5.1).



Le cœur du problème : un DSP C-Media maigrichon qui a plus sa place directement dans une carte mère.

LA CONFIGURATION DE TEST

Pentium 2.0A GHz
Ensemble Shuttle SS51G
512 Mo de RAM DDR PC2100
GeForce4 MX440
Disque dur WD 7200 trs/min 120 Go UDMA100
Windows XP Pro US SP1
Direct X 8.1b
Drivers Nvidia 41.09

Le DSP du pauvre

La déception à l'ouverture de la boîte vient du DSP employé. Vu la nouvelle marque que Terratec met en place sous le nom Aureon, j'espérais plus qu'un CMI8738/PCI-6CH-MX (à prononcer sans respirer) de C-Media. C'est le genre de truc qu'on trouve intégré sur une carte mère. Les capacités de la chose sont suffisantes pour une utilisation basique de son PC, mais n'espérez rien de grandiose. C'est du 8 ou 16 bits/44,1 ou 48 kHz tout ce qu'il y a de plus classique. On retrouve la gestion des effets 3D temps réels habituels : DirectSound 3D, A3D 1.0, EAX 1.0, EAX 2.0, MacroFX, EnvironmentFX, MultiDrive, ZoomFX et I3DL2 (ouf). La restitution est très correcte sans être ébouriffante, un peu meilleure qu'une Muse 5.1. La connectique se fait en analogique ou en numérique (optique, entrée et sortie). Ces dernières sont le point fort de la carte : on peut s'en servir « classiquement » avec un MiniDisc ou un DAT, mais aussi sortir un flux Dolby Digital/DTS pour qu'il soit décodé par un ampli externe. Le passage du mode stéréo classique au mode brute pour décodage externe se fait sans reboot. Le reste de la connectique comprend une entrée ligne, une entrée micro et deux entrées internes (CD et Aux).

Tout fout le camp

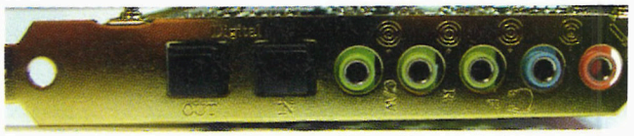
Terratec a beau être une société allemande et jouir de la réputation de perfectionnistes de ses habitants, c'est pas encore ça côté drivers. Visiblement, ça marche juste pour les bagnoles très chères cette histoire. Et encore, moi je les trouve un peu cheap les BMW de nos jours. Détends-toi Fish, je plaisante... Le passage d'une traduction à l'autre dans le panneau de contrôle abandonne des bouts d'onglets de la langue précédente et l'organisation générale laisse à désirer. Surtout qu'il n'est indiqué nulle part qu'un reboot est obligatoire pour activer la sortie optique...

Aux US, on trouve des cartes sonores « sans marque » basées sur ce DPS pour moins de 15 dollars. Du coup, pas facile de s'enthousiasmer pour cette Aureon 5.1 Fun qui n'apporte pas grand-chose au monde du son sur PC. Elle reste d'un bon rapport qualité prix par rapport à la concurrence et agréable à utiliser une fois les lacunes des drivers comprises. C'est déjà pas si mal.



PACKAGE LIGHT

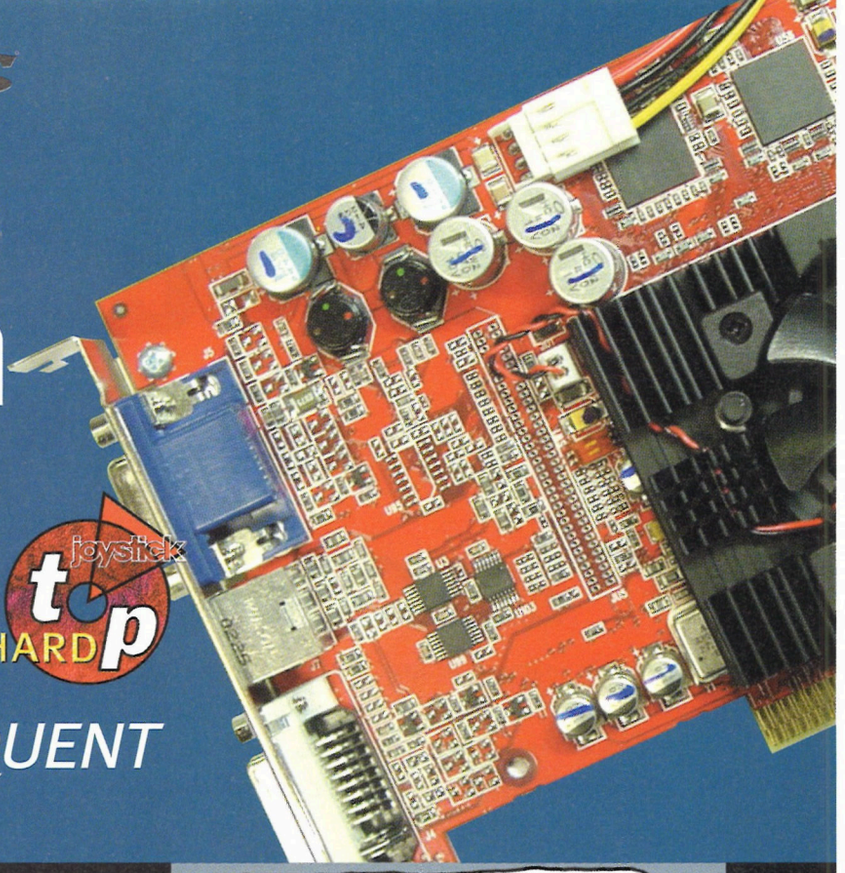
Outre la carte, la boîte contient un connecteur supplémentaire avec la prise joystick qui vient se brancher en interne sur l'Aureon, un guide d'installation rapide très succinct et l'inévitable CD-Rom de drivers (Windows98/ME/2000/XP) avec quelques applications : WinDVD, Musicmatch Jukebox, Emagic Logic Fun et quelques sharewares. Rien de transcendant mais vu le prix, c'est logique.



Cette carte est surtout destinée à venir compléter un kit 5.1 analogique d'entrée de gamme.

ATI Radeon 9500 Pro et 9700

LES FRANGINES DÉBARQUENT



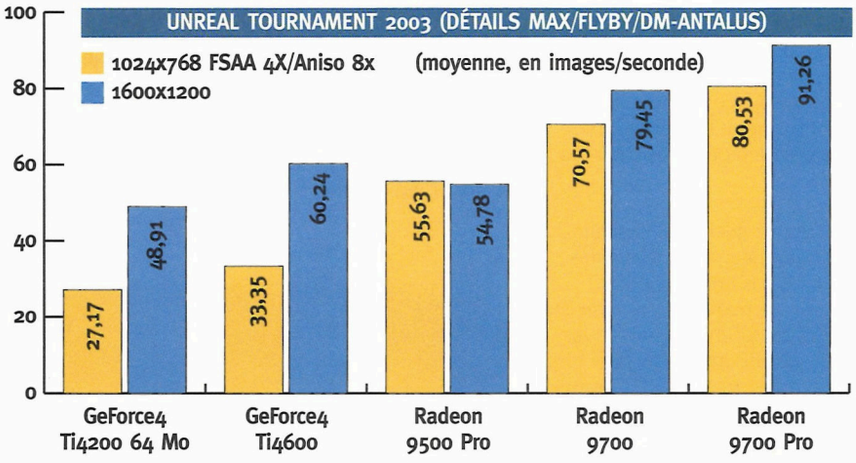
joystick top HARDp

Ça va faire quelques mois maintenant qu'ATI est largement leader sur le marché de la 3D haut de gamme sur PC. La Radeon 9700 Pro est sans rivale mais il manquait du monde dans la gamme du constructeur canadien pour aller déloger Nvidia des segments de marché plus « abordables ». La guerre s'étend donc au milieu et à l'entrée de gamme, pour le plus grand plaisir de mes pingouins.



LA CONFIGURATION DE TEST :
Intel Pentium4 2.8 GHz
Asus P4T533-C
512 Mo de RDRAM PC1066 (2x256 Mo)
Disque dur IBM 60 Go 120 GXP
Audigy2 Platinum
Windows XP Pro US SP1
DirectX 8.1b
Drivers ATI Catalyst 02.5 (réglages High Quality)
Drivers Nvidia Detonator 41.09

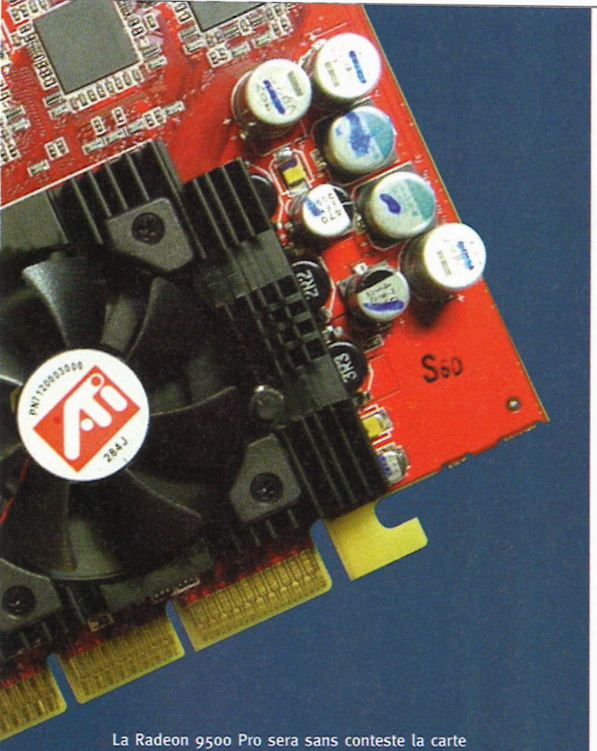
Dans le numéro 116, je testais sur un Pentium III 600 MHz des cartes qui faisaient 50 images par seconde en 800x600 sur Quake3. Ca me donne envie de paraphraser un de mes persos de films préférés, Ferris Bueller (notez la culture hyper-impressionnante) : « Life goes on. Fast ! » Pour les anglophobes, disons que c'est le bon vieux « la vie défile trop vite ». Ce mois-ci, je vais dire du mal (enfin si on veut) des cartes qui ne font « que » 250 images/seconde dans ce même Quake3. Et encore, en 1024x768... De quoi écraser une petite larme pour ceux qui n'ont pas upgradé leur machine depuis 2 ans. Va falloir vous bouger pour jouer sur PC en 2003 les gars...



Si j'ai choisi de vous parler des Radeon 9500 Pro et 9700, il faut préciser qu'il existe 2 autres « nouveaux » modèles dans la gamme ATI. La Radeon 9100 est en fait une Radeon 8500 relookée qui vient épauler la R9000 trop faiblarde en entrée de gamme. Quant à la Radeon 9500, ses caractéristiques (voir tableau) sont intéressantes mais trop légères pour les gamers qui ont tout intérêt à investir un peu plus dans un produit qui ne sera pas périmé à la sortie du magasin. Le VPU R9500 sera rapidement à la traîne avec les jeux un peu gourmands. Avec seulement 4 pixels pipelines, équipés d'un seul texture engine chacun, il ne suit pas la cadence et offre des performances décevantes avec les titres modernes (DirectX8 et DX9). Évidemment, le fait que la plupart des constructeurs destinent cette carte au marché bas de gamme avec 64 Mo de RAM DDR n'arrange rien. Tout le reste de la gamme est en effet équipé de 128 Mo.

La petite qui fait fort

Les 2 stars du moment sont donc les Radeon 9700 et 9500 Pro. Pour comprendre qui fait quoi et à quelle vitesse, je vous conseille de regarder le tableau intitulé « Portrait de famille ». On découvre que le R9500 Pro sera lui aussi légèrement castré, avec une interface mémoire 128 bits au lieu des 256 bits des R9700. Heureusement, ce chip garde ses 8 pixels pipelines qui, vous allez le voir, font toute la différence avec son frangin non Pro. Comme les vitesses restent identiques, on commence déjà à se douter des capacités de ce modèle malgré une bande passante mémoire assez basse sur le papier. Pour faire



La Radeon 9500 Pro sera sans conteste la carte préférée des joueurs aux budgets raisonnables pour début 2003.

PORTRAIT DE FAMILLE				
	Radeon 9500 64 Mo	Radeon 9500 Pro 128 Mo	Radeon 9700 128 Mo	Radeon 9700 Pro 128 Mo
Vitesse du VPU (MHz)	275	275	275	325
Vitesse de la mémoire (MHz/DDR)	540	540	540	620
Largeur du bus mémoire (bits)	128 DDR	128 DDR	256 DDR	256 DDR
Pixel pipelines	4	8	8	8
Fillrate (Gpixels/s)	1,1	2,2	2,2	2,6
Bande passante mémoire (Go/s)	8,6	8,6	17,3	19,8
Estimation du prix en € TTC	220	250	350	450



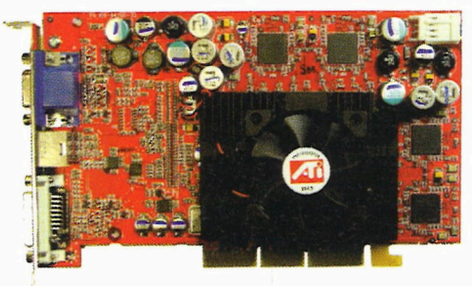
CODECREATURE BENCHMARK PRO	
	Score
GeForce4 Ti4200 64 Mo	1595
GeForce4 Ti4600	2363
Radeon 9500 Pro	2300
Radeon 9700	2649
Radeon 9700 Pro	3074

baisser les coûts, ATI a également revu le design de la carte, en passant à un PCB 6 couches contre 8 sur les 9700. La RAM utilisée change également : la Samsung 2,8 ns que l'on trouve uniquement sur la R9700 Pro est remplacée par de la Hynix 3,6 ns sur les 3 nouveaux modèles. Pas vraiment de surprises en revanche pour la Radeon 9700. Cette carte est la copie conforme de la version Pro, à l'exception des vitesses mémoire et VPU moindres. Il faut se pencher sur le ratio « perte de performance/perte de poids du porte-monnaie » pour voir si son choix se révèle judicieux.

Les points communs La partie 2D de tous ces VPU ATI est identique. On retrouve exactement les mêmes fonctions sur tout ce petit monde, à savoir 2 DAC à 400 MHz à 10 bits par canal (couleurs sur 96 bits), 1 TDMS 165 MHz pour les écrans plats numériques et une sortie TV.
Les fonctions un peu plus ésotériques comme les Videoshader, censés « lisser » le décodage de certaines vidéos (pour virer un peu le côté blocs en mouvement de certains encodages), sont aussi présentes. Tout comme les classiques de la marque tel que le décodage MPEG2 100 % hardware. Idem pour la 3D, le niveau de fonctionnalité est le même partout : support de DirectX9, antialiasing avancé (6x max) et filtrage anisotropique 16x maximum sont au rendez-vous. Le match n'a même pas commencé que Nvidia est déjà en position défavorable. Aucune GeForce4 Ti ne gère autant de fonctions, particulièrement en 2D. La Radeon 9500 Pro, qui est la concurrente désignée de la GeForce4 Ti4200 vu son prix, démarre donc en position de force.

Le nerf de la guerre Le cœur du problème, ce sont les drivers, tout le monde le sait. Les optimisations d'ATI de ce côté se révèlent redoutablement efficaces. Leurs progrès en termes de fonctions sont tout aussi louables. Autotest du port AGP et simplification de l'interface (avec le retour du Truform dans les paramétrages possibles, les fans de Counter-Strike apprécieront) sont la preuve des efforts des développeurs canadiens. Pas de panneau qui s'ouvre avec style sur le côté comme chez Nvidia (personnellement, je ne suis pas fan cela dit), mais on sent que la pression mise par les Detonator sur les développeurs d'ATI a porté ses fruits. Tous les tests ont été réalisés en mode High Quality. De quoi bien profiter de son acquisition. On ne se paye pas des cartes qui coûtent un rein pour jouer avec des textures toutes moches...

R300 vs NV25 Un coup d'œil rapide sur les différents tableaux donne tout de suite la tendance : le processeur R300 d'ATI est plus efficace que le NV25 de Nvidia. La différence de génération se fait sentir, mais pas tout le temps. Dans le cadre d'une utilisation « frileuse » de son PC, sans antialiasing ni filtrage anisotropique des textures, les GeForce4 Ti sont à la hauteur de leur excellente réputation. Ca n'empêche pas les Radeon 9700/9700 Pro de dominer tout le monde mais les scores des cartes Nvidia ne sont pas ridicules.
C'est en décortiquant les benchs que l'on voit l'écart réel qui sépare les deux processeurs. Dans Quake3, la Radeon 9500 Pro, censée concurrencer la GF4 Ti4200, se permet de battre sans sourciller une GeForce4 Ti4600. Elle reste sagement derrière, à portée de tir, dans les tests « normaux » (juste quelques images par seconde de plus que la Ti4200, pas de quoi pavoiser), pour dévoiler son jeu quand on active l'antialiasing et l'anisotropic filtering.
Là, c'est le massacre : plus de 57 fps dans la vue de la Ti4200 et pas moins de 39 dans le nez de la Ti4600 qui était la reine de la 3D il y a quelques mois... Ouch. Le reste de la gamme est encore plus violent, la Radeon 9700 Pro se payant le luxe d'avoir un score supérieur au double de celui de la GF4 Ti4600. Le décor



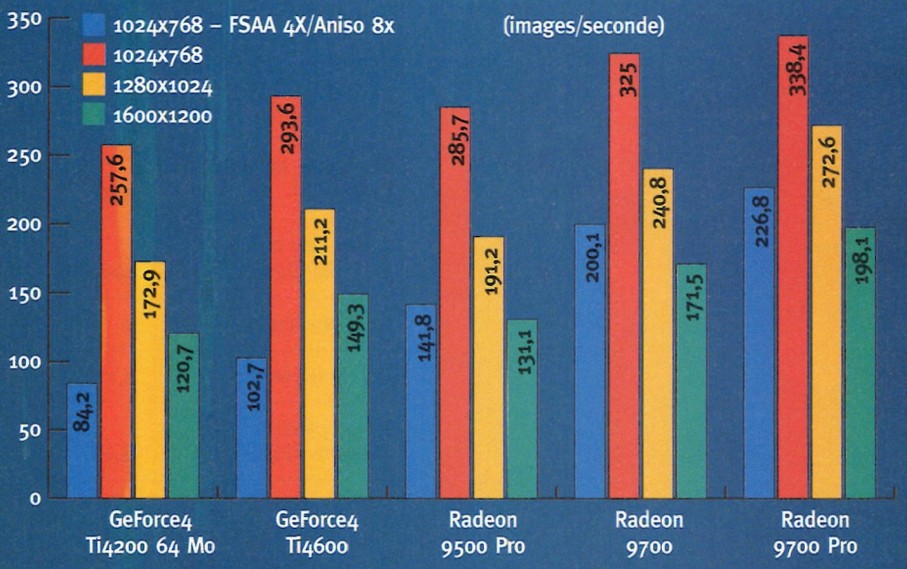
La Radeon 9700 ressemble comme deux gouttes d'eau à la version Pro mais son ratio puissance/prix est meilleur. Hercules annonce son modèle pour environ 430 € TTC (avec NOLF2 dans la boîte).

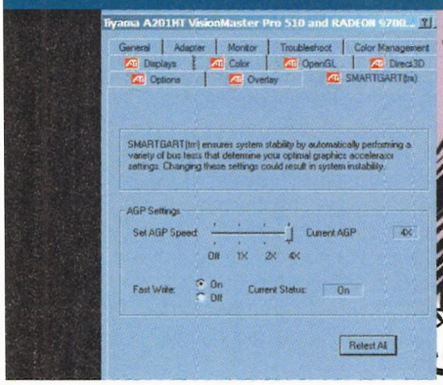
est planté : en utilisation classique, les écarts de performances sont relativement faibles. Mais si vous demandez à votre matos le meilleur de lui-même, les produits ATI enterrent ceux de Nvidia. Une tendance qui va s'accentuer avec l'arrivée de jeux de plus en plus exigeants.
C'est flagrant dans le 3DMark2001 SE. En 1024x768, FSAA 4x et Aniso 8x activés, les scores sont sans appel alors qu'en jouant simplement sur les résolutions, les cartes Nvidia restent dans la course. On retrouve le même syndrome dans Unreal Tournament 2003. Avec tous les détails du jeu au maximum, la GF4 Ti4600 reste devant la Radeon 9500 Pro. Mais la tendance est totalement inversée (et de beaucoup) lorsqu'on active le moindre antialisasing ou filtrage de texture anisotropique. Le top de la gamme Nvidia se retrouve battu par une carte de milieu de gamme ATI. Ca va en défriser certains...

Un hiver rigoureux pour Nvidia

À partir du moment où les Radeon 9500 Pro et 9700 seront disponibles en magasin (ce qui devrait être le cas quand vous lirez ces lignes), l'avenir des GeForce4 Ti4200 et 4600 sera plus qu'assombri. À moins d'être allergique aux produits canadiens (mauvais souvenir de drivers, comme Ivan le Fou qui ne veut plus entendre parler de la marque), mettre une carte à base de R300 dans sa machine sera d'une logique implacable. Puissantes et disponibles dans différents modèles adaptés à tous les budgets, les produits à base de puces ATI sont désormais partout. Les 9700 (excellent rapport puissance/prix) et 9700 Pro ont une belle carrière devant elles, avec des fonctions encore non exploitées (les effets DirectX9 se font attendre), mais c'est la Radeon 9500 Pro qui devrait devenir la coqueluche des joueurs en ce début 2003. Nvidia n'aura rien à mettre en face pour concurrencer ce produit avant l'arrivée du NV31 (en mars ou avril). Vous pouvez donc vous faire plaisir tout de suite. En février, le haut de gamme sera encore chahuté avec l'arrivée des GeForce FX, mais je doute que l'on voie une nette domination. Au pire, ATI ne sera pas pris au dépourvu, le R350 étant prévu pour contrer voire dépasser les GF FX dès le printemps. Le R400 devant quant à lui refaire fin 2003 le coup du R300 cette année. Nvidia peut dire adieu pour un moment à son statut de leader incontesté. Le match n'en est que plus intéressant pour nous et ce round est clairement à mettre au crédit d'ATI !

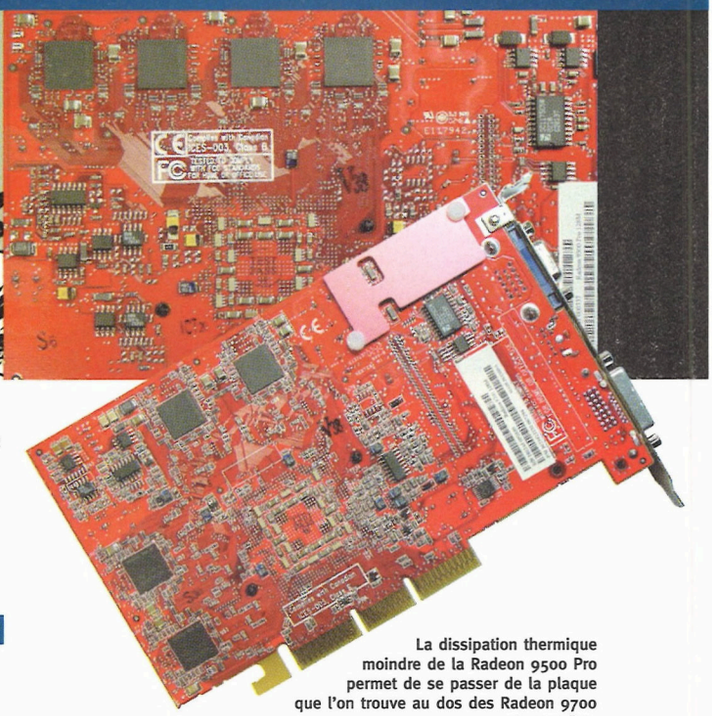
QUAKE 3 ARENA/HIGH QUALITY – DEMO001





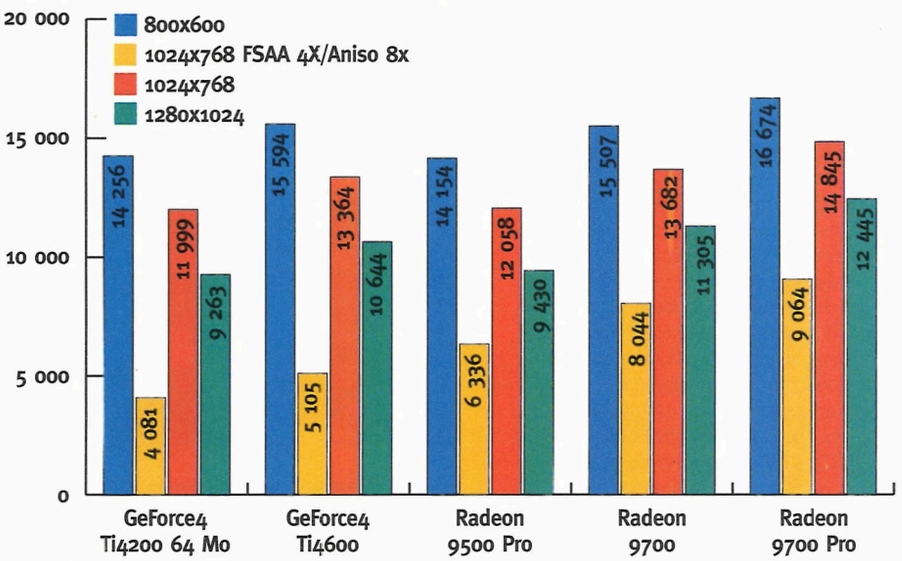


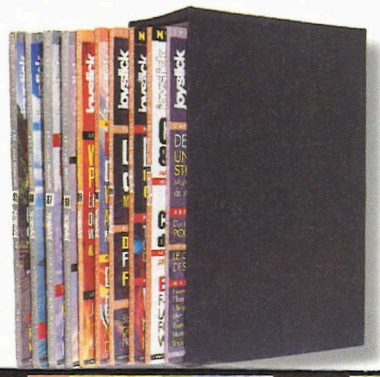
La configuration des drivers ATI est de plus en plus aisée. L'arrivée de l'onglet SMARTGART permet d'isoler plus facilement les problèmes de sa machine.



La dissipation thermique moindre de la Radeon 9500 Pro permet de se passer de la plaque que l'on trouve au dos des Radeon 9700 et 9700 Pro.

3DMARK2001 SE (32 BITS AVEC Z-BUFFER 24/32 BITS)





Upgradez votre collection



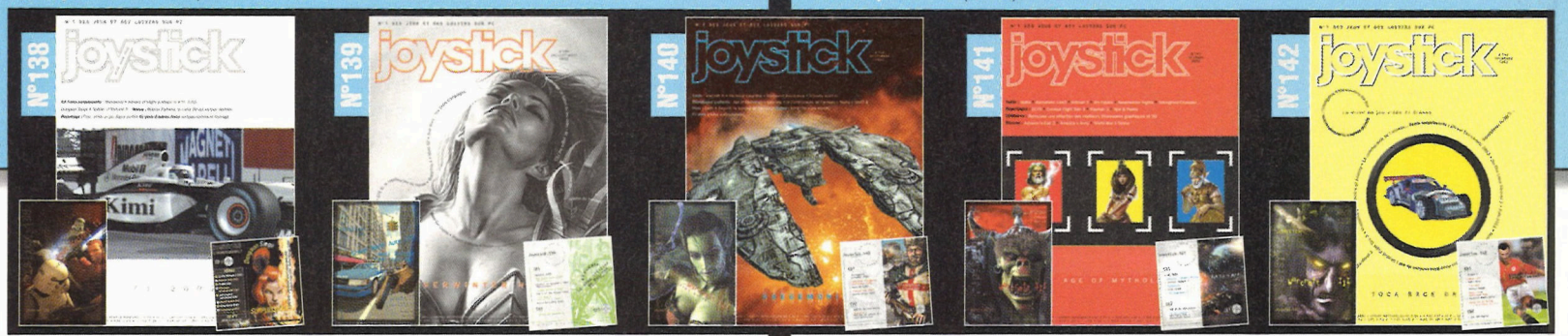
133 Tests : Return to Castle Wolfenstein, Asheron's Call : Dark Majesty, Rally Trophy, F1 2001 (V 1.0.7.4), The Nations, Pool of Radiance : Ruins of Myth Drannor
Sur le CD : Aquanox, Art of War, Empire Earth, Megarace 3, Star Trek Armada II, Sim Golf, Soul Reaver 2, Duel Field, Pool of Radiance
Soluce de jeu : Commandos 2 **Aide de jeu :** Arcanum

134 Tests : Medal of Honor, Steel Beasts, Disciples : Sacred Lands, EverQuest : The Shadows of Luclin, Tropico : Paradise Island, Car Tycoon, Sid Meier's Sim Golf
Sur le CD : Comanche 4, Fairy Tale, Mech Warrior 4 : Black Knight, Medal of Honor, Operation Flashpoint, S.W.I.N.E, Trainz
Soluce de jeu : Empire Earth **Aide de jeu :** Arcanum

135 Tests : Capitalism II, Dark Age of Camelot, Command and Conquer Renegade, Star Wars Starfighter, Salt Lake 2002, Hundred Swords, Black & White
Sur le CD : Salt Lake 2002, Serious Sam 2, Warlords Battlecry 2, Worms Blast
Aide de jeu : Empire Earth

136 Tests : Jedi Knight II : Outcast, Civilization III, Warrior Kings, Commanche 4, Nascar Racing 2002 Season, Tiger Woods PGA Tour 2002
Sur le CD : Warrior Kings, Arx Fatalis, Dark Planet, Dragon Throne, StarTrek Bridge Commander, Moto Racer 3, Star Wars Starfighter
Aide de jeu : Empire Earth

137 Tests : Tony Hawk's Pro Skater 3, Freedom Force, Ultima Online : Lord Blackthorn's Revenge, Ghost Recon : Desert Siege, Worms Blast, Les Sims en vacances
Sur le CD : Army Men RTS, Starmageddon, Team Factor, Disciples II, Mobile Force
Aide de jeu : Medal of Honor, Débarquement Allié



138 Tests : Morrowind, Heroes of Might and Magic IV, Soldier of Fortune, Double Helix, Dungeon Siege, Blood Omen II, Coupe du Monde Fifa 2002
Sur le CD : Cycling Manager 2, Dungeon Siege, F1 2002, Fifa Coupe du Monde 2002, Jedi Knight II : Jedi Outcast, Stealth Combat
Aide de jeu : Jedi Knight II : Jedi Outcast

139 Tests : Grand Theft Auto III, Geoff Crammond's Grand Prix 4, Team Factor, 4x4 Evolution 2, Star Wars Clone Campaigns, Age of Wonders II, Cycling Manager 2
Sur le CD : Neocron, Soldier of Fortune 2, Sudden Strike 2, Tony Hawk's Pro Skater 3, New World Order, Kart 2002, The I of the Dragon
Aide de jeu : Grand Theft Auto III

140 Tests : Warcraft III, Medieval Total War, Opération Flashpoint : Resistance, Industry Giant 2, Conflict : Desert Storm, Alien vs Predator 2 : Primal Hunt,
Sur le CD : Stronghold Crusader, Opération Flashpoint, Moto GP, Italian Job, Celtic Kings
Aide de jeu : Warcraft III

141 Tests : Mafia, Hitman 2, Arx Fatalis, Stronghold Crusader, X-Plane 6, Battlefield 1942, LFP Manager 2003, Sudden Strike 2,Beach Life,Virtual Skipper 2
Sur le CD : NHL 2003, Bandits : Phoenix Rising, Virtual Skipper 2, Haegemonia, Iron Storm, The Gladiators
Soluces de jeu : Warcraft III (suite)

142 Tests : No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Fifa 2003, Combat Mission 2, World War II Online, Les Sims entre chiens et chats
Sur le CD : Hitman 2, Fifa 2003, Conflict Desert Storm, Project Nomads, Robin Hood
Soluces de jeu : Warcraft III (suite et fin)

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❑ **Je commande le(s) numéro(s)**

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de .....€

❑ 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	❑ 129	❑ 130	❑ 131	❑ 132	❑ 133	❑ 134	❑ 135	❑ 136	❑ 137	❑ 138	❑ 139	❑ 140	❑ 141	❑ 142

❑ **Je commande les hors-série (frais de port gratuits)**

HS 12 **Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)**
À 5,9 € le numéro, soit un total de .....€

HS 15 **Spécial solutions (X-Files, soluce complète)**
À 5,9 € le numéro, soit un total de .....€

HS DVD-ROM 16 **+ 1 jeu complet (Speed Buster)**
À 7,5 € le numéro, soit un total de .....€

HS DVD-ROM 17 **+ 1 jeu complet (War Zone 2100)**
À 7,5 € le numéro, soit un total de .....€

RANGEZ VOS MAGAZINES

❑ **Je commande** ..... **reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de** .....€

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

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

top HARD

Par rapport au mois dernier, ce Top Hard est stable. Pas de révolution majeure, juste quelques prix ajustés. Le prochain sera certainement plus intéressant avec, entre autres, l'arrivée des Radeon 9500 Pro et 9700 en magasin. Pour ceux qui ont du mal à trouver ces prix, je précise encore une fois qu'ils devraient faire un tour sur les différents comparateurs de tarifs du Net pour ne pas se faire avoir par leur revendeur de quartier. Les plus connus sont monsieurprix.com, prixmateriel.com ou encore rue-montgallet.com.

Doc Caféine

La carte mère

On ne change pas des équipes qui gagnent. Le nForce2 s'installe a priori pour un moment comme la plate-forme de choix pour CPU AMD. Le i845PE reste l'idéal pour seconder les CPU Intel. Les solutions à base de SiS ou VIA sont, à l'heure actuelle, largement en retrait, à part en termes de prix sur certains modèles. Mais en termes de rapport performances/fonctionnalités/stabilité/prix, ces deux marques sont à la traîne et passent à la trappe pour le moment.

Config 1 : Leadtek K7NCR18D Pro (nForce2-ST/socket A), environ 145 euros TTC

Config 2 : Abit NF7-S (nForce2-ST/Socket A), environ 175 euros ou Abit BE7 (Intel i845PE/Socket 478), environ 155 euros TTC

Config 3 : Asus A7N8X Deluxe (nForce2-ST/Socket A), environ 190 euros ou Asus P4PE-SRL (Intel i845PE/Socket 478), environ 220 euros TTC

Le processeur

Des petites baisses ici et là, mais rien de musclé. L'introduction du Pentium4 à 3,06 GHz n'a pas encore eu le temps d'affecter les prix du reste de la gamme Intel et vu son tarif, situé entre 850 et 900 euros TTC, je doute que ça soit le cas rapidement... Chez AMD, le 2700+ est distribué un peu partout. Pour environ 470 euros TTC, c'est le meilleur rapport qualité/prix en haut de gamme. *Il reste trop cher pour le Top Hard* qui reste sur des produits plus abordables.

Config 1 : AMD Athlon XP 2000+ (1,667 GHz), environ 100 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 2200+ (1,8 GHz), environ 185 euros TTC, ou Intel P4 2,0A GHz, environ 210 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), environ 250 euros TTC, ou Intel P4 2,53 GHz, environ 320 euros TTC

La RAM

Vu les configurations recommandées, je passe toutes les configurations en PC2700 (DDR333). Et comme je suis un pousse-au-crime, je vous force la main avec 512 Mo. Je rappelle que j'indique des prix pour 2x256 Mo, avec des barrettes de qualité ! Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout.

Config 1, 2 et 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC2700, environ 220 euros TTC

La carte vidéo

La GF4 Ti4200 reste intouchable en config 1 mais je passe la 2 en GF4 Ti4400 avant qu'elle disparaisse... Les Radeon 9500/9700 changeront sûrement la donne le mois prochain. Le reste est très stable, avec des prix qui ne varient pas beaucoup pour le moment dans le haut de gamme. Pas la peine de vous précipiter sur les versions AGP 8x des cartes Nvidia, vu que le gain de vitesse est inquantifiable avec les jeux actuels et le restera sûrement... En revanche, dans le haut de gamme, ATI reste a priori tranquille jusqu'à l'arrivée du NV30 (début 2003). La Radeon 9700 Pro reste chère, alors que l'excellente GeForce4 Ti4600 est de plus en plus abordable.

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo, environ 180 euros TTC

Config 2 : GeForce4 Ti4400 128 Mo, environ 250 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9700 Pro 128 Mo, environ 450 euros TTC ou GeForce4 Ti4600 128 Mo, environ 320 euros TTC

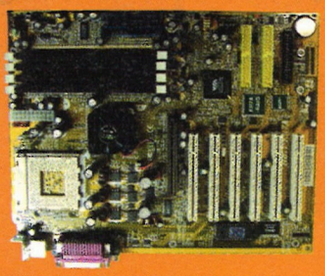
Le moniteur

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. D'ici quelques mois, les premiers LCD vraiment adaptés au jeu devraient rentrer dans le Top Hard.

Config 1 : 17 pouces Iiyama HM703UT (Vision Master 413), environ 320 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 740, environ 325 euros TTC

Config 2 : 19 pouces Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 440 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 440 euros TTC

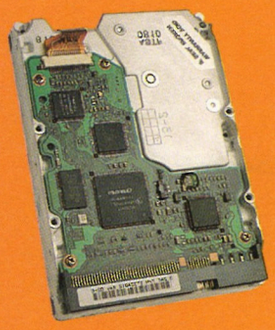
Config 3 : 22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 800 euros TTC



Le lecteur de DVD/CD-Rom

Bon, allez, il est temps. Je passe les trois configurations avec un lecteur de DVD. On va bien finir par avoir des jeux sur ce support dès leur sortie non ? Marre des séances de changement de galettes quand on sait que la solution existe, surtout vu les prix actuels des lecteurs !

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE Lite-On LTD-163 (16X/48X), environ 55 euros TTC



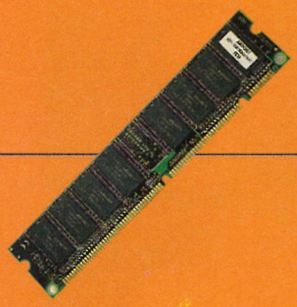
Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les prix continuent de chuter sur certains modèles et pour le moment, les IBM 120/180 GXP me semblent être les meilleurs. Ils sont silencieux, fiables et rapides. De plus, IBM fournit une panoplie de logiciels très complète pour, par exemple, descendre encore le niveau de bruit (et ce, sans massacrer les perfs).

Config 1 : IBM 120GXP 60 Go (7 200 trs/min), environ 120 euros TTC

Config 2 : IBM 120GXP 80 Go (7 200 trs/min), environ 135 euros TTC

Config 3 : IBM 120GXP 120 Go ou Western Digital WD1200JB 120 Go (7 200 trs/min), environ 210 euros TTC



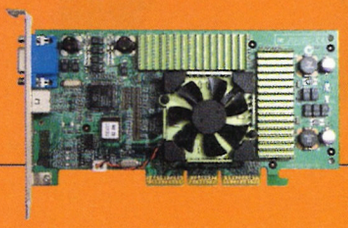
Le modem

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 V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC

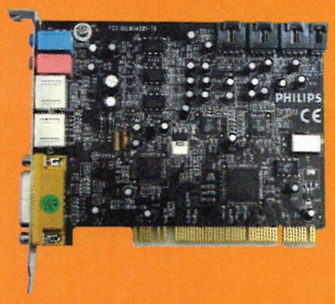


La carte réseau

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 ou Switch et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont dans ce cas le meilleur choix. Bonne nouvelle, de plus en plus de cartes mère intègrent directement une prise réseau.

Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D, environ 70 euros TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC



La carte son

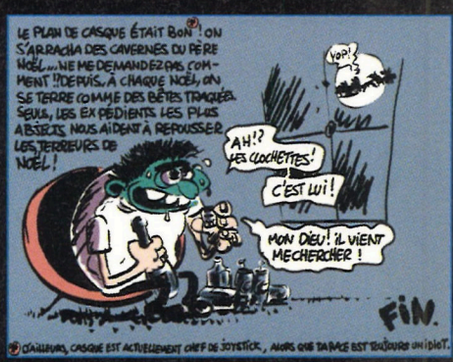
Bon, après un an de lutte, les cartes Philips sont enfin référencées dans un paquet de magasins. Ça reste mes préférées pour ce qui est de la qualité du son. Vu les progrès des derniers drivers, je continue de les proposer en priorité dans l'ensemble des configs. Pour le reste, Creative Labs règne en maître sur le haut de gamme avec l'Audigy2.

Config 1 : Philips Seismic Edge, environ 40 euros TTC/SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 40 euros TTC

Config 2 : Philips Acoustic Edge, environ 85 euros TTC/SoundBlaster Audigy Player, environ 85 euros TTC

Config 3 : SoundBlaster Audigy2, environ 150 euros TTC





DES PIRATES, DES PHOTOS D'ANIMAUX À POIL, RYZOM, DES TERRORISTES, DES NOUVELLES DE SHADOWBANE, LE RETOUR DE MIDDLE EARTH ONLINE, DES GALAXIES LOINTAINES ET PLUS ENCORE : BIENVENUE DANS LE MONDE MERVEILLEUX DE LA RUBRIQUE RÉSEAU.

TERROR RPG

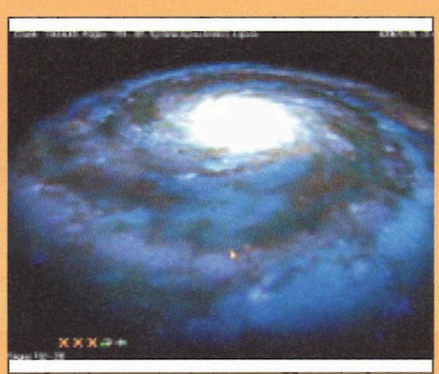
Un article du Washington Post suscite toutes les curiosités dans le monde des MMORPG. Il relate comment un groupe issu du Pentagone, le Highland Forum, étudie de très très près nos jeux massivement multijoueurs. Tout cela dans le but de lutter contre les nébuleuses terroristes, elles-mêmes organisées en réseaux (et massifs dans le cas des islamistes). Parmi les noms des jeux étudiés, l'article cite en vrac Everquest, Ultima Online, et Lineage très pratiqué chez les alliés de Corée du Sud. Le truc amusant, c'est que jusqu'ici personne n'a la moindre foutue idée de ce qui se trame à part de vagues supputations, comme une centralisation de données anti-terroristes qui seraient redistribuées massivement parmi tous les acteurs que le sujet intéresse. Bref, beaucoup de bruit pour pas grand-chose.

Net News

iansolo@joystick.fr et arctor@joystick.fr

Le carnet du jour

Alors voyons qui a crevé ce mois-ci. Tiens, personne ? Ah si, Vibes tout de même, qui a été mis en liquidation judiciaire. Comme c'est curieux. Pour ceux du fond, Vibes, ce sont ceux qui ont créé Mankind avant que l'affaire parte en couille suite à d'infinis déboires techniques et à un passage chez Cryo qui n'a fait que ralentir les choses. La bonne nouvelle, c'est que ce jeu va sans doute être repris par ArtsPlay qui devrait offrir un suivi technique et commercial d'un jeu qui, avant sa sortie, nous était apparu comme assez prometteur. On leur souhaite de tout cœur de réussir là où d'autres ont échoué. Pour tout savoir, mais alors, tout : www.artsplay.com.



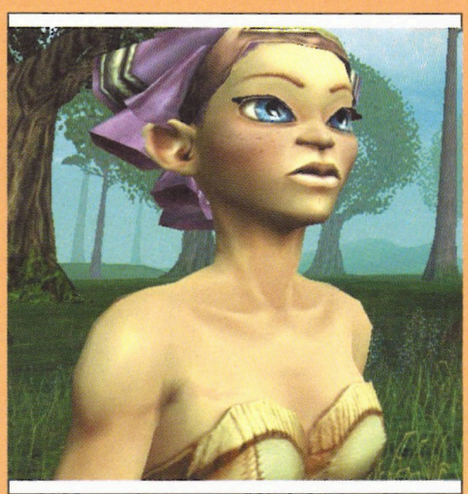


Soldier 2.1

Pour tous les fans d'American's Army (et ils sont autant que les citoyens américains, d'après ce qu'on m'a dit), un seul site : www.militarysim.com/public/proto/eindex.shtml. On y trouvera des millions d'add-ons, patches et aides pour le multijoueur. Mieux encore, il centralise les fichiers officiels (parfois lourds à downloader sur la page du développeur, les aides de jeu ainsi qu'une collection intéressante de textes sur les véritables tactiques utilisées par les soldats yankees.

Battlefield fait son cinéma

L'incroyable Battlefield 1942 aura provoqué bien des vocations. Dernière en date : la pratique assidue de cascades avec vidéos à l'appui. Une bande de joyeux givrés s'est amusée à monter des petits films reprenant leurs meilleurs délires : comment monter à bord d'un avion qui passe en rase-mottes, la 7e compagnie sur les ailes d'un bombardier, concours de sauts périlleux avec un blindé lourd... Tous les clips (plus des infos sérieuses sur BF 1942 aussi) au www.northernbrigade.com/



ET POURQUOI PAS PLUTÔT UNE OFFRE ADSL MOINS CHÈRE ?

Wanadoo Interactive continue sa grande carrière dans le MMORPG puisque ce sont eux qui vont distribuer et éditer le jeu de Nevrax dont on vous a déjà (très longuement) parlé. Mais si, vous savez, Ryzom. Euh, allez euh, on a fait déjà plein de pages dessus. Bon O.K., je vous remets le lien sur le site du développeur : www.nevrax.org/

Massivement lapin

L'un des signes que les MMORPG se popularisent de plus en plus est que Playboy (vous savez, la société, qui édite ce magazine avec plein de reportages animaliers... oh et parfois aussi des filles à poil), compte en produire un. C'est tout du moins ce qu'affirme le site d'actualité des mondes massivement multijoueurs du www.mondespersistants.com/. Alors de quoi ce jeu sera fait ? Aucune foutue idée. Pas vrai Brenda ? Au fait ma puce, c'est bien un string +87 que tu portes ? Va donc rejoindre Dorothy et Alysson dans la fontaine magique pour le shoot photo.

LE BOND DANS LE TEMPS DU MOIS

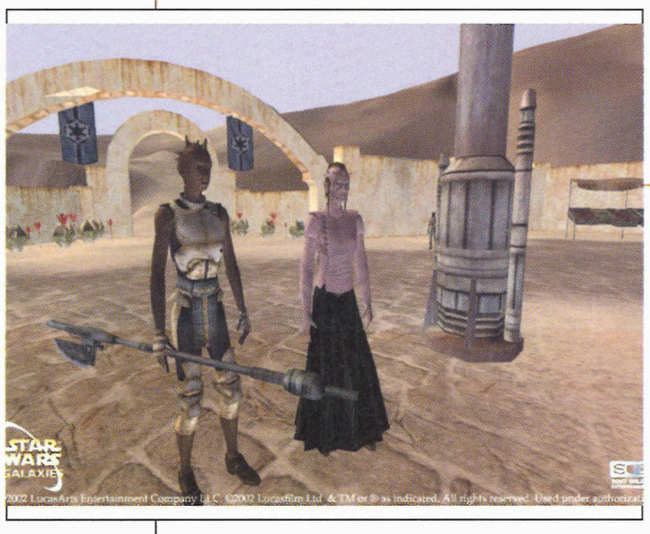
La curiosité du mois, c'est World of Pirates, destiné à tous ceux qui comme nous rêvent du XVII[e] siècle avec ses combats de galions, ses duels et ses soirées punch à gogo. Comme terrain de jeu, on trouvera les Caraïbes ainsi que les Antilles dans toute leur splendeur. Les fans de Pirates peuvent d'ores et déjà se réjouir, puisque les graphismes du jeu, (vue du dessus), sont en tout point semblables à ceux du vieux titre de Sid Meier. w.worldofpirates.com/main_en.html



Turbine chope les hobbits

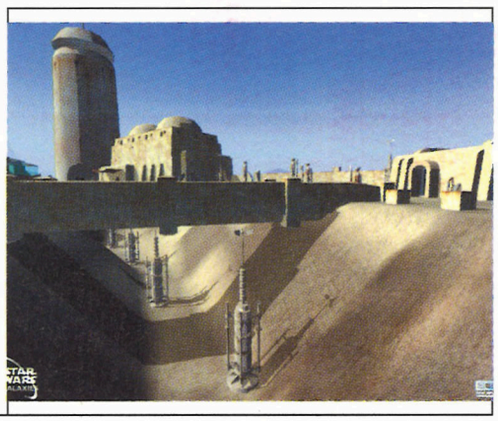
D'après un texte de Computer Game Magazine et les divers boards consacrés à Asheron's, c'est Turbine Entertainment qui pourrait remporter le gros lot en héritant du projet de Middle Earth Online. Vu la date de sortie (2004), autant vous dire qu'il est inutile de vous détailler les features possibles de ce jeu ni même vous citer une seule source officielle ou une quelconque confirmation du développeur. D'ailleurs, en tant que journaliste professionnel, j'ai même un peu honte d'avoir écrit tout ça.





GALAXIES LOINTAINES

Et voilà une averse de news en vrac sur Star Wars Galaxies. Remercions au passage notre fidèle Jedi Fou qui a élu domicile dans les chats de développeurs, délaissant le boire et le manger afin de nous donner des news du jeu que nous attendons tous. L'une des plus grosses surprises, c'est que les joueurs ne devraient avoir droit qu'à un unique personnage par serveur. Cela sera fait pour éviter les mules ainsi que la création de personnages secondaires, faits sur le pouce, pour prendre la tête à un autre joueur ou commettre d'autres tours de lourdingues. Les développeurs pensent que contrairement à la majorité des MMORPG, les joueurs ne se cantonneront pas à une seule profession en raison de l'existence du système d'évolution. Celui-ci permet de laisser tomber des activités tout comme certaines skills. Rien n'empêchera donc un Bounty Hunter, particulièrement maladroit, de devenir un excellent agriculteur sur Tatooine et d'aller ramasser les crottes de Banthas dans le désert. Tatooine parlons-en : on trouvera des effets météo pour les planètes et par conséquent, des tempêtes de sable sur le monde natal de Cul Reklawyks (en verlant). Côté quêtes, il n'y aura que du sur mesure, et rien d'aléatoire ou d'auto-généré à l'image d'Anarchy Online. Question gameplay, notons un fonctionnement original des combats : en attaquant quelqu'un, on peut descendre sa vie à zéro, mais, au lieu de mourir il sera paralysé à terre et ne pourra plus bouger, sa santé revenant au fur et à mesure avec le temps. Pour en finir, il faudra lui assener un coup de grâce lorsqu'il sera au sol. Mais la nouvelle la plus sympatoche, la voici : la phase 3 du bêta-test commencera début janvier. Il paraîtrait même qu'ils ont déjà commencé à envoyer des versions à des magazines US et à des fabricants de matos. Pour ce qui est du serveur, la communauté française a choisi Kauri (sur la côte est des États-Unis).



Redistribution des richesses

Initiative originale des développeurs de Shadowbane qui viennent d'annoncer un grand ménage dans leur base de données. Au lieu de laisser des centaines de comptes inactifs (voire même, des millions), alors que plein de pauvres gars meurent d'envie d'y participer, ils ont transféré les accounts dormants pour les offrir à ceux qui attendaient comme des cons. Donc, c'est 1 000 nouvelles places qui seront refourguées au rythme de 250 par jour. Mais reste la grande question, ce jeu se terminera-t-il un jour ?



IANSOLO

EverQuest Planes of Power

Genre: MMORPG – Editeur : Ubi Soft
Développeur : Verant/Sony Entertainment Online
Site : www.eqloft.com

MALGRÉ SES 3 ANS D'ÂGE, EVERQUEST EST TOUJOURS EN PLEINE FORME. POUR PREUVE, L'ARRIVÉE D'UNE QUATRIÈME EXTENSION, PLANES OF POWER, QUI DEVRAIT RÉJOUIR LES FANS.



EverQuest mérite bien son nom. La quête démarrée 3 ans plut tôt continue d'attirer nombre d'aventuriers dans le monde épique de Norrath. Les serveurs sont toujours bien remplis de joueurs qui pratiquent leur MMORPG fétiche comme certains iraient faire un marathon. Après avoir peuplé les 5 continents du monde, et introduit une lune avec Luclin, SOE se devait de présenter de nouveaux challenges à ses adeptes. C'est chose faite avec Planes of Power qui introduit un paquet de nouvelles dimensions à explorer.

LE BON PLAN DES PLANS

Dans le passé, les joueurs d'EQ avaient déjà pu s'aventurer dans les territoires des dieux de Norrath, appelés plans. Les personnages de haut niveau avaient



Des classes qui ont la classe

EverQuest nous propose une grande variété de classes de personnages à incarner. 15 au total : Guerrier, Voleur, Barde, Prêtre, Druide, Paladin, Chevalier de l'Ombre, Maître des bêtes, Moine, Ranger, Shaman, Nécromancien, Magicien, Enchanteur, Sorcier. Si avec tout ce choix vous ne trouvez pas votre bonheur, ça serait surprenant.

Ces métiers sont tous très différents. Ce qui fait que les personnages sont complémentaires. On peut d'ailleurs reprocher à EverQuest la nécessité de chasser en groupe à haut niveau. Impossible de se lancer dans une quête ardue en solo. Pour un gros combat, il faudra donc une grosse équipe, très complète où chaque classe aura une fonction particulière à assumer.



même pu affronter certaines entités (plans de la Haine, de la Peur, etc.). Mais c'est avec Planes of Power qu'ils auront enfin accès à toutes les dimensions parallèles de Norrath.

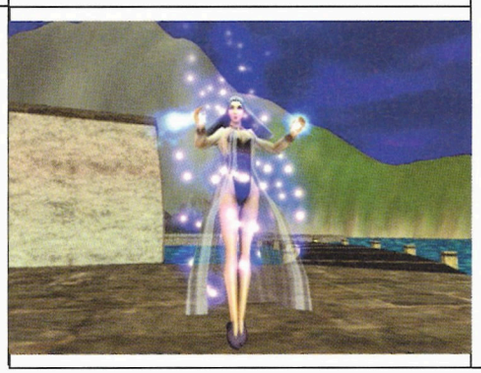
Planes of Power comporte pas moins de 20 nouvelles zones. La limite maximum de niveau des joueurs a été remontée (elle était à 60, elle passe à 65). À elle seule cette caractéristique a déjà conquis le cœur des joueurs d'EQ, ravis à l'idée de pouvoir faire progresser encore plus leur alter ego virtuel. Évidemment cette extension s'accompagne aussi de nouveaux sorts, d'un paquet d'objets précieux inédits à collecter, ainsi que d'une nouvelle bande musicale.

Dans les villes du vieux monde, les aventuriers pourront trouver des livres placés sur des piédestaux. Cliquer sur un livre nous permet d'être téléportés dans le Plan de la Connaissance. À noter que ce plan est accessible à tous, quel que soit le niveau de son avatar. Pour accéder aux autres plans, il faudra avoir de la bouteille et un personnage de niveau 46 ou plus.

Le plan de la Connaissance est bien pratique. Il apporte une solution aux problèmes de transport dans Norrath. Il faut dire qu'aller d'un point à l'autre du monde pouvait prendre des plombes par la méthode pédestre.

À l'époque de la bêta, on en était réduit à cavaler des heures durant. Depuis, il y a eu l'introduction des téléports (magiciens et druides) et l'apparition du Nexus sur Luclin (pour ceux qui disposent de l'extension). Mais, même avec le Nexus, il fallait attendre un cycle d'une quinzaine de minutes. Avec le plan de la Connaissance, les déplacements deviennent très aisés. On y trouve des pierres sur lesquelles il suffit de cliquer pour être immédiatement téléporté dans les villes de départ de Norrath, au Nexus de Luclin ou bien sur Velious. Cette nouvelle méthode est tout à fait bienvenue. Elle permettra aux nouveaux joueurs d'explorer plus facilement les 4 coins du monde. Tout en leur ôtant le plaisir de la découverte à la dure, comme l'ont fait leurs prédécesseurs auparavant. Mais on ne peut pas tout avoir.





Espèce de gros nain !

EverQuest est basé sur la mythologie classique de l'héroic fantasy. On pourra donc choisir d'incarner l'une ou l'autre des 14 espèces différentes proposées, dont certaines sont déjà familières des pratiquants de Donjons & Dragons. Chaque espèce est plutôt rattachée à certains dieux du panthéon norrathien. Voici quelques-unes d'entre elles :

HUMAINS : Plutôt polyvalents, c'est-à-dire bons dans la plupart des domaines sans être mauvais nulle part. Ils peuplent le grand continent d'Antonica. Les humains sont l'évolution des peuples barbares et ils vénèrent donc des dieux très variés.

BARBARES : Force, endurance et agilité sont les atouts des barbares. Ils sont également proches des esprits de la Nature. Autrefois ils furent fondateurs du premier empire humain, puis de l'empire combinat. Ils supportent principalement le Tribunal.

ÉRUDITS : Comme leur nom l'indique, ce sont les cerveaux de Norrath. Ils ont l'intelligence la plus élevée. En contrepartie, ils peuvent être des brelles au combat. Les érudits se sont scindés en 2 groupes : érudits et hérétiques. La guerre qui les a opposés a modifié l'aspect de l'île d'Odus qu'ils occupent. Évolution des humains, ils vénèrent principalement Prexus et Quellious. Sauf les hérétiques qui prient Cazic Thule.

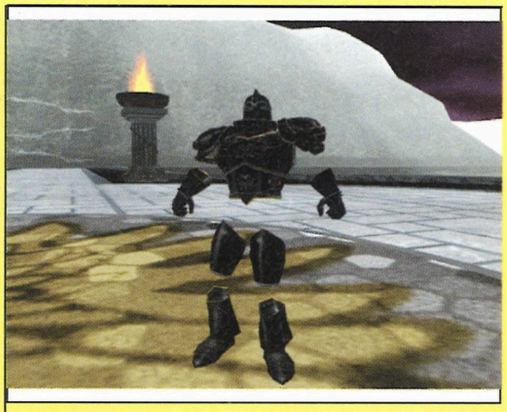
NAINS : La plus ancienne des espèces jouables d'EQ. Forts et robustes, ce sont de fiers combattants. Leur sagesse aussi est ancestrale. Le dieu Serilis les a façonnés à son image.

GNOMES : Autres enfants de Serilis, comme les Nains, ceux-ci sont très intelligents et ingénieux. Leur petite taille leur vaut les moqueries et quolibets des autres espèces de Norrath... même les nains se foutent de leur poire. Ils s'en tapent : leur intelligence les place en bonne situation.

OGRE : Énorme créature cannibale à la force titanesque mais au Q.I. d'une chaussette. Après la chute de l'empire dragon, ils ont fondé le premier grand empire sous la tutelle de Rallos Zek.

IKSAR : Ces hommes-lézards sont d'une agilité hors du commun. Pour preuve, ils cicatrisent leurs blessures aussi bien que des trolls. Ils vivent sur le continent de Kunark. Ce sont des disciples fanatiques de Cazic Thule. Du coup, ils aiment sentir la douleur : la leur comme celle de leurs victimes.

TROLLS : Ils vivent dans les marais. En conséquence, ils ne se lavent jamais et puent. En revanche, ils se régénèrent à vue d'œil. Disciples de Cazic Thule, ils ne lui sont pas aussi fanatiquement dévoués que les Iksars.



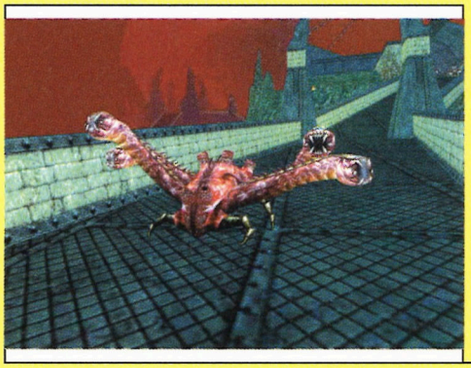
QUÊTES À REBONDISSEMENT

En plus de servir de plaque tournante pour la circulation dans Norrath, le plan de la Connaissance offrira d'autres facilités aux joueurs. Dans certaines zones de la ville se trouvent des NPC qui vendent moult sorts, histoire de compléter son énorme collection de sortilèges magiques. Sans compter tout ce qu'il faut pour devenir maître dans une trade skill.
À partir du plan de la Connaissance, on pourra rallier le plan de la Tranquillité, qui donne ensuite accès à d'autres plans : plan du Cauchemar, de la Justice, de la Maladie, etc. Tous ces plans étant bien sûr uniquement accessibles aux persos 46+. Ces nouvelles zones sont autant de parcs à thème, avec pour chacune une architecture particulière, des monstres et NPC indigènes. Chaque plan est aussi composé de multiples niveaux. Les aventuriers devront passer un certain nombre d'épreuves avant d'accéder au niveau suivant.
Ainsi, dans le plan du Jugement, il faudra protéger un NPC de l'attaque de créatures hostiles et éviter qu'il ne soit tué. Si vous y parvenez, vous obtiendrez la Marque du jugement qui vous donnera accès à la zone suivante : le plan du Jugement.
Pour pénétrer certains plans, il faudra parfois avoir accompli une quête dans une autre dimension. Par exemple, pour être invité dans les plans des Tempêtes ou de la Valeur, on devra d'abord effectuer une mission dans le plan de la Justice. Avec autant de quêtes différentes interconnectées entre elles, il y avait de quoi se trouver un peu paumé. Surtout si on ne s'est pas connecté pendant une longue période. J'en étais où déjà dans cette quête ? Pas de panique, il y a un sage dans le plan de la Connaissance qui tient à jour toutes les quêtes en cours pour les joueurs. Il suffira donc de lui rendre visite pour se faire rafraîchir la mémoire.



NOUVEAUX MÉCANISMES

Pour obtenir les nouveaux sorts de Planes of Power de niveau 61+, il faudra aussi accomplir des quêtes. La marche à suivre est plus ou moins simple. Il s'agira de récolter des parchemins sur certains monstres. Puis de les ramener à son respecté chef de guilde pour obtenir, en échange, un sort, tiré de manière aléatoire. Évidemment, il y a une probabilité qu'il vous donne 2 fois de suite le même sort. Les parchemins nécessaires sont utilisables par toutes les classes qui peuvent utiliser la magie. Certains pourront trouver ce système un peu



lourd, surtout après avoir récupéré plusieurs fois le même sort. Mais c'est probablement voulu par les designers, afin de renforcer et dynamiser les échanges entre les joueurs. Effectivement, il sera toujours possible de trouver quelqu'un pour échanger ou vendre les sorts en double.

Parmi les nouveaux mécanismes introduits dans Planes of Power, il faut mentionner le nouveau système de d'organisation de Raid. Ce système permet à des groupes de joueurs différents, appartenant à une guilde ou non, de se rassembler en un super groupe. La communication en sera facilitée d'autant, ainsi que la répartition équitable de l'expérience et du butin.

Une autre caractéristique sympathique, si l'on peut dire, sera l'apparition de « cimetières » à l'entrée des plans. C'est là que les joueurs pourront récupérer leurs petits corps meurtris si jamais quelque chose de malsain leur était arrivé lors d'une quête. Cela devrait rendre moins pénible et plus rapide la dure tâche de devoir retrouver son corps.

Bref, pas mal de bonnes choses pour les fanatiques d'EverQuest. Pour conclure sur des questions plus techniques de configuration, Planes of Power incorpore de nouvelles textures haute définition dans certaines zones. La configuration minimum n'a pas été revue à la hausse par SOE. Donc si vous avez déjà upgradé votre machine pour jouer correctement aux précédentes extensions, cela devrait se passer sans trop de problèmes avec Planes of Power.

Des serveurs et un support en français

Depuis la rentrée, nous avons la possibilité de jouer à EverQuest entièrement en français sur les serveurs européens qui viennent d'être ouverts. Le jeu a été traduit et le support est aussi assuré dans la langue de Molière. Les admins sont a priori accessibles 24/24 et 7/7. J'ai testé pour vous et ça a été concluant : ils causent un français impeccable et sont disponibles pour solutionner d'éventuels problèmes techniques. Bon point pour Ubi qui a installé tout le support EQ européen dans ses locaux de Montreuil.

ABONNEMENTS :

Pour jouer à EverQuest, en plus de l'achat de la boîte, vous devez souscrire un abonnement mensuel. Quel est le prix de l'abonnement ?

- 1 mois : environ 13 euros – 3 mois : environ 36 euros – 6 mois : environ 66 euros.

Le paiement peut s'effectuer par carte de crédit (internationale ou non), débit automatique ou virement bancaire, pas de chèques. Si vous êtes déjà abonné à la version américaine d'EQ et que vous voulez jouer sur les serveurs européens, vous devez acheter une copie de la version européenne et créer un compte pour cette version. Les 2 versions (US et Europe) ne sont pas compatibles entre elles. Les différentes versions européennes ne sont pas non plus compatibles.

Pour plus d'infos : www.eqloft.com

LES PACKS :

Vu le grand nombre d'extensions sorties, EQ est disponible sous forme de plusieurs packs :

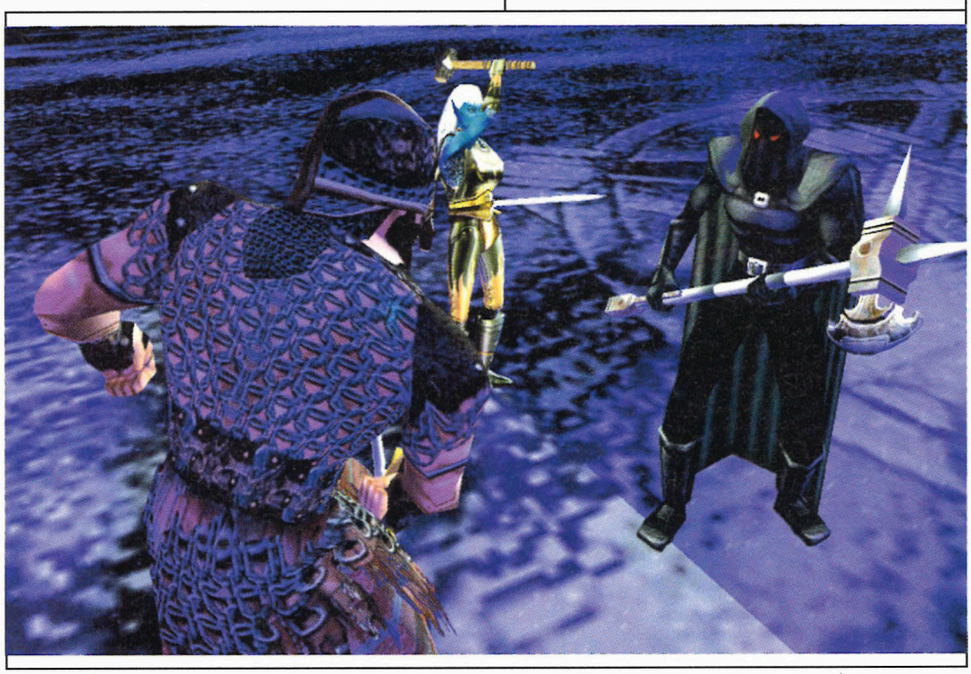
EverQuest : pack comprenant EverQuest + the Ruins of Kunark + the Scars of Velious. C'est le package de base.

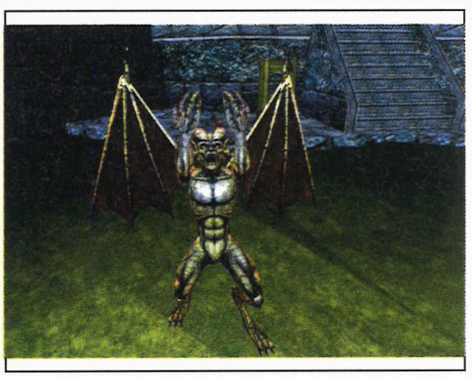
EverQuest : the Shadows of Luclin. C'est le premier add-on.

EverQuest : the Planes of Power. C'est le second add-on du pack EverQuest.

EverQuest : Gold Edition. Ce pack comprendra EverQuest + the Ruins of Kunark + the Scars of Velious + the Shadows of Luclin.









Oh le gros arbre.

Dark Age of Camelot Shrouded Isles

MONSIEUR POMME DE TERRE

Genre : Jeu de rôle massivement online
Développeur : Mythic Entertainment – Éditeur : Wanadoo
Sortie prévue : Début 2003

ADULÉ PAR CERTAINS, ABHORRÉ PAR D'AUTRES, DAOC FÉDÈRE AUTANT DE DÉTRACTEURS TENACES QUE DE FANS INFATIGABLES.

Les plus gros reproches qui lui sont faits concernent les différentes classes qui ne seraient pas équilibrées, et surtout le fait que le jeu soit en permanence en chantier, patché sans arrêt, sans jamais être vraiment au point. Les joueurs en auraient marre de jouer à un genre de bêta-test perpétuel. Marrant de constater à quel point les MMORPG sont un peu tous confrontés aux mêmes problèmes. Et voici justement qu'un gros patch arrive... sous la forme d'un add-on payant.
Mais pour la peine, Shrouded Isles sera un véritable ravalement de façade pour DAOC. Pour commencer le gros œuvre, c'est l'intégralité du moteur graphique qui va être changée. Finis les arbres en carton avec 2 textures en forme de sapin plantées à angle droit ; voici venues les surfaces réfléchissantes, les effets d'eau, les ombres dynamiques et les textures haute déf. Au passage, ils en ont aussi profité pour sérieusement améliorer toutes les animations. On sent bien que la sortie d'Asheron's Call 2 approche à grands pas... une grosse remise à niveau s'imposait effectivement.



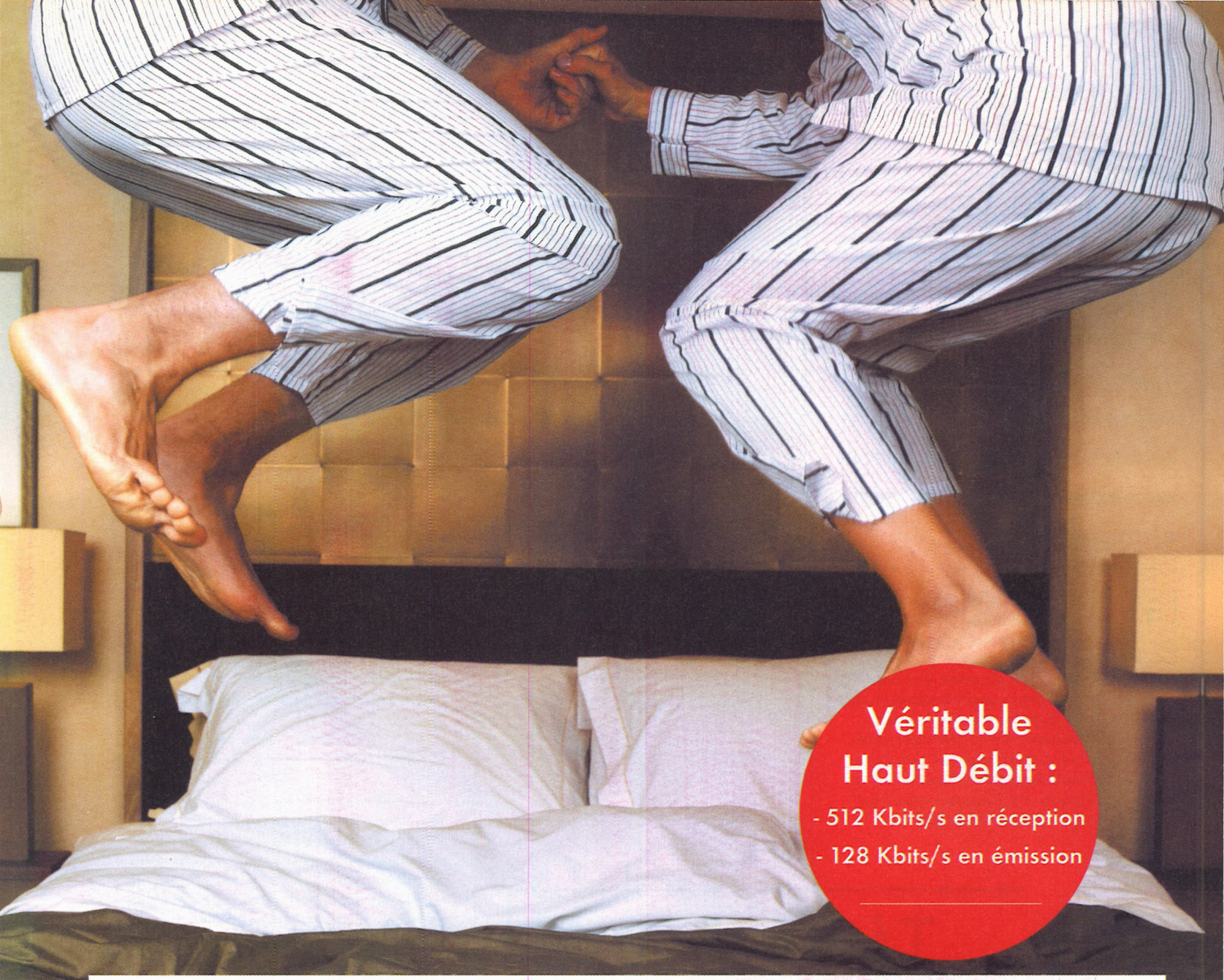
Un arbre mort.



Plusieurs arbres de taille standard.

ET IL Y A QUOI DANS LA JOLIE BOÎTE ?

En ce qui concerne le gameplay, Shrouded Isles introduit 3 nouvelles zones, 3 nouvelles races jouables ainsi que 6 classes inédites :
Du côté du royaume d'Albion (celui qui prend pour background les légendes de la table ronde), l'île d'Avalon apparaîtra non loin des côtes. La nouvelle race jouable sera celle des Nécrites, petits humanoïdes blafards au service du Seigneur de l'Outremonde. Les 2 nouvelles classes proposées dans ce royaume seront les Prêtres d'Arawn, ainsi que les Fléaux d'Arawn, bras armés de l'Eglise du Seigneur de l'Outremonde.
Chez les elfes, en Hibernia, c'est l'île d'Hy Brasil qui jaillira des flots à l'installation de cet add-on. Les Sylvain feront leur apparition, sortes de Pousse Moussu apparentés aux dryades. Les 2 nouvelles classes seront les animistes, capables d'animer les plantes et d'utiliser leur environnement pour le retourner contre ses ennemis, et les faucheurs, des guerriers mages spécialisés.
Enfin du côté des Vikings de Midgard, c'est l'île d'Aegir qui sera le nouveau coin branché pour aller danser. Les nouveaux arrivants seront les Valkins, humanoïdes préhistoriques capables de rivaliser en force avec les Trolls. Les deux nouvelles professions pour cette zone seront les prêtres de Bogdars capables d'animer des squelettes, et les Sauvages, de redoutables guerriers au corps à corps.
Alors ? Est-il réellement possible de faire du neuf avec du vieux ? Après un fort bref bêta test, l'add-on sortira-t-il vraiment débuggé ou les joueurs devront-ils encore une fois essuyer les plâtres pendant des mois ? Et surtout, les innombrables problèmes que la version française de DAOC avait posés nous seront-ils cette fois épargnés ? Le test nous le dira.



Enfin une bonne nouvelle,
FREE lance le forfait illimité haut débit le moins cher du marché

29,99 € TTC modem inclus.

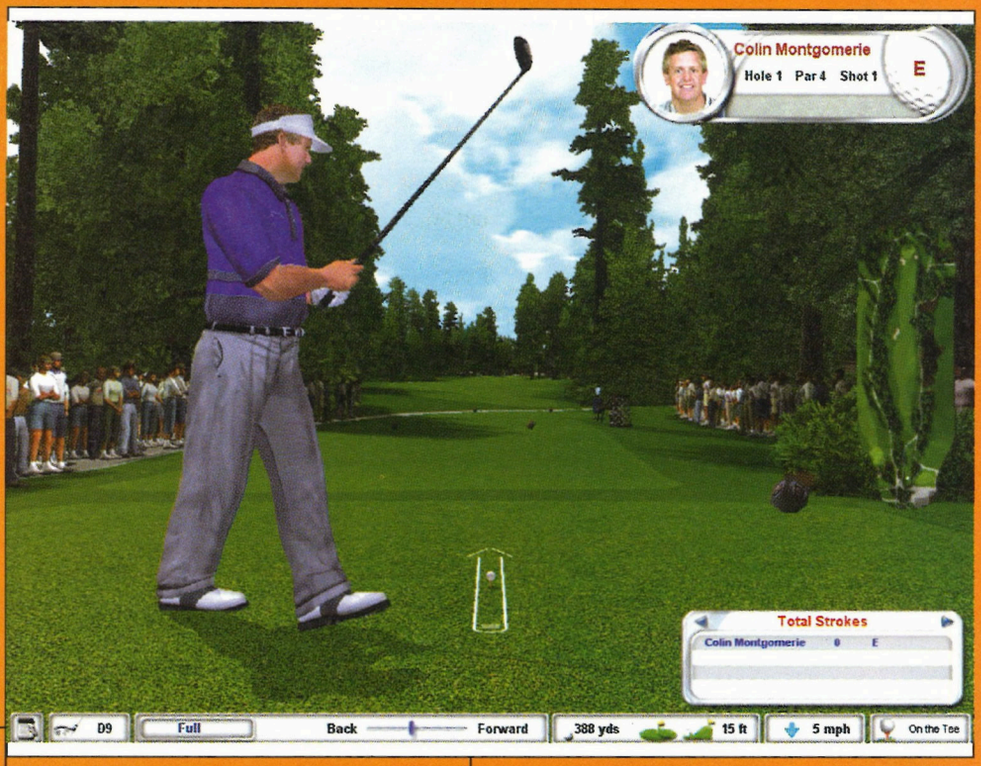
Modem ADSL fourni gratuitement - Pas de frais d'ouverture de ligne - Pas d'engagement de durée
512 Kbits/s en réception, 128 Kbits/s en émission - Votre ligne téléphonique reste disponible
Prix : 29,99 € TTC par mois tout compris.

Abonnement sur www.free.fr

free
La Liberté n'a pas de Prix

Réseau

ET OUAIP, UN JEU DE GOLF DANS LA RUBRIQUE RÉSEAU. DEPUIS 2 SEMAINES, ON A LÂCHÉ WARCRAFT III ET ON NE JOUE PLUS QU'À ÇA. JE SAIS, C'EST UN SCANDALE, ON A HONTE DE NOUS, D'AILLEURS QUAND LE PATRON ARRIVE DANS LE BUREAU, ON RANGE LES CLUBS ET ON REPASSE VITE SOUS WARCRAFT III POUR AVOIR L'AIR PLUS SÉRIEUX. DIEU QUE CE MÉTIER EST STRESSANT.



En dessous de 5 mph, le vent est négligeable. Entre 5 ou 10 mph, la correction de trajectoire doit être minime.

Tiger Woods a définitivement enterré Links au fin fond du bunker, je crois que tout le monde sera d'accord avec ça. Mais même le meilleur des golfs lasse un peu en solo au bout de 300 trous. La quintessence de ce type de jeu, c'est le réseau, quand on se retrouve à 2 ou 3 potes autour de la machine et qu'on foire gaiement tous ses drives en mangeant des pizzas. Le nouveau golf d'Electronic Arts est un poil trop facile en mode de jeu normal, en raison des options d'aide comme la force du putter qui s'autorégule selon la distance ou la caméra de suivi (touche « E »), qui permet de savoir trop précisément où tombera la balle. Pour vraiment l'apprécier, il faut jouer en mode Master avec la Tee « Tournament » : plus de grille sur le green, aucune indication sur la distance des clubs, bref, du golf pour les vrais mecs avec des beaux pantalons en jacquard. Voici quelques conseils pour mettre une pilée aux potes.

Tiger Woods PGA Tour 2003

ACKBOO

À L'HORIZONTALE

D'abord, parlons de l'équipement du golfeur. Pas la peine de changer les clubs, ceux par défaut sont bien équilibrés et couvrent toutes les distances. Les bourrins pourront remplacer le D9 par un D12 pour gagner quelques yards sur les drives. En revanche, pour limiter la casse en cas de swing raté, il faut prendre les balles « 2 Piece Distance » (elles dévient moins) et des clubs « Perimeter Weighted » (moins de chance de rater la balle). Pour la méthode de swing, après bien des expérimentations, toute la rédac est passée en « Trueswing (H) », c'est-à-dire le mouvement de souris horizontal. Le « Trueswing (V) » est nettement plus balèze à maîtriser, tandis que les modes « 3 clics » ou « 2 clics » sont aléatoires, le tempo est trop rapide en mode Master.

Une fois sur le parcours, il y a quelques astuces à connaître. Pour le drive, faites le mouvement à la souris plusieurs fois avant de lancer votre coup. Cela vous permettra de corriger les déviations du curseur et d'éviter les erreurs genre « Slight Heel ». Passer du temps sur le practice pour travailler le tempo et la précision est encore le meilleur moyen de progresser. Pour les approches, déplacez le curseur d'effet sur « Forward » afin d'éviter que la balle ne traverse tout le green en roulant comme une dingue. Le chip doit toujours se faire avec le même club, car avec l'habitude, vous finirez par vraiment « sentir » le mouvement de souris qu'il faut donner selon la distance du trou. Enfin, sur le green, avec l'absence de grille, il faut écouter les commentaires des 2 rigolos et s'aider des caméras pour bien voir la pente. Faites par exemple 6 puis V pour avoir une vue opposée rasante du trou, ça devrait vous aider. Ensuite, tout est affaire de pratique : vos premières parties seront sûrement catastrophiques (genre 30 au-dessus du par), mais vous vous amuserez beaucoup dès que ça commencera à rentrer.

En mode Practice, vous aurez accès à un trou spécial « Skill Zone » parfait pour s'entraîner.



Euh non, c'est pas de la triche

Comme il n'y a pas d'indication de distance des clubs en mode Master, voici un tableau qui vous servira d'aide-mémoire, accompagné de quelques remarques.

Club	Full/Chip	Remarques
D9	301	Ne jamais utiliser dans le sable
3W	279	Dans le rough : environ 250 yards
5W	239	Forward à fond : enlever 20 yards
3I	227	Fers très tolérants aux erreurs dans le rough
4I	216	Dans le rough : environ 195 yards
5I	207/121	
6I	193/116	
7I	179/110	Dans le rough : environ 150 yards
8I	165/105	Dans le rough : environ 140 yards
9I	148/97	Forward à fond : enlever 30 yards
PW	133/88	
SW	104/70	Dans le rough : enlever 15 yards
LW	82/57	À utiliser en flop pour les petites approches
Putter	55	À utiliser dans le fringe au lieu du chip

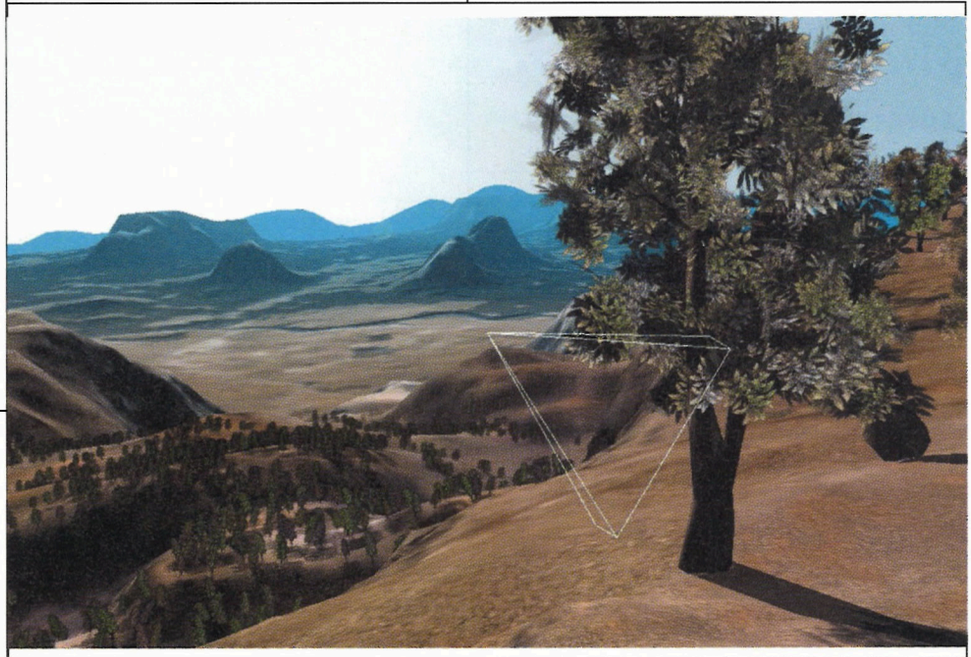
Dark and Light

PETE BOULE

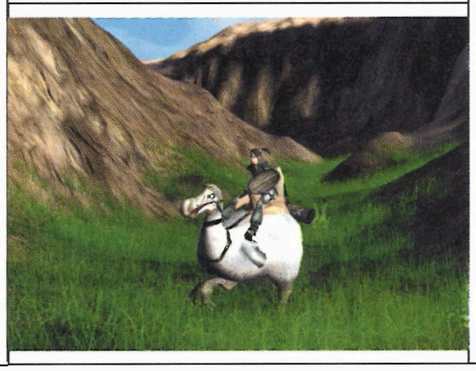
Développeur : NP3
Genre : Massive Online médiéval-fantastique
Sortie prévue : La bêta, en mai

SUR LE PAPIER, DARK & LIGHT S'ANNONCE COMME UN MASSIVE ONLINE ORIENTÉ HEROIC FANTASY. CERTES, UN GRAND NOMBRE DE JOUEURS ISSUS DE CETTE COMMUNAUTÉ SE DIRONT QUE ÇA N'EST QU'UN JEU DE PLUS. EH BIEN NON, CE DERNIER ESSAIE D'ÉTENDRE LE GAMEPLAY AU-DELÀ DU LINCHAGE DE MONSTRES PENDANT DES HEURES D'AFFILÉE. FACE À ACHERON'S CALL ET EVERQUEST, IL FALLAIT BIEN TROUVER UN MOYEN DE RENOUVELER LE GENRE, SANS POUR AUTANT S'EN ÉCARTER TROP.

Comme son nom le laisse deviner, Dark and Light offre 2 gameplays différents. Si d'un côté, il peut se permettre de se la jouer chevalier blanc, de l'autre, il peut être carrément roublard, voire sournois. Cependant, même si on veut incarner la pire des vaches, ce n'est pas pour autant que le jeu de massacre sera autorisé. En fait, ce qui différenciera le côté obscur du côté lumineux, ce seront surtout les moyens mis à la disposition du joueur afin de remplir ses objectifs. Par exemple, un mage nécromancien et un druide peuvent vouloir tous les deux la destruction d'une créature particulièrement dangereuse. Seule, la manière changera.
Le jeu offrira également 2 façons distinctes de progresser. L'une sociale, l'autre combattante. Si pour la deuxième, la méthode pour gagner de l'expérience est évidente, pour la première, il semble que la progression se fera plus dans la finesse. Le joueur aura la possibilité, par exemple, de se lancer dans le commerce, la politique (en contrôlant, et en mettant sous son autorité un maximum de vassaux, nobles, paysans, et autres...), voire même l'exploration. De fait, on disposera de 2 indicateurs permettant de surveiller sa progression dans chaque domaine. Quel que soit le camp adopté, le joueur choisira son avatar parmi 12 races. À noter que certaines professions, au nombre de 14, seront plus ou moins adaptées à l'alignement sélectionné (sombre ou lumineux).
Le jeu couvrira une région de 40 000 km². Celle-ci ne sera pas séparée en zones, ce qui donnera un fort sentiment de cohérence et de continuité. Il va sans dire que les joueurs débutants apparaîtront dans des zones non PK. De même, si les joueurs veulent se mettre dessus, l'ensemble sera géré selon des « principes moraux » interdisant le meurtre gratuit et le massacre facile. Si un joueur se la joue trop « Connard le Barban », il sera vite affiché dans une liste de « Wanted ». Inutile de dire que cette liste de persona non grata sera mise à la disposition de tous les autres joueurs afin qu'ils puissent organiser de véritables chasses à l'homme (récompensées en plus !). Enfin, histoire de garantir la richesse du gameplay, des animateurs devraient être souvent en ligne, afin que les intrigues puissent enfin être distribuées par de l'humain, et pas par du bot.
Dark and Light est pour l'instant développé sur fond propre, et son édition, si aucun éditeur ne s'y intéresse, se fera de la même façon. À noter pour l'anecdote que le studio se trouve en Réunion, ce qui nous donne bizarrement de grosses envies de reportage. Si vous voulez en savoir plus, rendez-vous sur le site du jeu : www.darkandlight.com/



Le monde de Dark and Light est très vaste. La visibilité s'étend sur plusieurs dizaines de kilomètres, les phases de chargement sont absentes. Il va sans dire que le moteur graphique permet aux éléments de décor d'être dynamiques : ici, la végétation est toujours en mouvement.



Le joueur pourra se servir de montures. La plupart seront de gros dodos, que l'on pourra bien évidemment tuer, génocider, et bouffer... C'est ce qu'on appelle le syndrome du capitaine Cook.



Un radar indique la position des équipiers, et plus important encore, des objectifs et du préposé aux explosifs.

Project IGI 2

BOB ARCTOR

COUP D'OEIL SUR LE MULTIJOUEUR

PROJECT IGI ÉTAIT L'UN DES JEUX LES PLUS SURPRENANTS D'IL Y A 2 ANS. CE FPS QUI MÉLANGEAIT SAVAMMENT LES GENRES (SPECS-OPS, ROGUE SPEAR, INFILTRATION, SHOOT), NOUS AVAIT ÉTONNÉ PAR SES MISSIONS INTÉRESSANTES, SE DÉROULANT PRINCIPALEMENT EN EXTÉRIEUR.

Alors que la principale difficulté des développeurs a toujours été de faire des maps suffisamment grandes pour éviter qu'on en touche les bords, les gars d'IGI s'étaient servis d'un moteur créé un certain nombre d'années auparavant pour JSF, un simulateur de vol.



Vue d'ensemble de la carte, moteur « fractal » obligé, le terrain s'affine lorsqu'on se rapproche.



Depuis un an, les fans d'IGI étaient inquiets pour le petit dernier. Les rumeurs allaient bon train sur les déboires d'Innerloop dont on sait qu'ils avaient perdu de nombreux talents suite à des démissions de membres de l'équipe. Mais ce mois-ci, nous avons pu essayer la démo multiplayer du jeu qui comprend un seul et unique niveau, Timberland.

C'EST ÉNORME

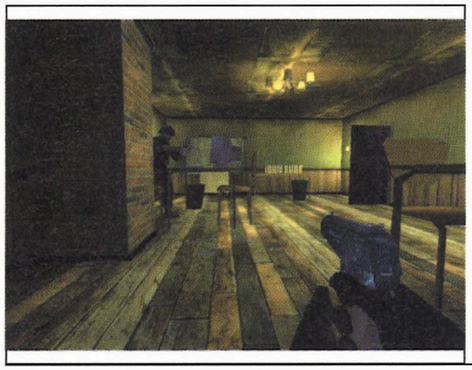
De tous les jeux spécialisés dans le multijoueur et qui tentèrent de renouveler le succès de Counter-Strike, bien peu sont ceux qui sont arrivés à captiver les foules. Les pénibles Team Factor, les prétentieux Global Operations, ne sont pas arrivés à leurs fins. IGI, qui était a priori très orienté jeu solo, tente ici l'aventure réseau, aidé en cela par une bonne poignée d'idées originales. Project IGI nous emmenait dans les pays du grand froid. On contemplait donc des étendues de rocailles sur des millions de kilomètres ainsi que des grandes steppes neigeuses dans le meilleur des cas. L'avantage de la neige, mis à part sa fonction esthétique évidente en période festive, est qu'elle ne demande pas grand-chose question puissance pour s'afficher. La carte que nous

trouvons dans cette démo est pareillement immense mais regorge par contre de végétation. Ici, Innerloop a tenté de retirer tous les avantages d'une grande taille en proposant des objectifs multiples. Pour les attaquants, le carnet de bal est rempli d'avance : déposer un virus dans un ordinateur, voler des plans dans une base ennemie et saboter du matériel de minage. Oui, pour l'avantage tactique de la surprise, on repassera : les défenseurs, connaissant les projets des IGI, les attendent à chaque étape. Cependant, pour attaquer, la discrétion est toujours de mise car les conspirateurs disposent de matériel de surveillance, et notamment des alarmes que l'on peut éventuellement désactiver.

AU BONHEUR DU SNIPE

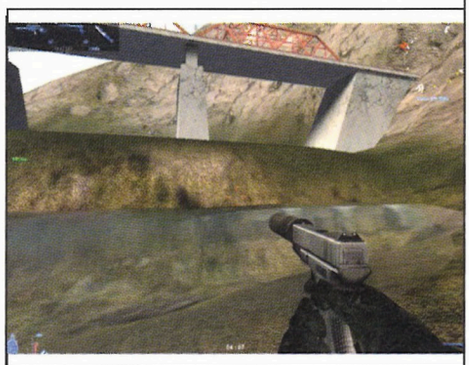
La map réserve plein d'autres surprises et reprend aussi le système des câbles auxquels on peut se suspendre afin d'aller rapidement d'un point à un autre en se laissant glisser. Bien sûr, rien n'est plus agréable que de tirer un abruti en train de jouer au joyeux commando. Le tir à distance, parlons en : IGI, c'est Snipeland, tout bonnement. Les campeurs que nous sommes découvriront des centaines de positions intéressantes pour tirer, et c'est d'autant plus redoutable que l'on peut atteindre sa cible à un bon kilomètre de distance. Côté gameplay, les tireurs d'élite ne souffrent pas du syndrome du sniper parkinsonien. Seule une légère oscillation du viseur trahit leur respiration au bout de quelques secondes. Côté armurerie, il y a du choix, et encore du choix. C'est au total à une trentaine d'armes que nous aurons affaire. Chaque spécialité (fusil d'assaut, flingues, fusil à lunette, armes lourdes, grenades) est déclinée en plusieurs exemplaires pour les 2 factions. Et pour mieux se prendre pour Chuck Norris, on se la jouera ambidextre avec un Uzi dans chaque main histoire de mieux calmer les terroristes et toute leur famille. Les armes sont agréables à utiliser, et on quitte un peu cette sorte de gameplay mou qui caractérisait le premier jeu : on change de flingues facilement, on les recharge en un rien de temps aussi. Reste encore les grands moments de suspens avec la vue à la troisième personne qui apparaît dès que l'on grimpe une échelle, mais dans l'ensemble, le résultat est très correct. Disparu aussi le gros ralentissement du jeu qui survenait à chaque fois que l'on pénétrait à l'intérieur d'un bâtiment. Ici non seulement la transition est imperceptible, mais on ne se retrouve plus dans des pièces totalement vides, dénuées de tout ameublement.

L'un des objectifs : infiltration et piratage d'un ordinateur ennemi en temps limité.





Dans les intérieurs aussi, on trouve des dizaines de caches possibles où se dissimuler pour protéger un baraquement.



Mis à part les reflets dans l'eau fort sympathiques, les effets graphiques ne pullulent pas pour le moment.

LA FOLIE DU RESPAWN

On l'a vu plus haut, les maps d'IGI2 seront immenses, bien plus en fait que dans de nombreux autres jeux. Et du fait qu'il y a des objectifs multiples en teamplay, les parties peuvent s'éterniser. Mais on imaginait mal les joueurs qui se sont fait descendre, attendre une vingtaine de minutes qu'un autre jeu recommence : du coup, Innerloop a imaginé un système rigolo de spawn limité. Comme tout fonctionne avec l'argent, les joueurs qui voudront revivre immédiatement se verront sollicités financièrement. On pourra ressusciter pour zéro euro, mais il faudra attendre une vingtaine de secondes que le coût de l'opération descende peu à peu. Mais patienter trop longtemps risque de faire foirer une prise d'objectifs ou de faire massacrer l'ensemble du team (tout particulièrement si on joue un jeu en défense). On trouve aussi un système qui a l'avantage de décourager des campeurs visant la zone de spawn pendant toute la durée du jeu : pour éviter ce problème, le joueur, qui vient de se faire tuer, peut choisir l'une des 3 zones de départ et même observer les alentours immédiats avant de réapparaître.

APRÈS TOUT, POURQUOI PAS

Ce nouveau coup d'œil nous donne l'occasion de réviser nos premières impressions, plutôt négatives. Les plus gros problèmes techniques que nous avions aperçus ont désormais disparu. Seuls persistent pour le moment quelques problèmes de clipping (dus à la nature du moteur) sur des cibles situées à plusieurs centaines de mètres, clipping qui disparaît lorsqu'on les vise avec une lunette. Bref, cela s'annonce bien mieux que prévu, et on attend avec impatience la première version complète pour vous en dire plus.

URL

PAR ACKBOO, BOB ARCTOR
ET MONSIEUR POMME DE TERRE

www.houellebecq.info/bio.php3

Michel est l'un des auteurs favoris de quelques membres de cette rédaction. Nous attendons ses romans et autres textes avec une impatience que nous avons bien du mal à dissimuler. L'un des sites les mieux foutus qui lui soit consacré est celui-ci, qui, contient plus d'informations et d'actualités sur Houellebecq qu'il ne nous en faut pour nous rendre heureux. En plus, sa mise en page est sobre, ce qui change des autres sites consacrés à ce génie qui relègue Alexandre Dumas au niveau de Régine Desforges.



www.findsounds.com

Dans la grande tradition de comique troupier qu'est la nôtre, on aime bien se faire des blagues de potaches, entre collègues de la COGIP. Hier soir, on a voulu mettre un bruit de pet au démarrage de la machine du nouveau DRH, monsieur Lambert. Avec www.findsounds.com, on a pu instantanément trouver des dizaines d'échantillons de prout en WAV, et le lendemain matin, quelle rigolade mes bons amis ! Voilà, c'est un excellent moteur de recherche de son sur le Web, avec des options pour choisir la qualité, la taille ou le format du fichier.

www.ninjai.com

Il est petit, il est gentil, il est poli, il a un grand couteau et il coupe la tête des gens en s'excusant. C'est Ninjai, le héros d'une série de dessins animés en Flash de toute beauté dessinée par des amateurs. Bon, je vous préviens, c'est du manga. Certaines séquences poétiques s'étirent un peu en longueur. Mais entre 2 épisodes d'introspection zen, le petit gamin se met à découper des gens avec une déconcertante politesse et ça devient hilarant.



www.warcraftreplays.com

Voilà le site sur lequel nous passons une bonne partie de notre temps, comme des cons, à mater les replays des meilleurs joueurs WarCraft III du monde et à se dire : « Mouais, ça a l'air facile, lui, je peux le massacrer quand je veux en prenant les Elfs. » C'est le site de référence pour tous ceux qui veulent progresser rapidement à WarCraft III et qui n'ont pas peur d'être dégoûtés en voyant des poulpes réussir à micromanager 25 unités en même temps.

www.chez.com/caddieclub

Aaah ! Un nouveau sport ! Ça me fait bien plaisir de voir des jeunes s'éclater dans des activités physiques saines plutôt que de se droguer. Voyons voir leur site... mmm... du freestyle dans des caddies de supermarché ? Ah O.K., c'est p't'être des drogués en fait.



http://members.ud.com

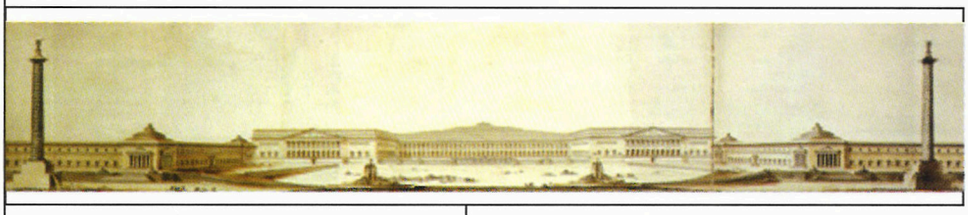
On a tous des anecdotes amusantes à raconter sur le cancer. Tiens, moi tout de suite, ça me rappelle mon pote Fred quand il était tout chauve et qu'après il est mort à 34 ans. Inutile d'attendre d'avoir ce genre de blagues impayables à raconter pour aider la recherche contre le cancer. Allez sur ce site, cliquez sur download. Une application minuscule s'installe sur votre PC. La puissance non utilisée de votre ordinateur sert maintenant à calculer des bribes d'équations. Quand vous vous connectez au Net, le soft en profite pour envoyer les résultats (qui ne pèsent que quelques ko) à un serveur qui les centralise. Mis bout à bout, ça permet d'économiser des heures et des heures de supercalculateurs hors de prix... et à vous, ça ne vous coûte rien.

www.museumofhoaxes.com

Vous connaissez l'histoire de la femme qui s'est fait implanter un faux embryon par son gynéco ? Ou celle de ce moine tibétain qui a un troisième œil au milieu du front lui donnant des pouvoirs psychiques étonnants ? Et cette fameuse clinique secrète où la CIA cache des cyclopes et des hommes-licornes ? Étonnament, toutes ces légendes urbaines qui marchent plutôt bien depuis 20 ans sont archi-fausses. Le Museum of Hoaxes les détaillent toutes, de 1704 à nos jours, l'occasion de s'étonner de la crédulité des hommes depuis 3 siècles.









http://expositions.bnf.fr/boullee/

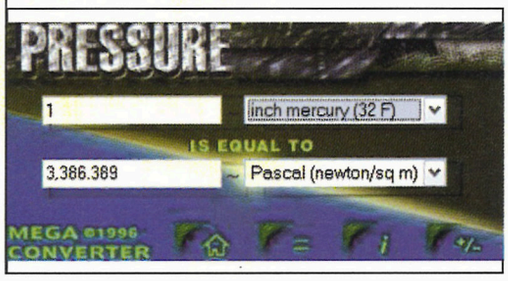
Et voici le moment culturel que nous attendions tous. Ici une superbe page sous des allures d'exposition, consacrée à l'architecte néo-classique Étienne Louis Boulée. Comme on peut le voir, ce grand homme du XVIII[e] siècle, avait plein de projets pour nos hideux monuments nationaux, tombés dans l'oubli. C'est quand même mieux que la pyramide du Louvre non ?

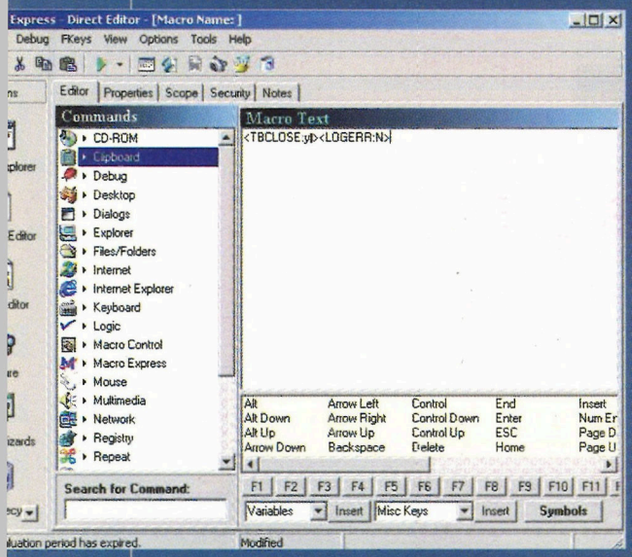
http://fr.gsmbox.com

J'ai trouvé une solution pour ne pas m'acheter un nouveau téléphone portable dès qu'il en sort un meilleur que le mien : je vais sur GSM Box et j'y admire les cellulaires qui n'arriveront que l'année prochaine en France. Ils sont toujours 10 fois plus beaux et performants que ceux qui nous sont aujourd'hui proposés par nos opérateurs. Alors je me retiens, et quand ils arrivent enfin chez nous, je retourne chez GSM Box, et je matte à nouveau. Ça marche à tous les coups. Voici la version française de cet excellent site, et en homepage, on peut même envoyer gratos des SMS.

www.megaconverter.com

Parfois, il faut aussi faire dans l'utile, je vais donc vous signaler l'existence de ce site fantastique qui permet de convertir tout en tout. Des pieds en kilomètres, des carats en onces, des acres en millimètres carrés, des joules/seconde en kilocalories/minute, ce moteur permet de manipuler des centaines d'unités de mesure sans se fouler. Si si, vous verrez, un jour vous serez tout heureux d'avoir mis cette adresse dans vos bookmarks.





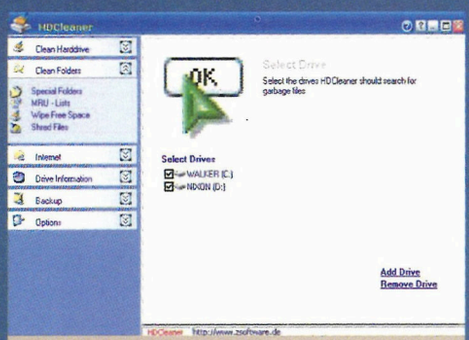
DES UTILITAIRES À LA

PAR BOB ARCTOR
ET POMME DE TERRE

Et hop, revoici la rubrique Utilitaires, histoire de faire par exemple un peu de ménage sur votre bécane et repartir d'un bon pied. Ce mois-ci, petite nouveauté pour la nouvelle année : nous vous avons concocté un top Utilitaires de la rédac.

Macro express

Ah, je serais vraiment un homme heureux, si j'avais un soft capable de ranger toutes mes images .jpg que je pose négligemment dans un dossier, et d'envoyer toutes mes .bmp de pingouins dans un autre, ou bien de remplir automatiquement tous ces inutiles formulaires qui pullulent sur le Net. Pour faire cela, deux solutions existent. La première est de me faire payer un stage de C++ super-onéreux par Joystick. Bien sûr, pour amortir les coûts, il faudra supprimer 10 ou 11 pages dans le mag pendant toute la durée de la formation, mais qu'à cela ne tienne, mon bonheur n'a pas de prix. Reste aussi les softs de macros. De nombreux utilitaires existent pour en créer mais mon regard a tout de suite été attiré par Macro express. Il a tout pour lui : enregistrement des mouvements de la souris, bien sûr, mais aussi création de commandes à l'aide de boîtes de dialogues ou d'un langage script composé de dizaines d'instructions mais qui reste à la portée de tous. De nombreux exemples sont disponibles dans le soft ou en ligne. Le bonheur quoi. C'est un shareware, comme quoi, c'est dur d'être parfait.



Mail Washer 2.0

Après Spam Net dont on vous a déjà parlé, l'autre outil ultime pour se débarrasser des poubelles que les gens viennent vider chez vous est Mail Washer. Alors que Spam Net était un plug-in uniquement destiné à Outlook, ce soft agit en stand alone. Autre différence, il va directement faire son boulot sur votre serveur ne vous obligeant plus à downloader les messages via le mailreader. Ses fonctions sont simples et puissantes : ban automatique de tout un nom de domaine, filtres multicritères et booléens, ainsi qu'une intéressante fonction Bounce qui fait croire aux lourdauds que votre adresse e-mail n'existe plus. Il peut gérer de multiples comptes POP3 mais aussi vos boîtes aux lettres sur *Hotmail.com*. *www.mailwasher.net/*

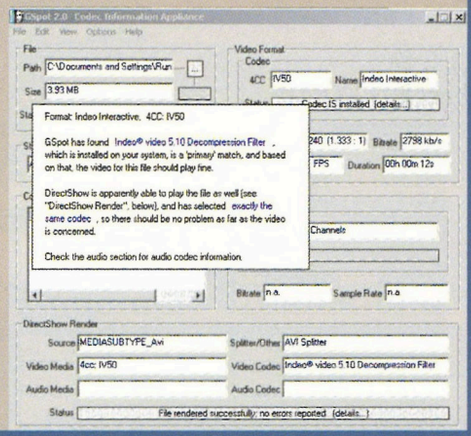
Nettoyage au karcher

Je suis connu parmi mes collègues comme étant l'homme le plus ordonné de toute la rédaction, exception faite des 391 icones présents en permanence sur le bureau de mon PC et qui trahissent ma nature rebelle. Find Dead Link est une suite d'outils gratos pour nettoyer nos bécanes en supprimant toutes les petites merdes qui regorgent au fin fond de dossiers dont on ignore jusqu'à l'existence. Ce freeware reconnaît plus de 160 types de merdasses contrairement aux sharewares qui ne s'attaquent qu'à une poignée d'entre elles. En plus, il déniche tous les dossiers vides ainsi que les raccourcis qui ne sont plus reliés à quoi que ce soit. *www.ameritech.net/users/gclaxton/findjunkfiles.html*

HDcleaner est assez similaire au programme ci-dessus mais bénéficie de quelques fonctions différentes : affichage de l'arbre du HD avec la taille des dossiers, examen des cookies, fonction de backup, de wipe, de shred et j'en passe. http://home.tiscali.de/kurtzimmermann/mainpage.htm

utilitaires

MODE

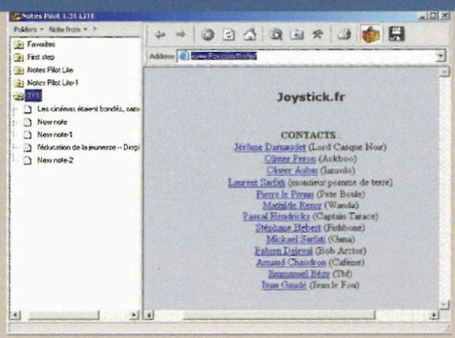


Gspot

Quelquefois, quand on récupère des petits fichiers vidéo pourris sur le Net (vous savez, les célèbres vidéos de Ackboo jeune, en train de faire du poney par exemple), on ne sait pas trop ce qui est capable de les lire. De nos jours, les codecs exotiques existent par poignées de mille et bien malin le lecteur vidéo qui peut les reconnaître. Gspot est un utilitaire tout spécialement conçu pour cela : on drage and drope le fichier par-dessus, et hop, il vous indique sa compression vidéo et audio en analysant sa signature en vous disant quel codec installer. *www.headbands.com/gspot/*

Notes pilot 1.31 Lite

Rien de plus chiant que de surfer sur le Web et d'être obligé de bookmarker une page entière juste pour relire trois lignes de texte dignes d'intérêt plus tard. On peut bien sûr tout coller dans un fichier texte, mais c'est un rien lourdingue lorsque des images viennent avec. La solution, c'est ce freeware : Notes Pilot Lite. Si vous utilisez Internet explorer (ou tout autre browser compatible), vous aurez la chance de voir un petit icone apparaître dans la barre des tâches et qui, lorsque vous cliquerez dessus, ouvrira un volet dans le navigateur. Celui-ci permet d'y déposer textes, liens (qui apparaissent « en propre », sans tags HTML relous), favoris, extraits de documents Word ou RTF, ou même des images. Mieux encore, on organise le tout par dossiers et par « notes » qui sont triés par sites Web. La récupération de données est extrêmement rapide et elle se fait uniquement grâce à la souris. Notes Pilot soft surligne aussi en jaune les textes déjà extraits des pages Web. *www.surfpilot.net/*



L'inutilitaire du mois

Ah, Tremors, ce grand film culte des années 90 qui narrait les aventures de deux éboueurs de l'Arkansas luttant contre une invasion de vers géants extraterrestres. Ce joyau du septième art faisait la part belle à des dialogues inoubliables :

« Mais qu'est-ce que c'est que ce truc ? »
« Ben une mèche à canon »
« Mais pourquoi t'as ça ? »
«Ben si un jour t'en as besoin et que t'en as pas, t'as l'air d'un con »

Eh bien voilà, ce moment est arrivé : vous êtes bien tranquille chez vous et soudain, il faut que vous cliquiez sur le bouton droit ou gauche de la souris 1 200 fois de suite (sans quoi toute votre famille se fera égorger). Activeclick est fait pour ça, pour ces cas rares où vous aurez besoin d'appuyer de multiples fois à un endroit de l'écran comme ça, sans but. *www.activeclick.com/*

Ace Money

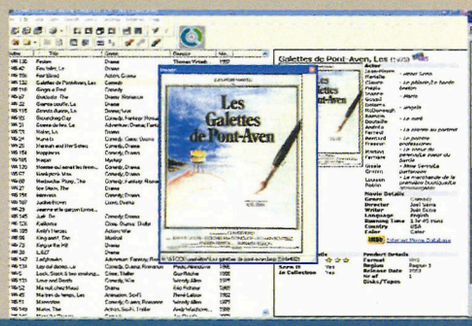
« Dis, t'as vraiment claqué 1 780 francs en jouets pour tes putains de chiens le mois dernier ? » Combien de fois, nous, personnes ayant adopté une nana, avons-nous entendu ce genre de remontrances de la part de nos compagnes.
Bien sûr, des softs pour tenir ses comptes existent, chez Mr Gates par exemple. C'est sûr, Microsoft Money est top : il a des millions d'options, et il va se connecter automatiquement à votre banque pour dealer des taux d'agios avec votre conseiller (en se faisant passer pour vous grâce à la technologie de la reconnaissance vocale). Mais en vérité, la première étape pour économiser de l'argent avec Microsoft Money, c'est justement de ne pas l'acheter. Ace Money reprend les principales fonctions, son seul défaut est qu'il est en anglais, mais il est gratos. *www.mechcad.net/products/acemoney/*

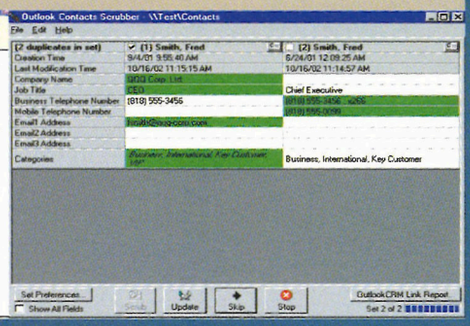
Post-it Lite 2.0

J'ai énormément râlé contre l'utilitaire de notes intégré à Outlook, et ce petit freeware me donne amplement raison. Il intègre toutes les fonctions qui me manquaient. Par exemple, on peut s'envoyer des Post-it à travers un petit browser mail intégré. Le Post-it réceptionné apparaît alors directement sur le bureau de celui qui le réceptionne. C'est un peu invasif mais idéal quand, par exemple, on a un PC au taf et un PC chez soi. Si vous désirez utiliser cette option, je vous conseille de créer 2 adresses mails spécialement pour cette utilisation ; une pour le PC du taf, une pour celui de la maison. Autre fonction appréciable : pouvoir fixer une alarme, le Post-it s'affichant alors au premier plan pour vous rappeler son existence. *www.3m.com/market/office/postit/*

2 barres

Si, comme moi, vous êtes toujours à la recherche de l'ultime launcher, voici 2 softs pour avoir une aussi jolie barre de lancement que celle de MacOS X. Object Dock de Stardock (l'équipe de Windows Blind) nous offre un logiciel parfaitement complet et agréable à configurer, mais un





peu gourmand (16 Mo de RAM mobilisés quand même). Pour cette raison, certains lui préfèrent Y'z Dock, moins gourmand mais qui propose infiniment moins d'options. Choisissez votre camp :

ObjectDock :
www.stardock.com/products/odnt/
Y'z Dock :
http://yz.designtechnika.com/software/yzdock/index_en.html

Movie Collectorz

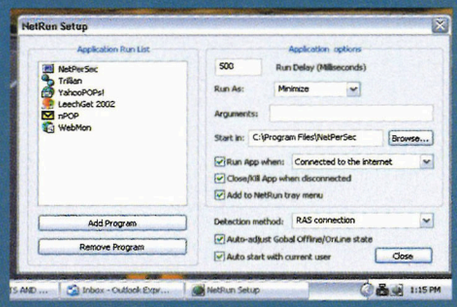
30 euros, ça fait toujours un peu mal. Mais j'ai longtemps cherché, j'ai essayé TOUS les softs concurrents, et pas un n'arrive à la cheville de Movie Collectorz. Comme son nom l'indique, le logiciel permet de classer et d'indexer ses vidéos. Il va chercher sur IMDB toutes les infos sur le film, la photo de la jaquette et vous fait une jolie fiche avec tout ça. Si vous êtes perfectionniste et que vous aimez bichonner votre grosse collec de films, n'hésitez pas, l'investissement vaut le coup.
www.collectorz.com

The Outlook contacts Scrubber

Quoi de plus pénible qu'un doublon dans sa liste de contacts : on classe 2 fois la même personne. Dans l'une des fiches, il y a son numéro de portable, dans l'autre, son adresse. Bref, c'est pénible. Et c'est même encore pire quand on synchronise un Palm, un Pocket PC ou un téléphone avec sa base de données : quand ActiveSync commence à s'emmêler les pinceaux, il vous génère des dizaines, voire des centaines de doublons. Mais une solution freeware existe pour Outlook ! Scrubber accède à la base de données du soft, compare toutes les fiches à la recherche d'informations redondantes. Il vous soumet ensuite toutes les fiches en double et vous propose une synthèse des deux. Du très bon boulot.
www.teamscope.com/contacts_scrubber.htm

Netrun

Un petit utilitaire vraiment pas con : quand il détecte une connexion Internet, il lance les programmes que vous avez mis dans sa liste. Ça évite par exemple de se taper à chaque démarrage tous les messages d'erreurs relous des softs qui se lancent avec le startup de base de Windows, et qui couinent parce que la connexion n'a pas encore eu le temps de s'établir. Très pratique aussi pour ceux qui utilisent encore un vieux modem RTC. *www.czarsoft.shorturl.com*



Top Utilitaires de la rédac

Et voilà, il fallait bien qu'on y passe un jour, au top des Utilitaires. Donc à chaque édition de cette rubrique, on vous présentera un best of de nos softs favoris qui viendront immanquablement s'ajouter à la pile de bordel qui a élu domicile sur votre disque dur.

Ce mois-ci, Arctor, Caféine, Gana, Pomme de Terre et Ackboo vous dévoilent leurs secrets intimes.

Lecteurs vidéo :

- Zoom Player
- WMP 9
- BSP Player

Lecteurs audio :

- WinAMP 2.81
- WMP 9
- Sonique

Mailreaders :

- Outlook 2002
- The Bat

Newsreaders :

- Gravity
- Xnews
- Free Agent

Pagers Internet :

- ICQ 2003a
- Trillian
- MSN 4.7x

Anti-lourds :

- SpamNet 1.0 Beta 7c
- Ad-aware
- MailWasher 2.0

Downloaders

- FlashGet 1.4

Explorateurs de fichiers :

- Total commander
- PowerDesk 5.0

Browsers Internet :

- Netcaptor
- Crazy Browser
- Mozilla

Clients FTP :

- Smart Ftp
- FlashFXP

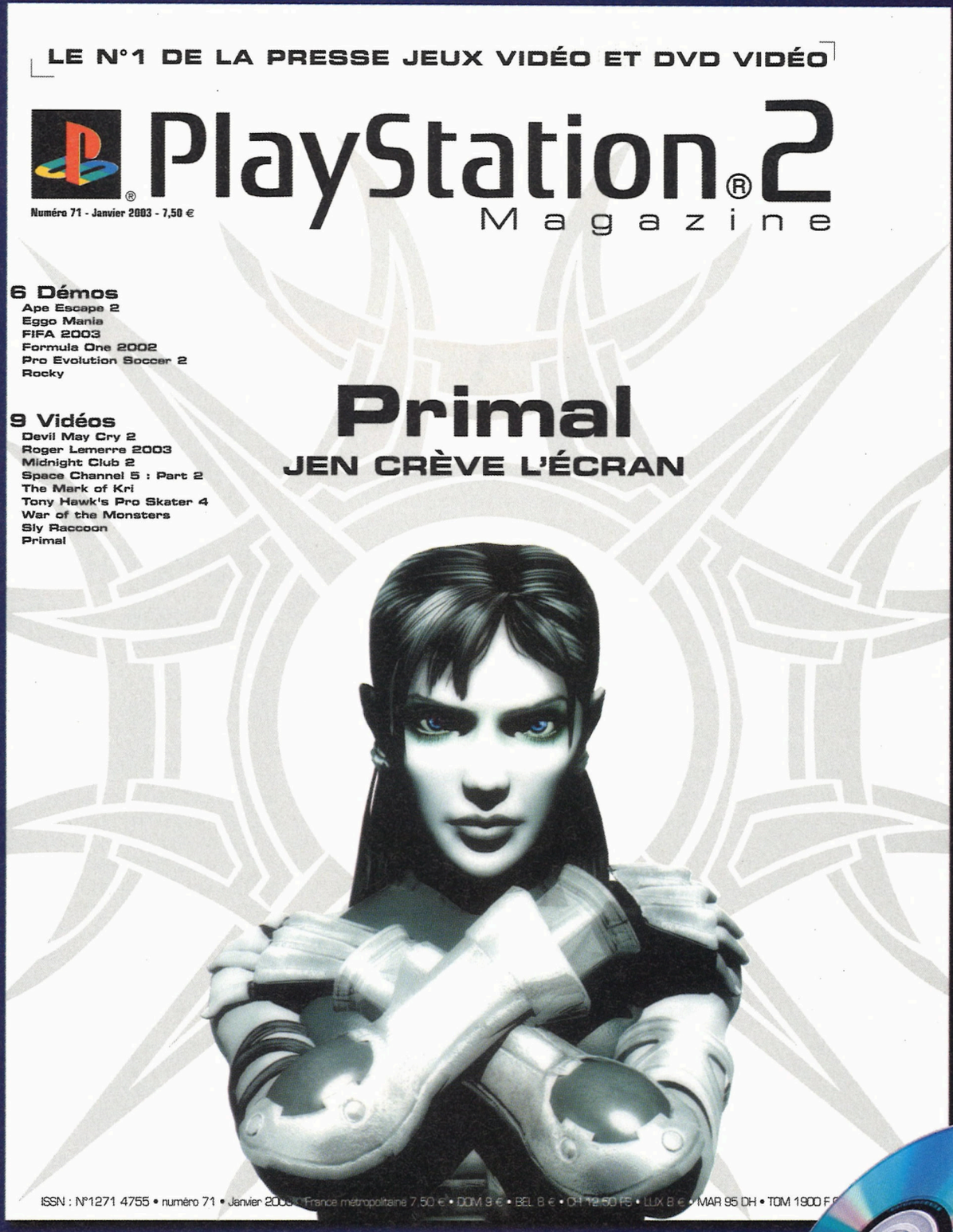
Browsers d'image :

- ACDsee
- Infranview

Programmes qui existent mais qui ne devraient pas :

- Real video (pour l'ensemble de son œuvre)
- Quicktime (toujours infoutu de resizer une vidéo correctement)

CADEAU : HOLOGRAMME EN SÉRIE LIMITÉE





DVD DE DÉMOS
EXCLUSIF

En vente **le 8 janvier** chez votre marchand de journaux

JEUX GRATOS

PAR MONSIEUR POMME DE TERRE

Généralement codés par des amateurs éclairés, ils fourmillent souvent d'idées qui pallient les manques de moyens : voici les jeux gratos du mois. Nous ne leur consacrons d'ordinaire qu'une petite news dans chaque numéro, mais ce mois-ci il y en a un joli paquet, que voici :



Abuse

Celui-ci ne nous rajeunit pas ; il date de 1996, l'époque bénie de Duke Nukem ! Si vos yeux sont encore capables de supporter une résolution de… 320x200, ne ratez surtout pas ce must intemporel. Codé par Crack Dot Com, Abuse était un shoot them up plus que révolutionnaire pour son époque. Outre l'excellente qualité du gameplay très speed, très console 16 bits, il incluait carrément un mode réseau. Le développeur a eu l'intelligence de mettre ses codes sources et un éditeur de niveaux très complet à disposition des bidouilleurs. Et voici le résultat : freeAbuse, le jeu en version freeware, assorti d'une volumineuse compile de niveaux concoctée par des fans. C'est peut-être daté, mais c'est toujours aussi classieux.

http://abuse2.com/downloads.php3

Castellers

Mmmh… il est bien débile celui-là : des petits bonshommes se grimpent les uns sur les autres pour essayer d'attraper un hélicoptère. Toute la pile oscille et pour ne pas qu'elle se pète la gueule, il faut compenser l'équilibre en rajoutant au sommet, soit des mecs qui penchent à droite, soit des mecs qui penchent à gauche, soit des mecs qui ne penchent pas. C'est tout con, très marrant, et pour la centaine de ko à downloader, ça vaut au moins le coup d'œil.

http://arcade.ya.com/jocjuegos/arxius/castellers/castellers.html

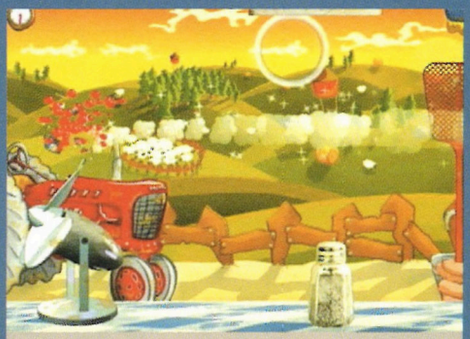
Kill The Fly

Kill the Fly nous a été envoyé par 2 jeunes lecteurs et programmeurs qui aimeraient se faire connaître. Eh bien Shazam ! Si le gameplay de leur jeu n'est pas parfaitement au point, et s'il y a encore quelques bugs, c'est plutôt joli. Derrière tout ça, il y a une vraie idée, un système de pouvoirs très intéressant, un univers, et surtout c'est très marrant. On y incarne une grosse mouche bien décidée à chouraver tout ce qui peut se manger dans une baraque. Bref, voilà ce qu'ils peuvent faire avec zéro balle… plus qu'à leur donner un million d'euros pour qu'ils fassent leurs preuves. Lâchez votre souris, tout se joue au clavier : les flèches pour se déplacer, Shift pour naviguer entre les différents pouvoirs, et Entrée pour les activer. *www.killthefly.com*

Little Fighter 2

Vous ne les trouvez pas bizarres les Japonais ?… non ? Jetez donc un œil à ce jeu de baston. C'est un genre de Double Dragon pouvant se jouer jusqu'à 4 sur le même clavier, et jusqu'à 8 en réseau local. Bien que les animations soient sommaires, ça a le mérite de tourner très proprement sous Windows, d'être plutôt joli avec un bel effet de parallaxe et de proposer des adversaires joués par l'ordinateur. Au final, ça donne un gros pugilat anarchique et haut en couleur. Sûrement très efficace à la pause bouffe pour régler un différend entre collègues de bureau. Ça pèse tout de même 14 Mo. C'est donc à réserver aux otakus connectés en haut débit, car il ne s'agit vraiment que d'une amusante curiosité.

http://home.hkstar.com/~marti/



WildTangeant

Et voilà les jeux Web que l'on peut faire quand on a un solide savoir-faire et de gros moyens : le résultat est digne des jeux commerciaux d'il y a à peine 3 ou 4 ans. Blackhawk Striker est un shoot bien old school d'une beauté fracassante. Sabrewing 2 est un jeu de combat spatial en 3D lui aussi assez vertigineux. Snowboard Extreme est un jeu de glisse super-complet, avec des figures à effectuer qui donnent de jolies sensations. Toutes ces applettes sont jouables en fenêtré ou en plein écran. Il ne s'agit que de démos (les versions complètes sont payantes), mais elles sont très longues. Et en farfouillant dans leur site, il y a de quoi se distraire un sacré bout de temps sans débourser un centime. Attention, encore une fois les downloads sont assez costauds.

http://wildtangent.com

utilitaires

ABONNEZ-VOUS !



JOYSTICK

Pour 3,63€ au lieu de ~~5,90€~~*

1 an/11 nos

39,90€

au lieu de ~~64,90€~~*



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
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 nos) pour **39,90€** au lieu de ~~64,90€~~*, soit **25 €** d'économie, soit 4 numéros gratuits.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire ☐ Chèque bancaire ou postal

n° : ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date d'expiration : ☐☐ ☐☐

Signature obligatoire :

Nom : .....

Prénom : .....

☐☐☐☐☐

Adresse : .....

☐☐ ☐☐ ☐☐

..... Code postal : .....

Ville .....

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30 juin 2003. Pour l'étranger, nous consulter : 01 55 63 41 15 ou par e-mail : abonnementsjoystick@hfp.fr.

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la loi informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

ST477

Heroes of Might and Magic III

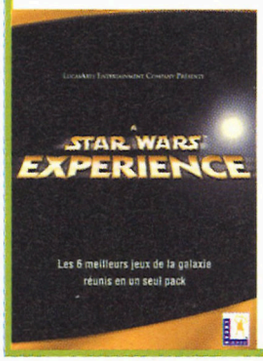
Collection : Sold Out de SG Diffusion
Prix : 7,99 € – Configuration : Pentium 166 (32 Mo)
Note : 95 % dans Joystick N°105, Mégastar

Ben oui, je sais, ce soft n'est pas de toute première jeunesse. Mais vous allez voir, de toute façon, ce mois-ci, on fait un grand bond en arrière et on racle les fonds de tiroirs. Cela dit, Heroes III est à mon sens le meilleur de la série : ce jeu de stratégie au tour par tour dans un univers « héroïque fantastique » atteint là son apogée et le dernier rejeton, Heroes IV, sorti récemment, n'est pas aussi convaincant. Si les graphismes kitsch et la 2D ne vous rebutent pas, jetez-vous sur cette édition à vil prix. Développer ses héros, upgrader ses armées, améliorer ses villes... des heures de plaisir en perspective, surtout à plusieurs à tour de rôle sur le même PC pendant Pop-Academy.



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE :

A Star Wars Experience



Collection : Compilation de Lucas Arts
Prix : 49,99 € – Configuration : Pentium II 300 (32 Mo)carte 3D

Pas moins de 5 jeux estampillés « Guerre des étoiles » dans cette compilation : Jedi Knight et son add-on Mysteries of the Sith, un très bon jeu mais qui a, oui, c'est ça, 5 ans maintenant (91 % dans Joystick n° 87, Mégastar) ; Rogue Squadron, le jeu d'arcade sans prétentions de 1999 (86 % dans Joystick n° 100) ; Force Commander, le jeu de stratégie temps réel raté en 3D (77 % dans Joystick n° 115) ; et pour finir les deux sous-produits d'Episode One testés dans le numéro 106 : le médiocre La Menace Fantôme (aventure/action, 74 %) et cette verrue de Star Wars Racer (course arcade, 49 %). De très vieux jeux, pour le prix d'un jeu neuf. À ce tarif-là, pourquoi je vous en parle ?

Maximum Flight Experience

Collection : Ubi Soft
Prix : 37,99 € – Configuration : Pentium III 800 (32 Mo)
Note : 6 et 7 dans Joystick N°138 et 140

Oui, je sais, ce n'est pas le prix d'un jeu « Budget ». Mais il s'agit d'une compilation de 3 add-ons pour les heureux maniaques de Flight Simulator 2002. Fly to Hong Kong (the Ultimate Hong Kong Simulation) vous permettra de rouvrir l'aéroport de Kai Tak pour goûter aux joies de l'approche réputée la plus dangereuse du monde. Fly to Hawai propose une modélisation correcte du DC-10, hélas affublé d'un cockpit raté. Enfin, FS Scenery Enhancer vous permettra de modifier toutes les scènes existantes de FS2002 : détailler les villes ou les aéroports est enfin pratique grâce à une interface intégrée au jeu et une bibliothèque d'objets très riche. Une compilation intéressante pour les passionnés, mais un poil trop chère : 29,99 € c'était parfait.



LA RUBRIQUE BUDGET VOUS EST SPÉCIALEMENT DÉDIÉE, OUI, À VOUS, LES PAUVRES. NOUS Y GUETTONS LES RÉÉDITIONS À PETITS PRIX DES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE PASSÉE. PARCE QU'APRÈS TOUT, POURQUOI PAYER 50 EUROS CE QUI SERA VENDU 15 EUROS 6 OU 8 MOIS PLUS TARD ?

Starlancer



Collection : Exclusive d'Ubi Soft
Prix : 15 € – Configuration : Pentium 233, Carte 3D
Note : 88 % dans Joystick N°116

Ce simulateur de combat dans l'espace a déjà plus de 2 ans. Dernier rejeton dans le genre des frères Roberts, les auteurs de la série Wing Commander, il est ultra-classique : 3D somptueuse (pour l'époque), scénario à rebondissements et combats spatiaux non-stop. Si vous avez aimé Wing Commander ou X-Wing, vous ne serez pas déçu. En plus, un mode réseau bien sympa permet de jouer la campagne en Coopératif. Par contre, le jeu pêche par son manque d'innovations : missions déjà vues, design sans inspiration, pas d'énormes différences de tailles entre les vaisseaux, une I.A. des ailiers très bof, pas de cockpit virtuel... Et puis 2 ans, en termes de 3D, ça fait vieux.

Europe 2

un MAXX de tubes



*Sous réserve des autorisations juridiques

POUR LA PREMIÈRE FOIS TOUS LES TUBES DU MOMENT SUR UN MÊME ALBUM

LAS KETCHUP • CÉLINE DION • OPHÉLIE WINTER • NATASHA ST-PIER • BRANDY
ANASTACIA • DAVID GUETTA • JENNIFER LOPEZ • UMBERTO TOZZI & LENA KA...

DÉJÀ DANS LES BACS

lagardere active

SMM
Sony Music Media

WSM
WARNER STRATEGIC MARKETING

Toutes les fréquences Europe 2 sur le 0892 704 804 (0,34€ mn) et europe2.fr

ET POKE ET PEEK

Eh bien voilà, cette fois, je n'y coupe pas, à mon tour de faire vibrer la corde nostalgique qui sommeille en nous, gamers au cœur tendre.

Janvier 93, nom d'un cocker, ça commence à causer question revival. Bougez pas, je prends le numéro 34 pour voir… hummm, quelle couverture chatoyante, avec la tête de Blanka en gros plan. Normal, puisque Street Fighter 2 sur Amiga est à l'honneur, titré comme « le jeu de l'année ». Ben tiens, rien que ça. Et puis juste en dessous, on peut lire une grosse accroche : « 93, l'année du CD. 20 nouveautés en test, 4 lecteurs au banc d'essai ». Ouahhh, pas mal le taux de transfert en x1 (150 Ko/s) et les temps d'accès de 450 ms, en moyenne. Ça laisse rêveur… Je me souviendrai toujours de cette grosse galère pour installer ces foutus drivers CD sous Dos, avec certains jeux gourmands en mémoire basse. D'ailleurs, on pouvait trouver un exemple de config.sys et d'autoexec.bat dans le dossier consacré au sujet. On pouvait aussi lire que « d'ici peu, CD-ROM, CDI, et même CDTV seront des supports avec lesquels les passionnés devront compter. » Une bonne prévision sur 3, c'est toujours mieux que les bulletins météo de FR3 Creuze-en-brie à la même période.

Allez, direction le courrier des lecteurs, toujours révélateur de la mentalité du moment. « Combien touche un testeur par mois ? », « Quelles sont les études à faire ? », « Est-ce que les vrais testeurs bossent 24h/24 ? »… Ah ben finalement, ça n'a pas tellement changé… Pour le coup, la transparence était de mise, car on apprend que le salaire d'un testeur





La machine de Tandy, avec Windows comme O.S.

oscillait entre 13 000 et 15 000 francs par mois. Correct, en sachant qu'il s'agit de la rémunération en vigueur chez certains de nos concurrents. Chez nous, à Joystick-les-jeux-vidéo-c'est-notre-passion, c'est toujours entre 13 et 15 000 brouzoufs mensuels. En euros bien sûr. Je tourne quelques pages et je tombe sur des photos de l'équipe, dans le cadre d'une fausse pub pour un album Panono. Arf, Casque noir en Fonzy du dimanche, ça vaut le détour. Question news, on apprend l'ouverture de la fnac micro à Paris, l'arrivée d'une machine multimédia signée Tandy (tournant sous Windows… une prémisse ?), ainsi que le développement par les Japonais d'une RAM atomique qui serait disponible… 10 ans plus tard. Bah, ça ne sera pas pour ce mois-ci, en tout cas. Amstrad bosse, quant à lui, sur un PC 386SX compatible Megadrive, histoire de manger à tous les râteliers. Pas de bol, le râteau, c'est lui qui l'a pris. Sinon, notez qu'un Salon du jeu vidéo est organisé le 23 janvier de 14 h à 18 h et le dimanche 24 de 10 h à 18 h au lycée J.B. Corot à Savigny sur Orge. Il s'en est fallu de peu pour que l'E3 ne voie jamais le jour…

On arrive maintenant vers les reportages, avec Syndicate en vedette. Je tourne encore les pages, et je tombe sur… une interview de Rick Wakeman, le clavier de Yes, en charge des musiques de Microcosm, chez Psygnosis. Je continue mon zapping et… argh trop bien ! le test de F1 Grand Prix sur PC, qui récolte son Megastar et un 89 %. Casque se plaignait alors de la gourmandise du moteur 3D (software), qui nécessitait un 486DX50 pour tourner à 25 images/seconde. La bonne blague. Mon Dieu, et dire qu'on trouvait le graphisme fabuleux, avec ses 30 polygones qui se battaient en duel. Bon, plus loin, on trouve une pub Loriciel (paix à son âme), Populus II qui se prend un… 75 % seulement, et une pléthore de tests accompagnés de Megastars (on était vraiment généreux à l'époque). La vache, l'actualité micro était riche, en ces temps. Une vraie avalanche de jeux. Enfin bref, on termine le voyage temporel par des pages et des pages et des pages et des pages de Jeux Crack (on voit bien que le Net, ce n'était pas encore ça…), ainsi qu'une soluce d'Alone in the Dark, juste avant le Console News de J'M Destroy. Bon, cette fois, j'en suis sûr, plus on vieillit, plus les souvenirs paraissent loin. Oui, je sais, c'est une phrase à la con, et j'espère qu'on la retrouvera dans l'Et poke et peek du numéro 254. Le rendez-vous est pris.

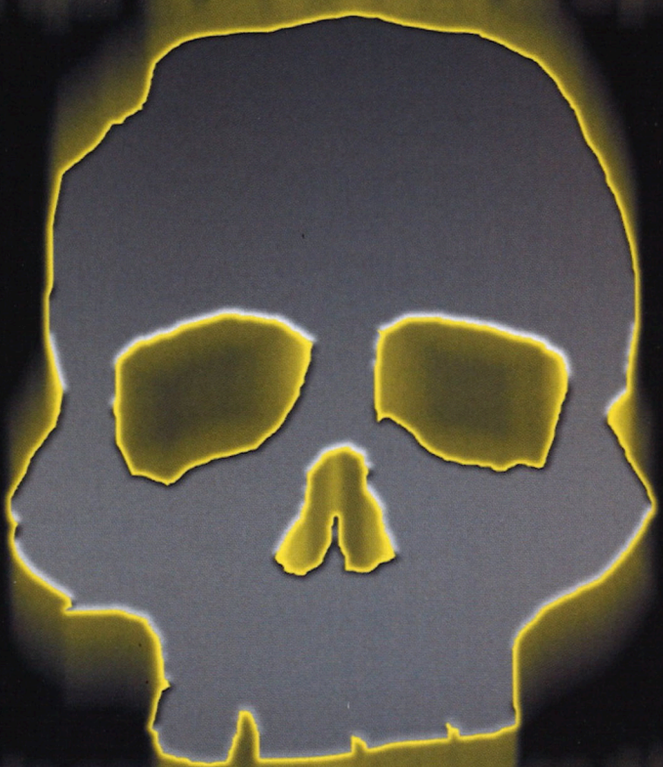
FISHBONE



Dragon's Lair, un grand classique du jeu vidéo.



Avant qu'il ne soit trop tard !



Un simple coup de fil pour se débloquer

0 892 687 500

0,34 €/min

La meilleure BASE DE DONNÉES de jeux PC en France

AGE of MYTHOLOGY™

PAR LES CRÉATEURS DE
AGE OF EMPIRES® I & II



Zeus : Dieu de la foudre



Anubis : Dieu de la mort



Thor : Dieu du tonnerre

Que les Dieux soient avec vous.

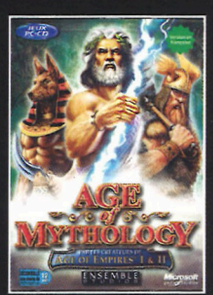
Microsoft game studios

ENSEMBLE STUDIOS

JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com

Entrez dans un monde où les légendes sont réelles et où les Dieux président au destin des simples mortels. Bâtissez des temples majestueux, cultivez les vallées fertiles et partez à la conquête de contrées lointaines dans un monde 3D de toute beauté. Des murs de Troie aux portes des enfers, livrez des batailles titanesques à la tête d'immenses armées conduites par les héros légendaires et renforcées de Minotaures, de Cyclopes et de nombreux monstres mythologiques.

Dirigez 9 civilisations issues de 3 grandes mythologies, obtenez les faveurs de vos Dieux, déchaînez leur colère sur vos ennemis et priez pour qu'ils soient avec vous...



www.microsoft.com/france/jeux/ageofmythology/

© 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo de Microsoft Game Studios, Age of Mythology, Age of Empires et Ensemble Studios sont soit des marques commerciales, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays