

GAMESPOT.fr

Magazine

FRENCH TOUCH

Les meilleurs
créateurs de jeux
enfin réunis

DREAMCAST

Confidences
du patron de
Sega à Tokyo

SERIAL WINNER

Il gagne des
millions avec
sa console

GUIDE D'ACHAT

PlayStation • Nintendo 64
PC • Macintosh • Dreamcast

25 jeux
essentiels
pour Noël

TOMB RAIDER
LE SCANDALE LARA CROFT ?



Hors-série
Décembre 1999



Jeu buggé, vente sur Internet... notre avocat répond à vos questions

Vous faites



Melon 1440° - Melon Front Flip X2 - Backside 360° - Crail 900° - Spin 720°
Indy Air - Mute Grab 360° - Mute Front Flip - Stalefish 360° ou 720°



quoi cet hiver ?

S
A
I
S
O
N
1
9
9
9
/
2
0
0
0



TIGNES

INCLUS :

Forfait multi-continents :

Nouvelle Zélande, Alaska, Norvège, Etats-Unis et Japon.

Toutes les compétitions : Big Air, Boarder X, Course, Half Pipe.

Matériel : LIBTECH, K2, FORUM

Bande son MTV en libre écoute : Fear Factory, H2O, Ministry...

Exclusif : EDITEUR DE SNOWPARKS

Ce forfait ne comprend pas :
- les consommations de boisson
- l'assurance et les frais d'hospitalisation



www.tignes.net

SNOWPASS PlayStation®

- Tail Grab 720° ou 1440° - Nose Grab
Flip - Backflip 180° - Tail Grab 540°...
Sur Tignes Snowboarding !

Faites le pour de vrai :
gagnez chaque semaine des séjours à Tignes
(Voir modalités sur le pack)

© 1999 Tignes.
MTV Sports : Snowboarding - Game and Software © 1999 Radical Entertainment, Ltd. "MTV Sports" names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. "MTV Music Television" name, trademark and logo, "MTV Music Television" and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Snowboarding is a trademark of THQ Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc. MTV Sports exclusively licensed to THQ Inc. The THQ logo and THQ are trademarks of THQ Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved. "P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Ubi Soft Entertainment. Design : Lubi Factory. Photo : Sport SC/B.Boone



www.ubisoft.fr

INFOS, TRUCS & SOLUTIONS
HOT LINE
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT



www.thq.com

Editorial



Bien que les jeux vidéo soient devenus un phénomène de masse, les publications qui leur sont consacrées aujourd'hui sont chères et réservées à un public averti. C'est de cette constatation qu'est née la volonté de réaliser un magazine plus accessible, tant en termes de prix que de contenu.

Forts du succès rencontré en France par GameSpot - 1^{er} site Internet d'information consacré aux jeux vidéo dans le monde -, nous avons souhaité partir à la rencontre de ceux pour qui le jeu vidéo est un loisir et non pas un « dérivé » de l'informatique. Des joueurs qui, entre deux parties, veulent en savoir plus sur les hommes qui créent ou commercialisent ces univers interactifs, ou qui en font une discipline de haut niveau, tel ce Rémois de vingt-six ans, sacré trois fois champion de France (pages 26 et suivantes).

Nous avons donc essayé d'imaginer une formule originale, servie par une maquette claire et un ton le moins élitiste possible.

Souhaitons que vous prendrez autant de plaisir à lire GameSpot.fr Magazine que nous en avons eu à le concevoir. N'hésitez pas à nous donner votre avis !

David Téné
Rédacteur en chef
david_tene@zd.com



26
Champion

Depuis près de trois ans, Pierre Landouzy rafle tous les prix des concours de jeux vidéo. Portrait d'un Serial Winner.

Par Ludovic Pompignoli

74
Dreamcast

Avec cette nouvelle console, le patron de Sega compte bien relancer le groupe qu'il dirige.

Il nous a reçus dans ses quartiers généraux à Tokyo pour nous l'expliquer.

Par David Téné



78
French touch

Quatorze créateurs de jeux d'exception se sont réunis pour une soirée inoubliable dans un grand restaurant à Paris. Présentations.

Par David Téné

82
Bernard Werber

Plus fort que son roman, son jeu Les Fourmis plongera les joueurs au cœur-même d'une fourmilière.

Cliquez jusqu'à en avoir des fourmis dans les doigts !

Par Florence Serpette





8

David contre Goliath

Le petit Français Delphine Software accuse le géant américain Electronic Arts de lui avoir volé sa technologie et l'attaque en justice. Des millions sont en jeu. Qui gagnera le procès ?

Par Françoise Boudard

95

Sondage

200 bandes dessinées à gagner : répondez rapidement à notre enquête et recevez le dernier album de Kid Paddle.



97

Annuaire

La plupart des sociétés citées dans ce numéro disposent d'un site Web. Pour en connaître l'adresse, rendez-vous à la fin du magazine.



33 Guide d'achat

Nos spécialistes ont sélectionné pour vous les 25 meilleurs jeux de Noël. Faites votre choix parmi Age of Empires II, Donkey Kong 64, Final Fantasy VIII...

Et aussi...

12 Actualités

18 Shopping

62 Jeux à venir

66 Internet

68 Trucs & astuces

86 Pratique

90 Technique

91 Juridique

92 Historique

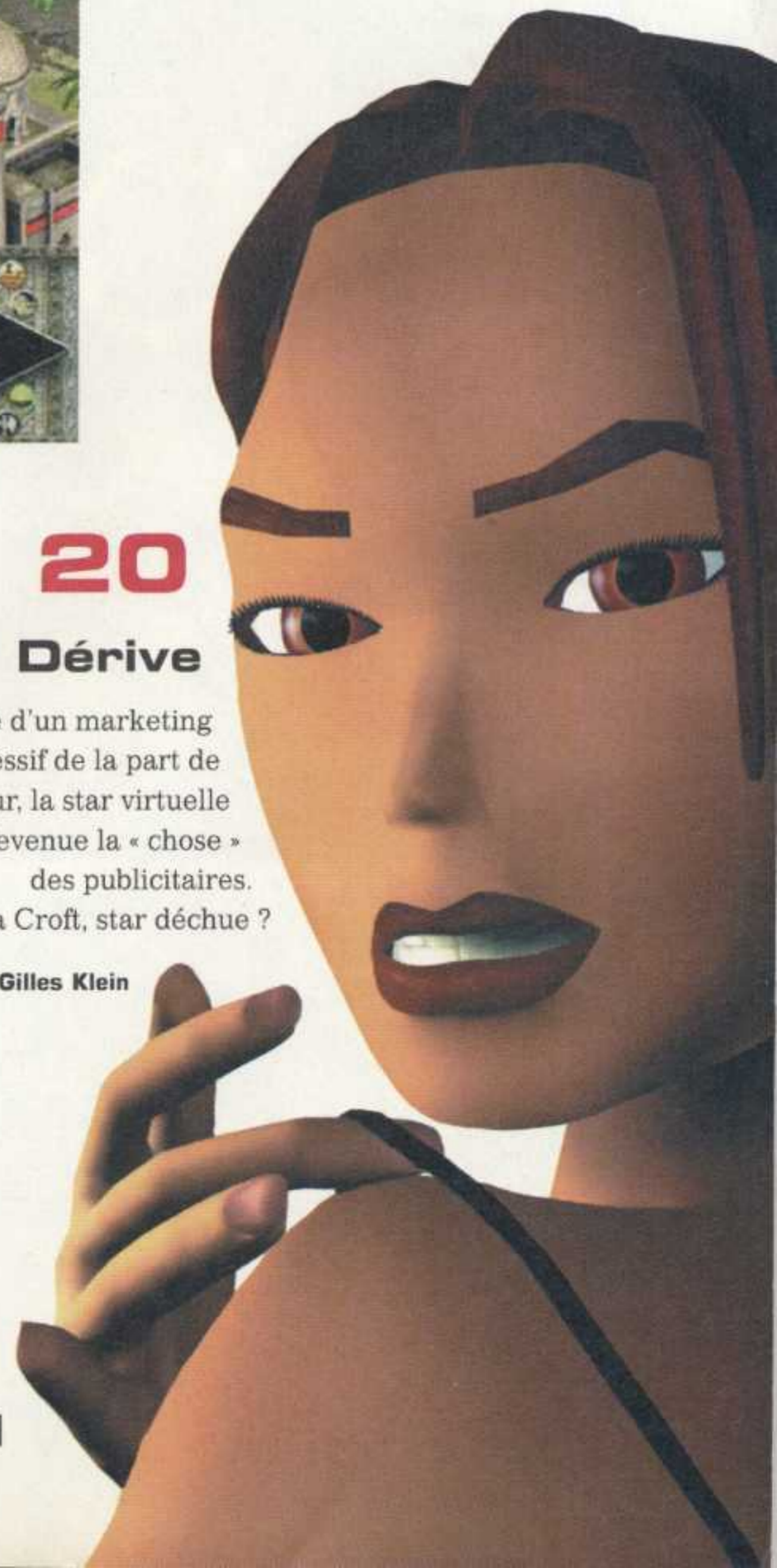
98 Monde virtuel

20

Dérive

Victime d'un marketing excessif de la part de son éditeur, la star virtuelle est devenue la « chose » des publicitaires. Lara Croft, star déchue ?

Par Gilles Klein



Culture

sport

En kiosque le 1^{er} janvier 2000

musique

mode

e-people ?

shopping

société

cinéma

business



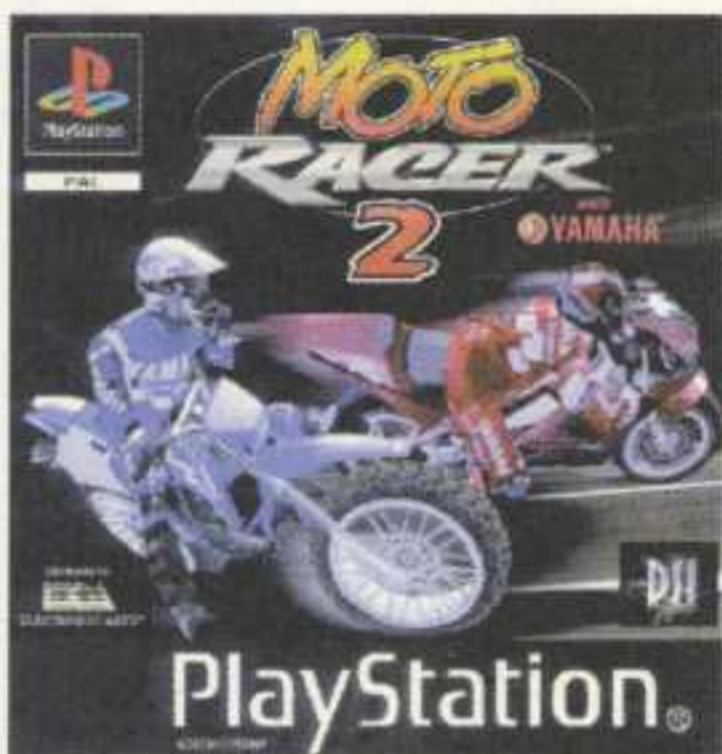
YAHOO!

INTERNET LIFE

c'est tellement plus **net**

La french tou

Détournement de secrets commerciaux, concurrence français Delphine Software et son éditeur-distributeur



Moto Racer 2 a-t-il été boycotté par son propre distributeur ? La justice américaine tranchera... Verdict fin décembre.

EA Inc., géant du jeu vidéo, éditeur du célèbre Sim City, est-il en train de trébucher dans sa course effrénée au leadership mondial ? La partie se joue peut-être actuellement à New York, devant le tribunal fédéral où l'éditeur américain est assigné par le français Delphine Software International (DSI) pour détournement de secrets commerciaux et de savoir-faire à son propre profit et concurrence déloyale. L'importance de ce procès est telle qu'il pourrait bouleverser les relations entre développeurs et éditeurs, comme nous l'a expliqué Mike Wilson, l'un des directeurs de Gathering of Developers (ndlr : rassemblement de développeurs) : « Il existe des litiges, mais peu de plaintes arrivent devant la justice. Toutefois, les développeurs prennent conscience de la nécessité de défendre leurs intérêts sur un marché international où les partenariats commerciaux s'imposent à eux, et c'est un signe de maturité pour cette industrie encore jeune ».

Un accord pour une période 10 ans

Le verdict est attendu pour la fin de l'année et, jusqu'à l'issue du procès, les deux sociétés gardent le silence. Pour DSI, l'histoire débute en 1996. Le développeur français met en place la stratégie



Photo : D. R.

Neuf chefs

1. Détournement de secrets commerciaux, d'information privée et confidentielle concernant Moto Racer 1 et Moto Racer 2.
2. Rupture du contrat de développement et d'édition.
3. Violation de la convention implicite de bonne foi et de loyauté commerciale.
4. Violation du devoir fiduciaire de loyauté et de confidentialité envers DSI.
5. Concurrence déloyale par divulgation à des tiers des secrets commerciaux et de l'information privée et confidentielle.

L'OGRE AMERICAIN

ch se rebiffe

déloyale... Rien ne va plus entre le développeur américain Electronic Arts.



Photo : D. R.

commerciale concernant ses futures simulations de moto, Moto Racer 1 et 2, et signe deux accords d'exclusivité. Avec BMG Interactive, DSI conclut un accord de développement et d'édition pour le monde hors Europe, et, pour le marché européen, un accord de distribution avec Electronic Arts Ltd, filiale anglaise d'Electronic Arts Inc. Ce dernier accord ne donne des droits exclusifs que sur la distribution, alors que le contrat signé avec BMG Interactive concerne également les droits de promotion et de production. DSI s'est engagé pour une période de dix ans à fournir à BMG Interactive les codes sources de ses programmes informatiques. Délivrer ainsi des informations privées suppose une clause de confidentialité qui, selon DSI a été convenue, ainsi qu'une convention de bonne foi et de loyauté commerciale. Mais en juin 1997, BMG Interactive cède ses intérêts à

Electronic Arts Inc. - la maison mère d'Electronic Arts Ltd - et donc son accord commercial avec DSI.

Une connaissance trop intime de Moto Racer ?

Pour suivre les développements de Moto Racer 1 (MR1) et de Moto Racer 2 (MR2), EA Inc. monte alors une équipe de cinq personnes. Pour DSI, la taille donnée à cette équipe est étonnante, d'autant plus que son leader n'est autre que l'ancien expert de



Voici le jeu par lequel le scandale est arrivé. Développement ultra-rapide et distribution planétaire par Electronic Arts ont mis la puce à l'oreille de Delphine Software.

Entre Paul de Senneville, PDG de Delphine Software International et Lawrence F. Probst III, PDG d'Electronic Arts Inc. - David et Goliath des temps modernes -, le torchon brûle. Anciens partenaires, ils s'affrontent aujourd'hui devant le tribunal fédéral de New York.

d'accusation

6. Dommage « prima facie » : EA Inc., en obtenant les droits d'utilisation sur l'ensemble des circuits de supercross américain, empêche DSI d'intégrer les noms et images de ces circuits dans Moto Racer 3.
7. Entrave à la réalisation des profits attendus de l'utilisation des circuits de motocross américains pour Moto Racer 3.
8. Ingérence dans les relations d'affaire de DSI avec Pace Motorsports (gestionnaire des droits sur les circuits de motocross américains) jusqu'à y mettre un terme.
9. Enrichissement abusif.



Huit mois pour développer un jeu ! Savoir-faire ou arnaque ?

Moto Racer pour BMG Interactive, embauché par EA Inc. Jusqu'à la sortie de MR2 à l'automne 1998, DSI affirme que les échanges étaient quotidiens et extrêmement – voire anormalement – détaillés avec ces ingénieurs. Ces derniers détenaient une connaissance si intime du jeu qu'ils étaient en mesure de

produire eux-mêmes MR2 ! Ils connaissaient, en outre, les avancées techniques qui feraient les caractéristiques du futur Moto Racer 3. Cet

ensemble d'informations aurait dû rester confidentiel... et pourtant, c'est à ce moment qu'EA Inc. aurait entamé le développement de SuperCross 2000, dans les studios de MBL Research.

De son côté, EA Inc. nie avoir reçu de la part de DSI tout ce savoir-faire qui compose ses secrets commerciaux et, qui plus est, de les avoir divulgués ou de se les être appropriés. Pourtant,

SuperCross 2000 a été présenté sur le salon international E³ (Electronic Entertainment Expo) de Los Angeles en mai dernier. Huit mois de développement : cette rapidité interpelle DSI. Le développeur y voit la preuve qu'EA Inc. a effectivement transmis ses secrets commerciaux à un tiers et, grâce à ce détournement, aurait économisé entre huit et dix mois de travail.

La loi du plus fort est-elle la meilleure ?

A compter de l'automne 1998, DSI estime qu'EA Inc. a progressivement mis ses jeux sur la touche au profit de ceux qu'il lancera sous son label EA Sports en 1999 : SuperCross 2000 et Superbike World Championship, une autre simulation de moto tombée



1997 : Moto Racer voit le jour, développé par Delphine Software et distribué par Electronic Arts.



1998 : sortie de Moto Racer 2, également développé par Delphine Software et distribué par Electronic Arts.

Moto Racer, évincé par Super

Au chapitre de la concurrence déloyale, Delphine Software International accuse Electronic Arts Inc. d'avoir progressivement fait disparaître Moto Racer derrière ses propres jeux, Superbike World Championship et SuperCross 2000 en 1999.

Cette démarche serait volontaire et même signifierait la mise à exécution de la menace de boycott de Moto Racer 2 et Moto Racer 3 proférée, selon DSI, en juillet 1998.

La mise à l'écart de Moto Racer se poursuivrait avec la sor-

tie de Superbike World Championship en mars de cette année. DSI estime ce jeu, acheté en Italie par EA Inc. fin 1998, directement concurrentiel de Moto Racer 2. Le développeur établit une comparaison : EA Inc. aurait mis dix fois plus de versions PC



ELECTRONIC ARTS®

dans le giron de l'américain (voir encadré). L'action est préméditée, selon le développeur, et remonterait au mois de juillet 1998, avant même le lancement de MR2 ! L'éditeur aurait manifesté un appétit pour le marché européen, exigeant de DSI les droits de production et non plus seulement de distribution de MR2 pour PlayStation. Il aurait même étendu ses exigences à MR3, sous la menace de boycotter MR2 et son développeur sur le marché mondial (voir encadré).

Electronic Arts nie l'ensemble de ces accusations

En outre, EA Inc. aurait influencé la société d'exploitation des circuits du championnat de supercross américain, pour obtenir l'exclusivité des droits de reproduction sur l'ensemble des circuits, privant ainsi sciemment DSI de tels droits (voir chefs

d'accusation 6, 7 et 8 en encadré) pour Moto Racer 3. Dans sa réponse transmise au tribunal de New York, EA Inc. nie l'ensemble de ces accusations. L'éditeur reconnaît seulement l'existence et la nature de l'accord qui lui a été cédé par BMG Interactive et l'embauche de son expert de Moto Racer, ainsi que l'existence et les calendriers de lancement de Superbike World Championship et SuperCross 2000.

Mais si les accusations de DSI se révèlent exactes, le développeur français aura mis en évidence une faille dans le bel édifice de la major américaine qui, pour conserver le leadership dans le jeu sportif avec son label EA Sports, aurait ainsi eu besoin de piller un créateur, et néanmoins partenaire, qui pouvait faire de l'ombre sur l'un des sports qu'elle ne maîtrisait pas.

Le frenchie faisait-il de l'ombre à la major américaine ?

Françoise Boudard



1999 : Electronic Arts distribue Superbike World Championship, concurrent direct de Moto Racer 2.



1999 : Electronic Arts édite SuperCross 2000... et devance la sortie de Moto Racer 3 de plusieurs mois.

bike et SuperCross 2000 ?

de Superbike sur le marché anglais pour son lancement, en mars, qu'il ne l'avait fait pour Moto Racer 2 en septembre 1998.

Enfin, sur le salon E³, EA Inc. présente SuperCross 2000. DSI l'accuse d'avoir fait de ce jeu son unique objet de promotion, lais-

sant dans l'ombre la série Moto Racer, absente du catalogue du salon comme des communiqués de presse de l'éditeur. DSI estime que SuperCross 2000 est un concurrent direct de Moto Racer 3 qui, quant à lui, ne devrait pas arriver sur le marché inter-

national avant le premier trimestre 2000. Dans son assignation, DSI déclare n'avoir reçu aucun signe d'intérêt d'EA Inc. pour Moto Racer 3.

Y A D'LA VIOLENCE, Y A DES NAZIS

Aux Etats-Unis, il y a deux ans, un certain Michael Carneal, alors âgé de 14 ans, fait irruption dans sa high school à l'heure de la prière et ouvre le feu. Une balle pour chacun des malheureux présents, logée dans la tête pour quatre d'entre eux. Les psychiatres se penchent sur son cas et concluent à un sérieux désordre mental (ça alors, quelle surprise !). Mais voilà, Michael passe son temps à jouer à Redneck Rampage - Quake-like qu'on pourrait sous-titrer « bouseux contre extraterrestres » - et à télécharger de la pornographie. Alors, les familles des victimes attaquent l'éditeur Interplay (et aussi les sites Internet porno) : selon eux, c'est en massacrant des aliens et des poulets (et en reluquant des femmes nues) que cet assassin en culotte courte s'est changé en forcené. Le verdict n'a pas encore été rendu.

Mais le 20 avril dernier, à Littleton (Colorado), douze collégiens tombent sous les balles de deux jeunes dégénérés qui se font appeler « la mafia des lodens bleus » ou une ânerie du genre. La faute aux armes en vente (presque) libre aux Etats-Unis ? Vous n'y êtes pas : les deux zigotos sont eux aussi des fans de jeux vidéo. Voilà donc la source de tous les maux. Interplay se voit même interpellé au Congrès par un élu qui l'enjoint de renoncer à commercialiser son nouveau titre, Kingpin. Un autre Quake-like ultraviolent situé dans le monde de la pègre.

Et en France ? L'association ultraconservatrice Familles de France dresse une liste de titres à clouer au pilori et menace d'attaquer les distributeurs. Ceux-ci procèdent souvent alors à une espèce de censure larvée, ambiguë (aucun critère n'étant défini), au coup par coup. Essayez-donc

de trouver Kingpin chez Auchan, alors qu'il est dans les linéaires de la Fnac, par exemple !

Au fait, savez-vous sur quoi travaille aujourd'hui le concepteur de Kingpin ? Une nouvelle version de Wolfenstein 3-D, intitulée Castle Wolfenstein 2000. Amusant : cet ancêtre de Doom fut justement le premier à lancer le débat sur la violence, en 1992. Parce qu'il mettait en scène

des nazis. Certes, il s'agissait des ennemis à abattre, mais toute leur imagerie était complaisamment véhiculée. On peut être contre la censure des jeux vidéo et trouver que certains exagèrent quand même un petit peu...

Sorti en 1992, Wolfenstein 3-D - dont une nouvelle version est en gestation - véhiculait complaisamment l'imagerie nazie.



45

LE CHIFFRE

C'est le nombre de prix du « meilleur jeu de l'année » attribués par la presse spécialisée mondiale au Quake-like Half-Life. Ce jeu est en première ligne des titres dénoncés par les adversaires de la violence dans les jeux vidéo.

LA PHRASE

« Ce n'est pas ma faute si des parents laissent leur gosse de 12 ans jouer à Kingpin »

Drew Markham, concepteur du jeu.

LE RETOUR DU FLÉAU

L'avez-vous remarqué ? La plupart du temps, lorsque l'on incrimine la violence d'un jeu vidéo, il s'agit d'un Quake-like. Autrement dit d'un logiciel à la Quake, un jeu de tir en trois dimensions en vue subjective où il s'agit d'abattre tout ce qui bouge. Et c'est vrai qu'en matière de violence, Quake n'y va pas avec le dos du bazooka. Lisez plutôt ce qu'en disent nos confrères de GameSpot (www.gamespot.fr) dans le test de la deuxième mouture : « La débauche de tripes étalées à l'écran laisse perplexe. Le cortège de décapitations et de bras qui volent (il faut même

achever les blessés si l'on veut survivre) a provoqué l'interdiction de Quake II en Allemagne... »

Eh bien, le saigneur du genre est de retour ! Encore plus rapide,

beau et spectaculaire, Quake III (PC et Mac) promet de convertir à l'ultraviolence des masses innombrables de jeunes innocents. Tremblez, Familles de France !

Contrairement aux premières versions, Quake III: Arena est d'abord conçu pour le jeu en réseau.



RAYMAN CARTOONE !

Ils sont forts chez Ubi Soft. Ils sortent un dessin animé tiré de Rayman. On ne compte plus les héros de jeu inspirés, animation ou pas, de la télévision ou du cinéma. *X-Files*, *Alien*, *Tarzan* récemment – pour vous passer toutes les adaptations Disney –, *Les Visiteurs*, *Astérix et Obélix contre César*, *Le Cinquième Élément*, *Jurassic Park*, *Star Wars*, évidemment... Il n'y a guère que les films de Rohmer et ceux de Bergman qui n'attisent pas la convoitise des adaptateurs (bon, on les comprend). Mais l'inverse, un héros de jeu élu pour s'affi-

cher ailleurs que sur micro, c'est beaucoup plus rare. On attend bien la reine Lara Croft elle-même, dans un long-métrage produit par la Paramount, mais là, les droits ont été vendus. Dans le cas de nos frenchies d'Ubi Soft, c'est l'éditeur qui se charge personnellement de la tâche. Le fameux jeu de plate-forme connu dans le monde entier (à une époque numéro un en Chine !) devient donc un dessin animé en trois dimensions, sous le titre de « Rayman TV Series ». Jeu, livre, BD, cinéma, télé, musique : de plus en plus, tout est dans tout

et réciproquement. L'industrie du divertissement global est en marche.

RAYMAN THE TV SERIES



LA CONSOLE MICROSOFT : SECRET DE POLICHINELLE

Ça bouge sur le marché des consoles, et sacrément vite. Après la sortie de la performante Dreamcast et l'annonce de la fantastique PlayStation 2, c'est Microsoft qui se lance. Nom de code de l'engin : X-Box. Officiellement, du côté de Redmond, ce projet... n'existe pas ! Mais il n'empêche qu'on sait déjà, suite à des tombereaux de fuites, énormément de choses. On sait par le porte-

parole de Sega, par exemple, que cette console sera compatible DVD, que son disque dur aura une capacité échelonnée de 4 à 6 Go, qu'elle sera boostée par une puce accélératrice 3D du type 3dfx, et que c'est une version « customisée » de Windows 2000 qui tentera de faire office de système d'exploitation (sic).

On suppose aussi qu'elle devrait coûter dans les 300 dollars (à peu près 1 800 francs), ce

qui la positionne en concurrence directe avec la PlayStation 2. Autres indiscretions : d'après de mystérieuses sources « proches de l'industrie », une version portable du type Game Boy serait également en développement, c'est Toshiba qui pourrait bien fournir le processeur et la carte graphique, et l'ensemble du projet X-Box serait pratiquement à terme. Microsoft aurait même commencé à travailler avec des

développeurs, c'est vous dire. En fait, la seule chose que l'on ignore encore, c'est de quelle couleur sera la console ! Et la meilleure, c'est qu'on prêtait à Microsoft l'intention de briser le silence fin octobre, mais rien n'est encore venu à l'heure où nous écrivons ces lignes. Du côté de Bill Gates, imperturbable, on continue à jouer les polichinelles du secret le moins bien gardé de la galaxie !

HEP, TAXI !

Taxi, le film relatant les aventures de deux antihéros marseillais, a connu un inattendu et phénoménal succès public avec 6,5 millions d'entrées en France en 1998. D'où une suite, *Taxi 2*, dont le tournage fut endeuillé par la mort d'un cameraman, fauché par la fameuse 406 blanche. Le film sera sur les écrans en avril 2000, et devinez quoi ? Ça intéresse les concepteurs de jeux. L'accord est même signé et *Taxi 2*, le jeu, sortira en même temps que le long métrage. Ubi Soft a

décroché la licence. Pas bête : pour cette course de voitures, l'éditeur pourrait bien, par exemple, recycler le moteur graphique de Monaco Grand Prix...



MIXER

SUR PLAYSTATION

Une PlayStation, ça sert à quoi ? Evidemment à jouer, pensez-vous. Certes, mais aussi à faire de la musique ! Codemasters sort en effet Music 2000, nouvelle version d'un logiciel paru l'an dernier à la même époque pour créer ses propres morceaux et vidéos en trois dimensions. Piochés dans de nombreux styles musicaux (techno et hip hop

bien sûr, mais aussi rock ou rhythm'n'blues), 1 500 riffs et 3 000 samples n'attendent que vous pour les mixer sur les 24 pistes du logiciel. Vous pouvez en outre sampler vous-même des CD audio pour élargir votre palette, et même vous lancer dans un bœuf avec trois copains. Entre un jeu de combat et une course de voiture, ça défoule.

DE PLUS EN PLUS SEUL DANS LE NOIR

En 1992, Frédéric Raynal crée le jeu d'aventure Alone in the Dark, avec un succès foudroyant : 2,5 millions d'exemplaires vendus. Il quitte ensuite Infogrames et ne sera donc en aucune manière

associé à des épisodes 2 et 3 très décevants. Aujourd'hui, l'éditeur crée la surprise en annonçant, pour septembre 2000, non pas un quatrième volet, mais le remake du premier ! Devenu entre-temps

patron de No Cliché, qui développe pour la Dreamcast, Raynal n'est évidemment toujours pas de la partie, ce qui ne l'empêche pas de souhaiter bonne chance au jeune studio parisien choisi

pour le projet : DarkWorks. Leur ambition est de revenir à l'esprit du jeu original et de recréer avec les technologies d'aujourd'hui l'atmosphère de terreur qui fit le succès du titre.

Nouvelle équipe, mais pas forcément nouveau jeu : Alone in the Dark sera un remake du premier épisode.



RECONVERSION COMME ESPION

Drôle de reconversion que celle de Gilman Louie, membre fondateur de Microprose. Il vient de rejoindre... la CIA ! Sa mis-

sion : moderniser le système informatique, intégrer les technologies Internet dans son fonctionnement, concevoir des outils pour

tirer parti des données qui s'y trouvent et développer des technologies en relation avec la sécurité et le respect de la vie privée.

A quand Alexei Pajitnov (Tetris) recruté par le KGB et Frédéric Raynal (Alone in the Dark, LBA...) par la DGSE ?

JOUER SUR LINUX ?

Heavy Gear II, Heretic II, Heroes of Might & Magic III, Civilization: Call to Power, et bientôt Theocracy ou Quake III : les conversions de jeux pour Linux se font de plus en plus nombreuses. Linux, kesaco ? Ecoles, universités, entreprises, mais aussi particuliers : on avance aujourd'hui le chiffre de 10 millions d'utilisateurs de ce système d'exploitation libre, c'est-à-dire gratuit, concurrent de Windows. Un programme dont les codes source sont à la disposition de tous ceux qui ont envie de l'améliorer et qui évolue ainsi, au gré des contributions de milliers de programmeurs passionnés et bénévoles.

Il comprend dans sa logithèque des outils de communication et de bureautique, mais jusqu'à présent très peu de jeux.

La preuve : nous avons réussi à vous en citer six, quand la ludothèque PC en comprend des milliers ! Il faut donc être motivé. D'autant que l'installation de la bête sur votre ordinateur est loin de couler de source. Qu'importe : une société américaine commercialise désormais un PC spécialement conçu pour les joueurs (500 MHz, 128 Mo de RAM, carte accélératrice 3D) qui tourne sous Linux. Ce qui sera peut-être intéressant le jour où on disposera d'un peu plus de jeux...



LA PHRASE

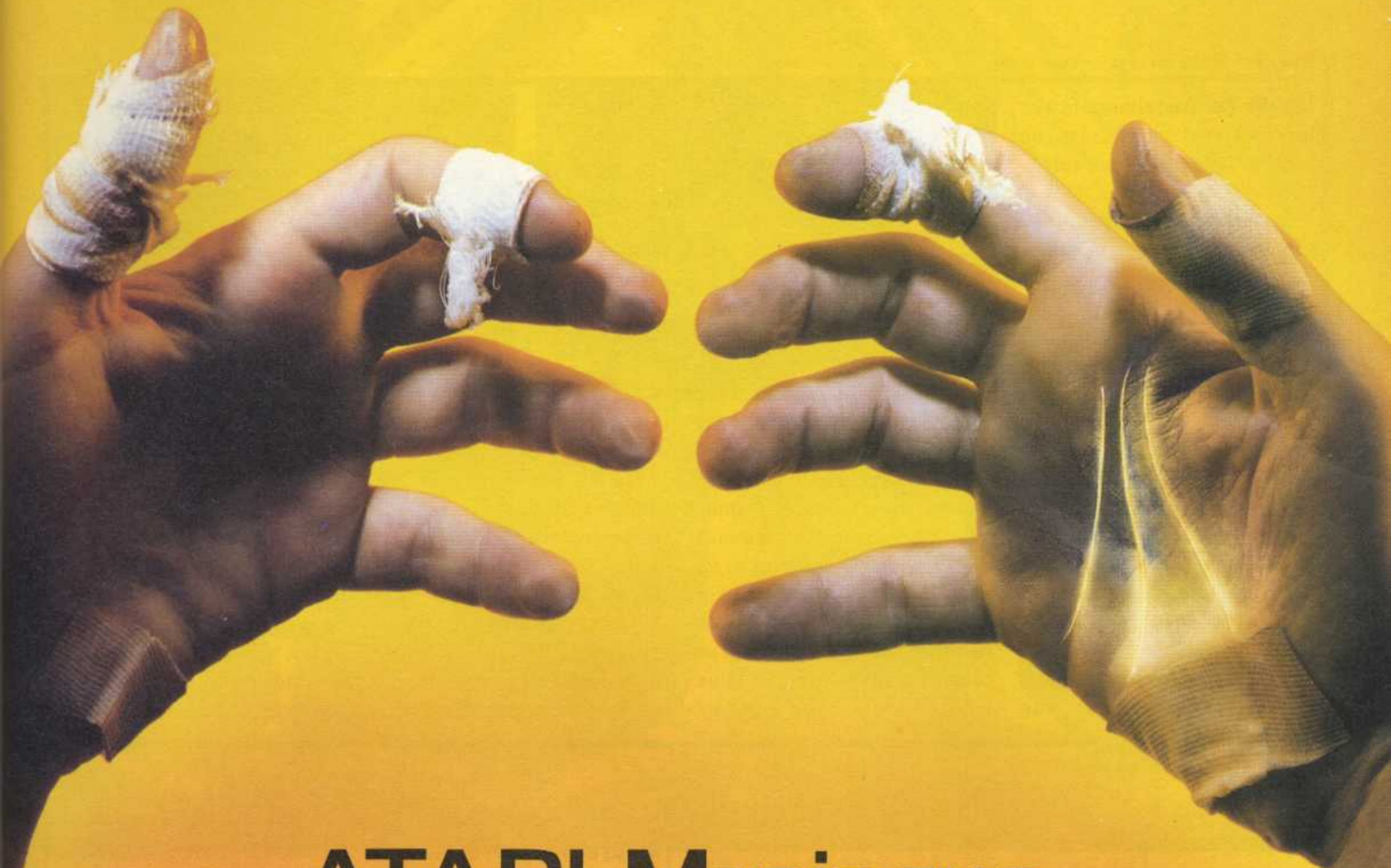
« Aucun de nous n'a envie de passer deux ans à copier le jeu d'un autre »

Demis Hassabis, créateur de Republic: The Revolution. Puisse un tel souci d'originalité motiver de nombreux développeurs...

VIRTUAL CHIRAC OU CYBER JOSPIN ?

Les concepteurs de jeux avaient élaboré des simulations en tout genre, il en manquait une : pour la première fois, vous allez pouvoir incarner un homme politique ! Elixir Studios, dirigé par Demis Hassabis (cocréateur de Theme Park) développe en effet Republic: The Revolution,

dans lequel le joueur devra s'adjudger, contre seize factions gérées par l'ordinateur ou par d'autres joueurs, les suffrages d'un million de citoyens dotés d'intelligence artificielle, qui vont au travail, font du shopping, ont leur propre religion... Eidos Interactive prévoit de distribuer ce jeu au cours de l'année 2000.



ATARI Maniaque.



La nouvelle génération ATARI est là. Saurez-vous lâcher prise ?



www.atari.com



L'ULTIME ASCENSION

Ultima IX: Ascension inscrit un point final à la plus longue saga de l'histoire du jeu vidéo : une trilogie de trilogies ! Le huitième épisode avait déchaîné sur sa tête un torrent de reproches justifiés : les phases de combat reposaient principalement sur l'adresse du joueur, contrairement à ce qu'on est en droit d'attendre d'un jeu de rôle digne de ce nom...

Au vu de la version bêta qui nous a été présentée, Lord British, le célèbre créateur d'Ultima, semble avoir redressé le cap, et toutes les actions du personnage s'effectuent désormais à la souris. Le monde de Britannia et ses paysages exotiques entièrement en trois dimensions n'ont jamais été aussi magnifiques, avec un



graphisme 16 bits somptueux rehaussé de multiples petites animations. L'onde d'un ruisseau s'écoule paresseusement tandis qu'une chauve-souris voletant de-ci de-là passe au-dessus de notre tête... Le cycle jour-nuit et les évolutions de la météo sont restitués : alors que le soleil se couche, avant le lever des deux lunes de Britannia, on peut par-

fois voir de noirs nuages s'amonceler et un orage éclater...

Sur le plan scénaristique, une sombre histoire de vengeance vous entraîne dans de multiples quêtes, suivant la loi du genre. Mais contrairement à l'habitude, l'interface intuitive et la progressivité de la difficulté devraient placer ce titre à la portée des néophytes. Seul pro-



Ultima IX promet d'être une référence en matière de jeu d'aventure... quand il sortira.

blème : Ultima IX, retardé à de multiples reprises, commence à ressembler à l'Arlésienne. A l'heure où nous écrivons ces lignes, la petite bête avait prévu d'achever son ascension aux alentours du 23 novembre...

VOUS M'AVEZ BIEN COMPRIS ?

TOYS 'R' US

Tout ça a l'air simple : depuis le 1^{er} novembre et jusqu'au 24 décembre, à partir de 400 francs d'achats (de jeux vidéo, par exemple) dans les magasins Toys'R'Us, vous gagnez la somme équivalente en bons de réduction à valoir sur vos emplettes de l'an 2000. Ceux qui en ont déduit que, pour deux logiciels achetés, on en rafle deux gratuits ont tout faux. On n'a pas dit bons d'achat mais bons de réduction, et non remboursables ni cumulables, en plus. Comment ça marche ? « Vous recevez un carnet de 6 bons de 50 francs et un autre de 5 bons à 20 francs. Chaque bon de 50 francs est à valoir à partir de 350 francs d'achats et chaque bon de

20 francs à partir de 200 francs. Mais si vos achats dépassent 400 francs, vous recevez en plus du carnet un bon de 50 francs par tranche de 50 francs supplémentaires dépensés, arrondis au multiple de 50 francs supérieur. » Quelqu'un aurait une aspirine ?

8000

LE CHIFFRE

participants sur Internet au Jack Nicklaus Online Golf Championship, nouveau record. Et ce n'est pas fini : on attend encore 4 000 inscriptions avant la clôture du championnat. Ça fait du monde pour 18 trous !

VIE ARTIFICIELLE

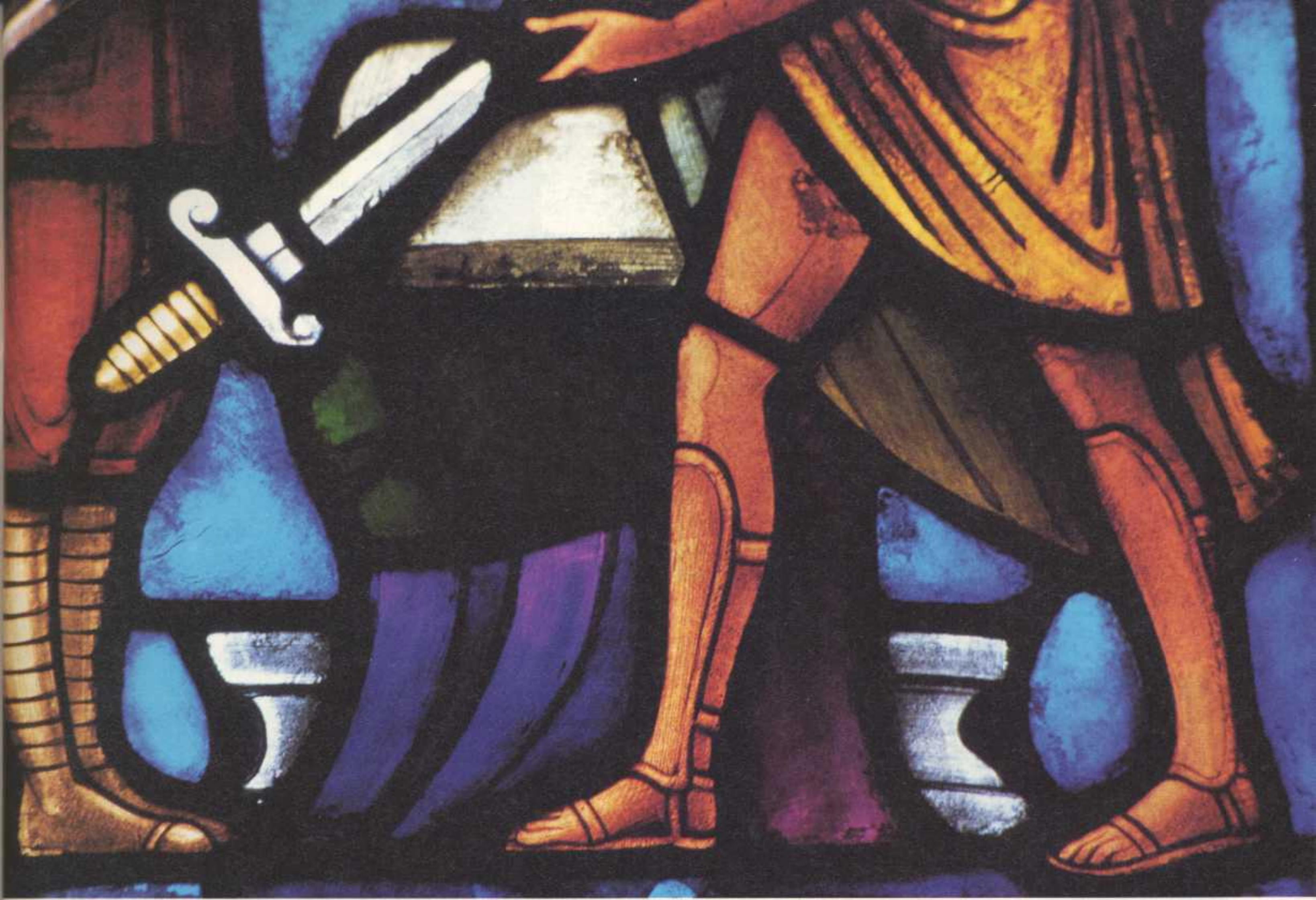
Au premier abord, on dirait d'insignifiants gremlins tout mignons sortis d'un logiciel pour enfants. Mais en fait, chacun d'eux possède son propre code génétique, son ADN numérique et, lorsqu'un couple procréé, le jeune est la combinaison du patrimoine de ses géniteurs. Sous des dehors ludiques, Creatures

se base sur une recherche rigoureuse qui en fait le premier simulateur de vie artificielle grand public. Le troisième épisode proposera un monde plus vaste, et des créatures plus intelligentes. Elevez-les, protégez-les des dangers, surveillez leur progrès, vous leur serez vite attaché. Une expérience fascinante.

LE CRIME PROFITE

Pour la première fois, deux malfaiteurs viennent d'être engagés à qualité pour jouer les consultants d'un jeu vidéo ! En 1963, en Angleterre, Ronnie Biggs, Bruce Reynolds et 15 complices ont attaqué un train de la Royal Mail. Butin correct : 7,3 millions de dollars. L'affaire est restée d'autant plus célèbre que le premier des deux, condamné à 30 ans de prison, a réussi à fuir au Brésil pour narguer, depuis 36 ans, une justice britannique impuissante à le faire extraditer. Narguer est le mot : le bougre a même ouvert

son site (<http://ronniebiggs.com>) ! Cette histoire a déjà fait l'objet d'une adaptation au cinéma, *Buster* (1988), dans laquelle Phil Collins incarne Ronnie Biggs. Après le grand écran, les concepteurs de SCI ont eu l'idée d'en tirer un jeu, baptisé *The Great Train Robbery*. Et donc d'embaucher nos deux malfrats. Il est vrai que les gars de SCI ne sont pas à un scandale près : les deux *Carmageddon*, jeux de courses où écraser les piétons est très recommandé, sortaient déjà de leur esprit pervers...



LE 17 NOVEMBRE 1999
DOMINIQUE (NEUILLY) CÈDE SON
TERRITOIRE À ERIC (POITIERS)



**ZONE
JEUX**
zonejeux.com

La communauté des web gamers a enfin son site officiel...

Partager des heures de jeux avec des gamers du monde entier, c'est jouable. Avec ses tonnes de jeux, de concours, de cadeaux, d'actu, de forums, **ZonejeuX** est le site incontournable du jeu en réseau. Grâce à son accès internet gratuit* **ZonejeuX Online**, il est vraiment le point de rencontre des web gamers le plus rapide au monde.

Un avant-goût de ce qui vous attend



AGE OF EMPIRES II : AGE OF KINGS

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

MIDTOWN MADNESS

MOTOCROSS MADNESS

UNREAL TOURNAMENT®

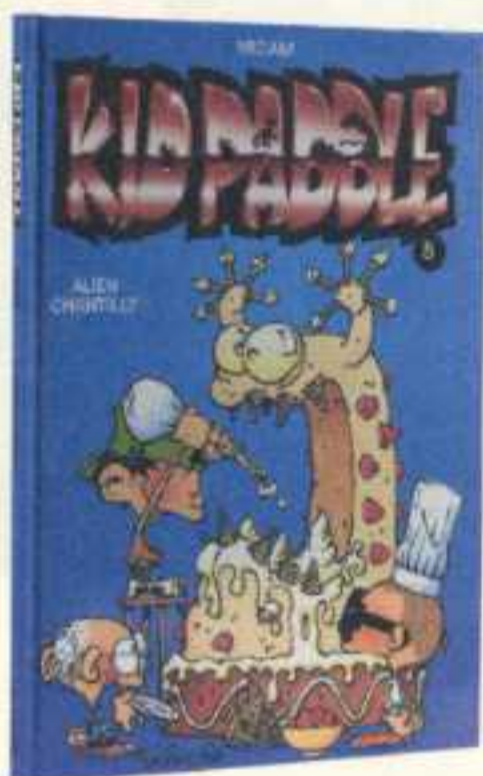
EUROSPACE

une seule adresse : **www.zonejeux.com**

* Hors coût des communications téléphoniques en tarification locale en France métropolitaine. Microsoft, Age of Empires II, Combat Flight Simulator, Midtown Madness, Motocross Madness sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Unreal Tournament est une marque déposée de GT Interactive Software

A donf la manette

Avant, les amateurs de Quake-like devaient se transformer en virtuoses des touches et de la souris. C'est fini tout ça : le SideWinder Dual Strike remplace les deux d'un coup... et évite la crampe du clavier. **Microsoft, 449 francs.**



Baby gore

Adeptes de jeux horribles et sanguinolents, Kid Paddle, gamin haut comme trois gnomes, entretient gag après gag le désespoir de son père, de ses voisins et de Mirador, le surveillant de la salle d'arcade. **Dupuis, 49 francs.**



Road movie

Compatible avec la technologie de retour de force Microsoft, cet ensemble volant-pédales est proposé à un prix raisonnable. Il dispose de surcroît d'un levier de vitesse séquentiel et de commandes semi-automatiques sous le volant.

R4 Force Feed Back de Saitek, sur PC, 990 francs.





Parfaitement indispensable !

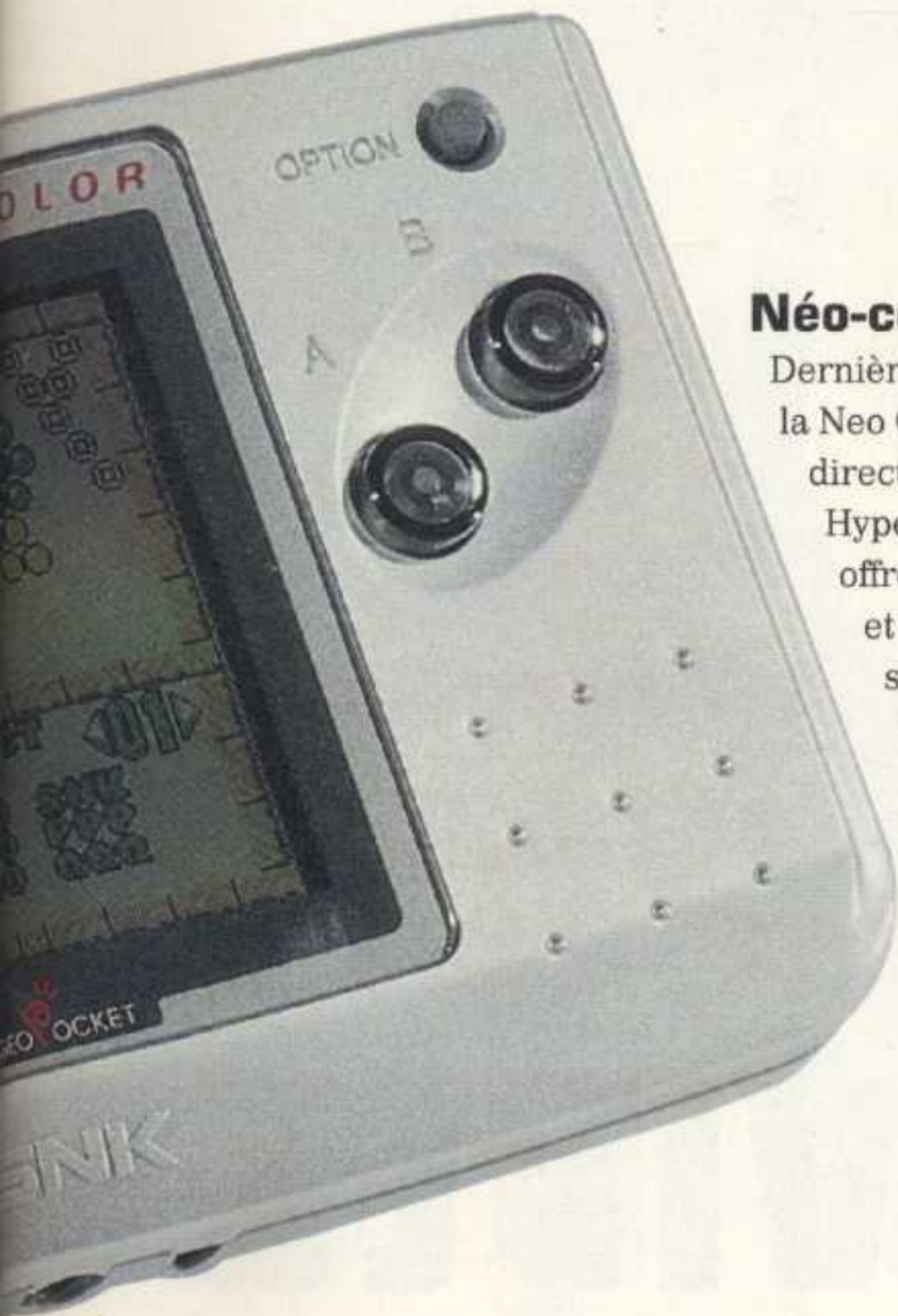
Pikachu, de la famille des Pokémon, débarque sous la forme d'un Tamagotchi. Porté à la ceinture, il compte vos pas pour les transformer en « argent ». Avec celui-ci, offrez-lui des « cadeaux » ou rendez-vous devant une machine à sous pour gagner encore plus d'argent, pour plus de cadeaux, etc. **Nintendo, 79 francs.**

Deux en un

Nouveauté : une manette divisible en deux parties, un joystick et un joypad. Quand tout est connecté, on dispose de six boutons de tir, d'une croix de direction et d'une manette de gaz !



SP 550 de Saitek, sur PC, 299 francs.



Néo-console

Dernière née des consoles de poche, la Neo Geo Pocket concurrence directement le Game Boy Color. Hyperlégère avec ses 200 g, elle offre une autonomie de 40 heures et est dotée d'un microprocesseur 16 bits. Une quinzaine de jeux disponibles.

SNK, 549 francs la console et environ 230 francs le jeu.



Menace fantôme ?

On ne trouvera pas de réponse simple à la question posée en couverture, mais une étude bien informée sur le monde du jeu, ses coulisses, ses enjeux et son avenir.

ESF éditeur, 79 francs.



L'effet iMac

La console Nintendo 64 se pare d'un nouvel habillage : 6 couleurs translucides, bleu océan, vert jungle, rouge cerise, orange, violet et gris caviar. Ça ne vous rappelle rien ? **Console N64 et manettes, 649 francs.**

Production : ExMachina - Réalisation : Pascal Vuong - Agence : Bates - Client : Seat - Consultant : Eidos Interactive.

A 3D rendered female character with long brown hair, wearing a blue bikini, stands on a sandy beach. She is holding a black surfboard in her right hand and a pair of sunglasses in her left hand. The background shows a blue sky with light clouds and a calm sea.

Une star virtuelle

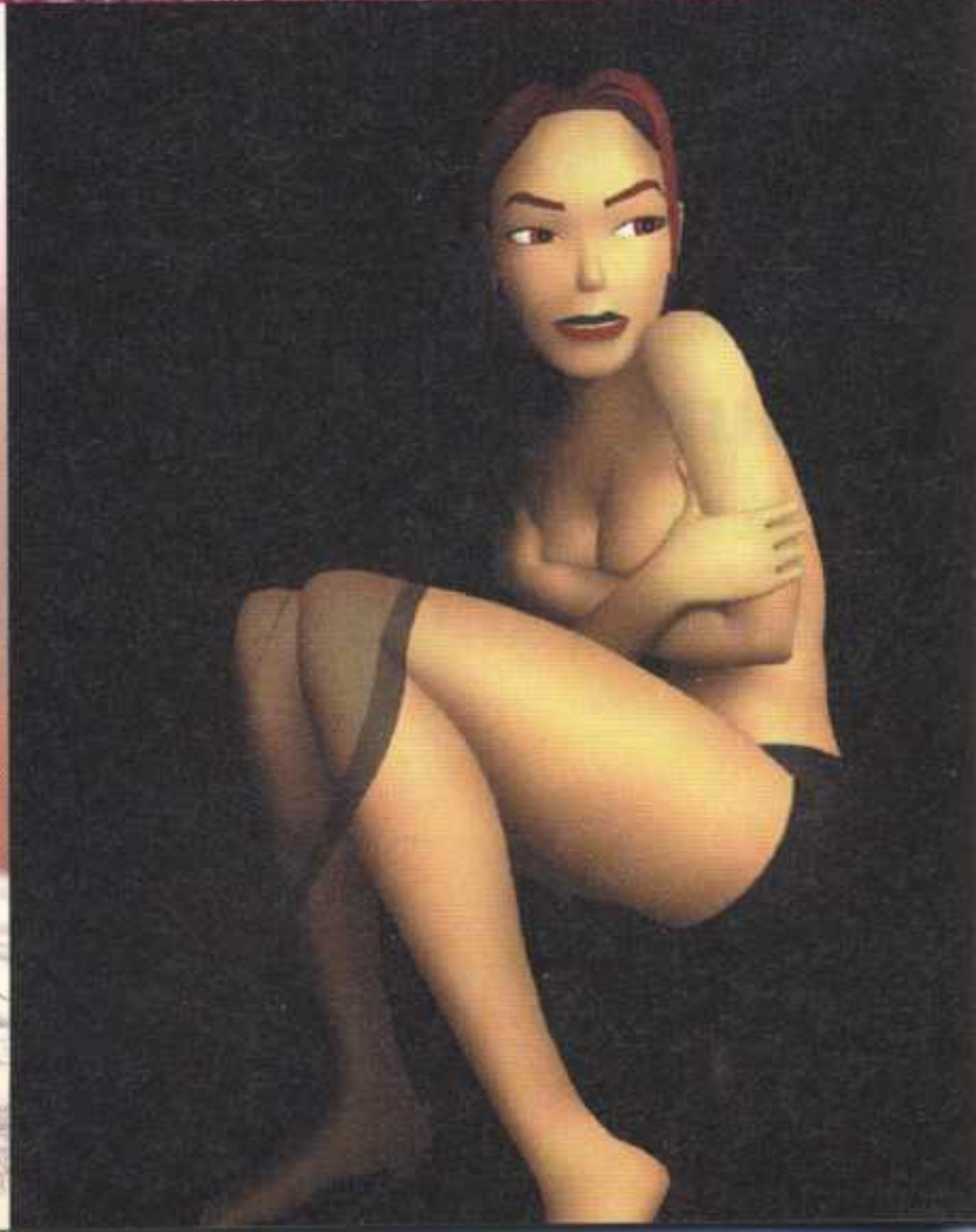
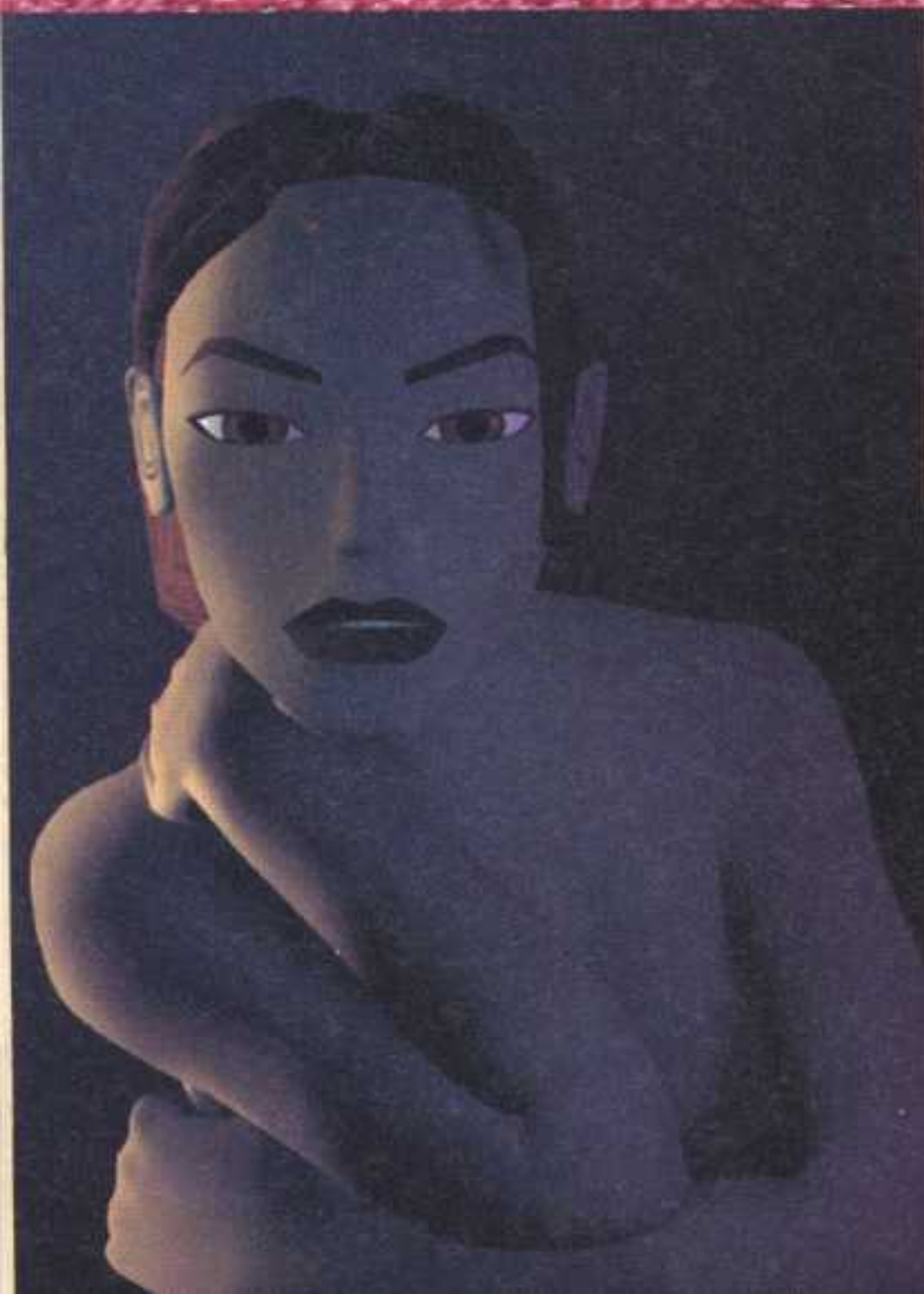
Lara a tourné pas moins de quatre films publicitaires pour le constructeur automobile Seat. Dans le spot intitulé « Lara est en retard », elle doit rejoindre, à peine sortie de l'eau, un joueur qui démarre une partie sur sa console.

LES PUBLICITAIRES S'EMPARENT DE LARA CROFT

Elle à la dérive ?

De la voiture à la casquette, en passant par un album d'images sexy et une statuette à son effigie, l'héroïne sculpturale de Tomb Raider est aujourd'hui victime d'un marketing démesuré.

TEXTE : GILLES KLEIN
IMAGE DE SYNTHÈSE : ExMACHINA



Eidos Interactive est prêt à tous les sacrifices, pourvu que la « promo » de son héroïne soit assurée : il n'hésite plus à la déshabiller, comme en témoignent ces images, publiées dans les Carnets secrets de Lara Croft chez Albin Michel.



Bye-bye Lara. » C'est en ces termes que s'achevait un article paru dans Libération le 8 janvier 1999, dénonçant le peu de soin apporté à la réalisation du troisième épisode de Tomb Raider. Le journaliste poursuivait en prévenant l'éditeur, Eidos Interactive, qu'il avait intérêt à « redresser la barre avec son quatrième épisode, s'il ne voulait pas être accusé d'avoir trait la vache à lait trop vite et trop fort, ni de l'avoir en quelque sorte suicidée » depuis qu'il s'était « engagé dans une rentabilité tous azimuts de sa créature virtuelle ».

Alors, qu'en est-il un an plus tard ? En ce qui concerne le quatrième volet des aventures de Lara Croft, la Révélation finale, prévu le 26 novembre sur PC et PlayStation, il était encore difficile de se prononcer à l'heure où nous écrivions ces lignes. A dix jours de sa sortie, seule une version console en anglais avait été envoyée à la presse pour son évaluation, comme c'est l'usage traditionnellement, et encore rien sur PC ! En revanche, ce qui est sûr, c'est que le lait de la vache continue de couler à flots. L'image de Lara est exploitée à tire-larigot, trop souvent à tort et à travers, et le snobisme de ses débuts semble avoir été jeté aux oubliettes.

Pas même une pin-up

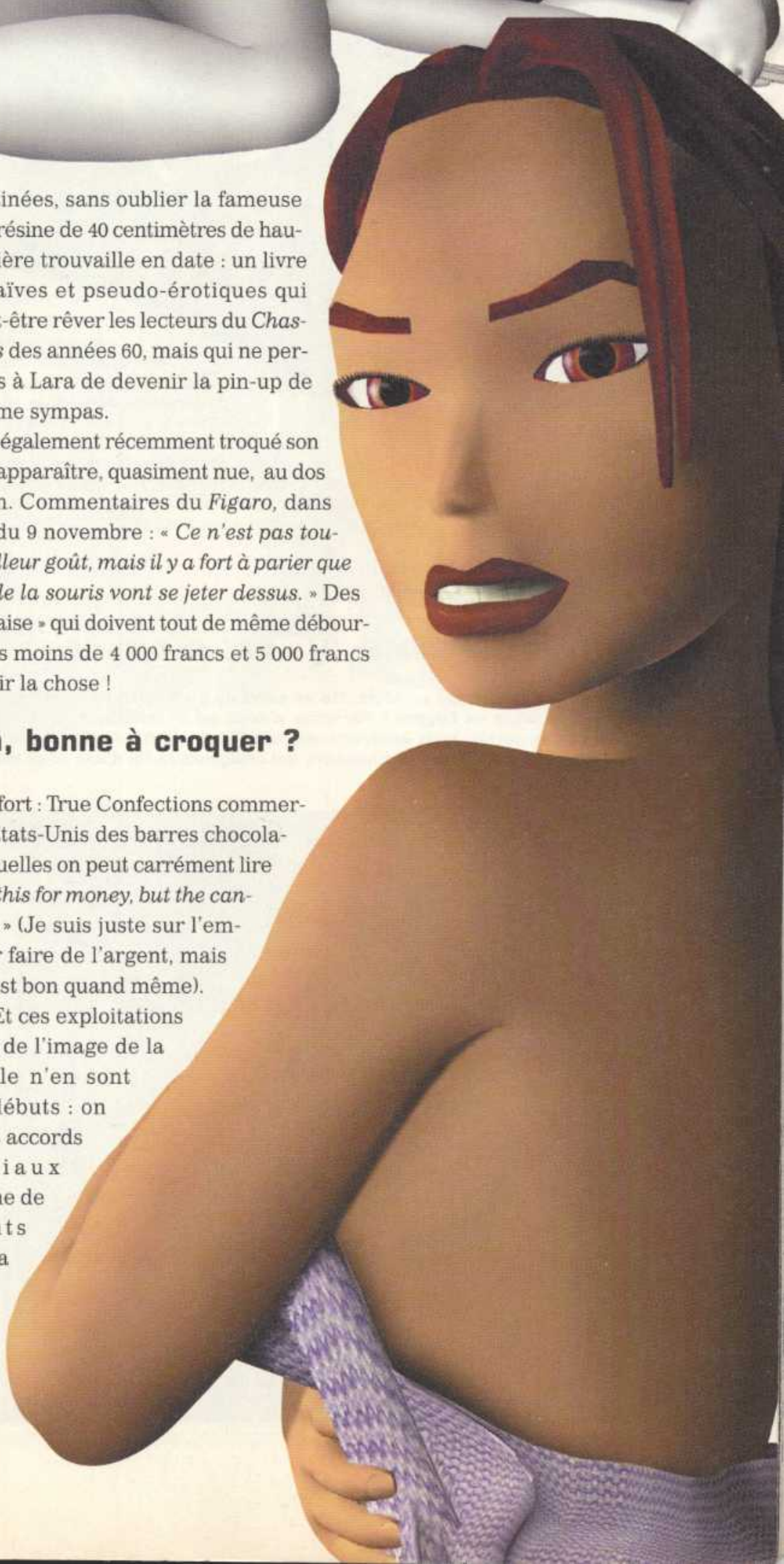
Cette descendante d'une noble famille, fille de lord Henshingley Croft selon sa « biographie », aurait en effet pu se contenter de ses premiers rôles dans les films publicitaires qu'elle a tournés en France pour Seat ou pour la boisson énergisante Lucozade, en Grande-Bretagne. Non ! Depuis plusieurs mois, elle multiplie ses apparitions sur une multitude de produits dérivés : montres, casquettes, portefeuilles, range-CD, sac à dos, peignoirs, serviettes de plage,

bandes dessinées, sans oublier la fameuse statuette en résine de 40 centimètres de hauteur... Dernière trouvaille en date : un livre d'images naïves et pseudo-érotiques qui feraient peut-être rêver les lecteurs du *Chasseur français* des années 60, mais qui ne permettront pas à Lara de devenir la pin-up de routiers même sympas.

La belle a également récemment troqué son blason pour apparaître, quasiment nue, au dos d'un blouson. Commentaires du *Figaro*, dans son édition du 9 novembre : « Ce n'est pas toujours du meilleur goût, mais il y a fort à parier que les mordus de la souris vont se jeter dessus. » Des mordus « à l'aise » qui doivent tout de même déboursier entre pas moins de 4 000 francs et 5 000 francs pour acquérir la chose !

Lara, bonne à croquer ?

Encore plus fort : True Confections commercialise aux Etats-Unis des barres chocolatées sur lesquelles on peut carrément lire « *I'm only in this for money, but the candy's not bad* » (Je suis juste sur l'emballage pour faire de l'argent, mais le chocolat est bon quand même). Espérons... Et ces exploitations mercantiles de l'image de la star virtuelle n'en sont qu'à leurs débuts : on annonce des accords commerciaux avec la chaîne de restaurants Pizza Hut, la marque de chaussures Dr. Martens ou encore les lunettes Black Flys.





Les cerveaux « bouillonnants » des hommes de marketing ont donné naissance à une multitude de produits dérivés de Tomb Raider, exploitant à outrance l'image de Lara Croft : figurines, stylos Waterman, montres, livres, bandes dessinées, blousons Redskins, mais aussi casquettes, lunettes, chaussures, T-Shirts, peignoirs, serviettes de plage, tapis de souris et même barres chocolatées !

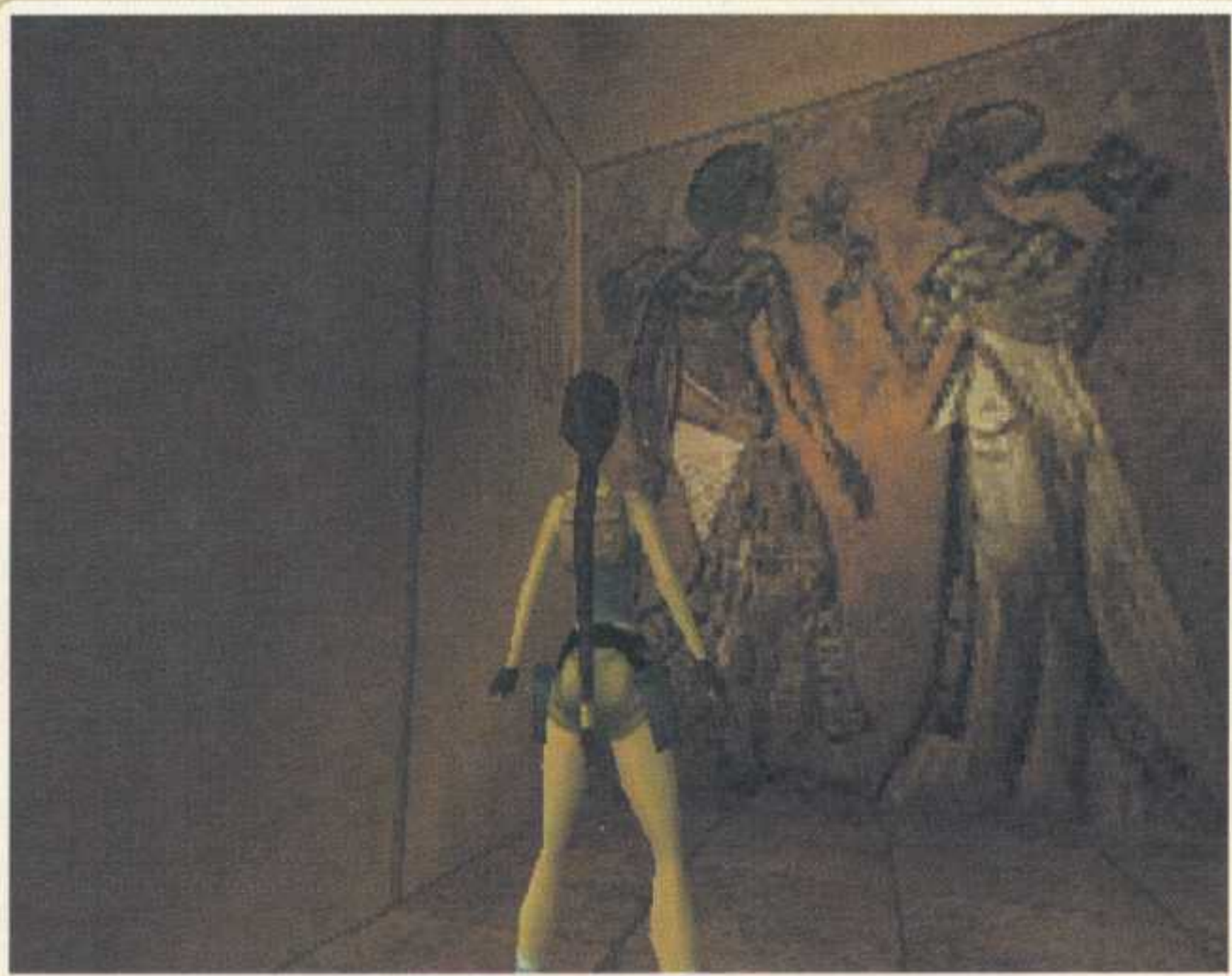
Miss Croft fait son cinéma

Pour ne rien arranger, les doublures humaines de Lara se crèpent régulièrement le chignon avec son éditeur. La collaboration avec Rhona Mitra a tourné court quelques semaines après la sortie du single *Getting Naked* (se mettre toute nue, tout un programme !) fin 1997. Eidos Interactive lui reprochait en effet d'avoir pris la grosse tête, au lieu de se contenter de n'avoir grosse que la poitrine, comme celle de l'héroïne. Pour se venger, elle commet – toujours sous le nom de Lara Croft – deux albums produits par Dave Stewart : *Coming Alive* en 1998, et *Female Icon*, tout juste disponible. Quant à celle qui lui succède, Nell McAndrew, elle se déshabille pour Playboy quelques semaines après la fin de sa mission... et son ex-employeur n'hésite pas un instant à traîner le magazine de charme devant les tribunaux ! Lara Weller, l'actuel mannequin officiel, semble se tenir à carreau. Mais pour combien de temps ?

Enfin, notre petite fermière (Croft signifie petite ferme en anglais) rêve de faire son entrée à Hollywood, dans un film dont on nous ressasse les oreilles depuis des mois ! Le problème, c'est que la Paramount n'a pas encore réussi à se décider sur celle dont la plastique lui est la plus fidèle : Sandra Bullock, Demi Moore, Liz Hurley, Catherine Zeta-Jones ou encore Jennifer Lopez...

Tomb Raider IV : ultime épisode ?

Tomb Raider III était buggé et bâclé. Qu'en est-il du quatrième épisode, qui cette fois-ci se situe en Egypte ? Personne n'avait pu se faire un avis sérieux à dix jours de sa sortie, mais espérons que son titre, « la Révélation finale », n'est pas un mauvais présage pour ses admirateurs qui craignent la fin d'une saga magique.



Photos : Jérôme Bohbot - D. R. Images numériques : Core Design / Eidos Interactive

Méfie-toi, Lara, car les joueurs t'attendent au tournant ! Et si tu passes ton temps à faire de la « promo », une autre va bientôt prendre ton boulot. Déjà, ton éditeur a mis en piste une héroïne tendance « trash », la dénommée d'Arci, qui sera peut-être la Jeanne d'Arc des quartiers mal famés du jeu Urban Chaos. A moins qu'il ait compris qu'en te donnant en pâture aux publicitaires, il avait fini par tuer la poule aux œufs d'or...

Lara Croft fait partie des mythes du siècle qui s'achève. Ses aventures se sont vendues, selon son éditeur, à 17 millions d'exemplaires dans le monde – tous supports et versions confondus – et, après avoir figuré sur la couverture de plus de quatre-vingts magazines

et journaux, elle entre le 20 décembre 1999 au musée Grévin, à Paris. Une consécration pour les uns, un enterrement de première classe pour les autres qui voient en la pulpeuse aventurière, une poupée de cire privée de son âme par une promotion maladroite.

Gilles Klein

L'année dernière, lors du lancement de Tomb Raider III, l'éditeur a carrément misé sur les charmes de son héroïne dans l'espoir de vendre toujours plus d'exemplaires.



Rhona Mitra



Nell McAndrew



Lara Weller

Trois belles poupées gonflantes

Rhona Mitra et Nell McAndrew ont incarné successivement l'héroïne de Tomb Raider, avant de passer le flambeau à l'actuel mannequin officiel. La première continue de s'approprier l'image de Lara avec ses disques et la seconde a agacé Eidos Interactive en s'exhibant en couverture du Playboy anglais. Plus sage, Lara Weller – un prénom prédestiné – se contente pour l'instant des opérations de promotion que lui confie l'éditeur de Tomb Raider.

IL EST LE CHAMPION TOUTES CATEGORIES SUR

Serial WW

Pierre Landouzy, 26 ans, contrôleur aérien à Reims, joue et gagne. Depuis près de trois ans, il rafle tous les prix des concours de jeux vidéo. Portrait d'une tête brûlée au sang-froid.

TEXTE : LUDOVIC POMPIGNOLI

PHOTOS : CHRISTOPHE CALAIS - D. P.

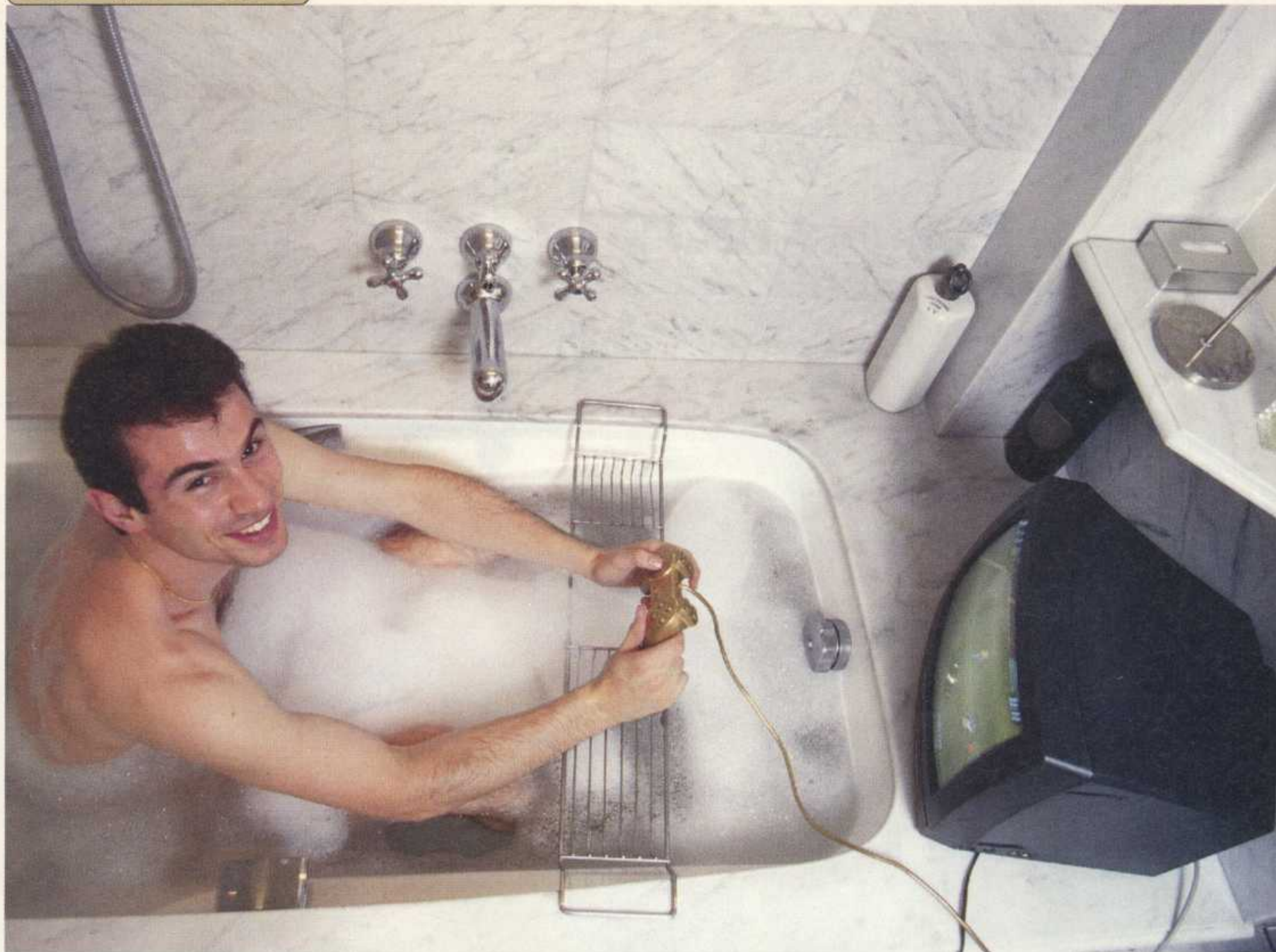


CONSOLE

immer



Tel un sportif de haut niveau, Pierre Landouzy s'entraîne continuellement. Sacré trois fois champion de France sur PlayStation, il espère bien conserver son titre en se qualifiant et en remportant la prochaine compétition qui aura lieu au Stade de France dans quelques semaines.



Certains utilisent la brosse et le gant de crin dans leur bain, Pierre leur préfère le joypad et la console. Et s'il remporte tous les concours de jeux, il ne se fait pas mousser.

Ce jeune homme pourrait lui-même être issu de l'imagination d'un concepteur de jeux vidéo. Il suffit de l'asseoir devant un moniteur, une manette fichée dans les paumes, pour qu'il se mette soudain sous tension comme directement connecté à la mémoire centrale de la console. Avec son air d'ange appliqué ou de robot branché - c'est selon -, il devient alors imperturbable. Il n'est que d'observer les bluettes qui scintillent dans ses prunelles pour mesurer sa maîtrise. Dominé, il ne s'en laisse jamais remonter. Proche de la victoire, sa concentration est intacte. Ayant fait de sa dextérité un archet, Pierre Landouzy, après bien des mois passés devant un écran à s'entraîner, joue aujourd'hui de la PlayStation comme d'un violoncelle.

A 26 ans, il joue de la PlayStation comme d'un violoncelle

Avec doigté. Tout occupé à « laminier » son adversaire sur Tekken 3, il se balance avec des allures de métronome, cadencant méthodiquement des combinaisons de touches à s'en faire des nœuds dans les synapses. Pierre évolue tout en souplesse, dans un style diamétralement opposé à l'acharnement épileptique des amateurs. Son joypad répond naturellement à ses commandes. Et, comme toujours

lorsque l'on contemple un virtuose, cela semble être un jeu d'enfant.

Pierre Landouzy n'est pourtant plus un gamin. Ce Rémois de 26 ans est même investi de hautes responsabilités. Contrôleur aérien depuis deux ans au Centre régional de navigation aérienne de



Le Monde des Bleus le nouveau

Cela devient une coutume. Lorsque Sony sort un grand jeu, la société organise aussitôt

une compétition idoine. En lice, évidemment, Pierre Landouzy qui, depuis quelques semaines, s'entraîne sur Le Monde des Bleus, un jeu de foot sur PlayStation commenté par les incontournables Jean-Michel Larqué et Thierry Roland. Selon Pierre, le jeu est assez réaliste, même si les commentaires des deux journalistes sont répétitifs et insupportables ! Sony a obtenu les droits pour utiliser les noms des joueurs de l'équipe de France. Si les graphistes n'ont, semble-t-il, pas omis la tonsure de Zizou, il faut tout



Reims, il gère les appareils en vol dans le nord-est de la France. Rivé de longues heures durant sur un moniteur, il peut toutefois passer des week-ends entiers agrippé à son joypad lorsqu'il prépare une compétition. Car Pierre est un champion. D'une console à l'autre, il va passer du statut d'ange à

celui de démon. Si, dans le cadre de son travail, il n'a de cesse de veiller à la sécurité des personnes, sur une PlayStation, il s'arroge le permis de tuer et devient impitoyable. Ainsi, depuis la fin de l'année 1997, il collectionne les titres et les lots. Il est champion de France sur Porsche Challenge, Gran Turismo et Tekken 3.

Ne vous fiez pas aux apparences. Cet homme à qui l'on donnerait sa console sans hésiter est un serial winner. Son arme favorite dans les mains, il n'a qu'un but : gagner !

de des Bleus : u challenge de Pierre

de même un œil averti pour reconnaître les autres joueurs de la sélection nationale...

Avant la fin de l'année, les compétiteurs devront donc envoyer sur carte mémoire une Coupe du monde remportée. Les seize meilleurs seront sélectionnés et pourront choisir trois partenaires pour participer à un tournoi virtuel dont la finale se déroulera dans l'enceinte du Stade de France avant le match France-Pologne, au début de l'an 2000. L'équipe victorieuse gagnera un tour du monde des stades mythiques du ballon rond.

Les blessures et les cartons rouges seront autant de pièges à éviter. Notre collectionneur de trophées saura-t-il saisir la balle au bond et devenir un pro des crampons ?

« Je battais tous mes copains, s'excuse-t-il fièrement. J'étais le meilleur. Mes potes s'employaient à trouver des adversaires à ma taille et, chaque fois, je les laminais ! Un jour, j'ai vu une pub à la télé. On offrait une Porsche au meilleur sur Porsche Challenge. » Pour Pierre Landouzy, cette fin d'année 1997 est le début d'une carrière parallèle. Après quelques semaines d'entraînement, il envoie à Sony sa performance enregistrée sur une carte mémoire. Les seize premiers temps sont sélectionnés pour une compétition organisée à Paris à l'occasion de la millionième console PlayStation vendue. « J'avais le troisième meilleur temps, raconte-t-il. Je suis allé jusqu'en finale sans aucun problème et je suis reparti avec la Porsche ! » Un an plus tard, le scénario se répète. Cette fois, il convient de faire ses preuves sur Gran Turismo. Pierre est à nouveau qualifié et participe à la finale qui se concourt lors du Mondial de l'Auto, à Paris. Il repart au volant d'une Chrysler Viper d'une

« Je battais tous mes copains. J'étais le meilleur. J'ai gagné une Porsche, une Viper, une Harley... » Rien n'arrête l'homme au joypad d'or.



valeur de 580 000 francs. Peu après, en décembre 1998, il remporte le concours Tekken 3 et rafle, presque accoutumé, une Harley-Davidson peinte aux couleurs de la moto de Paul, un personnage du jeu.

« En fait, j'ai gagné des années de prêt, car j'ai revendu mes lots. La Porsche, je n'avais pas les moyens de l'entretenir. La Viper, c'était encore plus coûteux et, qui plus est, périlleux à conduire. La moto, ça ne m'intéresse pas. Et je n'ai pas mon permis. Alors, j'ai placé cet argent. C'est plus sérieux. »

Pierre s'avoue d'ailleurs plus volontiers captivé par les jeux de combat que par

les courses de voitures. A l'entendre décomposer point par point un « combo » (ndlr : enchaînement de coups), parler tactique et stratégie, apprécier le mental de son adversaire, on croirait entendre un sportif de haut niveau. *« On ne se bat pas contre une machine mais contre un homme qui a ses points forts et ses faiblesses. C'est très psychologique et c'est ce qui me plaît. »* Pourtant, quel que soit le genre, Pierre est tout aussi doué. Il va rester des heures sur sa console jusqu'à ce qu'il parvienne à percer tous les arcanes du jeu. *« J'aime passer le temps qu'il faut pour trouver des coups, des parades, des astuces. »* Faut-il créditer ce talent à la rigueur de l'élève en math sup et math spé qu'il était, au sang-froid requis pour intégrer l'Ecole nationale d'aviation civile ou tout simplement à la ténacité d'un vibrion féru des manettes ? Une société a fait appel à l'indétrônable Landouzy pour éditer des solutions de jeux. Mais son statut de fonctionnaire lui interdit une telle collaboration. Pour l'heure, il préfère donc mener sa carrière d'amateur sous l'œil de son plus fervent admirateur : son petit frère de 7 ans dont il veille aux progrès ludiques et à qui il donnera peut-être ce coup d'aile décisif qui, plus tard, permettra son envol.

Ludovic Pompignoli

Un tableau de chasse à faire pâlir



IL REPART AVEC UNE PORSCHE

Après seulement quelques semaines d'entraînement, Pierre arrive en finale du Porsche Challenge organisé à Paris, fin 1997. Ni soucis mécaniques, ni problèmes de pneumatiques, il repart avec la voiture. Autant dire qu'il tient la route.





Trois astuces sur Tekken 3

Avec Law. Faire X, O. L'adversaire prend un coup de pied et décolle. Le but du jeu est de le faire tenir en l'air le plus longtemps possible. Lui asséner un autre coup de pied (O) et un coup de poing (ARRIERE + Δ). Ensuite, faire X, O. Cette suite se nomme Junkyard Kick et empêche l'adversaire de toucher le sol.

Avec Paul. Donner un coup de coude en faisant un quart de cercle à partir du bas vers l'avant suivi de □, au moment où l'adversaire veut vous frapper. Il se penche alors, la main posée sur le ventre. Faire AVANT + HAUT + X, □, Δ, AVANT + HAUT + X, O. Cela va le projeter en l'air et lui distribuer une série de coups de poing et de coups de pied. Avant qu'il ne retombe à terre : AVANT, AVANT et O. Paul fait ainsi un saut périlleux, retombe sur son adversaire et l'écrase.

Avec Paul. En faisant ARRIERE + BAS + Δ, □, Paul plaque son adversaire au sol. Pour qu'il lui donne un coup de poing dans le ventre, faire Δ, BAS + □, BAS + □. Ensuite, en exécutant la combinaison O, □, Δ + □, Paul lui brise la nuque sans aucune pitié.

Touche pas à ma PlayStation !
Contrôleur aérien, Pierre sauve la vie des autres.
Mais ne le provoquez pas sur console,
il ne ferait de vous qu'une bouchée.



IL GAGNE UNE CHRYSLER VIPER

Lors du Mondial de l'Auto à Paris, il y a un an, ce chasseur de titres qui tourne à plein régime gagnait une Chrysler Viper au concours de Gran Turismo. Valeur du trophée : 580 000 francs. Ce lot luxueux, comme tous les autres, sera revendu : Pierre leur préfère le sérieux des placements bancaires.



A LUI, LA HARLEY-DAVIDSON

Les jeux de combat sont sa passion. Pour Tekken 3, Pierre Landouzy n'a pas économisé ses coups. Finaliste du concours national PlayStation en 1998, il n'a eu besoin de personne et a remporté une Harley-Davidson. Mais au guidon il préfère toujours sa manette. Et pour cause, il n'a pas son permis.



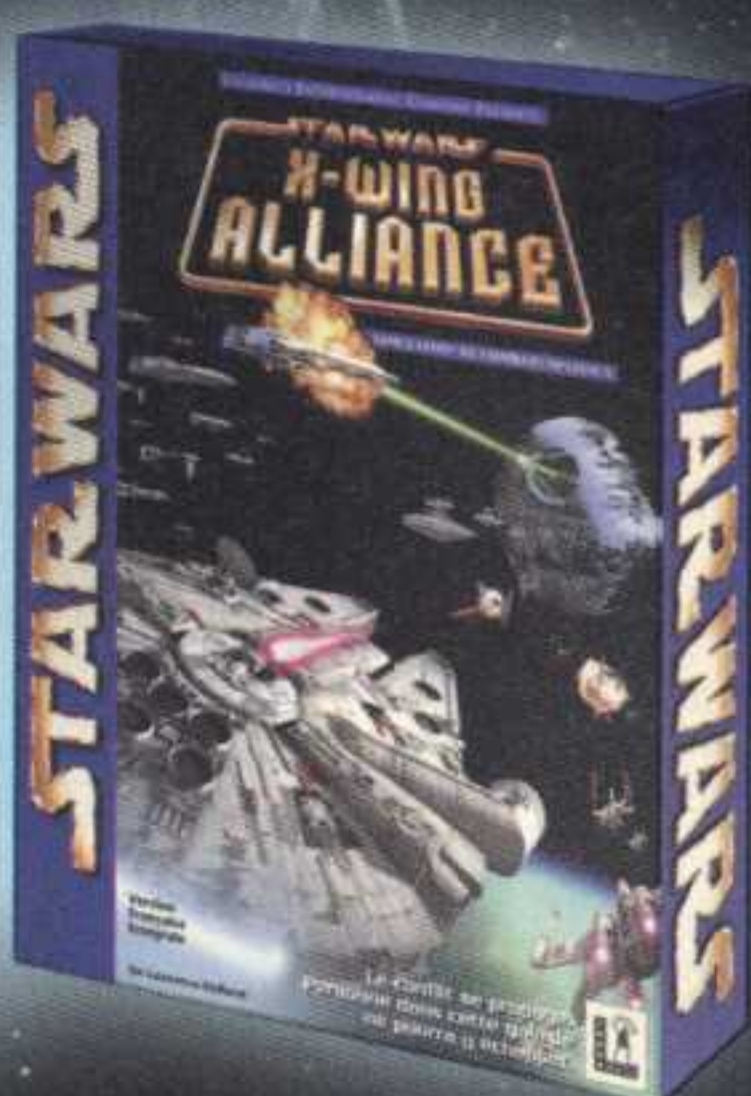
AU BOUT DE VOS SURPRISES, VOUS N'ÊTES PAS !

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



STAR WARS™
LE MYTHE ET SA
MAGIE™

Le guide interactif de l'univers de *Star Wars* contenant des séquences rares et inédites : l'envers du décor, la biographie détaillée de tous les personnages, les fiches techniques de tous les vaisseaux, engins et autres équipements...



STAR WARS™
X-WING™
ALLIANCE™

La référence des jeux de combats spatiaux. Prenez les commandes du *Faucon Millenium* ou des autres vaisseaux issus de *Star Wars* et réalisez plus de 50 missions en solo et 5 en multijoueurs.

Star Wars : X-Wing Alliance + Star Wars : Le Mythe et Sa Magie = 1 jeu Collection LucasArts Offert

POUR BÉNÉFICIER DE CETTE OFFRE, RENVOYEZ-NOUS VOS DEUX PREUVES D'ACHAT (TICKET DE CAISSE), AINSI QUE LE COUPON CI-DESSOUS À L'ADRESSE SUIVANTE :

Euromaintenance-Opération *Star Wars*
rue des Peupliers-56 910 Carentoir France

Plus simple et plus rapide, commandez sur la boutique Ubi Soft :
www.ubisoft.fr/boutique (en tapant "Offre Lucas" dans la recherche par titre)



NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

QUEL JEU SOUHAITEZ VOUS RECEVOIR ?

Star Wars™ : JEDI KNIGHT™ DARK FORCES™ II

Star Wars™ : REBELLION™

Star Wars™ : X-WING™ VS. TIE FIGHTER™

THE CURSE OF MONKEY ISLAND™



VOUS RECEVREZ VOTRE JEU SOUS 3 SEMAINES À COMPTER DE LA RÉCEPTION DE VOTRE BULLETIN.

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 29 FÉVRIER 2000 EN FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT.

design arsenic

25 jeux essentiels pour Noël

Devant l'avalanche de nouveautés qui paraissent chaque mois, comment faire son choix ? La rédaction de GameSpot.fr Magazine a sélectionné les meilleurs jeux du moment, toutes catégories confondues : laissez-vous guider les yeux fermés !

Action

Drakan : Les Chevaliers du Feu	PC	50
Jet Force Gemini	NG4	44
Quake II	PLAYSTATION	54
Rogue Spear	PC	48
Space Invaders	PLAYSTATION	56
System Shock 2	PC	58

Aventure

Faust	PC	51
The Nomad Soul	PC	58

Course

Crash Team Racing	PLAYSTATION	50
Wip3out	PLAYSTATION	60

Jeu de combat

Soul Calibur	DREAMCAST	55
--------------	-----------	----

Jeux de rôle

Final Fantasy VIII	PLAYSTATION	38
Pokémon	GAME BOY	52

Plate-forme

Super Marios Bros Deluxe	GAME BOY COLOR	56
--------------------------	----------------	----

Plate-forme 3D

Donkey Kong 64	NG4	36
Rayman 2 : The Great Escape	NG4	46
Sonic Adventure	DREAMCAST	55

Simulation

Flight Simulator 2000	PC	51
Fly!	PC	52

Sport

Le Monde des Bleus	PLAYSTATION	45
Ready 2 Rumble	DREAMCAST	54
Tony Hawk's Skateboarding	PLAYSTATION	60

Stratégie

Age of Empires II : The Age of Kings	PC	34
C & C : Soleil de tiberium	PC	40
Homeworld	PC	42



PC

Editeur : Microsoft

Développeur : Ensemble Studios

Nombre de joueurs : 1 à 8

Genre : stratégie

Niveau de difficulté : **

Note GameSpot : 8,9 / 10

L'avis de la rédaction

Age of Empires II : The Age of Kings s'approche de très près de l'excellence... mais afficher tant de splendeurs sur votre écran exige beaucoup de ressources. Au bout de quelques heures de jeu, l'animation se met parfois à hoqueter, rendant le scrolling difficile. Cela explique peut-être pourquoi les développeurs ont choisi de limiter le nombre d'unités dans les campagnes à 75 alors qu'il peut monter jusqu'à 200 dans les autres modes de jeu ! C'est la seule chose que l'on peut regretter, car cela limite énormément vos options tactiques.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.microsoft.fr
www.ensemblestudios.com

Francs, Celtes, Turcs, Sarrasins, Mongols, Chinois... A vous de choisir entre treize civilisations.



Age of Empires II : The Age of Kings

A vous de récrire l'histoire

Jouez hautbois, sonnez trompettes, résonnez musette : le petit dernier des jeux de stratégie de Microsoft est enfin né, et le moins que l'on puisse dire est que le bébé se porte bien !

Ce nouveau volet d'Age of Empires réconfortera les fans déçus par l'épisode précédent. Il vous permettra de faire évoluer et combattre treize peuples différents au travers de quatre périodes historiques allant de l'Age sombre à l'Age impérial. Cette diversité vous ouvre les portes de toutes les grandes civilisations de l'époque, puisque vous pourrez opter, entre autres, pour les Francs ou les Celtes en Europe, les Turcs ou les Sarrasins au Moyen-Orient, ou encore les Mongols ou les Chinois en Asie.

La tête en moins de préférence

Le choix des modes de jeu est tout aussi large : en solo ou en multijoueur, vous pourrez vous engager dans différents types de partie, à commencer par le classique « deathmatch » jusqu'à une variante appelée « régicide », où le but est tout simplement de déposer les rois adverses, la tête en moins de préférence. Le plat



de résistance demeure bien sûr le menu « campagne », qui en propose cinq différentes. La première permet aux débutants de se familiariser avec le jeu en suivant William Wallace dans sa lutte pour libérer l'Écosse. Mais vous pouvez aussi récrire l'histoire de personnages célèbres de l'époque médiévale : Saladin, Gengis Khan, Barberousse et enfin Jeanne d'Arc !

Les missions imposent généralement des objectifs variés, intégrés à un scénario complexe. Une des missions de Jeanne d'Arc consistera par exemple à escorter un convoi de ravitaillement jusqu'à Orléans, puis à protéger la cathédrale, et enfin, pour l'emporter, à raser un des châteaux de l'envahisseur anglais.

Quatre ressources à collecter

Vous devrez développer votre civilisation et, bien sûr, créer une armée conséquente. On retrouve dans The Age of Kings exacte-

Remparts et tours de guet constituent la meilleure défense contre les attaques ennemies.

ment le même concept que dans l'épisode précédent. Vous débutez avec une poignée de soldats et de paysans, et devez fonder une ville où vous développerez les technologies et bâtiments nécessaires à la création de vos unités. Parallèlement, vous aurez besoin d'une économie forte, basée sur la collecte de quatre ressources différentes : la nourriture, le bois, l'or et la pierre.

Dans ce deuxième volet, l'ennemi vous menace généralement de tous les côtés. La meilleure parade, pour lui faire face, consiste à fortifier votre ville, que vous pouvez entourer de remparts, eux-mêmes protégés par des tours de guet, dans lesquelles vous placerez une garnison d'archers pour en accroître l'efficacité. Le développement de votre civilisation culmine enfin quand vous construisez votre premier château fort. En plus d'être doté d'une défense solide, il vous

* joueur novice ** joueur averti *** joueur chevronné

Le mode « campagne » permet de réécrire l'histoire de William Wallace, Saladin, Gengis Khan, Barberousse ou ici, Jeanne d'Arc.

permet de créer une unité spéciale : par exemple, des chevaliers à pied et en armure, maniant une épée à deux mains chez les Teutons, ou des lanceurs de haches particulièrement meurtrières chez les Francs.

Sous une pluie de flèches

L'autre grande nouveauté du nouveau jeu de Microsoft est le placement automatique de vos unités en formations diverses : en ligne, en carré, en ordre dispersé ou même en deux groupes pour prendre l'ennemi de flanc. Les unités s'arrangent automatiquement pour protéger les plus faibles d'entre elles. Par exemple, les fantassins se placeront toujours devant les archers.

Age of Empires offre en outre ce qu'il y a de meilleur dans les jeux de stratégie : vous avez ainsi la possibilité de construire à la chaîne des bâtiments ou des unités semblables, et aussi, pour ces dernières, de définir un point de ralliement où elles se rendront automatiquement une fois créées. Avec



une souris à trois boutons, un clic suffit à vous transporter automatiquement aux endroits où viennent de se dérouler des actions marquantes.

En plus de tout cela, The Age of Kings profite d'une intelligence artificielle plutôt honorable, qui développe convenablement ses civilisations et utilise correctement ses unités. Vous n'avez pas fini de peser contre des archers qui refusent systématiquement le contact et vous accueillent par une pluie de flèches décochées à distance



L'ennemi est aux portes de la ville

ment ses unités. Vous n'avez pas fini de peser

ter contre des archers qui refusent systématiquement le contact et vous accueillent par une pluie de flèches décochées à distance



L'intelligence artificielle du jeu de Microsoft donnera du fil à retordre aux stratèges les plus aguerris.

respectable, ou ces béliers qui viennent régulièrement briser vos beaux remparts tout neufs ! Cette intelligence artificielle ne souffre que d'un défaut : elle s'avère incapable de monter une attaque en masse ; mais il s'agit là d'un problème qui s'applique à tous les jeux du genre...

The Age of Kings vous projette dans l'Histoire comme nul autre jeu ne l'avait fait auparavant !

Frédéric Marié

Collectez des ressources, construisez des bâtiments, découvrez de nouvelles technologies : la survie de votre civilisation est à ce prix.

Donkey Kong 64



NINTENDO 64

Editeur : Nintendo

Développeur : Rareware

Nombre de joueurs : 1

Genre : plate-forme 3D

Niveau de difficulté : *

Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

Donkey Kong 64 va permettre à la console de Nintendo de finir l'année en beauté. On retrouve bien sûr le gorille le plus célèbre du monde des jeux vidéo mais il est venu accompagné. Les épreuves que toute cette bande devra traverser sont nombreuses et variées. Rareware nous démontre une fois de plus son savoir-faire.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.nintendo.fr
www.rareware.com
www.donkeykong.com

* joueur novice ** joueur averti *** joueur chevronné

Simiesque m'était conté

Alors que pointent les premiers frimas, Nintendo mise sur un animal à fourrure pour nous réchauffer : Donkey Kong. Non seulement vous n'y échapperez pas... mais vous ne voudrez pas y échapper.

L'éditeur de Mario ne va pas se satisfaire d'une place de spectateur devant l'arrivée de la Dreamcast et l'annonce de la PlayStation 2, en attendant la lointaine Dolphin. La contre-attaque arrive. Elle est poilue, plutôt baraquée, elle peut faire disparaître un régime de bananes en trois minutes et n'apprécie guère qu'on parle d'elle au féminin. Donkey Kong, puisque c'est de lui dont il s'agit, revient pour égayer notre Noël, comme le fit Diddy il y a deux ans avec « Diddy Kong Racing ». L'analogie n'est pas déplacée car, dans les deux cas, c'est Rareware, la société de développement attirée de Nintendo, qui s'y est collée. Et Rareware ne sait faire que des hits...

Tout commence par la présentation des personnages et de leurs capacités respectives, la plus intelligente qu'on ait vu depuis longtemps. Sur le rythme endiablé d'un rap qui a toutes les chances de finir en bonne place au hit-parade, chaque membre du Don-



Dans certaines phases de jeu, Donkey Kong aura l'occasion et la nécessité de nager.

key Crew, l'équipe que forment DK et ses amis, fait son numéro. Donkey Kong et Diddy sont là, bien sûr, mais ce n'est pas tout.

DK contre le Kapitan Kool !

Il y a aussi Tiny, la gamine aux couettes ravageuses, Chunky, le balèze, capable de soulever tous les éléments dynamiques du décor, et Lanky, l'orang-outan

aux bras longs. Leurs particularités les aident dans chaque niveau mais sont contrebalancées par des défauts qui peuvent s'avérer pénibles. Le meilleur exemple, c'est la lenteur de Chunky qui donne l'impression de jouer au ralenti et qui l'empêche de réagir assez vite pour éviter les coups.

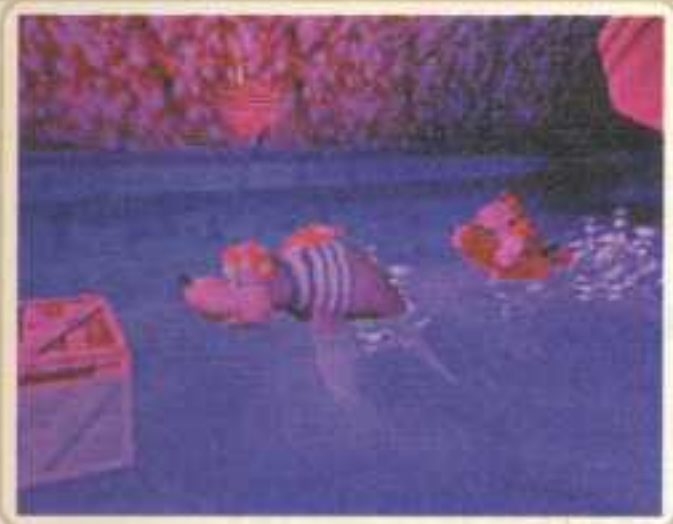
Avec Donkey Kong 64, Rareware propose un jeu d'action en trois dimensions dans lequel notre quadrumane affronte le Kaptain K. Rool et son armée de pirates Kremlings. Les nouveautés sont ailleurs. D'abord dans la qualité et la beauté du graphisme, que dévoilent les images que nous vous présentons. Il s'agit du premier jeu à exiger la présence impérative d'un « expansion pak » (extension mémoire), pour fonctionner. Cette débauche de Ram, 8 Mo au lieu de 4, permet des effets de lumière multicolores et rehausse



On peut être un gorille, avoir des goûts douteux en matière de cravate et comprendre la physique quantique.



Que fait un gorille armé d'un bazooka quand il croise un crocodile ? Il l'accoste.



**Décidément c'est de famille !
Même Diddy a décidé de se mettre
à la natation.**



la richesse des textures. L'équipe de Rareware a tenu à privilégier l'aspect visuel. Et l'aventure elle-même ? Il faudra incarner chacun des cinq singes de l'équipe, après les avoir préalablement « déverrouillés » (sauf DK, disponible dès le départ). Chacun, doté de mouvements et de talents différents (109 au total !), devra parcourir les huit mondes du titre.

La quête de la banane géante

bananes et en dégageant le passage à grandes baffes de cow-boy dans des sauriens ou des castors belliqueux, on tombe très rapidement sur de petites épreuves annexes. En général, il s'agit d'atteindre un but représenté par une banane géante. Grand délire, une de ces mini-missions consiste à parcourir des couloirs sans se faire repérer par des

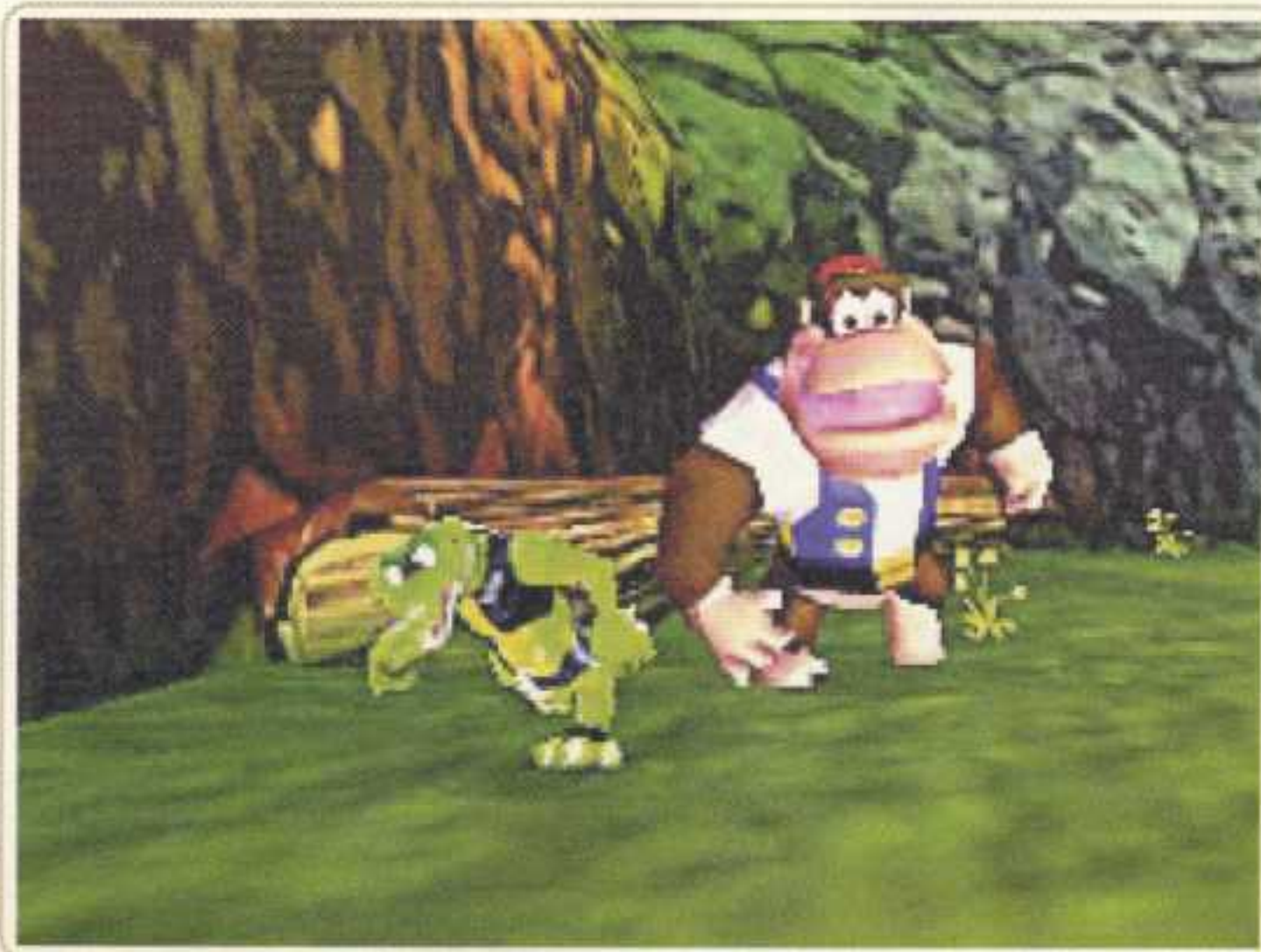
gardes qui font leur ronde, le tout en vue 3D isométrique. Le résultat est une version de « Metal Gear Solid » qui aurait été tournée sur la « Planète des Singes ». Et des idées rigolotes comme celle-ci, Donkey Kong 64 en regorge comme d'autant de bananes sur un régime. Rareware nous sert encore un standard, à l'image de GoldenEye ou Banjo-Kazooie.

Xavier Hanart et Steve Mantaux

A chaque personnage ses aptitudes : la force et les ondes de choc pour Donkey Kong, la souplesse et les coups de couettes pour Tiny.

Super trempes et mini-missions

S'il faut définir Donkey Kong 64, le ranger dans une petite case et lui coller une minuscule étiquette, ce serait « jeu de plate-forme en 3D ». Mais c'est vraiment réducteur dans la mesure où Rareware a eu la prétention de mettre au point un de ces jeux « multi-fonctions » très à la mode en ce moment. En clair, même s'il s'agit de traverser des niveaux comme un touriste en collectionnant un maximum de



Tiny dans sa Mini lors d'une course très inspirée des circuits 24 de notre enfance.

Les mouvements des personnages sont parfois désopilants... comme ce jerk improvisé entre Chunky et un croco.

Final Fantasy VIII

Le monument du jeu de rôle

Avec Final Fantasy VIII, SquareSoft offre à la PlayStation un titre exemplaire, à la fois par son lot d'innovations et par la richesse de son contenu... et porte le genre du jeu de rôle à son paroxysme.



PLAYSTATION

Editeur : Sony Computer Entertainment

Développeur : SquareSoft

Nombre de joueurs : 1

Genre : jeu de rôle

Niveau de difficulté : ★★★

Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

Final Fantasy VIII est un jeu exigeant qui demande beaucoup de temps et de régularité. Si vous êtes intéressé par le genre, vous tenez là de quoi vous occuper pleinement durant de longues heures riches en action et en émotions.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.playstation.tm.fr
www.squaresoft.com

Un Final Fantasy chasse l'autre. Autant le dire tout de suite : le huitième du nom écrase son prédécesseur et, du même coup, tous les autres jeux de rôle du moment. Plus long, plus gros, plus beau... L'exubérance de SquareSoft nous gratifie d'un jeu à tiroirs, à peine contenu sur quatre CD. Un jeu de rôle, c'est avant tout une histoire. Celle de Final Fantasy VIII offre de nouvelles saveurs : une intrigue complexe et torturée, qui se dévoile petit à petit, contient de multiples quêtes et sous-quêtes qui s'entrecroisent et se mêlent...

Un jeu de rôle, c'est aussi – et surtout – des personnages. Cet épisode tranche avec ses prédécesseurs en présentant des personnages à l'allure réaliste. SquareSoft abandonne le genre « super déformé », qui donne aux personnages une grosse tête posée sur un petit corps ratatiné. Ce style, qui a son charme, convient mieux, désor-



Les Guardian Forces, esprits élémentaires, offrent les scènes de combat les plus impressionnantes visuellement.

Des héros complexes et attachants

mais, à des titres comme FF Tactics ou Saga Frontier 2. Ici, chacun prend figure humaine et correspond davantage à sa représentation idéalisée dans les splendides – le mot est faible – séquences cinématiques d'introduction et de transition. Les six personnages présentent des tempéraments

plus riches que dans Final Fantasy VII. Ils entretiennent des rapports très complexes qui apportent cette petite touche de réalisme et de crédibilité qui manque parfois dans les jeux de rôle. Dans cet épisode, vous incarnez Squall Leonheart, un étudiant de la prestigieuse académie militaire Garden. Au début de votre périple, votre équipe se compose de Selphie et Zell, un groupe destiné à servir dans une unité d'élite. D'autres personnages se joindront à vous ultérieurement...

Pour vaincre : taper le carton

Le système de combat, en tour par tour, constitue la poutre maîtresse du jeu. Le système de corps à corps ou d'attaques à l'arme blanche se complique



Les combats, toujours épiques, constituent la poutre maîtresse du système de jeu.

par l'apport de magie et la présence des Gardian-Forces (G-Forces), de fabuleux esprits au formidable pouvoir destructeur, que vous invoquez dans les combats. Ils se gèrent désormais comme des créatures à part entière (ils possèdent des points de vie, utilisent des potions...) qu'il faut associer à un personnage. Ainsi, les points de vie du Gardian que vous sollicitez se substituent aux vôtres durant la période d'invocation.

La présence de cartes à jouer et à collectionner compense la disparition des materia, ces pierres magiques qui renforçaient le pouvoir des armes dans le précédent volet. Dans Final Fantasy VIII, il faut collectionner et échanger ces cartes (plusieurs centaines). Et surtout vaincre des adversaires pour en gagner de nouvelles. Attention, il ne s'agit pas d'un quelconque mini-jeu : ce système est absolument indispensable pour augmenter votre puissance. En effet, les cartes



rare s'échangent contre des objets rares, qui eux-mêmes se troquent contre des armes rares. Le principe est simple, logique et terriblement efficace.

Un jeu pour la vie ?

A qui s'adresse un mastodonte comme Final Fantasy VIII ? Pas à tout un chacun, reconnaissons-

le. Certes, l'aide intégrée permet au novice de plonger efficacement dans le scénario à tiroirs, d'une (trop ?) grande richesse. Certes, le système de combat paraît assez simple à utiliser, de prime abord, et ne révèle sa vraie complexité que progressivement. Mais venir à bout de Final Fantasy VIII demande un investissement personnel considérable. Il faut, notamment, prendre le temps de bien assimiler tous les arcanes du système de cartes ainsi que la gestion des G-Forces. Et ne pas hésiter à accepter les combats aléatoires pour faire progresser ses personnages.

Steve Mantaux

Les nombreuses séquences cinématiques sont les plus belles jamais vues sur console. Celle du bal est sans conteste la plus réussie.



Final Fantasy VIII exploite davantage les capacités graphiques de la PlayStation, en usant et abusant d'effets pyrotechniques !



L'exploration et la découverte de lieux exotiques et étranges font partie des plaisirs attendus d'un titre comme Final Fantasy VIII.



PC

Editeur : Electronic Arts

Développeur : Westwood Studios

Nombre de joueurs : 1 à 40

Genre : stratégie

Niveau de difficulté : **

Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

Le gros point noir du jeu réside dans son graphisme un brin approximatif, indigne de la qualité globale du titre. Heureusement, l'éditeur de scénarios et le mode multijoueur compensent largement ce défaut. En trois mots : « Command & Conquis » !

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.ea.com
www.westwood.com
www.tiberiansun.com

Command & Conquer : Soleil de tiberium

On prend les mêmes et on recommence

Kane n'était pas mort mais seulement blessé ! Quatre ans après la sortie de Command & Conquer, la guerre éclate de nouveau entre le Nod et le GDI.



De nouvelles unités font leur apparition dans cet épisode de Command & Conquer : l'infanterie volante et le transport amphibie pour le GDI, le tank furtif et le transport souterrain pour la Confrérie du Nod.

Petit rappel historique. L'intrigue du premier épisode de Command & Conquer se situait à la fin du xx^e siècle. Deux camps s'affrontaient : d'un côté le GDI (Global Defense Initiative), une organisation militaire émanant de l'ONU, et de l'autre la Confrérie du Nod, sorte de secte paramilitaire dirigée par un gourou, l'inquiétant crâne d'œuf Kane. Ce dernier avait pour ambition de fédérer les pays du tiers-monde et d'asseoir sa domination sur la

planète en prenant le contrôle de la principale source d'énergie : le tiberium. A la fin de l'épisode, le Nod était mis en déroute et Kane laissé pour mort.

Question de philosophie

Soleil de tiberium se déroule trente ans plus tard. Deux factions se disputent le contrôle de la Confrérie, toutes deux se revendiquant de la mémoire du défunt chef suprême. Mais il était seulement blessé ; quel coup de théâtre nous ont ménagé là les scénaristes ! C'est reparti pour la guerre planétaire ! Sélectionnez le camp du GDI ou celui du Nod et lancez-vous dans la bataille.

Le scénario de ce second épisode (Alerte Rouge n'ayant été qu'une parenthèse dans la série des Command & Conquer) est dévoilé progressivement, au cours de scènes cinématiques. Une escouade de comédiens contribue à donner l'impression d'être soi-même acteur au sein d'une superproduction hollywoodienne. Pour l'ambiance, c'est

parfait. L'interface n'a pas bougé et permet toujours une prise en main immédiate. Vous construisez peu à peu votre base, chaque bâtiment permettant de nouvelles options de construction et la production de nouvelles unités. Parmi celles qui n'existaient pas dans le premier volet, citons, pour le GDI, l'infanterie volante (avec réacteur dorsal) et le transport amphibie, et pour le Nod, le tank furtif (quasi invisible) et le transport souterrain qui permet de traverser toute la carte pour surgir où bon vous semble.

La variété des unités combattantes assure une réelle richesse stratégique, d'autant que l'intelligence artificielle s'avère redoutable et que le terrain joue un rôle important. En outre, GDI et Nod ont des philosophies totalement opposées et ne mènent pas la guerre de la même façon, ce qui rend le jeu très différent suivant que vous incarnez l'un ou l'autre camp. Tout cela donne lieu à de passionnantes empoignades à l'issue toujours incertaine.

Pierre Puttemans

L'action de Soleil de tiberium se situe 30 ans après les premiers combats entre le Nod et le GDI.



En vente actuellement

ZD ZIFF-DAVIS
SOFTWARE
COMPANY

LE MAGAZINE RÉFÉRENCE DE LA MICRO-INFORMATIQUE ET D'INTERNET • DÉCEMBRE 1999 • N°91

www.pcxpert.fr

PC EXPERT

Où va Intel ?

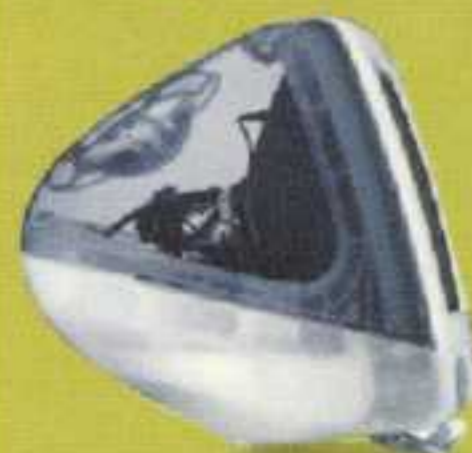
Découvrez pourquoi cette société
doit changer de métier

70 conseils ultra-secrets

pour en finir avec les problèmes
de messagerie électronique



**Imprimantes
Jet d'encre**
Le vrai coût
de l'impression



100 nouveauités

iMac II et iBook,
PaintShop Pro 6,
AutoCAD 2000

Planté?



Le guide
de l'après
1^{er} janvier

CD gratuit
*Plantez
sans risque!*

le magazine référence de
la micro-informatique et d'internet

PC EXPERT

Homeworld

La guerre des étoiles version 3D

Dans ce jeu de stratégie en trois dimensions et en temps réel, prenez le contrôle d'une flotte interstellaire à la recherche de sa planète d'origine.



PC

Editeur : Sierra
Développeur : Relic Entertainment
Nombre de joueurs : 1 à 8
Genre : stratégie
Niveau de difficulté : **
Note GameSpot : 8 / 10

L'avis de la rédaction

Homeworld souffre de quelques erreurs de jeunesse, mais le concept a le mérite de donner un tel coup de fouet au jeu de stratégie en temps réel qu'on aurait grand tort de le boudier !

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.sierra.fr
www.relic.com

Vous prenez en main la destinée du peuple Kharaki, qui décide d'entreprendre un long voyage interstellaire vers sa planète d'origine. Ce long voyage est rendu possible par la découverte des restes d'un gigantesque vaisseau, vieux de plusieurs millénaires, qui aurait servi à transporter les premiers colons sur la planète Kharak.

Vous entamez votre périple avec, au choix, deux types de flotte : Kushan ou Taiidan, qui ne se différencient que par leur apparence, et deux genres de vaisseaux qui leur sont uniques. Dans les deux cas, durant les seize missions de la campagne, vous devrez collecter des ressources et effectuer des recherches pour constituer une véritable flotte.

Choisir le bon type de vaisseau

Vous débuterez avec des vaisseaux légers, intercepteurs, bombardiers et corvettes, mais



Les unités peuvent évoluer sur tous les axes, ce qui offre de multiples possibilités pour surprendre l'adversaire.

pourrez rapidement étoffer votre armada de fréquences de types divers. Enfin, si vos ressources le permettent ou si vous parvenez à les capturer, vous pourrez vous doter de porte-vaisseaux et destroyers, qui ajouteront considérablement à votre puissance de feu. Vous aurez aussi la possibilité de développer des poseurs de mines, des générateurs capables de stopper les vaisseaux légers adverses, ou de camoufler vos unités lourdes à la vue des systèmes de détection ennemis. Tout cela vous permettra d'élaborer des tactiques variées et d'attaquer une vague adverse avec le bon type de vaisseau, vital pour éviter un massacre dans vos rangs !

L'un des principaux attraits de Homeworld est l'exploitation à tous les niveaux de la troisième dimension. Chaque mission se déroule dans un espace sphé-

rique où vos unités, comme celles de l'ennemi, peuvent se déplacer sur tous les axes. Si cette liberté n'est pas d'une importance vitale en solo, en multijoueur, vous pouvez surprendre un adversaire peu imaginatif qui s'attend à une attaque par la droite ou la gauche... mais pas à une offensive lancée par au-dessus ou en dessous ! L'interface vous permet d'évoluer avec une aisance relative dans cet univers tridimensionnel, à l'aide de la souris et de quelques touches du clavier. Il est important de bien maîtriser les mouvements de caméra et de pouvoir changer rapidement de point de vue, ce que vous pouvez effectuer en mode pause si vous êtes dépassé par les événements. En revanche, le mode Direct 3D n'est pas des plus réussi, affichant des explosions trop pixellisées.

Frédéric Marié

Tout au long de votre périple dans l'espace, il faudra collecter des ressources afin d'enrichir votre flotte de vaisseaux de plus en plus puissants.





Pas de victoire, sans le bon accessoire



DUAL IMPACT™
POUR PLAYSTATION®

Les accessoires InterAct® sont conçus pour vous faire gagner. Haute technologie, précision, sensations, palpitations et montée d'adrénaline garanties.

Volants, manettes, cartes mémoire... vous trouverez toujours l'accessoire qu'il vous faut pour aller plus loin dans le jeu.

La nature est bien faite, InterAct® aussi, n'oubliez pas l'essentiel.



AstroPad™
pour Dreamcast™



Concept 4™ Racing Wheel
pour PlayStation® et Dreamcast™



HandyPak™ Color
pour Game Boy™ Color



L'essentiel est dans l'accessoire



Infos produits, concours, ...
3615 Interact (2,237/mn)
0 825 894 880 (0,007/mn)
www.interact-acc.com

Jet Force Gemini

Vous avez dit Mizar ?

L'immonde Mizar envoie ses fourmis géantes à la conquête de l'univers. Seul un Jet Force Gemini peut l'arrêter. Une fois de plus, c'est à vous de jouer...



NINTENDO 64

Editeur : Nintendo

Développeur : Rareware

Nombre de joueurs : 1 à 2

Genre : action

Niveau de difficulté : **

Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

Tout dans Jet Force Gemini semble à l'image de cette pléthore d'options que propose le jeu : complet et sans bavure.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.rareware.com
www.jetforcegemini.com



On a tort de ne pas prendre les tyrans au sérieux. Prenons le cas de Mizar, par exemple. La Fédération qui gère le cosmos le prenait pour un joyeux rigolo tout juste capable de cloner des fourmis guerrières de deux mètres de haut. Grave erreur : un clone de fourmi qui chausse du 46, c'est une expérience, deux clones de fourmi élevées au Banania, c'est de la production, et au-delà, cela devient une armée. Epaulé par ses légions myrmécophiles, Mizar s'est lancé à la conquête de l'univers. Son ambition : coloniser toutes les planètes qu'il rencontrera. Il a réussi à prendre par surprise les équipes Jet Force Gemini, le bras armé de la Fédération. Mais

la dernière de ces équipes, un trio d'irréductibles, en orbite autour de GoldWood, est parvenue à se glisser entre les mandibules des troupes de choc de Mizar et s'est portée au secours des Nounous, des indigènes tombés en esclavage.

Un pitbull cyborg armé jusqu'aux crocs

Avec Jet Force Gemini, Rareware démontre, une fois de plus, de quoi est vraiment capable la N64. Après Donkey Kong 64, ils tiennent là de quoi mettre du citron sur le saumon fumé le soir du 31 décembre. Le joueur peut tour à tour interpréter le rôle d'un des membres de l'équipe Gemini survivante, que ce soit Juno, sa sœur Vela ou leur mascotte Lupus, un pitbull cyborg blindé comme un char AMX 30. En trois dimensions « à la Tomb Raider », l'activité principale consistera à envoyer tout ce qui a plus de quatre membres « ad patres » et, au passage, à libérer les Nounous. Le jeu gère le « stick » de la manette Nintendo de manière analogique, on peut donc faire courir les personnages ou les faire marcher. En outre, ils bénéficient de nombreux mouvements comme les

On ne combat pas les insectes qui chassent du 46 avec une simple bombe d'aérosol...

pas latéraux, la galipette salvatrice sur le côté ou le rampé, très pratique pour surgir de derrière une souche et arroser tout le monde d'une rafale dévastatrice.

Transparences, effets de fumée, explosions accompagnées d'ondes de choc, on a droit au catalogue des fantômes de tout programmeur 3D qui se respecte. Un autre effort notable concerne l'intelligence artificielle des ennemis. Si elles sentent que la bataille tourne à leur désavantage, les fourmis de base se carapotent, se mettent à couvert et tentent de vous prendre à revers. En revanche, les clones de scarabées, plus imposants, font face placidement, et vous pilonnent de leurs armes lourdes avec assurance. L'arsenal va du pistolet à rayon aux grenades en passant par la mitrailleuse lourde. Vous pouvez tester ces joujoux dans des sessions multijoueur où tout est possible : entrer dans la peau d'un héros ou d'un vilain, jouer au nombre de morts ou contre la montre, ou vous faire une petite partie de « Capture the flag ».

Xavier Hanart

Les temps chauds sont arrivés : à vous de faire danser les fourmis !



Sony se qualifie pour le Mondial

Le Monde des Bleus entre en première division et concurrence directement les références actuelles **Fifa** et **International Superstar Soccer**.

Le Monde des Bleus possède tous les atouts pour faire vaciller sur leur piédestal les références que sont **Fifa Soccer** et **International Superstar Soccer**, avec un aspect simulation des plus réaliste : ici, pas de « cacahuète dans la lucarne » ou de « praline » des trente-cinq mètres. Un ballon tiré à ras de terre sera tout aussi efficace. Et pour déstabiliser la défense, choisissez un style tout en finesse et en rapidité.

La principale qualité du jeu repose sur l'intelligence artificielle des adversaires et en particulier du gardien. Pas de



Les gardiens de but font preuve de réalisme et évitent les figures aussi gracieuses qu'inefficaces.



magnifiques envolées stériles pour le portier mais des arrêts propres et efficaces qui collent à la réalité du terrain.

Des ralentis saisissants

Ce titre insiste beaucoup sur la dimension télévisuelle du football. L'intro ravira les fans de l'équipe de France. Quant aux ralentis du jeu lui-même, ils sont d'une netteté jamais atteinte. Pas un pixel ne dépasse, même lorsqu'on tourne autour de l'action avec la caméra. L'effectif du **Monde des Bleus** est composé de 250 vraies formations avec toutes

les stars du ballon rond. Le jeu propose bien évidemment de participer à la Coupe du Monde, aux coupes continentales ainsi qu'aux principaux championnats européens.

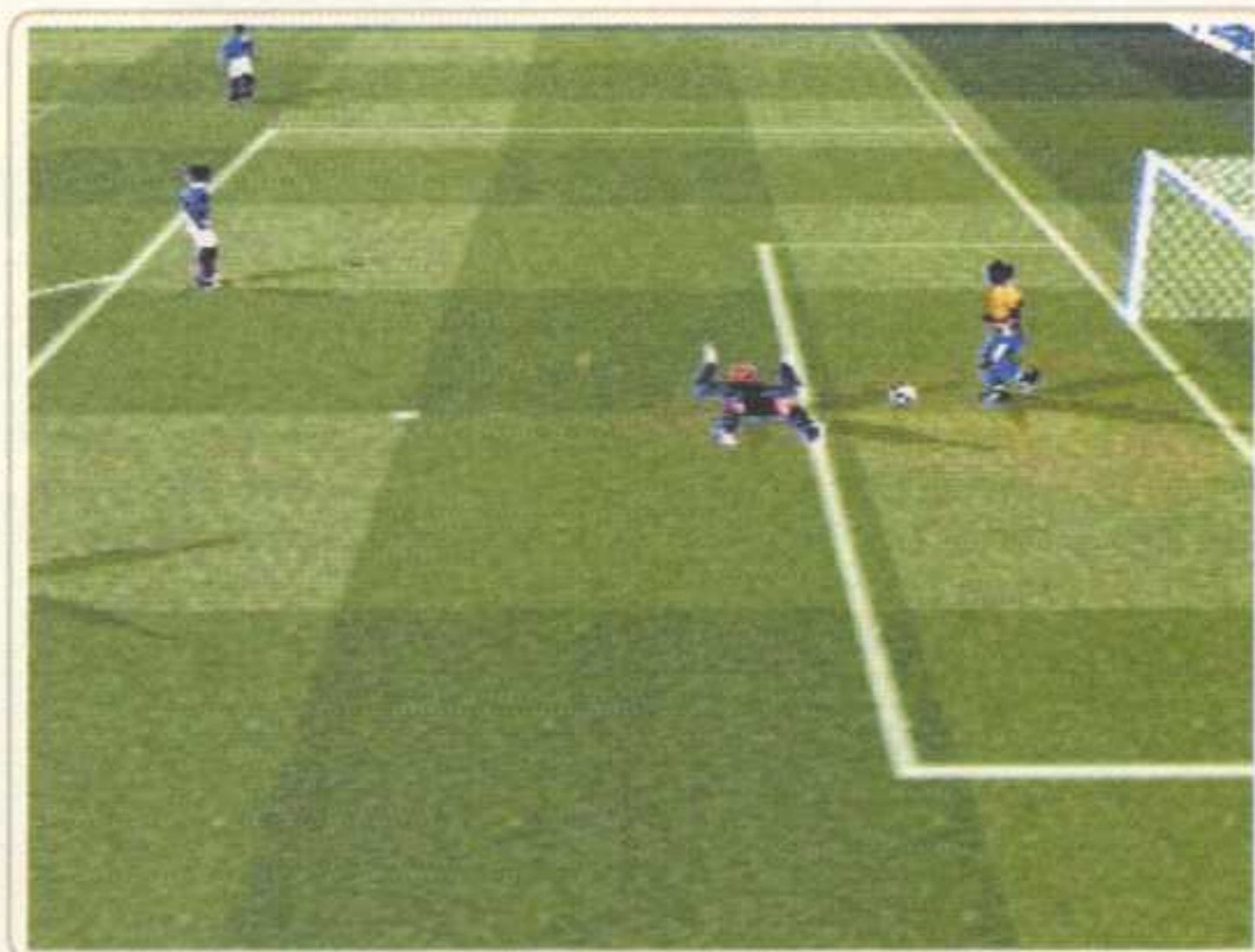
Quelques remarques toutefois : le système de tir extrêmement compliqué interdit tout changement de direction à partir du moment où l'on a commencé à appuyer sur le bouton. On peut regretter également l'austérité du **Monde des Bleus**, avec des joueurs carrés et des inscriptions à la limite de la lisibilité. Mais, une exploration en profondeur permet d'oublier ces menus défauts et de profiter d'un

Même lorsque l'on tourne autour de l'action avec la caméra, les ralentis sont de toute beauté.

titre qui, pour une fois, considère la France comme la meilleure nation du football, ce qui témoigne de son réalisme !

Julien Chevron

Finesse et rapidité constituent les meilleures armes pour déstabiliser la défense adverse.



PLAYSTATION

Editeur : Sony Computer Entertainment

Développeur : Team Soho

Nombre de joueurs : 1 à 8

Genre : sport

Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

Malgré son austérité, le **Monde des Bleus** représente une bonne alternative à l'hégémonie de **Fifa Soccer**... et s'avère indispensable pour les nostalgiques du 12 juillet 1998.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.playstation-football.com
www.playstation.cm.fr

Rayman 2 : The Great Escape

Le retour de l'homme sans cou

Un bandana, un buste, deux gants et une paire de baskets jaunes : revoilà Rayman, le personnage d'Ubi Soft, cette fois aux prises avec des pirates.



NINTENDO 64

Existe aussi sur PlayStation et PC

Editeur : Ubi Soft

Développeur : Ubi Soft

Nombre de joueurs : 1

Genre : plate-forme 3D

Niveau de difficulté : **

Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

Rayman 2 : The Great Escape est vraiment un grand jeu et Michel Ancel, son créateur, peut être fier d'avoir réussi avec brio l'angoissant exercice de la suite.

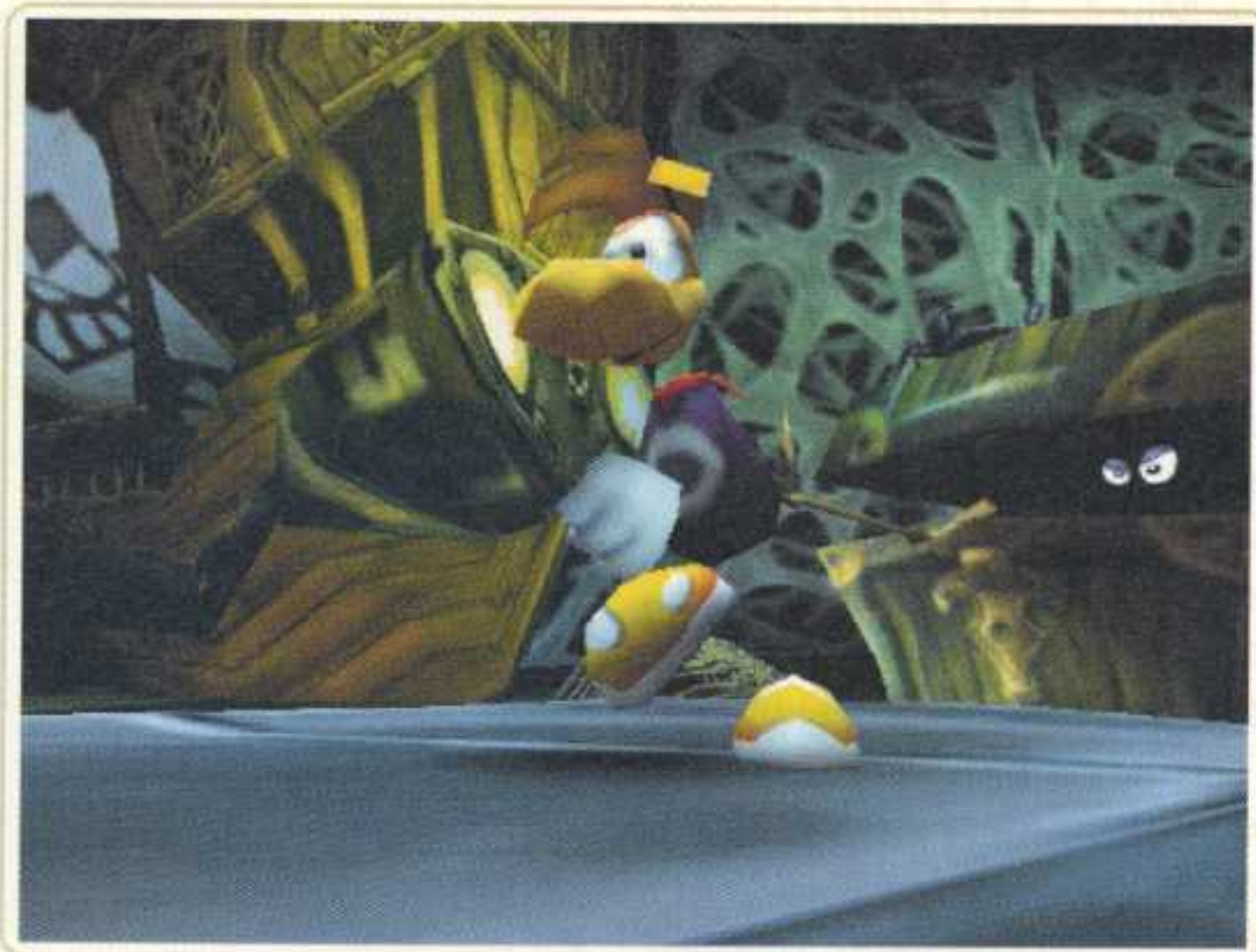
En savoir plus : www.gamespot.fr
www.ubisoft.fr
www.rayman2.com

* joueur novice ** joueur averti *** joueur chevronné

Le jeu est jalonné de fragments brillants appelés les « lums » qui permettent à Rayman de recharger ses batteries.



Pour ceux qui l'auraient oublié, rappelons que Rayman n'a pas de membres : ses mains et ses pieds flottent dans l'air. Dans cet épisode, Rayman va avoir maille à partir avec une bande de pirates qui a envahi son pays, réduit tous les habitants en esclavage et tellement semé la zizanie que la force vitale de la Croisée des Rêves, le pays dans lequel vit notre héros, s'est brisé en mille morceaux. Ce chiffre est à prendre au sens propre : le jeu est effectivement jalonné d'un millier de fragments brillants, appelés des « lums », qu'il va s'agir de rassembler. Selon les circonstances, elles se trouvent sur le parcours, voletant grâce à leurs petites ailes, ou enfermées



Rayman est aux prises avec une bande de pirates venus semer la zizanie à la Croisée des Rêves, le pays imaginaire de notre héros.

dans les cages en acier des pirates. Les « lums » ont plusieurs utilités au sein du jeu : elles (ou ils, le dictionnaire ne le dit pas) permettent, en fonction de leur couleur, de se recharger en énergie, de respirer sous l'eau ou de créer un point de sauvegarde.

Du rodéo sur un obus

Après avoir retrouvé une petite partie de ses pouvoirs, Rayman va parvenir à s'échapper des cales du galion des pirates afin de réduire leurs plans à néant. Certains niveaux se traversent au pas de course et le moindre faux mouvement appelle une sanction sans appel : le blondinet se désagrège pour se matérialiser à nouveau au départ. Le salut n'existe que dans une gestion

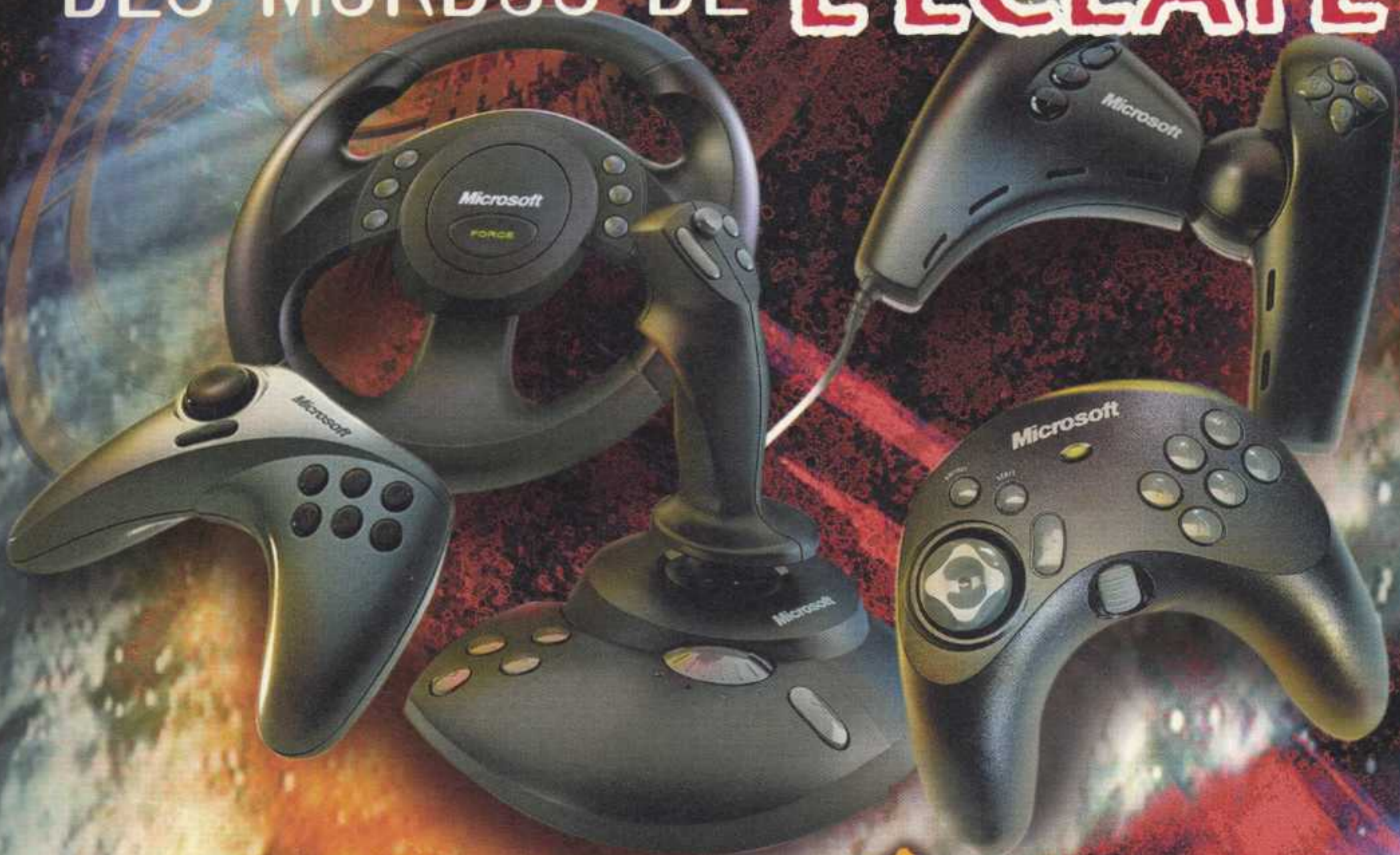
parfaite du personnage et de ses nombreuses capacités : sauter, faire l'hélico avec ses cheveux pour planer, s'agripper de ses petites mimines gantées pour escalader ou traverser des précipices sous des ponts de lianes, à l'instar du gibbon moyen... Ajoutez à cela le pouvoir qu'a Rayman de tirer des boules d'énergie, faculté qui se double de la possibilité de transformer ses tirs en lianes de lumière pour s'accrocher à certains anneaux en lévitation...

Le scénario recèle d'excellentes idées. Ainsi, Rayman devra-t-il apprivoiser des obus à pattes tel un cow-boy de rodéo pour franchir certains passages. Et on ne vous parlera pas de la partie de ski nautique dans les marais... Graphiquement, Rayman 2 est une réussite incontestable. Même en cherchant bien, on n'a pas trouvé le moindre bug, pas le plus petit relâchement. Du grand art.

Xavier Hanart



LE SIXIÈME SENS DES MORDUS DE L'ECLATE !



Microsoft

SIDEWINDER®

Offre de remboursement 50 FF (1,42 Euros)
Jusqu'au 15 janvier 2000
Détail de l'offre dans le bulletin

DUAL STRIKE

Les **XXXL**
Du 1^{er} octobre 1999
Au 31 janvier 2000

GAME PAD PRO*

Offre de remboursement 500 FF
Jusqu'au 15 janvier 2000
Détail de l'offre sur les produits

FORCE FEEDBACK WHEEL

Offre de remboursement 100 FF
Jusqu'au 15 janvier 2000
Détail de l'offre sur les produits

PRECISION PRO

Offre de remboursement 150 FF (22,86 Euros)
Jusqu'au 1er février 2000
Détail de l'offre sur les produits

FREESTYLE PRO

Microsoft, B 327 733 184 RC Corbelli.

*Participation 35f pour un logiciel offert
70f pour trois logiciels offerts, détails de l'offre en magasin.

Microsoft

www.microsoft.com/france/products/accessoires/

BLACK



PC

Editeur : Take 2 Interactive
Développeur : Red Storm Entertainment
Nombre de joueurs : 1 à 16
Genre : action
Niveau de difficulté : ★★★
Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

La version française de Rogue Spear n'est pas compatible avec la version 2.04 utilisée par les joueurs américains. Red Storm Entertainment annonce la disponibilité imminente d'un « patch » pour y remédier, mais d'ici là les Français sont condamnés à jouer entre eux par liaison IP directe. Regrettable...

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.take2games.com
www.redstorm.com
www.roguespear.com

★ joueur novice ★★ joueur averti ★★★ joueur chevronné

Rogue Spear

Ouverture de la chasse aux mafieux russes

Graphisme amélioré, scénarios plus nombreux, ennemis plus dangereux... Rogue Spear, qui fait suite à Rainbow Six, est incontestablement une réussite !

Dans le fond, le scénario ne change guère : vous dirigez un commando antiterroriste, à vous de planifier les missions, de choisir vos hommes, de les équiper et d'organiser l'assaut. Sur fond de trafic international de matière nucléaire, Rogue Spear vous conduit dans différents pays dont le Kosovo, l'Azerbaïdjan et la Russie, pour y démanteler une organisation mafieuse russe.

Le jeu s'est enrichi de nombreuses options : l'équipement des personnages est facilité par la possibilité d'attribuer en un clic de souris un objet à tout ou partie du commando. La planification des missions permet de fixer des ordres précis aux équipes tout en visualisant une carte en 3D texturée.

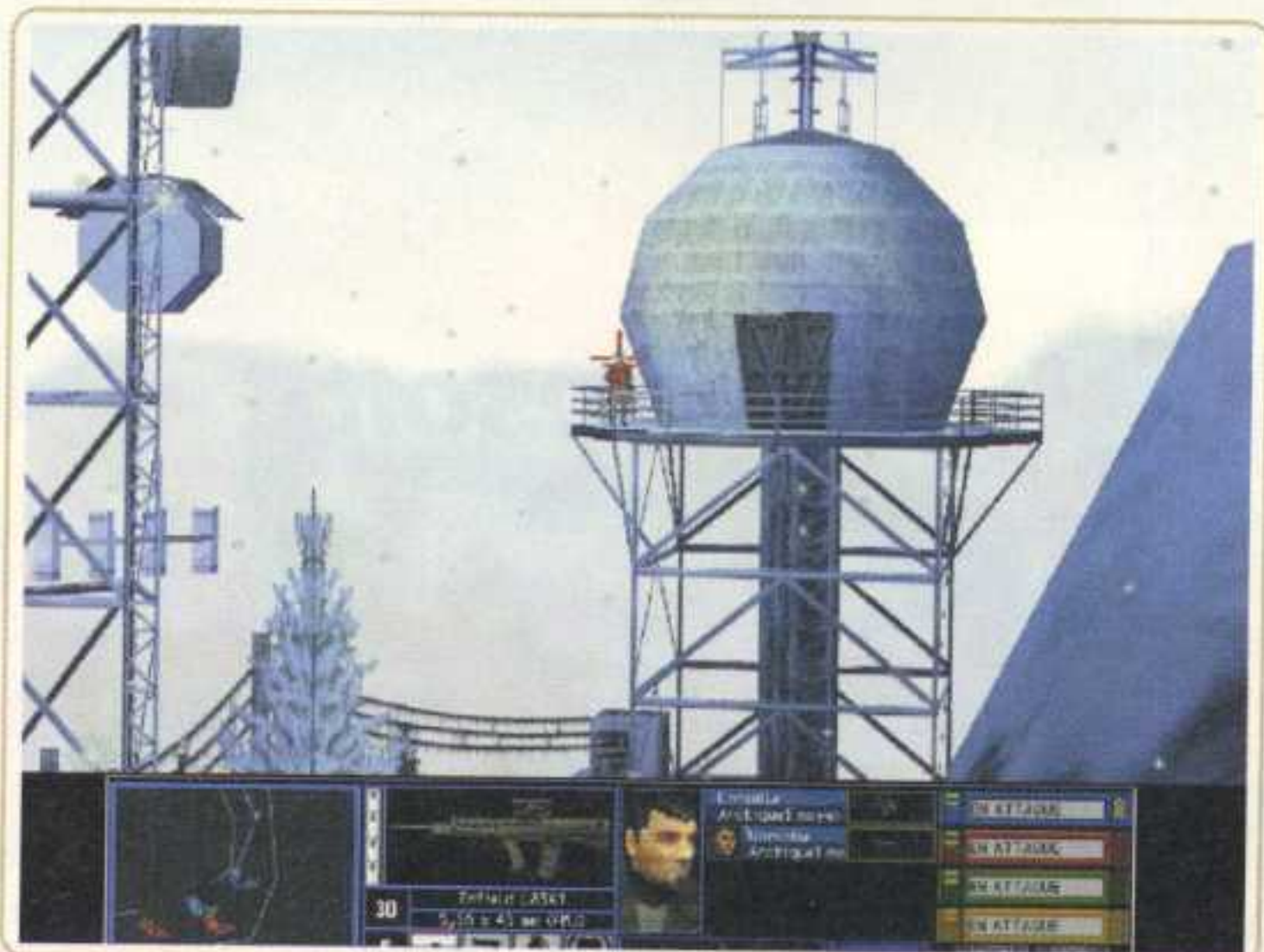
Un souffle peut vous trahir

Les décors somptueux et l'ambiance sonore crédibilisent les missions. Tous les personnages peuvent désormais s'accroupir, s'embusquer et ne se contentent plus d'avancer en ligne droite. Certains scénarios, comme celui qui se déroule au Kosovo, sont des merveilles du genre : sous la pluie qui couvre les bruits de pas, il faut se dégager d'une ville en ruine truffée de snipers serbes et de miliciens embusqués. Sous l'effet du froid, le souffle des personnages se condense en volutes blanchâtres, ce qui permet parfois de détecter une sentinelle cachée... ou d'être soit-même repéré. Impressionnant.

Les snipers peuvent ajuster leur cible à plusieurs centaines de mètres et attendre que vous donniez l'ordre de tirer. Planifier des actions simultanées pour vos groupes de personnages devient indispensable si vous voulez mener à bien certains scénarios, en particulier lors de la libération d'otages.

Emmanuel Parody

Après avoir choisi et équipé vos hommes, il vous faudra coordonner leurs actions lors de l'assaut contre les terroristes.



Tous les membres du commando peuvent s'accroupir ou s'embusquer : ils ne se contentent plus, comme dans Rainbow Six, d'avancer en ligne droite.

L'ARCADE 100% ADRENALINE !



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



SEGA RALLY 2

SEGA RALLY

CHAMPIONSHIP

SEGA PC™

empire
SPORT

www.ubisoft.fr

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



PLAYSTATION

Editeur : Sony Computer Entertainment

Développeur : Naughty Dog

Nombre de joueurs : 1 à 4

Genre : course

Niveau de difficulté : ★

Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

Les ersatz de Mario Kart 64 (N64) se suivent et se ressemblent, unis dans l'échec (Renegade Racers, Chocobo Racing, Speed Freaks). Seul Crash Team Racing tire son épingle du jeu : jouabilité intuitive, graphisme splendide et... le Bandicoot en personne. Du fun, rien que du fun !

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.playstation.com
www.naughtydog.com

★ joueur novice ★★ joueur averti ★★★ joueur chevronné

Crash Team Racing

Courses de karts endiablées

Retrouvez l'univers délirant du petit rongeur de Crash Bandicoot, mais cette fois au volant d'un kart.

Le principe de Crash Team Racing ? Affronter sur un kart sept autres concurrents, dans l'univers «cartoonesque» et coloré du jeu de plates-formes Crash Bandicoot. Crash Team Racing ne prétend pas au réalisme d'une simulation mais à l'amusement pur. Chaque piste offre son lot de surprises et de rebondissements : virages serrés, bandes accélératrices, tremplins... dans des décors qui flattent l'œil par le degré de finesse, la richesse des détails et la qualité des textures.

Outre la conduite, la clé du succès se trouve dans de petites boîtes parsemées sur la piste. Pleines de missiles, de nitrogly-

cérine, de TNT, ou de supercarburant... Leur utilisation opportune fait toute la saveur de la course en modifiant le classement à chaque minute.

La variété des modes de jeu (Aventure, Contre la montre,

Arcade, Versus, Battle) promet une durée de vie considérable. Une réalisation exemplaire, par les Américains de Naughty Dog, créateurs de l'excellente série éponyme.

Steve Mantoux



Enfin un vrai concurrent à Mario Kart 64 : cette course ravira les joueurs en solo ou à plusieurs.

Drakan : Les Chevaliers du Feu

De l'action et des dragons

Prenez le contrôle de Rynn, domptez le dragon Arokh et partez à l'assaut des forces du Mal...

Drakan vous propose une quête irrésistible : sauver le monde du chaos et des forces du Mal. Vous dirigez une charmante rouquine aux yeux verts et à la plastique plantureuse, baptisée Rynn, qui évolue dans un univers proche de celui du Seigneur des Anneaux de Tolkien.



Malgré le manque d'originalité de Drakan, on prend plaisir à chevaucher le dragon Arokh et à exterminer ses ennemis à coups de boules de feu.

La première des onze cartes que vous aurez à explorer vous permettra de retrouver Arokh, le dernier dragon de l'Ordre de la Flamme. Vous devrez convaincre celui-ci de vous venir en aide. Le divin plaisir de le chevaucher s'offre alors à vous, de même que la possibi-



lité d'exterminer vos ennemis à coups de boules de feu.

Prendre en main la destinée de Rynn n'est pas chose aisée. Les actions de base, comme massacrer les monstres à coups d'épée, de gourdin ou de hache, sont relativement faciles à maîtriser, mais les mouvements plus complexes, comme les roulades et les sauts périlleux, sont autrement plus délicats, notamment avec les contrôles du clavier par défaut – essayez donc d'appuyer simultanément sur les touches G et F avec un seul doigt !

Le mode multijoueur se limite à des combats, avec ou sans dragon : on aurait pu espérer mieux.

Geoffroy Marty



PC

Editeur : Psygnosis

Développeur : Surreal Software

Nombre de joueurs : 1 à 20

Genre : action

Niveau de difficulté : ★★

Note GameSpot : 8 / 10

L'avis de la rédaction

Bien que Drakan pêche par un manque d'originalité flagrant, tant dans le scénario que dans ses principes mêmes, on finit par prendre plaisir à progresser dans l'histoire et, surtout, à voler à dos de dragon. Dans l'ensemble, si le mélange jeu de rôle, action et plate-forme vous intéresse, Rynn et son dragon finiront par vous séduire.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.psygnosis.com
www.surreal.com

Un graphisme à se damner

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les pactes avec le diable. Signez là...

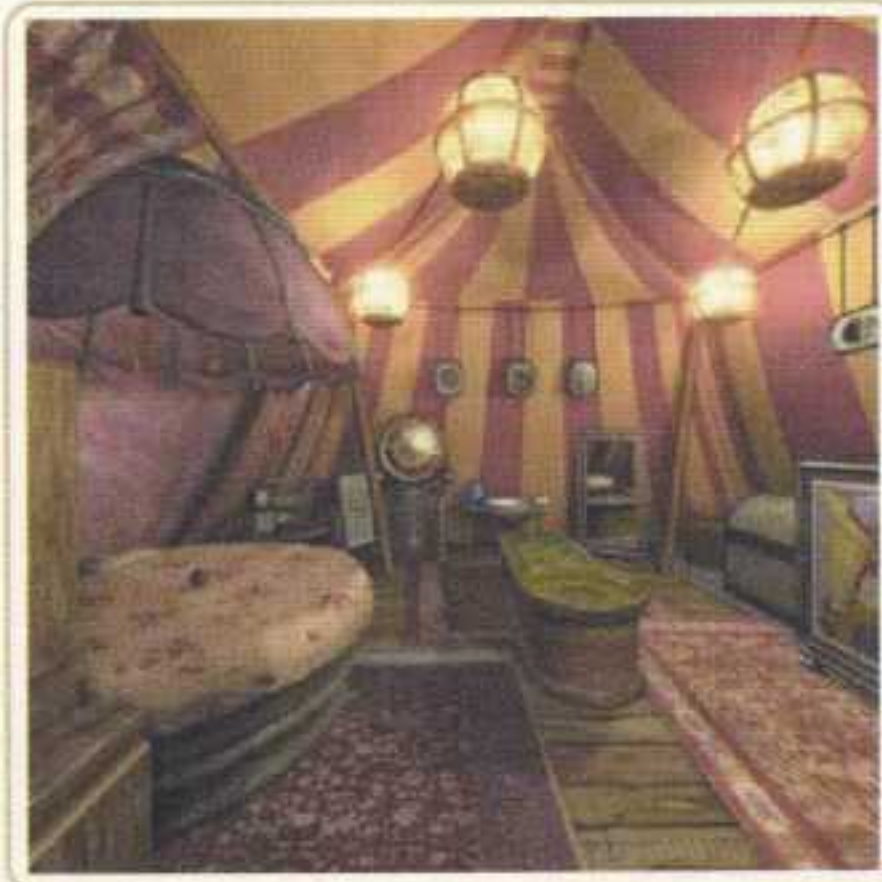
Lorsque vous, Marcellus Faust, vous promenez dans ce parc d'attractions désert, vous tombez nez à nez avec un bien étrange visiteur, sourire malicieux et bagout de représentant de commerce. Il vous demande d'arbitrer un petit conflit entre lui et le « patron » du parc, au sujet d'un certain nombre d'âmes tragiquement disparues dans ces lieux. Pour ce faire, vous allez devoir reconstituer différents drames passés, et revisiter l'histoire de leurs protagonistes. Rapidement, vous comprenez que l'homme en question a joué un rôle dans toutes ces histoires, proposant à chacun des intéressés un curieux contrat...

Le graphisme de ce Faust est beau à se damner. On retrouve ici la fameuse technologie Cryo, l'Omni 3D, qui permet de tourner dans toutes les directions et de « zoomer » à l'envi. Le parc étant abandonné et les événements passés, nous découvrons l'histoire petit à petit, grâce à une série de flash-backs donnant lieu à des animations d'excellente qualité, déclenchées par l'examen de certains objets emblématiques. Le jeu se découpe en sept his-

Entre le mythe de Faust et le Myst des frères Miller.

toires, sept épisodes distincts (sept péchés capitaux...) qui apportent, chacun, une pièce à l'édifice, jusqu'au dénouement final qui en surprendra plus d'un.

Karima Ibn Sina



PC

Editeur : Cryo Interactive

Développeur : Arxel Tribe

Nombre de joueurs : 1

Genre : aventure

Niveau de difficulté : ★★

Note GameSpot : 8,8 / 10

L'avis de la rédaction

A bien des égards, ce jeu fait penser au vénérable Myst – on peut choisir pire modèle. Les énigmes sont plutôt retorses et le challenge intéressera le plus blasé des joueurs. De plus, Faust aborde des sujets passionnants et intelligents, choses plutôt rares dans la production ludique actuelle ! Ce Faust-là vaut le détour.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.cryo-interactive.com
www.arxel.com

Flight Simulator 2000

Microsoft reprend les commandes

Le simulateur de vol numéro un du marché reprend du service. Mais attention, il lui faut un PC musclé.

Le plus vénérable des simulateurs de vol civil, Flight Simulator, arrive cette année, pour la première fois, sous deux formes distinctes. D'un côté le Flight Simulator 2000 « de base », qui comprend un choix respectable d'avions et de villes « habillées » de leurs bâtiments et monuments les plus notables. De l'autre, le Flight Simulator 2000 « Edition professionnelle », qui, pour quelques francs supplémentaires, ajoute de petits bonus. Dans les deux cas, Flight Simulator 2000 reste le plus complet des simulateurs de vol civil actuellement sur le marché.

Les parfaits novices auront le plaisir de voir qu'ils n'ont pas été

ignorés : différentes séries de leçons de pilotage interactives leur sont proposées. Au jour d'aujourd'hui, Flight Simulator reste le seul simulateur 2000 dans sa catégorie à offrir un apprentissage digne de ce nom !

La série des Flight Simulator n'a jusqu'ici jamais vraiment brillé graphiquement ; toutefois, ce dernier volet dépasse allè-

Nouveauté dans Flight Simulator 2000 : la simulation de la pluie et de la neige.



gement son concurrent le plus direct, Fly! Cette débauche graphique a malheureusement un prix, que votre PC actuel n'est peut-être pas tout à fait prêt à payer. Flight Simulator 2000 se sentira sans doute plus à l'aise sur les prochaines générations de Pentium qui sortiront... en l'an 2000.

Frédéric Marié



PC

Editeur : Microsoft

Développeur : Microsoft

Nombre de joueurs : 1 à 256

Genre : simulation

Niveau de difficulté : ★★

Note GameSpot : 8,1 / 10

L'avis de la rédaction

Nouvelle référence en matière de choix d'appareils, de définition de plans de vol et de conditions atmosphériques malgré une lacune : Flight Simulator 2000 demeure la seule simulation à ne pas offrir ne serait-ce qu'une ébauche de contrôle de trafic aérien.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.microsoft.fr



PC

Existe aussi sur Macintosh

Editeur : Take 2 Interactive

Développeur : Gathering of Developers

Nombre de joueurs : 1 à 8

Genre : simulation

Niveau de difficulté : ★★★

Note GameSpot : 7,9 / 10

L'avis de la rédaction

Le monde représenté dans Fly! paraît encore bien vide, et s'il pose des bases largement à la hauteur d'un Flight Simulator, seule la sortie de nombreux « add-ons » venant combler ce vide (des scénarios pour l'Europe, par exemple), lui permettront de surpasser le simulateur de Microsoft.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.godgames.com
www.take2games.com

★ joueur novice ★★ joueur averti ★★★ joueur chevronné

Fly!

Baptême de l'air réussi

Fly! de Terminal Reality concurrence efficacement l'incontournable Flight Simulator de Microsoft.

Fly! vous propose de décoller et d'atterrir n'importe où sur le globe terrestre – en cela, il concurrence directement la série des Flight Simulator de Microsoft. Six avions différents sont disponibles, du monomoteur à pistons Cessna 172R au bimoteur à réaction Hawker 800XP Jet, en passant par le Piper Malibu Mirage, le Piper Navajo Chieftain et le Beech King Air B200. En revanche, ni planeur, ni hélicoptère.

Si l'amateur de paysages risque de rester un peu sur sa faim, le fana de simulation ne devrait pas être déçu : les avions de Fly! bénéficient de modèles de vol tout à fait crédibles et les

tableaux de bord sont opérationnels jusqu'au moindre détail. Toutes les options du système GPS sont modélisées, bien que dans la pratique, vous ne ressentirez jamais le besoin de les utiliser. Les extrémistes pourront même effectuer des check-lists très précises avant le décollage. En l'état, Fly! s'adresse presque exclusivement à des utilisateurs avisés.

Le jeu propose une vingtaine de scénarios prêts à l'emploi, auquel vous pourrez ajouter les vôtres, créés à l'aide du planifi-



Avec Fly!, vous pouvez prendre les commandes de six modèles d'avions civils.

cateur de vols : du chargement de l'avion aux conditions météorologiques, vous disposez d'une multitude d'options pour concevoir votre scénario.

Frédéric Marié

Pokémon

Devenez éleveur de monstres

Le saviez-vous ? Des hordes de petits monstres peuplent votre Game Boy : les Pokémon.



GAME BOY

Editeur : Nintendo

Développeur : Game Freak

Nombre de joueurs : 1

Genre : jeu de rôle

Niveau de difficulté : *

Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

Destiné en priorité aux jeunes enfants, Pokémon dispose de qualités suffisantes pour séduire également un public plus âgé – comme c'est déjà le cas au Japon et aux Etats-Unis. Laissez-vous prendre, vous resterez scotché des heures durant devant votre Game Boy. Un jeu vraiment « captivant ».

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.pokemon.tm.fr

Manager de monstres : avec Pokémon, ce rêve d'enfant devient possible. Ce jeu de rôle se déroule dans un monde très semblable à celui dans lequel nous vivons. Les Pokémon sont des petites créatures peuplant les hautes herbes, les forêts, les



grottes... Votre mission : devenir le meilleur entraîneur de Pokémon du monde.

Pour cela, il faut les attraper, les collectionner et les entraîner au combat. Les matches contre d'autres entraîneurs vous font gagner des badges et de l'argent – pour acheter des objets, des potions, etc. L'intérêt de ces combats ? Faire progresser vos Pokémon, qui gagnent des points d'expérience, montent de niveau et révèlent des

talents cachés. En parcourant le vaste monde, vous pouvez également capturer de nouveaux monstres.

Tous les Pokémon sont différents et possèdent une personnalité unique et un nom cocasse : Taupiqueur, Nosferapti, Rondoudou, Psykokwak et le célèbre Pikachu ! Seuls 139 Pokémon (sur 150) sont disponibles pour chaque version du Game Boy (rouge ou bleue). Pour obtenir les 11 autres, il faudra, grâce au câble « link », échanger vos spécimens avec ceux d'un ami qui possède l'autre version. Ce sera aussi l'occasion d'affronter ses Pokémon.

Chaque Pokémon possède sa propre personnalité et un nom cocasse.

Steve Mantoux

AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

Comment devenir roi ?

Mode d'emploi :

- Si on vous frappe sur la joue droite, répondre par 3 coups de hache et 2 coups de canons.
- Savoir puiser dans son trésor pour les besoins du royaume.
- Remplacer au pied levé Jeanne d'Arc, Saladin, ou encore Gengis Khan...
- Pouvoir tenir une conversation en 13 langues (Viking, Goth, Mongol...).

Age of Empires II.
La dynastie n'est pas prête de s'éteindre.



Jusqu'où irez-vous ?

Microsoft

www.microsoft.com/france/jeux

1 jeu Age of Empires II acheté = 1 logiciel offert*
2 produits Microsoft achetés = 3 logiciels offerts*

*Frais de participation : 35F pour 1 logiciel offert - 70F pour 3 logiciels offerts, détail de l'offre en magasin.





PLAYSTATION

Existe aussi sur Nintendo 64, PC et Macintosh

Editeur : Activision

Développeur : id Software

Nombre de joueurs : 1 à 4

Genre : action

Niveau de difficulté : ★★

Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

Bonne surprise : cette adaptation tient la route. On regrette seulement l'absence d'un mode « link », car affronter son adversaire sur le même écran manque de saveur !

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.activision.com
www.idsoftware.com

★ joueur novice ★★ joueur averti ★★★ joueur chevronné

Quake II

Du sang et des armes

Inattendu : Quake II s'échappe du monde PC pour venir semer le chaos et la destruction sur nos consoles...

Contrairement à Quake I sur N64 (la première adaptation du jeu sur console), qui ne faisait pas honneur à son homologue sur PC, la version PlayStation de Quake II a pris le temps qu'il fallait, id Software, concepteur du jeu, étant désormais très exigeant quant à la qualité des adaptations. Ce qui surprend d'emblée, c'est la fluidité et la qualité des images. Outre la haute résolution, les programmeurs nous éblouissent de reflets de lumière dans tous les coins. Le programme utilise manifestement les capacités de la PlayStation jusqu'à ses limites.

Quake II bénéficie d'un scénario : il ne suffit pas d'éradiquer

toute présence biologique et / ou mécanique pour finir un niveau, il faut aussi atteindre des objectifs exposés au début de chaque mission, qui vous obligent parfois à revenir au niveau précédent. L'intelligence artificielle est encore inégale mais les ennemis font quand même preuve d'agressivité... et de prudence. Un mode multi-joueur en écran partagé vous permet d'affronter jusqu'à trois adversaires. Cette version PlayStation

Graphisme haute résolution, fluidité des mouvements : Quake II utilise au mieux les capacités de la PlayStation.

de Quake II bénéficie d'un traitement de faveur : un nouveau graphisme et des niveaux originaux conçus pour l'occasion. Quant à la variété d'armes et d'ennemis, elle est considérable. De quoi rassasier les plus belliqueux d'entre vous.

Steve Mantoux



Ready 2 Rumble

Midway tape du poing

Longtemps parent pauvre du sport sur console, la boxe possède enfin un jeu cent pour cent arcade.

Ready to Rumble est un pur jeu d'arcade. Cette simulation de boxe, au graphisme impeccable, vous propose de choisir parmi dix-sept combattants – dont quatre cachés – et d'en découdre sur le ring. On trouve, entre autres, un afro-jamaïcain, une brute épaisse au cou de taureau,

un boxeur sorti tout droit des années 20, et deux femmes au punch redoutable.

Chaque boxeur se singularise en fait davantage par son aspect physique que par sa technique, car les coups des uns et des autres sont semblables. Après quelques matches, on en arrive

d'ailleurs assez vite à utiliser toujours la même technique. Les combats se déroulent à une

vitesse folle, et l'animation impressionne par sa fluidité. Pour détruire l'adversaire, mieux vaut rester dans le rythme plutôt que d'appuyer frénétiquement sur tous les boutons : avec un peu d'entraînement, les enchaînements peuvent se révéler dévastateurs ! L'intelligence artificielle est très efficace et le moindre relâchement de votre part peut s'avérer fatal.

En outre, la manette analogique, qui permet de se déplacer dans n'importe quelle direction, apporte un surcroît de réalisme aux combats. Domage, toutefois, que le système d'esquive soit un peu difficile à maîtriser.

Julien Chevron



Uppercuts, crochets au foie, directs au menton ! En revanche, impossible de mordre les oreilles de son adversaire...



DREAMCAST

Editeur : Midway

Développeur : Midway

Nombre de joueurs : 1 à 2

Genre : sport

Niveau de difficulté : ★★

Note GameSpot : 7 / 10

L'avis de la rédaction

Ready 2 Rumble apparaît comme un bon défouloir et un jeu cohérent dans l'ensemble. Si vous ne vivez que pour la boxe, l'achat de ce titre se révèle indispensable. Toutefois, s'il est plus agréable à jouer que Virtua Fighter 3tb, il ne devrait pas faire le poids contre les futurs poids lourds en matière de jeux de combat comme Soul Calibur.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.midway.com

Sonic Adventure

La mascotte de Sega en 3D

Sonic Adventure est la première tentative de Sega pour faire évoluer sa mascotte en trois dimensions.

Le fameux docteur Eggman est désormais allié avec un monstre aquatique connu sous le nom de Chaos. Il commence à récolter les sept Emeraudes afin de renforcer les pouvoirs de son allié marin. Cette fois, Sonic n'est pas seul à affronter le Docteur Eggman et Chaos : cinq alliés participent au combat mais chacun un peu pour son propre compte... L'intrigue globale n'apparaît complètement au joueur qu'après avoir terminé le jeu avec les six personnages.

Sonic Adventure consiste en une série de niveaux offrant le gameplay classique de Sonic. S'y ajoutent des parties plus aventure ou action. Entre les diffé-

rents niveaux, diverses péripéties, explorations et voyages se déroulent dans trois régions plus vastes. Ces endroits sont peuplés de gens à qui parler et qui n'ont pour seuls ennemis que les boss du jeu.

La mode étant aux mini-jeux, Sonic Adventure en contient une multitude. Les plus intéressants concernent l'élevage et les courses de Chaos, adorables petites créatures à tête en forme de larme. On peut améliorer ses Chaos en les téléchargeant sur un



Dans sa lutte contre le docteur Eggman et le monstre Chaos, Sonic est aidé par cinq nouveaux alliés.

Visual Memory, et même affronter d'autres joueurs. Sonic Adventure, un jeu multifonctions...

Steve Mantaux



DREAMCAST

Editeur : Sega

Développeur : Sega

Nombre de joueurs : 1

Genre : plate-forme 3D

Niveau de difficulté : ★★

Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

Sonic Adventure fait partie des titres qu'il faut avoir sur Dreamcast. Ses quelque vingt heures de jeu sont un vrai bonheur et une expérience de la 3D absolument unique.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.dreamcast-europe.com

Soul Calibur

L'âme des guerriers exaltés...

Après Tekken, Namco définit le nouveau standard des jeux de combat, toutes consoles confondues.

Soul Calibur constitue un avatar de Soul Edge, qui connut son heure de gloire en salle d'arcade et sur PlayStation. L'éditeur Namco proposait là un jeu de combat avec armes blanches pour concurrencer son autre hit : Tekken. Le déluge d'éloges que connaît le titre depuis sa sortie au Japon se justifie amplement. Sa réalisation en fait une vitrine des capacités de la Dreamcast. Un graphisme magnifique, des animations fluides et sans défaut, des mouvements qui s'enchaînent, plus vrais que nature : Soul Calibur vous en met plein la vue. Que l'arbre ne cache pas la forêt : Soul Calibur impressionne aussi

par son gameplay. D'un manière quasi intuitif, on découvre vite l'énorme potentiel en terme de « combos » et d'enchaînements... De plus, la douzaine de personnages offre chacun un style, une arme et des techniques de combat vraiment différents. Ainsi, Maxi se bat sous l'apparence d'Elvis

Soul Calibur vous en met plein la figure, mais aussi plein la vue !



(le King !), en costume blanc et santiags...

Le mode « arcade » suffira à contenter plus d'un joueur acharné. Quant au mode « versus » (l'un contre l'autre), il satisfera l'âme des guerriers.

Steve Mantaux



DREAMCAST

Editeur : Sega

Développeur : Namco

Nombre de joueurs : 1 à 2

Genre : jeu de combat

Niveau de difficulté : ★★

Note GameSpot : 10 / 10

L'avis de la rédaction

Tekken et Final Fantasy ont fait vendre des PlayStation, Zelda des Nintendo 64. Soul Calibur, par sa perfection technique, sa beauté et sa prise en main facile et rapide, justifie à lui seul l'achat d'une Dreamcast, d'un Visual Memory (VM) et d'une deuxième manette.

En savoir plus : www.soulcalibur.com
www.namco.com
www.dreamcast-europe.com



PLAYSTATION

Existe aussi sur Game Boy Color et Nintendo 64

Éditeur : Activision

Développeur : Activision

Nombre de joueurs : 1

Genre : action

Niveau de difficulté : ★

Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

Avec ses cent niveaux – sans compter les niveaux cachés – et ses multiples améliorations, Space Invaders à de quoi séduire. Il réjouira les plus nostalgiques d'entre vous comme les mordus du casse-brique, et comblera les moins fortunés avec un prix fixé aux alentours des 200 F.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.activision.com

★ joueur novice ★★ joueur averti ★★★ joueur chevronné

Space Invaders

Retour vers le passé antérieur

Voici une mise à jour du célèbre Space Invaders, premier shoot-them-up de l'histoire du jeu vidéo.

Avouons-le : ce jeu nous ramène vingt ans en arrière. Au bistrot du coin, on repoussait les assauts d'envahisseurs venus de l'espace en dirigeant un canon se déplaçant latéralement en bas de l'écran et en tirant sur une troupe de monstres belliqueux. Serrés en rangs d'oignons, ils descendaient inexorablement, de plus en plus vite au fur et à mesure que leurs rangs s'éclaircissaient. Simple, efficace, inoxydable.

Vingt ans après, leur tactique n'a pas changé, le principe du jeu non plus. De petites améliorations apportent toutefois une dimension stratégique inédite. Ainsi, la disposition des envahisseurs à l'écran permet au joueur

d'éradiquer tous ses ennemis en quelques coups à condition de se creuser un peu la tête. Ça c'est de la stratégie ! Et c'est encore plus intéressant à deux !

Le graphisme de Space Invaders tire aujourd'hui le meilleur

parti de la PlayStation. Les explosions incessantes engendrent de sympathiques effets de transparences... et des tremblements épileptiques de la manette vibrante Dual Shock.

Xavier Hanart



Mythe redevenu réalité, c'est en 3D que les méchants envahisseurs de l'espace ont choisi de tenter leur énième débarquement sur le planète bleue.

Super Marios Bros Deluxe

Le retour du plombier vengeur

Casquette vissée sur la tête et ventouse à la main, le célèbre plombier moustachu reprend du service.

Il était une fois la jolie princesse Toadstool enlevée par l'infâme Bowser. Arrive le valeureux plombier avec sa ventouse... Bon, cette histoire, on commence à la connaître. Cela fait quelques années que Nintendo décline à

l'infini les aventures de sa mascotte. Ici, pas de nouveauté, on nous ressert le Mario Bros de la première heure. Celui développé sur NES puis adapté pour le Game Boy originel. Pour la version couleur de la console la plus

vendue au monde, les personnages, outre le fait de paraître un peu moins fantomatiques, ont pris du volume : on n'est plus obligé de coller son nez sur l'écran pour jouer. Cette version propose deux nouveaux modes. Vous pouvez jouer à deux, via le câble « link », dans une course effrénée entre Mario et Luigi. Tandis que le mode challenge vous tiendra en haleine pendant de longues heures car vous devrez trouver, dans chaque tableau, cinq pièces rouges, un œuf de Yoshi et battre le score référence. Il justifie amplement l'achat du jeu, si bien sûr vous aimez les plombiers vengeurs.

Julien Chevron



GAME BOY COLOR

Éditeur : Nintendo

Développeur : Nintendo

Nombre de joueurs : 1 à 2

Genre : plate-forme

Niveau de difficulté : ★

Note GameSpot : 8 / 10

L'avis de la rédaction

Réincarnation en couleurs d'un hit incontournable sur Game Boy classique. Super Mario Bros Deluxe doit faire partie de la ludothèque idéale du Game Boy Color, quand on aime le genre plate-forme.

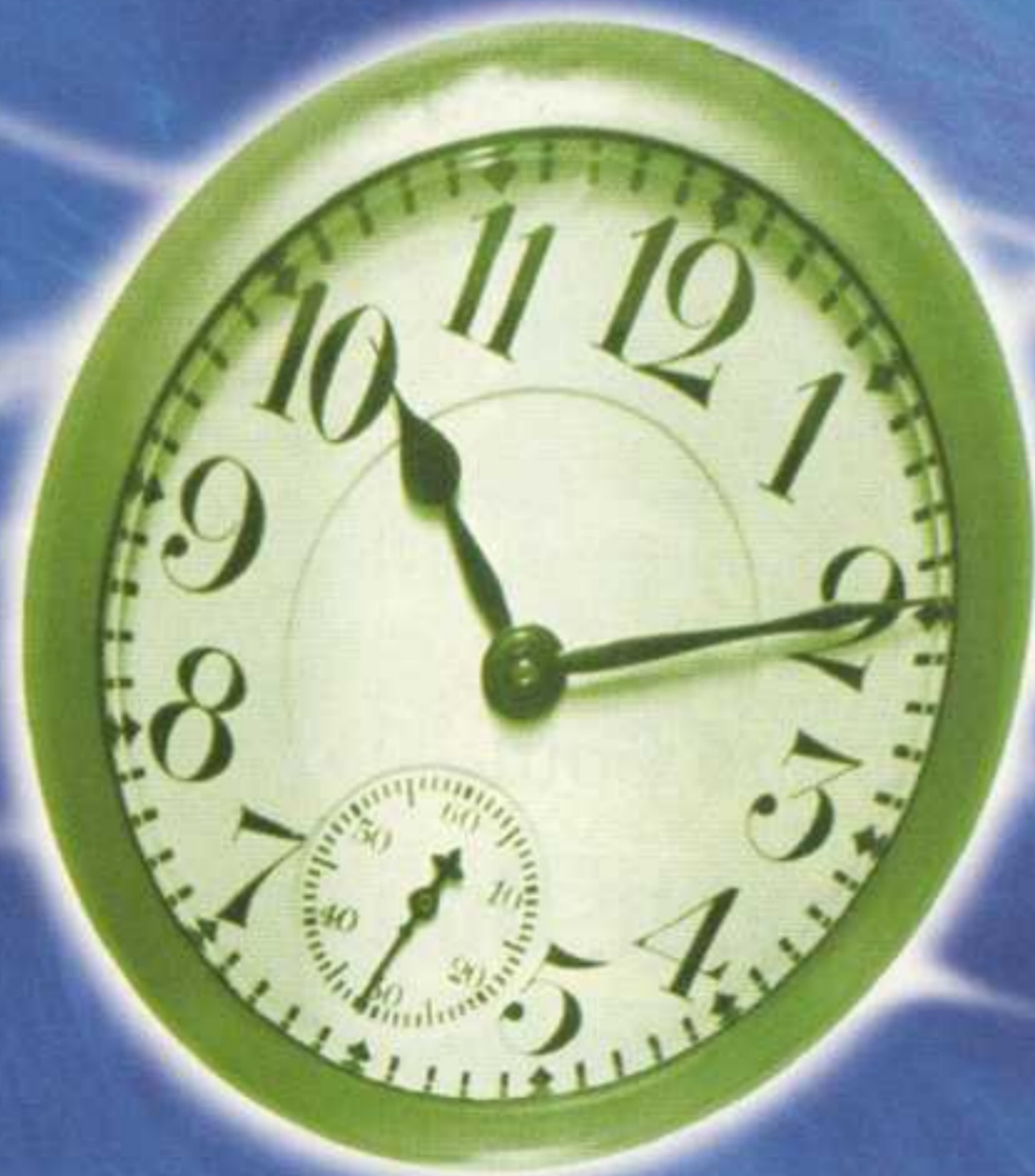
En savoir plus : www.gamespot.fr
www.nintendo.fr



Principal attrait de cette version colorisée, la possibilité de jouer à deux via le câble « link » apporte un plus indéniable.

InternauteS !

Tous les jeux 24h/24h !



Offrez-vous plus de 1000 jeux - consoles - périphériques
- paiement sécurisé -



Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

Par Carte bancaire sur le site (paiement sécurisé : cryptage SSL)

Par Téléphone au 0 825 019 029 (0,99F/min)

Par Fax au 01 46 94 07 22 ou Par Chèque à l'ordre de RueDuCommerce SA





PC

Editeur : Electronic Arts
Développeur : Looking Glass Studios
Nombre de joueurs : 1
Genre : action
Niveau de difficulté : ★★
Note GameSpot : 8,5 / 10

L'avis de la rédaction

L'absence du mode de jeu en réseau empêchera System Shock 2 d'être un aussi grand succès que Half-Life. Mais, même en solo, l'ambiance extrêmement prenante et le mélange des genres séduiront à coup sûr les amateurs de sensations fortes.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.ea.com
www.lglass.com

System Shock 2

Mon cyborg chez les extraterrestres

System Shock 2 reprend avec succès la recette de Half-Life, en y ajoutant un soupçon de jeu d'aventure.

System Shock 2 pourrait sans problème être baptisé « Half-Life 2 », en référence à un titre auquel il rend hommage à plusieurs reprises – la première image du jeu, le contact avec les extraterrestres, etc. Il constitue une digne suite de ce monument du jeu vidéo, dont il reprend avec succès le principe – action en 3D stressante en milieu hostile –, en l'améliorant avec des touches de jeu d'aventure.

En plus de surveiller ses points de vie et ses munitions, il

faut entretenir ses armes. Plus vous tirez, plus elles se dégradent. Elles finissent même par s'enrayer. On récupère plus tard des armes énergétiques qui ne s'enrayent pas, mais qu'il faut alimenter en énergie...

Toutes vos actions sont déterminées par des compétences. Ce qui enrichit considérablement le principe de jeu inspiré de Half-Life. On accroît ses compétences en amassant des « cybermodules ». Force, agilité, armes lourdes, piratage, modification

des armes... autant de compétences à améliorer. Votre personnage, à moitié cyborg, peut aussi acheter des implants destinés à augmenter telle ou telle compétence, mais ils consomment de l'énergie.

Alors que Half-Life était linéaire, System Shock 2 laisse toute liberté au joueur, qui va où bon lui semble dans le niveau. Mais la difficulté est telle qu'il vaut mieux réfléchir et résoudre l'énigme du moment au lieu de se balader.

Daniel Simmons



L'ambiance du jeu est terriblement oppressante.

The Nomad Soul

Dis bonjour Omikron

Projet pharaonique, ce jeu d'aventure pas comme les autres mélange les genres et accumule les surprises.

Kay'l est agent de police à Omikron. Un bon job, mais un peu risqué : son inséparable équipier Den se fait sauvagement dépecer par un tueur en série ayant déjà onze cadavres à son actif. Kay'l en réchappe en envoyant son âme à travers le temps et les

dimensions, à la recherche d'un courageux héros prêt à risquer sa propre vie : vous.

Le jeu commence ainsi : Kay'l apparaît et vous demande votre aide. Voici donc votre âme transportée à Omikron, dans le corps d'un illustre inconnu. Il va vous

fiction côtoie l'occultisme, les rayons lasers s'opposent à la magie, et les robots géants flirtent avec les démons... Votre âme étant nomade, vous pouvez la transférer à volonté dans un autre corps, plus adapté à la situation : Kay'l pour commencer, une infirmière pour échapper à vos poursuivants, un gros balèze pour tirer sur tout ce qui bouge, un homme de main pour infiltrer l'ennemi...

Mais rien ne vous empêche de conserver la même apparence jusqu'au bout. Sauf en cas de décès de Kay'l : votre âme est alors automatiquement transférée dans le corps de l'infirmière.

Stephan Schreiber



Une enquête qui vous conduira jusqu'en enfer...



PC

Editeur : Eidos Interactive
Développeur : Quantic Dream
Nombre de joueurs : 1
Genre : aventure
Niveau de difficulté : ★★
Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

Malgré cet arrière-goût prononcé de déjà vu, la mayonnaise prend : le joueur se laisse embarquer dans l'ambiance glauque et malfaisante, et s'identifie complètement à son personnage. David Bowie interprète la chanson du générique, ainsi qu'un personnage relativement secondaire.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.eidos-france.com
www.quanticrodream.com
www.nomadsoul.com

Tous les jeux sans se bouger

*et 30F qui tombent du ciel !**



Offrez-vous plus de 1000 jeux - consoles - périphériques
- paiement sécurisé -



Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

Par Carte bancaire sur le site (paiement sécurisé : cryptage SSL)

Par Téléphone au 0 825 019 029 (0,99F/min)

Par Fax au 01 46 94 07 22 ou Par Chèque à l'ordre de RueDuCommerce SA





PLAYSTATION

Editeur : Activision
Développeur : NeverSoft
Nombre de joueurs : 1 à 2
Genre : sport
Niveau de difficulté : ★★
Note GameSpot : 8 / 10

L'avis de la rédaction

Ce jeu est un bonheur pour les oreilles comme pour les yeux. Il réussit à distiller un esprit toujours fun, même quand on ne parvient pas à remplir les objectifs. En se situant à l'exacte frontière entre exigence et indulgence, Tony Hawk's Skateboarding se place parmi les meilleurs jeux de glisse.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.activision.com
www.neversoft.com

★ joueur novice ★★ joueur averti ★★★ joueur chevronné

Tony Hawk's Skateboarding

Activision fait la planche

Le vent dans les cheveux, voilà le seul détail qui manque à cette excellente simulation de skateboard.

Tony Hawk ? Un des spécialistes du skateboard parmi les plus populaires... aux Etats-Unis ! Il vous offre d'entrer au panthéon de la planche à roulettes par la grande porte, celle à double battant des urgences. En une poignée de secondes, il faudra réaliser un maximum de figures en vous servant des éléments en trois dimensions du décor. Les « combos » permettent d'accumuler des points. En cas de chute, vous perdez tout.

L'animation des personnages est excellente. Ainsi, quand on glisse le long d'une rampe d'escalier, on aura successivement droit à la petite genuflection, à la détente et à l'étirement des bras

à l'horizontale. Tony Hawk's Pro Skater aborde sans exception l'ensemble des exercices que l'on peut réaliser sur ce genre d'engin.

Activision a également su convaincre d'autres grands noms de la discipline tels que Chad Muska, Andrew Reynolds, Elissa Steamer et Geoff Rowley. Chaque skater retrouve les particularités qui sont les siennes dans la réalité. Précision, rapidité et inventivité sont les points cruciaux de ce jeu bien dans l'air du temps, dont la bande son fait appel à des



Sauts de l'ange, double salto arrière... Rien n'est impossible pour Tony Hawk et son skate magique. Une occasion pour frimer sur planche à roulettes sans sparadraps.

groupes comme les Dead Kennedys ou Suicidal Tendencies.

Xavier Hanart

Wip3out

Wip3out fait mouche

Ce jeu de course futuriste, qui fut un best-seller sur PlayStation, revient pour une troisième édition.

A bord de vaisseaux futuristes au design élaboré, participez à des courses effrénées sur des circuits éblouissants. Des courses très disputées : aileron contre aileron, tuyère contre tuyère. Des armes, originales, vous seront d'une grande utilité :

mitrailleuses, fusées, mines, champ de force, et autre voleur d'énergie. Quelques sauts viennent animer des portions de circuits certes sinueuses mais parfois trop lisses. D'autant que le graphisme bénéficie cette fois de la haute résolution. La mania-

bilité ne souffre aucun reproche, à condition toutefois d'avoir acquis un peu de pratique.

Cinq modes de jeu donneront à chacun un

défi à sa mesure : challenge, course simple, contre la montre, éliminator et tournoi. Et quand on sait que le mode challenge se subdivise en course, contre la montre et armes, on a une idée assez précise de la durée de vie de ce jeu.

Si Wip3out régale en solo, il faut aussi y jouer à plusieurs. Le mode deux joueurs en « split » vertical n'est rien, comparé au plaisir du mode « link », qui accueille généreusement jusqu'à quatre concurrents. Si vous n'avez pas connu les deux premiers WipEout, c'est votre dernière chance avant un futur épisode sur PlayStation 2.

Steve Mantaux



Wip3out transpose un classique jeu de courses dans une dimension hystérique.



PLAYSTATION

Editeur : Sony Computer Entertainment
Développeur : Psygnosis
Nombre de joueurs : 1 à 4
Genre : course
Niveau de difficulté : ★★
Note GameSpot : 9 / 10

L'avis de la rédaction

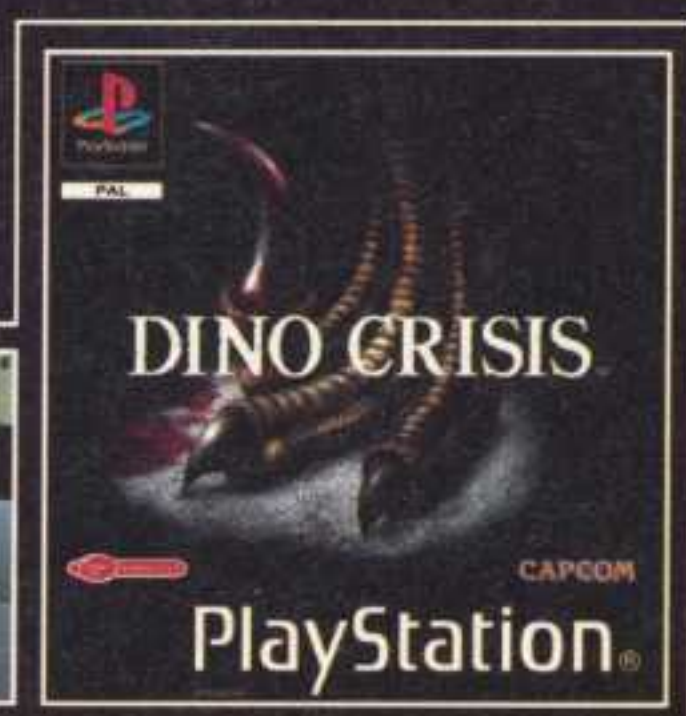
Graphisme léché, fluidité parfaite et bande son du même acabit : Wip3out représente l'aboutissement du genre sur PlayStation. Le mode « link », trop rare, ajoute ici une dimension supplémentaire au jeu.

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.playstation.tn.fr
www.psygnosis.com

Seule la parano peut vous sortir
des griffes du dino.

La dernière créature des développeurs de Resident Evil frappe à votre porte.

DINO CRISIS



DECONSEILLÉ
aux moins de 12
ANS

3616
VIRGIN GAMES
Hint-Line
06 36 08 94 93
Hot-line
06 03 09 41 64
<http://www.virgininteractive.com>

CAPCOM

VIRGIN INTERACTIVE



La cuvée du millénaire

On les attend parfois depuis des mois, leur sortie est retardée à plusieurs reprises, mais cette fois c'est sûr, début 2000, ils seront sur tous les écrans.

The Sims

Dans virtuel, il y a vie !

L'un des titres les plus ambitieux de l'année 2000 ! The Sims suscite curiosité et perplexité. Dirigez-vous la vie de votre Sim aussi bien que la vôtre ?

The Sims vous proposera de diriger en « temps réel » (mais accéléré bien sûr) l'existence au quotidien d'un(e) habitant(e) d'un quartier virtuel, idéalement situé dans votre « SimVille ». A vous de lui choisir un métier, indispensable source de revenus. Ceux-ci serviront, entre autres, à équiper ou réparer sa maison (que vous aurez conçue de toutes pièces en suivant vos goûts). Une nouvelle télé, un four à micro-ondes... Et s'il s'agit d'un célibataire acharné, l'aide d'une femme de ménage se révélera utile, sauf à le laisser vivre dans une tanière... Vous accompagnerez votre Sim dans les moindres gestes de la vie courante. La douche ou les toilettes comprises – une image pixellisée préservera son intimité et votre pudeur.

Plus audacieux : la gestion des rapports humains et de la vie sociale de votre Sim. Pourquoi ne pas organiser une petite fête avec vos voisins ? Vous y rencontrerez peut-être l'âme sœur... Selon les circonstances et les décisions que vous prendrez, cela finira par une paire de gifles ou par le mariage. Dans ce der-

nier cas, les enfants viendront vite, si vous le désirez. N'espérez tout de même pas la scène coquine justifiant la naissance de votre petit Sim...

The Sims est-il vraiment un jeu ?

On peut voir **The Sims** comme une vitrine de ce que l'on sait faire aujourd'hui en matière d'intelligence artificielle et de simulation de comportement. A ce jour, **The Sims** balance entre le titre génial que l'on n'attendait plus et la performance technologique stérile...

L'intérêt de **The Sims** reste donc à démontrer, en particulier sur le long terme, une fois l'effet de curiosité passé.

Steve Mantaux

PC

Editeur : Electronic Arts

Développeur : Maxis

Genre : stratégie

Sortie : mars 2000

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.maxis.com



Une petite fête entre Sims ; mais pour « le dernier verre chez vous », n'espérez pas trop, on n'a pas poussé la simulation jusque-là.

Gran Turismo 2

On the road again

Gran Turismo était un standard et plaçait les développeurs face à un défi : faire encore mieux.

La première édition de Gran Turismo impressionnait par sa débauche de véhicules, d'options, de réglages... Par la qualité du graphisme, sa fluidité, la haute résolution, l'obsession du réalisme, le mode « replay » (les ralentis font, depuis, figure de référence). Mieux qu'une réussite, GT est devenu un standard. LA simulation. Dans ces conditions, réaliser une suite tenait de la gageure : comment faire mieux que la perfection ?

L'équipe de développement n'a pas fait mieux, mais plus. Et plus, c'est mieux... Cette manie

de perfection conduit au report brutal de la sortie du jeu, prévue initialement pour le 8 décembre 1999 et reportée au premier semestre 2000 !

Plus, c'est mieux !

GT 2 proposera plus de marques et rétablira l'équilibre entre les grandes nations du cheval-vapeur. Les constructeurs européens seront désormais vingt. Les Américains aligneront huit fabricants et les Japonais seulement six.

GT 2, ce sera plus de circuits : au moins vingt nouvelles pistes,

Sympathie pour le démon

Fort de ses succès mérités, Blizzard Entertainment devrait tenir toutes ses promesses avec Diablo II. La compagnie qui a assis sa réputation avec des titres comme Warcraft II ou Starcraft nous avait un peu déçus avec Diablo. Bien qu'il ait fait le bonheur de milliers, voire de millions de joueurs, ce n'était pas sans une certaine redondance. Les combats y étaient répétitifs, l'évolution longue et harassante, sans parler des problèmes de tricherie inhérents aux parties en ligne. Bonne nouvelle, un Diablo revu et corrigé devrait s'offrir à nous pour le début de l'année. La progression, auparavant linéaire, se fera désormais sur trois actes intégrant un monde vaste et cohérent regorgeant de villes, de temples, de donjons... Où,

nous le savons, toutes sortes de créatures terrifiantes ont pour habitude d'élire domicile. Enfin, Diablo II devrait cette fois se comporter comme un véritable jeu de rôle. Ainsi, les actes, décomposés en six quêtes majeures, permettront une plus grande interactivité avec l'environnement mais aussi avec les personnages gérés par la machine.

Plus de possibilités

Le mode multijoueur n'est pas en reste puisqu'il offrira aux joueurs connectés au site de jeu en ligne battle.net une plus grande coopération et des équipes de huit joueurs, contre quatre pour Diablo. Autre point intéressant, il semblerait que les mondes offerts par chacun des

Ceux qui n'avaient pas été entièrement convaincus par Diablo devraient se régaler avec cette suite très attendue.

actes soient suffisamment vastes pour que les équipes qui se sont séparées n'arrivent pas dans des lieux dévastés et déserts, sans le moindre petit monstre à éradiquer. Blizzard Entertainment a même pensé à la

sécurisation de battle.net pour que les échanges entre joueurs puissent s'opérer. Quand on sait en plus que les utilisateurs pourront personnaliser leur guerrier pour éviter toute ressemblance fortuite et affirmer leur appartenance à telle ou telle tribu, on imagine toute l'étendue des possibilités de Diablo II.



Mode multijoueur amélioré, site de jeu en ligne sécurisé... et toujours autant de bestioles peu ragoûtantes.

PC

Editeur : Havas Interactive
Développeur : Blizzard Entertainment
Genre : jeu de rôle
Sortie : mars 2000
En savoir plus : www.gamespot.fr
www.blizzard.com

Sylvain Allain



soit le double de la première version. Vous pourrez terroriser les passants dans les rues de Seattle ou de Rome, avoir le vertige dans les montagnes suisses, vous embourber sur une plage tahitienne...

GT 2, ce sera encore plus de voitures : plus de 500 modèles.

Ce sera aussi plus d'épreuves au permis : près de 60. GT 2, ce sera enfin plus de modes de jeu : six au total, dont des modes « course de côtes », « course de vitesse sur ovale », façon Indycar et Rallye...

Bonne nouvelle pour les vétérans : les permis sauvegardés de Gran Turismo fonctionneront



dans GT 2 ! Une question nous turlupine toutefois : à quoi ressemblera le titre dans quatre mois, alors qu'il semblait presque achevé en novembre ? D'autant plus qu'il sortira en même temps que GT 2000 sur PlayStation 2...

Steve Mantaux

Plus de marques, plus de voitures et de modes de jeu... GT 2 sera l'un des événements de l'année 2000.

PLAYSTATION

Editeur : Sony Computer Entertainment
Développeur : Polyphony Digital
Genre : course
Sortie : mars 2000
En savoir plus : www.gamespot.fr
www.playstation.tm.fr

Daikatana

La parole est aux armes

Le duel de l'année pourrait bien opposer Quake III: Arena à Daikatana. Mais attention, ce nouveau venu n'arrive pas les mains nues !

Attendu depuis plus d'un an et demi, Daikatana s'annonce d'ores et déjà comme le concurrent direct de Quake III: Arena.

Et pour cause : son concepteur n'est autre que John Romero, créateur, avec John Carmack, du Quake originel ! L'un comme l'autre croient encore dur comme fer dans ce genre de jeu d'action en trois dimensions qui avait été initié par leurs premières créations : Wolfenstein 3D et Doom. Pour

John Romero, parti pour fonder son propre studio, l'essentiel réside dans le dosage. Le scénario, l'action, la jouabilité, la puissance et la fluidité du moteur 3D... sont des paramètres clés pour la réussite d'un projet. Et de ce point de vue-là, Daikatana pourrait bien créer la surprise et damer le pion à Quake III.

Rien d'étonnant à ce que le studio ait opté pour le moteur 3D de Quake II. Les améliorations

qui lui sont actuellement apportées par les programmeurs d'Ion Storm accentueront le réalisme : impacts de balles, giclées de sang, jeu d'ombres, animation, etc.

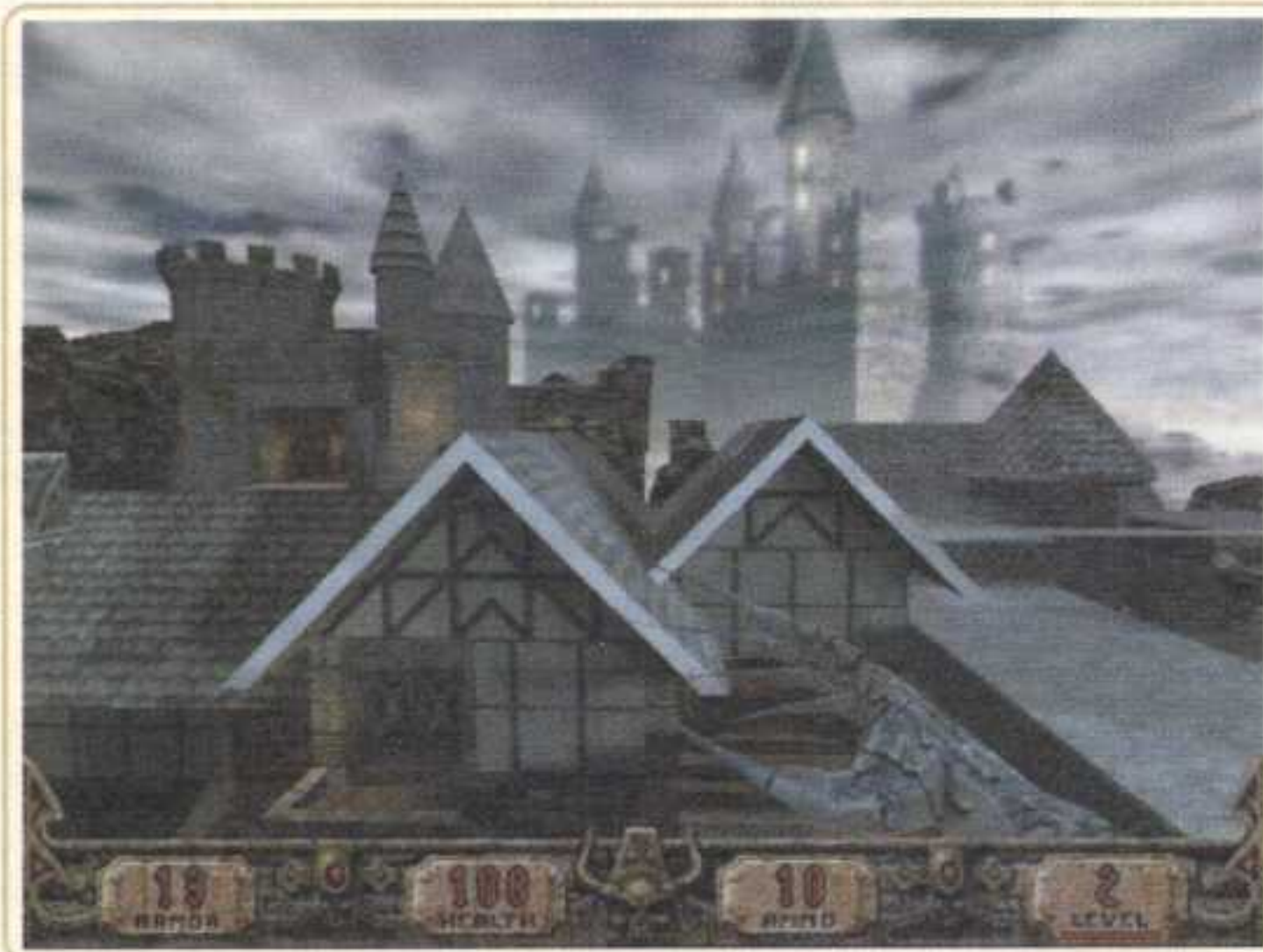
Un scénario envoûtant

Le scénario et la profondeur des niveaux en extérieurs envoûteront sans aucun doute l'utilisateur. Le joueur sera plongé au cœur de quatre grandes périodes : un Japon futuriste, la Grèce antique, l'Europe médiévale et une San Francisco contemporaine ; un univers palpitant et oppressant dans lequel le joueur bénéficiera pour la première fois de six armes différentes pour chaque époque.

Celui-ci se verra, de plus, assisté de deux acolytes – contrôlés par l'ordinateur – chargés de nettoyer les secteurs, mais apparemment incapables de veiller sur leur propre santé.

Le mode multijoueur, que John Romero présente comme « rapide et furieux », comportera une nouveauté : il ne suffira pas de tuer un maximum d'adversaires pour progresser, mais il faudra, avant tout, éliminer des combattants vaillants et expérimentés...

Sylvain Allain



Une démo multijoueur de Daikatana circule depuis plusieurs mois sur le Web : la rapidité de l'action est impressionnante.

MDK 2

Retour vers la Terre

Malgré ce qu'ils ont pris la dernière fois, les extraterrestres en redemandent. Nous aussi !

Avec l'arrivée de la Dreamcast, consoles et PC luttent à armes égales. Une occasion rêvée pour BioWare de faire une démonstration de son talent. En effet, alors que MDK avait été conçu par l'équipe de Shiny Entertainment, la réalisation de ce second volet a été confiée par Interplay à BioWare, à qui l'on doit l'excellent Baldur's Gate. Le studio canadien ayant souhaité faire évoluer le concept de MDK sans toutefois en changer la nature, on retrouvera tous les ingrédients qui ont fait le

succès du premier épisode : le héros Kurt Hectic, mais aussi Max, le cyberchien à six pattes, et son créateur, le docteur Fluke Hawkins, un scientifique pour qui la physique nucléaire n'a aucun secret. Moins effacés que dans le premier épisode, ces protagonistes joueront un rôle très actif dans la défense de notre bonne vieille Terre. Ils endosseront à leur tour le rôle de héros face aux vilains Streamriders qui tentent pour la seconde fois d'envahir la Terre. Kurt, de son côté, disposera

PC

Editeur : Eidos Interactive

Développeur : Ion Storm

Genre : action

Sortie : janvier 2000

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.eidos-france.fr
www.ionstorm.com

Resident Evil III: Nemesis

Atmosphère, atmosphère...

L'ambiance de ce troisième volet devrait toujours autant plonger le joueur dans l'horreur absolue.

Les fans ne s'y tromperont pas ! Avec ce troisième volet, Capcom signera sans doute sa meilleure réalisation et probablement le dernier chapitre des terribles aventures de Jill Valentine. Pas besoin de s'étaler sur un scénario bien connu : les zombies terrorisent les habitants de la petite ville de Raccoon City.

L'objectif du producteur et concepteur du jeu, Shinji Mikami, est de plonger les joueurs dans l'angoisse absolue, l'horreur et le suspense. Cependant, pour y parvenir une nouvelle fois, il fallait développer et mettre sur pied un nouveau noyau d'animations qui, basé sur les mêmes éléments que Resi-

dent Evil II, devait permettre aux joueurs plus d'actions sur l'environnement. Il fallait aussi renouveler totalement les monstres : dix nouvelles créatures feront donc leur apparition.

Une multitude d'objets, chaises, tables, poutres, etc., seront également ajoutés aux décors. Lors de l'angoissante progression, on pourra les utiliser comme armes contre les implacables zombies, toujours aussi impatients de vous mettre à mort. Quoi de plus excitant que de se défendre avec une batte de baseball bien lourde et contondante pour fracasser le crâne d'une immonde créature !

Durant son infernal périple au cœur de la cité, notre héroïne croisera la route de plusieurs personnages, dont un

gravement blessé à qui elle sauvera la vie et qui, en retour, l'aidera à s'échapper.

Influer sur le déroulement du jeu

Contrairement aux précédents épisodes, Resident Evil III: Nemesis intégrera une nouvelle composante : « Live Selection », qui permettra aux joueurs d'influer sur le déroulement du jeu et donc d'en changer le dénouement. Sachant que chaque personnage jouera un rôle spécifique, le nombre de « fins » sera d'autant plus important. Une volonté de la part de l'éditeur d'offrir aux adeptes de la saga un jeu moins linéaire et plus riche en rebondissements...

Sylvain Allain



Survivre, ce sera une fois de plus l'objectif du joueur dans Resident Evil III.

toujours de sa puissante combinaison, mais quelque peu améliorée, comme en témoignent le mode caméléon - un excellent moyen de camouflage - et le « Cloaking Device » - une sorte de cape-parachute.

Du fun en perspective

Trois éléments fondamentaux du jeu devraient avoir été particulièrement soignés : le moteur d'animation 3D (du « fait maison »), l'intelligence artificielle des ennemis, capables de nous prendre à contre-pied et, enfin, la jouabilité. De là à en déduire que MDK 2 constituera probablement l'un des jeux les plus fun du prochain trimestre, il n'y a qu'un pas... que nous franchissons allègrement.

Sylvain Allain



DREAMCAST & PC

Editeur : Interplay

Développeur : BioWare

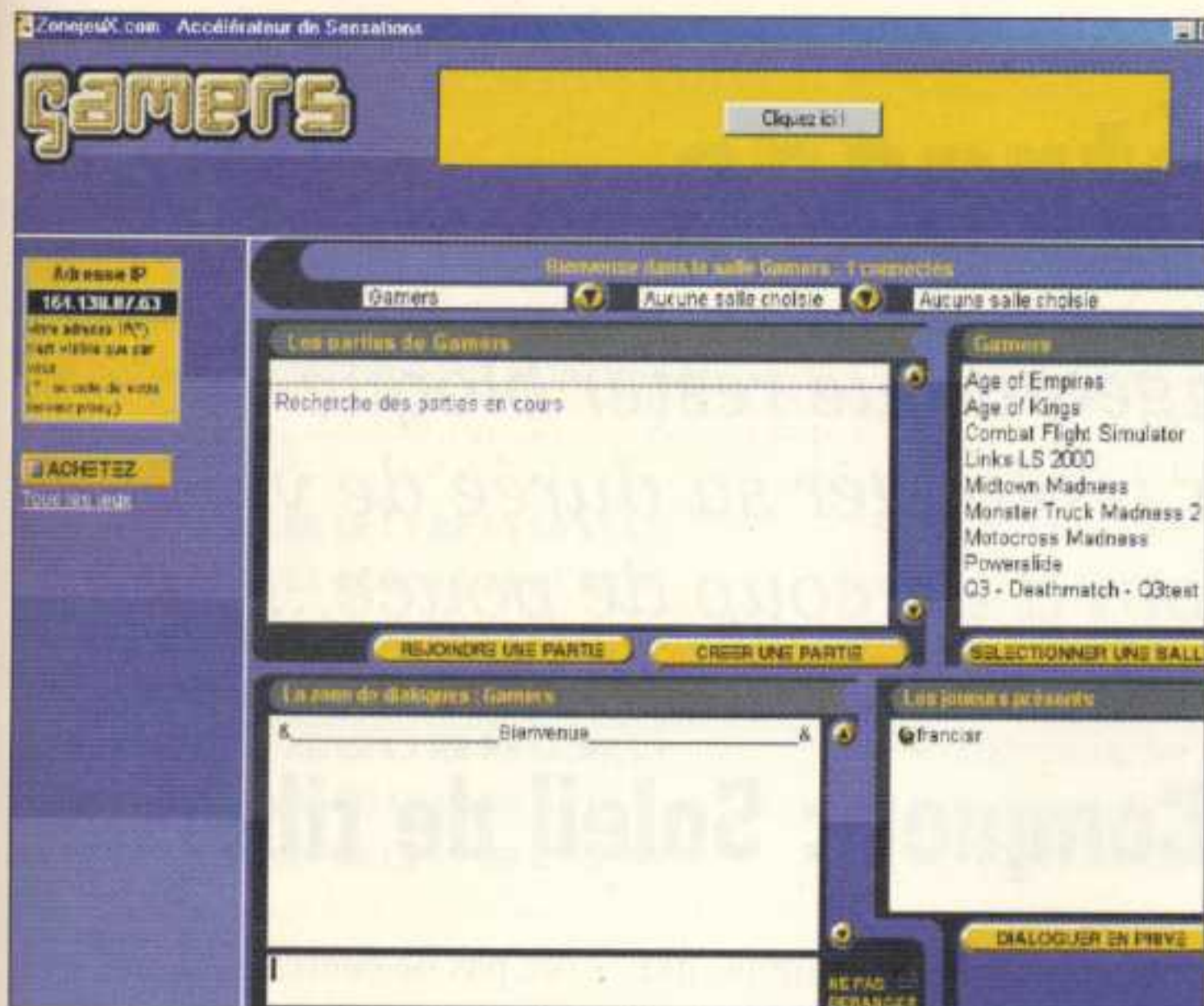
Genre : action

Sortie : février 2000

En savoir plus : www.gamespot.fr
www.interplay.com
www.bioware.com



Après une première version sur PC et PlayStation, MDK 2 tirera profit de la puissance de la Dreamcast. Parmi les nouveautés, la possibilité d'incarner Max, le cyberchien à six pattes qui, équipé de son « jetpack », peut même s'envoler...



Microsoft, encore et toujours

Les autres sites sont anglo-saxons. Le plus connu d'entre eux pour nous autres Français est, puissance de l'éditeur oblige, la Gaming Zone de Microsoft. On aurait pu espérer de ce géant un effort de localisation, comme pour ses autres sites... Mais non, et cela en dit long sur la toute relative importance du marché français à l'heure actuelle. Dès la page d'accueil, on accède au « top ten » des jeux les plus populaires sur la zone. En haut à gauche, on peut consulter soit la totalité des titres – environ 120 – soit sélectionner un thème particulier. Assurément, ce site est la référence en la matière, de par le nombre de jeux dispo-

nibles. Et le nombre de joueurs en ligne pour la totalité du site, au même moment que sur Goa ? Environ 37 000... On comprend donc qu'il soit tentant de se connecter à l'étranger pour trouver un partenaire, malgré les inconvénients d'une connexion si lointaine.

Mplayer devient gratuit

Autre intervenant américain majeur : Mplayer. Il offre environ 80 jeux en ligne. Il s'agissait initialement d'un site payant et plutôt onéreux : plus de 100 francs par mois. Mplayer proposait notamment des jeux exclusifs, tels que Darksun (un jeu de rôle), développé spécialement pour lui. Mais devant le peu de succès de

MPLAYER.COM
earth's FREE multiplayer game service

LOGIN HERE
Play Now

FREE SIGNUP
Free Signup
Free Elite
Account Config
Games List
Download
Help

COMMUNITY
Audio Chat
Card/Board Games
Gamers
Sports
Java
Forums
Shockwave Games

NEWS
Today's News
Events
Rankings
Ladders
News Archive

80

Over Games Now on mplayer.com!

Wanna Play?@

Just Launched	
Retail	Chessmaster 7000
Retail	Army Men: Toys in Space
Demo	Army Men: Toys in Space Demo
Retail	Rogue Spear
Retail	Panzer General 3D
Retail	Heroes III Armageddon's Blade
Retail	Gulf War
Retail	Mech Commander Gold
Retail	Drakan: Order of Flame
Retail	Warhammer: Rites
Retail	Star Fleet Command
Demo	Force 21
Retail	TA Kingdoms
Retail	Formula 1 Racing
Retail/DL	NEK
Retail	Heavy Gear II

la formule, Mplayer a fini par choisir la gratuité.

Won prépare sa version française

Enfin, Won propose des jeux de cartes et de société, ainsi que quelques jeux sur CD-Rom. Pour l'essentiel issu de la gamme Sierra, tels Half-Life ou Home-world, ces derniers sont toutefois en nombre limité. Une version française est en cours : espérons que ses opérateurs en profiteront pour étoffer le nombre de titres.

Un handicap : le prix des communications

Alors, si le jeu en ligne est un marché encore émergent, il ne demande qu'à se développer. L'apparition de forfaits de communication moins chers dédiés à l'Internet devrait d'ailleurs y contribuer. Mais, pour bien faire, il faudrait que les internautes français puissent disposer des mêmes avantages que leurs homologues américains qui, pour la plupart, bénéficient des communications locales gratuites.

Cinq adresses pour jouer

<p>Goa ZoneJeuX Gaming Zone Mplayer Won</p>	<p>www.goa.com www.zonejeux.com www.zone.com www.mplayer.com www.won.net</p>
--	---

SOS, joueur en détresse

Rien n'est plus rageant que rester bloqué dans un jeu. Pour prolonger sa durée de vie, on a souvent besoin d'un coup de pouce...

PC



Command & Conquer : Soleil de Tiberium

Mur Firestorm illimité

Il est possible de maintenir indéfiniment un mur Firestorm sans qu'il soit jamais nécessaire de l'éteindre pour le recharger.

Une fois que votre mur est chargé, mettez-le en marche.

Avant qu'il ne s'éteigne par manque d'énergie, vendez ou arrêtez vos centrales jusqu'à ce que voyiez les mots « On Hold » apparaître sur l'icône Firestorm.

Votre mur restera activé sans jamais manquer d'énergie aussi longtemps que vous ne construi-

rez pas de centrale ou que vous n'en remettrez pas en fonction.

Attention : cette astuce ne fonctionne qu'avec la version originale du jeu, non « patchée ».

PlayStation

Syphon Filter

Choix des armes

Pour choisir votre arme au cours du jeu, allez dans le menu et choisissez Weapons. Maintenant, appuyez sur :

DROITE + L2 + R2 + O + □ + X.

Pour certaines versions, il faut entrer la séquence suivante :

SELECT + L1 + L2 + R2 + O + X.

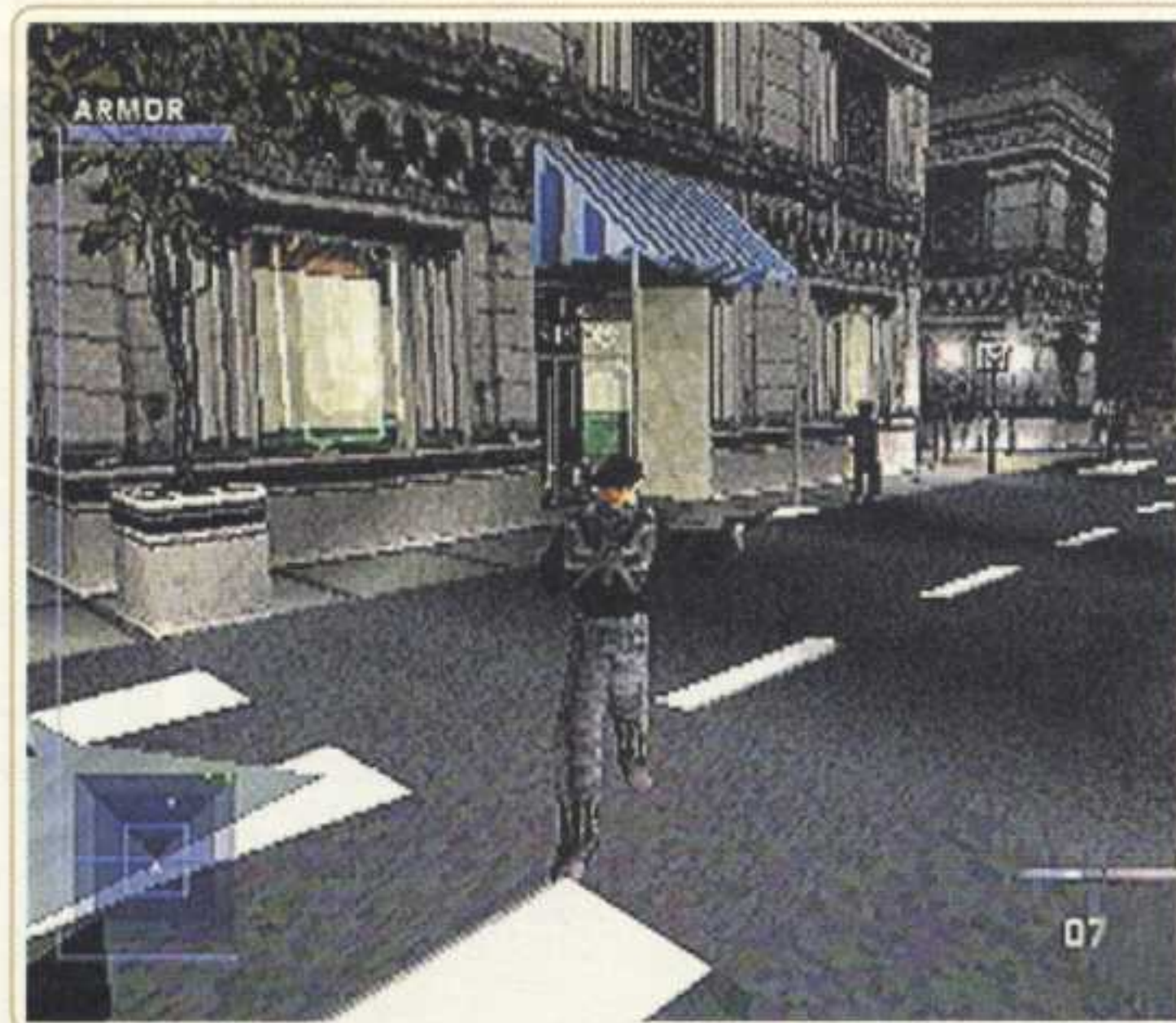
Choix du niveau

Faites une pause au cours du jeu. Allez dans les options, puis sélectionnez l'option de choix de la mission et maintenez simultanément enfoncés les boutons :

GAUCHE + R1 + L1 + SELECT + □ + X.

Sur certaines versions, faites :

L1 + L2 + R1 + R2 + □ + O + X.



PC

Drakan : Les Chevaliers du Feu

Pour utiliser les codes ci-dessous, il vous faut d'abord engager le mode discussion en tapant sur la touche « \ ».

Code	Effet
iamgod*	Vous accédez au mode God
smoghead	Vous retrouvez une santé éclatante
debug on	Mode Debug activé
debug off	Mode Debug désactivé
all weapons	Accès à la liste des armes (mode Debug)

* dans le dernier niveau, taper iamgoddess

Potions et cristaux illimités

Accédez à votre écran d'inventaire. Choisissez une potion, mais ne la lâchez surtout pas. Revenez à l'action en cours, puis retournez à votre inventaire :

vous découvrirez alors que vous possédez une nouvelle potion. Vous pouvez recommencer cette manœuvre aussi souvent que le besoin s'en fait sentir. Cette astuce s'applique

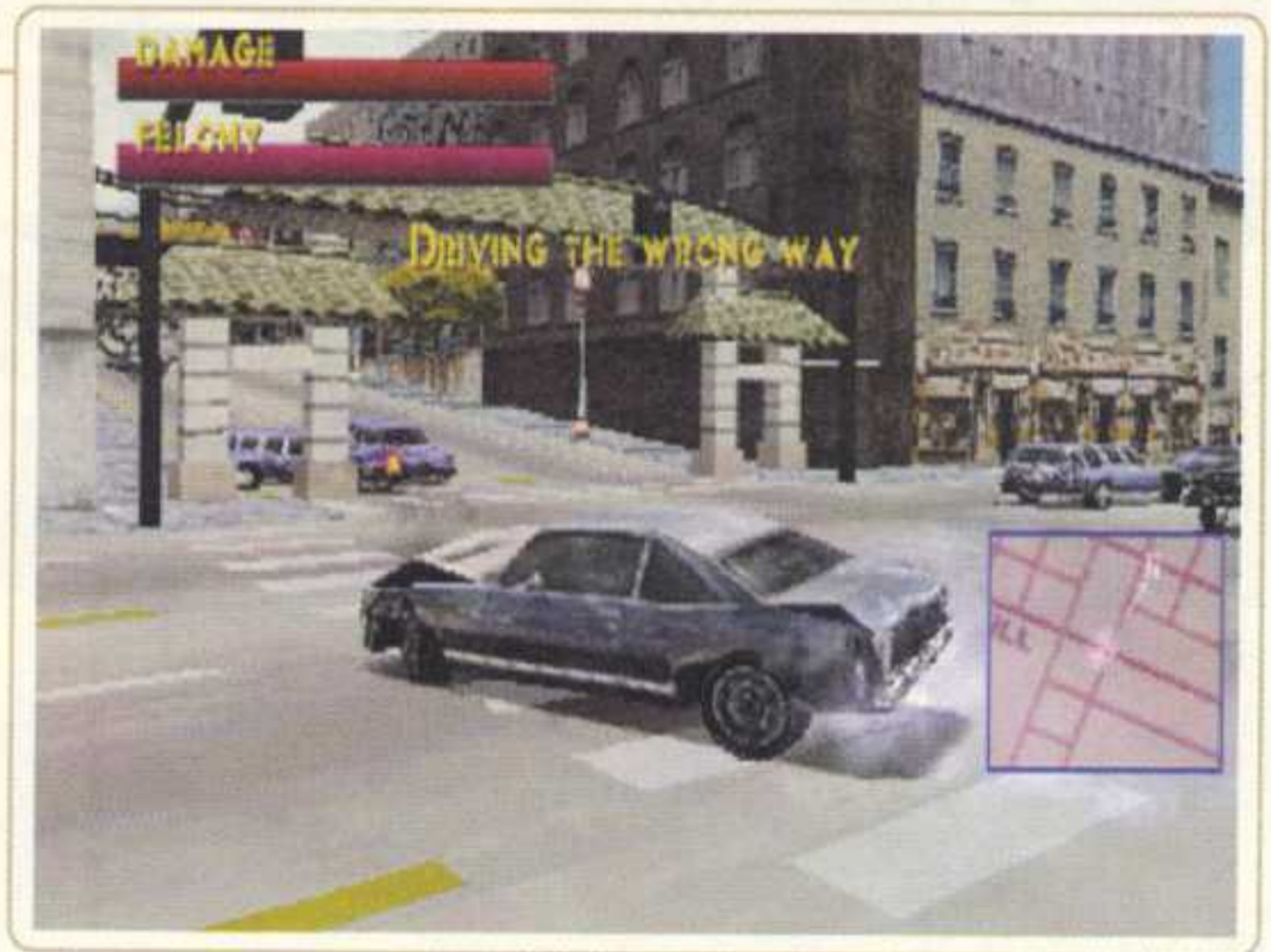


aussi aux différents cristaux (feu, glace, éclair).

Driver

Entrez (rapidement) l'un de ces codes sur l'écran principal. Si le code est correct, vous entendez alors un son.

Code	Effet
L2 L2 R2 R2 L2 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1 L1 →	Invincibilité
R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R2 L2 L2 L1 R2 R1 →	Suspensions hautes
L1 L2 R1 R1 R1 R1 L2 L2 R1 R1 L1 L1 R2 →	Pas de police
R1 R2 R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 R1 L2 L2 L2 →	Petites voitures
R2 R2 R1 L2 L1 R2 L2 L1 R2 R2 L2 R2 L1 →	Ecran retourné
R1 R1 R1 R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1 →	Roues arrières directrices
L1 L2 R1 R2 L1 R1 R2 L2 R1 R2 L1 L2 R1 →	Générique de fin



Tekken 3

Tenues cachées

Pour disposer des tenues cachées, validez le choix du personnage avec \triangle ou **START**. Mais auparavant, il vous faut accomplir certaines actions :

- Anna** : gagnez 25 matchs.
- Forest Law** : finissez le jeu avec Law et Paul.
- Jack (de Tekken 1)** : finissez le jeu 10 fois avec Gun Jack et allez sur Gun Jack.
- Jin Kazama** : gagnez 50 matchs.
- Lin Xiaoyu** : gagnez 50 matchs.
- Tiger** : terminez le mode arcade avec 20 personnages différents et allez sur Eddy Gordo.

Personnages cachés

- Mode Ball** : finissez le jeu avec cinq personnages différents.
- Mode Théâtre** : finissez 16 fois avec des personnages différents.
- Anna** : finissez le mode arcade cinq fois.
- Bryan** : finissez le mode arcade six fois.
- Dr. Boskonovitch** : finissez quatre fois le Force Mode.
- Gon** : le battre au Mode Ball.
- Gun Jack** : finissez le mode arcade trois fois.
- Heihachi** : finissez le mode arcade sept fois.
- Juila** : finissez le mode arcade deux fois.

Kuma : finissez le mode arcade.

Mokujin : finissez le mode arcade quatre fois.

Ogre : finissez le mode arcade huit fois.

True Ogre : finissez le mode arcade neuf fois.

Jouer avec Gon

Commencez un Survival Mode, puis perdez. Inscrivez alors « GON » à la place de votre nom.

Record Mode

Allez dans le Training Mode. Choisissez votre personnage, puis choisissez le menu Free. Une fois dans ce menu, appuyez simultanément sur les boutons **L1**, **R1**, **L2** et **R2**. Laissez-les enfoncés et appuyez sur \circ . Vous accédez à un mode où vous pouvez enregistrer vos meilleurs Combos en utilisant **BAS** et **SELECT**.

Poses de victoire

Lors du replay, maintenez enfoncés les boutons \square , \triangle , \times ou \circ pour voir l'une des quatre poses de victoire de votre personnage.

Attention : certains personnages n'en disposent pas.

Power up

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur \times , \circ , \triangle et \square . Votre personnage se concentrera et sera plus fort pendant quelques secondes.

Revoir l'introduction

Il est possible de revoir la séquence d'introduction à volonté, séquence au cours de laquelle les personnages effectuent des katas. Pour cela, laissez enfoncée la touche **R1** pendant le fondu au noir de l'écran de sélection.

Si vous avez fini le jeu avec au moins cinq personnages différents, laissez enfoncé le bouton **L1** plutôt que **R1**. Vous verrez alors les combattants dans leur deuxième tenue. Enfin, si Dr. Boskonovitch fait partie des personnages sélectionnables, maintenez simultanément enfoncés **R1** et **L1** pour voir tous les personnages cachés faire leur « show ».

Impacts verts

Sur la borne d'arcade, les effets d'impact étaient verts. Pour retrouver les mêmes effets, mettez votre curseur sur l'option Key Config et appuyez simultanément sur **L2**, **R2** et **SELECT**.



PC

Dungeon Keeper 2

Pendant une partie, appuyez sur « Ctrl+Alt+C », puis entrez un des codes ci-dessous.

Code	Effet
do not fear the reaper	→ Passe le niveau
feel the power	→ Toutes les compétences des monstres passent au niveau 10
fit the best	→ Accès à toutes les salles et tous les pièges
i believe its magic	→ Accès à tous les sorts
now the rain has gone	→ Affiche la carte
show me the money	→ Donne de l'or
this is my church	→ Accès à toutes les salles

Attention : appuyer sur « Ctrl+Alt+C » n'affiche pas de boîte de dialogue, mais produit seulement un son. Le jeu tient alors compte des codes saisis, même s'il semble ne pas les reconnaître. Toutefois, il peuvent ne pas fonctionner avec certaines versions du jeu.

Pour choisir un niveau

Lancez simplement dk2.exe avec le paramètre -level (nom du niveau) ; exemple : dk2.exe -level level10

Vous pouvez voir tous les niveaux disponibles dans le dossier : DK2DIR\DATA\EDITOR\MAPS\ . Les niveaux de la campagne sont nommés Level1 à Level20, sauf pour :

- le niveau 6 : vous pouvez choisir « level6a » ou « level6b » ;
- le niveau 11 : vous pouvez choisir « level11a », « level11b » ou « level11c » ;
- le niveau 15 : vous pouvez choisir « level15a » ou « level15b » .

Les niveaux secrets sont nommés « secret1 » à « secret5 ».



Sacrifices dans le temple

Sacrifice	Résultat
2 Salamanders	→ 1 Dark Mistress
2 Rogues	→ 1 Salamander
2 Warlocks	→ 1 Goblin
2 Bile Demons	→ 1 Rogue
2 Black Knights	→ 1 Vampire
1 Salamander + 1 Dark Elf	→ 1 Dark Mistress
2 Skeletons	→ 1 Dark Elf
2 Wizards	→ 1 Bile Demon
1 Skeleton + 1 Troll	→ 1 Bile Demon
2 Dark Elves	→ 1 Troll
2 Vampires	→ 1 Bile Demon
2 Dark Mistresses	→ 1 Skeleton
2 Trolls	→ 1 Warlock
3 Monks	→ Augmente la mana
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf	→ Donne des Imps
2 Dwarves + 1 Dark Mistress	→ Sécurise le donjon

PC

Hidden & Dangerous

Entrez d'abord « iamcheater » dans l'un des menus ou des écrans de démarrage. Puis, tapez l'un des codes suivants pendant la partie. S'il est correct, vous entendrez un léger déclic.

Attention : ces codes ne fonctionnent pas avec la version « patchée » 1.1. Par ailleurs, vous pouvez essayer d'entrer « iwillcheat » à la place de « iamcheater » afin de faire fonctionner certains de ces codes.

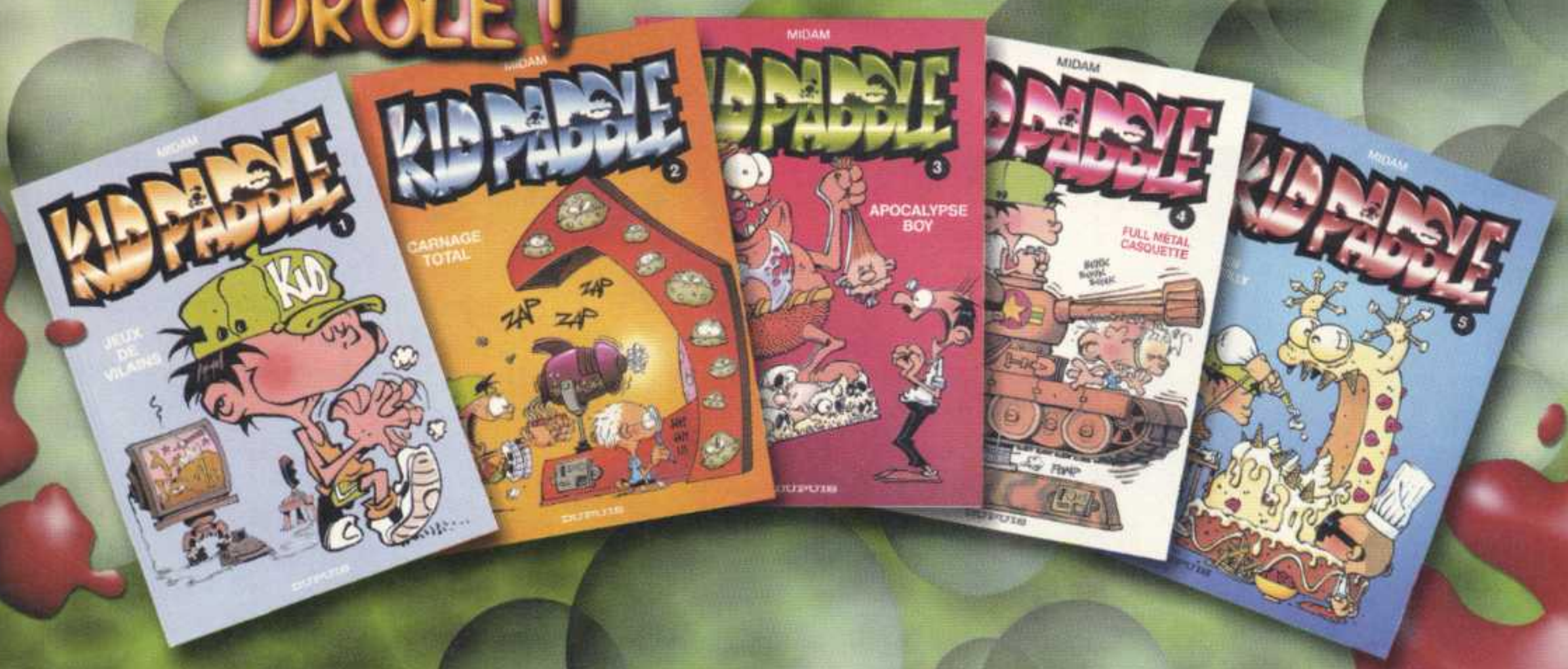
Code	Effet
quickload	→ Charge une partie enregistrée
nohits	→ Mode God
goodhealth	→ Santé à 100 %
openalldoor	→ Ouvre toutes les portes
allitems	→ Toutes les armes chargées
killthemall	→ Tue tous les ennemis
showtheend	→ Lance l'animation de fin
gamedone	→ Fait gagner la mission en cours
gamefail	→ Fait perdre la mission en cours
resurrect	→ Ramène à la vie les membres de l'équipe
funnyhead	→ Mode « grosses têtes »
debugdrawwire	→ Mode fil de fer
playercoords	→ Donne votre position
laracraft	→ Modifie les uniformes



© Dupuis, 1999.

KID PADDLE

MONSTRUEUSEMENT DRÔLE !



Il est plus accro que vous !



Les 5 albums de BD de Kid Paddle sont dès à présent disponibles en librairies et grandes surfaces

Nintendo 64

Star Wars Episode I: Racer

En mode Tournament, sélectionnez une entrée avec un nom vide, maintenez **Z** enfoncé et entrez l'un des codes suivants en appuyant sur **L** pour chaque lettre. Ne prêtez pas attention au fait que vous ne pouvez normalement saisir que trois caractères. Après avoir saisi chacune

des lettres, celles-ci devraient apparaître en bas à gauche de l'écran. Puis sélectionnez « End », appuyez sur **L** puis sur **A**. Enfin, débutez une partie, faites une pause et : **HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE** pour accéder au Cheat Menu. Là, activez l'option correspondante.

Code	Effet
RRDUAL	Mode 2 manettes*
RRJABBA	Invincibilité
RRJINNRE	Personnage bonus
RRTHEBEAST	Mode miroir

* branchez la 2^e manette dans le port 3



Nouveaux pilotes

Pour obtenir Aldar Beedo : gagnez la course sur le circuit Beedo's Wild Ride, en mode Amateur.

Pour obtenir Ark Bumpy Roose : gagnez la course sur le circuit Bumpy's Breakers, en mode Semi-pro.

Pour obtenir Ben Quadinaros : gagnez la course sur le circuit Inferno, en mode Invitation.

Pour obtenir Boles Roor : gagnez la course sur le circuit Zugga Challenge, en mode Semi-pro.

Pour obtenir Bozzie Baranta : gagnez la course sur le circuit Abyss, en mode Invitation.

Pour obtenir Bullseye Navior : gagnez la course sur le circuit Sunken City, en mode Semi-pro.

Pour obtenir Clegg Holdfast : gagnez la course sur le circuit Aquilaris Classic, en mode Amateur.

Pour obtenir Fud Sang : gagnez la course sur le circuit Vengeance, en mode Amateur.

Pour obtenir Mars Guo : gagnez

la course sur le circuit Spice Mine Run, en mode Amateur.

Pour obtenir Mawhonic : gagnez la course sur le circuit Andobi Mountain Run, en mode Galactique.

Pour obtenir Neva Kee : gagnez la course sur le circuit Baroo Coast, en mode Semi-pro.

Pour obtenir Ratts Tyerell : gagnez la course sur le circuit Howler Gorge, en mode Semi-pro.

Pour obtenir Sebulba : gagnez la course sur le circuit Boonta Classic, en mode Galactique.

Pour obtenir Slide Paramita : gagnez la course sur le circuit AP Centrum, en mode Invitation.

Pour obtenir Teemto Pagalies : gagnez la course sur le circuit Mon Gazza Speedway, en mode Amateur.

Pour obtenir Toy Dampner : gagnez la course sur le circuit Executioner, en mode Galactique.

Pour obtenir Wan Sandage : gagnez la course sur le circuit Scrapper's Run, en mode Semi-pro.

PlayStation

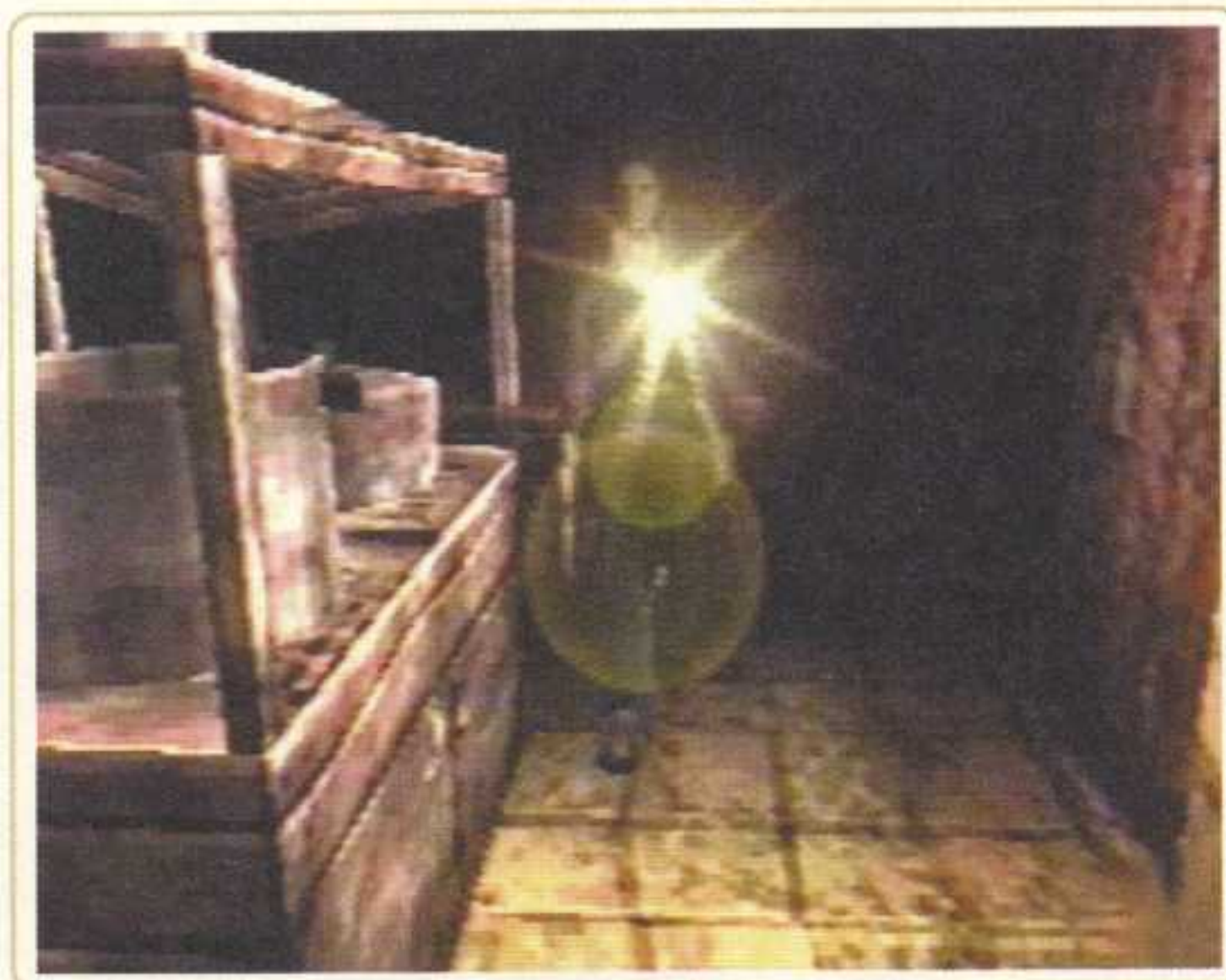
Silent Hill

Nouvelles options

Au cours du jeu, faites une pause puis allez à l'écran des options. Appuyer sur : **L1 + L2 + R1 + R2**. Désormais, un nouveau menu d'options permet, par exemple, de choisir la couleur du sang, le contrôle pour marcher/courir, etc.

Salle du piano

Dans la salle du piano, tapez sur les touches dans cet ordre : 3, 8, 10, 11, 2, en comptant les blanches et les noires.



En décembre embarquez sur GameSpot consoles, pour une
grande chasse au trésor



Chaque jour, jouez et gagnez des consoles Dreamcast™
et des dizaines de jeux



[Hého! moussaillons rejoignez-moi sur le navire consoles.gamespot.fr pour une chasse au trésor exceptionnelle, ventre bleu!]



Consoles.
GAMESPOT.fr

SKYROCK
www.skyrock.com



AVEC LA DREAMCAST, SEGA REVIENT SUR LE DE

La console de la

Disponible en France depuis le 14 octobre, la Dreamcast est l'ultime atout de Sega pour revenir sur le marché des jeux vidéo. En exclusivité mondiale, Shoichiro Irimajiri, le patron de Sega Enterprises, nous reçoit dans ses bureaux à Tokyo.

TEXTE : DAVID TÉNÉ

PHOTO : ANTONIO PAGNOTTA DA FONSECA / DTC



VANT DE LA SCENE

dernière chance



A 59 ans, Shoichiro Irimajiri n'a rien perdu de son énergie. Ancien dirigeant de Honda, inventeur de la célèbre moto CBX, il a la ferme intention, avec la Dreamcast, de ramener Sega sur le devant de la scène.



Shoichiro Irimajiri, assailli par les journalistes lors du lancement de la Dreamcast au Japon.

FICHE D'IDENTITÉ

Fabricant :	Sega
Origine :	Japon
Date de création :	1998
Prix :	1 690 francs
Ventes dans le monde :	de 2,5 à 3 millions d'unités
En France :	100 000 unités
Connexion à Internet :	oui
Microprocesseur :	RISC Hitachi SH4
Puissance :	128 bits, 200 MHz
Mémoire vive :	16 Mo
Système d'exploitation :	Windows CE
Graphisme :	> 3 millions de polygones/seconde
Nombre de couleurs :	16,8 millions
Ports manette :	4
Modem :	33,6 Kbps



Commercialisé séparément, le Visual Memory est pourtant indissociable de la console puisqu'il permet, une fois inséré dans la manette, de réaliser des sauvegardes : score, position dans le jeu, objets en sa possession... Prix : 200 francs environ.

Ancien cadre de Honda, chez qui il a passé la plus grosse partie de sa carrière, Shoichiro Irimajiri entre immédiatement dans le vif du sujet : « Nous savons que Sega a déçu son public et nous allons tout faire pour y remédier ».

Comme on pouvait l'imaginer, Irimajiri San (ndlr : San voulant dire monsieur en japonais) fait preuve d'humilité, si typique des Japonais. Et se transforme aussitôt en samouraï, au plan d'attaque aussi limpide que précis : « Avec la Dreamcast, nous allons révolutionner le monde des jeux vidéo. Premièrement, il s'agit d'une console à la technologie de pointe, équipée d'un microprocesseur 128 bits – la première du marché – la dotant de capacités époustouflantes (ndlr : voir fiche technique). Deuxièmement, nous avons demandé à Microsoft de concevoir le système d'exploitation de la Dreamcast. En plus du formidable impact marketing que représente notre association

Dixième étage dans un immeuble de verre, Tokyo, 10 heures du matin. Dans quelques minutes, nous allons être reçus par Shoichiro Irimajiri, le big boss de Sega Enterprises, à l'origine de la Dreamcast, considérée par beaucoup comme la console de la dernière chance. Car si Sega et Nintendo, l'autre géant nippon du jeu vidéo, ont formé pendant longtemps un duopole que rien ne pouvait inquiéter, illustré par le célèbre slogan « Sega, c'est plus fort que toi ! », la situation a bien changé depuis l'incursion de Sony en 1994 sur ce marché juteux. Tel un bulldozer, l'inventeur du Walkman s'est, en quelques années, arrogé la place de numéro un avec soixante millions de consoles PlayStation à travers le monde. Si Nintendo a réussi à sauver les meubles avec sa Nintendo 64, plus performante que la PlayStation, et, surtout, grâce au fameux Game Boy – la console de jeu la plus vendue à ce jour avec quatre-vingts millions d'unités – il n'en est pas de même pour Sega qui a connu plusieurs échecs successifs au cours de ces dernières années.

Peu de marketing et prix prohibitif

Premier flop : la Megadrive 32X (1994), censée augmenter les capacités de la console Megadrive. Second flop : la Saturn, pourtant commercialisée en même temps que la PlayStation et techniquement comparable – toutes deux sont 32 bits. Mais alors que Sony misait sur une campagne de publicité tapageuse et un prix agressif, Sega lésinait sur les moyens marketing et commercialisait sa console au prix prohibitif de 3 500 francs !

« Konichi wa ! » (« bonjour ») nous lance soudain un petit homme chaleureux d'une cinquantaine d'années, et d'un naturel si tranchant avec l'austérité habituelle des hommes d'affaires nippons.



Virtua Fighter fut une révolution lors de sa sortie dans les salles de jeux. Il était donc logique pour Sega de transposer le 3^e volet de ce classique sur sa nouvelle console.



Adaptation de la borne d'arcade du même nom, la version européenne de Sega Rally 2 a bénéficié de quelques « aménagements » dont l'intégration des Peugeot 206 WRC et 306 Maxi.



Scénario ultrasimple mais efficace pour The House of the Dead 2 : éliminer les zombies qui s'en prennent à vos concitoyens. Compatible avec le pistolet.

Photos : Jérôme Bohbot, Antonio Pagnotta Da Fonseca / DTC, D. R.



Créé à l'origine pour détrôner le célèbre Mario de Nintendo, Sonic the Hedgehog (Sonic le Hérisson) a réussi à devenir la mascotte de Sega. Dans Sonic Adventure, il revient pour de nouvelles aventures... en trois dimensions.

Réalisé par Frédéric Raynal et son équipe, Toy Commander se déroule dans une maison envahie par des jouets en colère. Ces derniers se révoltent contre l'enfant de la maison, qui leur a fait subir de très mauvais traitements.

avec Microsoft, il s'agit d'une véritable aide au développement pour les créateurs de jeux : il suffit de connaître Windows pour programmer des jeux sur la Dreamcast ! » s'exclame-t-il, les yeux pétillants. Ainsi, il devient possible de concevoir des jeux simultanément pour PC et Dreamcast avec très peu de modifications... ou en tout cas beaucoup moins qu'il n'en faudrait pour les adapter sur une autre

aux joueurs (ndlr : premier trimestre 2000) la possibilité de trouver des partenaires aux quatre coins de la planète. Tout le monde préfère s'amuser avec des amis plutôt que seul face à un ordinateur ! » assène-t-il.

« Je préfère m'amuser avec des amis que seul face à un ordinateur » Shoichiro Irimajiri

« Enfin, j'ai également décidé de rénover notre management en dégraissant notre conseil d'administration dont le nombre de membres est passé de 26 à 10. Et d'ap-

prendre à notre société à mieux communiquer au niveau international, notamment en développant nos relations publiques. C'est d'ailleurs pourquoi vous êtes ici aujourd'hui ! » conclut en souriant le petit monsieur décontracté, bien déterminé à ramener la firme au hérisson bleu sous les feux de la rampe.

Alors, Shoichiro Irimajiri réussira-t-il son pari ? Il est, bien sûr, encore trop tôt pour se prononcer. Car, si au vu des chiffres de vente, cela semble en bonne voie - il s'est vendu entre 2,5 et 3 millions de Dreamcast dans le monde à ce jour, alors que celle-ci n'est disponible que depuis le 9 septembre aux Etats-Unis et le 14 octobre en Europe -, reste à savoir quelle sera la réaction des joueurs lorsque Sony sortira sa PlayStation 2, annoncée pour mars 2000 au Japon.

David Téné

Des jeux en réseau pour l'an 2000

« Quatrièmement, la Dreamcast est équipée en série d'un modem. Elle peut se connecter à Internet et offrira bientôt



Afin de disposer de titres adaptés aux goûts de chaque pays, Sega s'est attaché les services de plusieurs studios locaux. Ainsi, Frédéric Raynal dirige No Cliché, la filiale française de création de jeux vidéo du constructeur japonais. A ses côtés, Kazutoshi Miyake supervise l'ensemble du développement de jeux au niveau européen.

Accessoires : le rêve à tout prix !



Cette manette, dotée de micro switches, est comparable à celle que l'on trouve sur les bornes d'arcade. Prix : 400 francs environ.



Périphérique indispensable pour les courses automobiles, ce volant se connecte sur l'un des quatre ports manette de la console. Prix : 500 francs environ.

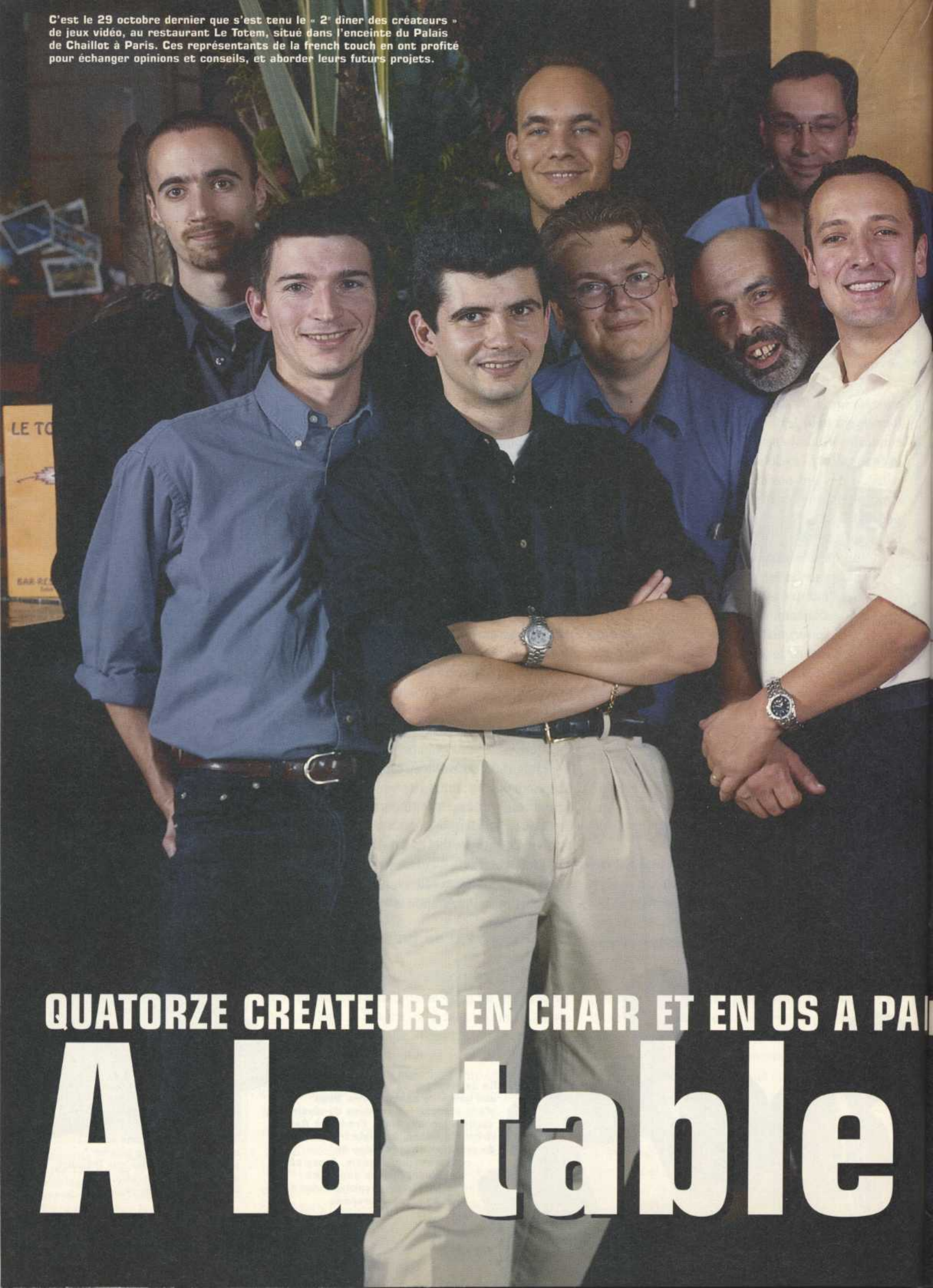


Ce pistolet futuriste accentue le réalisme des jeux de tir en plongeant le joueur au cœur de l'action. Il dispose d'une croix directionnelle pour se déplacer ou modifier l'angle de vue. Prix : 600 francs environ (avec The House of the Dead 2).



Idéal pour exploiter dans les meilleures conditions le modem intégré, ce clavier permet de naviguer sur Internet et d'écrire des e-mails. Prix : 250 francs environ.

C'est le 29 octobre dernier que s'est tenu le « 2^e dîner des créateurs » de jeux vidéo, au restaurant Le Totem, situé dans l'enceinte du Palais de Chaillot à Paris. Ces représentants de la french touch en ont profité pour échanger opinions et conseils, et aborder leurs futurs projets.



QUATORZE CREATEURS EN CHAIR ET EN OS A PARIS

A la table



Depuis deux ans, les plus bouillonnants des créateurs français de jeux vidéo se réunissent quelques semaines avant Noël pour faire le point sur les mois passés et spéculer... sur ceux à venir. Cette année, GameSpot.fr Magazine a été choisi pour immortaliser l'événement.

TEXTE : DAVID TÉNÉ
PHOTOS : JÉRÔME BOHBOT

IS
du jeu

Réunir la crème des créateurs français de jeux vidéo n'est pas chose aisée. Il aura fallu des dizaines de coups de téléphone, de faxes, d'e-mails, pour rassembler quatorze personnes, au même endroit et à la même heure ! En provenance de Paris ou de Lyon, certains rencontrent leurs homologues pour la première fois ; pour d'autres, il s'agit de simples retrouvailles. Au fur et à mesure de l'arrivée des protagonistes, de petites grappes se forment. Puis, lorsque tout le monde est arrivé, vient l'incontournable photo commémorative.

Le dîner s'anime très rapidement : les vétérans donnent le ton et polarisent l'attention. Plusieurs discussions se tiennent en parallèle, autour de Philippe Ulrich, Frédéric Raynal ou encore Hubert Chardot. Au fil des conversations, au départ techniques, les opinions sur tel ou tel outil de développement sont échangées, les caractéristiques comparées et analysées. Et, bien souvent, ces éminents spécialistes en arrivent aux mêmes conclusions... dont la technicité pose bien des problèmes à votre serviteur pour qu'il puisse les rapporter dans ces colonnes !

Et puis, le vin facilitant probablement les choses, les langues se délient sur des sujets... plus sensibles : qualité des relations entretenues avec les éditeurs, échange d'informations sur les coûts de développement, légères révélations sur les projets futurs, juste pour épater la galerie. Chacun y va de sa petite anecdote, explique la « bidouille » utilisée pour résoudre tel problème technique ou encore quelles ruses il aura fallu déployer pour obtenir des rallonges financières afin de mener le développement de son titre jusqu'au bout.

Le dessert arrive : le repas touche à sa fin. Un dernier toast est levé pour souhaiter longue vie à ces metteurs en scène d'univers interactifs que les Américains nous envient... et à leurs créations. Echange de cartes de visite, d'e-mails et de poignées de main : chacun promet de se revoir très rapidement et au plus tard, même place, même heure... dans un an !

David Téné

Restaurant Le Totem, 17 place du Trocadéro, Paris 16^e. Tél. : 01 47 27 28 29.



Frank De Luca

Société : Vibes
Age : 25 ans
Fonction : responsable du développement
Son dernier jeu : Mankind 1.6
En savoir plus : www.vibes.net
www.mankind.net



Stéphane Herry

Société : Chaman Productions
Age : 29 ans
Fonction : chef de projet
Son dernier jeu : Forteresse (sortie : 3^e trimestre 2000)
En savoir plus : www.chaman.net



Frédéric Raynal

Société : No Cliché
Age : 33 ans
Fonction : directeur de création
Son dernier jeu : Toy Commander
En savoir plus : www.nocliche.fr
www.toycommander.com



Stephen Carrière

Société : Arxel Tribe
Age : 27 ans
Fonction : directeur de création
Son dernier jeu : Faust
En savoir plus : www.arxel.com
www.cryo-interactive.com



Vincent Pourieux

Société : Electro Mechanic Games
Age : 31 ans
Fonction : directeur technique
Son dernier jeu : Speed Demons



Hubert Chardot

Société : GameSquad
Age : 42 ans
Fonction : directeur artistique
Son dernier jeu : Devil Inside (sortie : 1^{er} trimestre 2000)
En savoir plus : www.gamesquad.fr



Laurent Salmeron

Société : GameSquad
Age : 33 ans
Fonction : chef de projet technique
Son dernier jeu : Devil Inside (sortie : 1^{er} trimestre 2000)
En savoir plus : www.gamesquad.fr



Vincent Pélisson

Société : Electro Mechanic Games
Age : 31 ans
Fonction : directeur artistique
Son dernier jeu : Speed Demons



Julien Marty

Société : Microïds
Age : 26 ans
Fonction : chef de projet
Son dernier jeu : Les Fourmis (sortie : 1^{er} trimestre 2000)
En savoir plus : www.microïds.com



Stéphane Baudet

Société : Eden Studios
Age : 31 ans
Fonction : game designer
Son dernier jeu : V-Rally 2
En savoir plus : www.eden-studios.com
www.v-rally.com



Olivier Demangel

Société : Quantic Dream
Age : 32 ans
Fonction : chef de projet
Son dernier jeu : The Nomad Soul
En savoir plus : www.quanticroad.com
www.nomadsoul.com
www.ix-database.com



Daniel Macré

Société : Lankhor
Age : 53 ans
Fonction : game designer
Son dernier jeu : Official Formula One Racing
En savoir plus : www.lankhor.com



David Cage

Société : Quantic Dream
Age : 30 ans
Fonction : game designer
Son dernier jeu : The Nomad Soul
En savoir plus : www.quanticroad.com
www.nomadsoul.com
www.ix-database.com



Philippe Ulrich

Société : Cryo Interactive
Age : 48 ans
Fonction : directeur de création
Son dernier jeu : Venice
En savoir plus : www.cryo-interactive.com

**17 kms de bouchons, pas de place de parking,
1 heure d'attente, 2 heures d'explications...**

Pour acheter vos produits informatiques, il y a plus simple.



Pratique Internet Actualités Tests **Guides d'achat** Téléchargement Jeux Librairie

Avec plus de 100 guides d'achat disponibles en ligne 24h/24h, ZDNet vous offre la possibilité de faire vos choix informatiques en toute connaissance de cause.

ZDNet est le guide d'achat idéal, complet, mis à jour en temps réel, qui facilite votre choix et pérennise votre investissement. Chaque jour, décryptez les

faits marquants du marché. Les dossiers et guides d'achat orientent vos choix. Les tests confortent vos décisions.

Recevez l'essentiel de l'information gratuitement chaque matin sur votre bureau en vous abonnant aux Newsletters ZDNet!

IL VIENT D'ADAPTER SON ŒUVRE LITTÉRAIRE EN

Des fourmis



Tel un enfant, Bernard Werber reste toujours autant fasciné par les fourmis. Ici, il examine une fourmilière, extraite dans son intégralité et exposée à la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris.

SOUS LA TERRE

JEU VIDEO

Sous la souris

Si elle n'est pas prêteuse, la fourmi est joueuse. Bernard Werber en sait quelque chose, lui qui l'étudie depuis son enfance. Aujourd'hui, il s'apprête à faire entrer cette petite bête dans nos ordinateurs avec une simulation de fourmilière.

TEXTE : FLORENCE SERPETTE
PHOTOS : PIERRE BLINEAU / DTC - D. R.

SOUS LA SOURIS



Comme si vous voliez sur le dos d'un coléoptère, telle Maya l'abeille, vous évoluerez au ras des pâquerettes parmi une soixantaine d'espèces d'insectes. Le moteur 3D permet des déplacements très réalistes. Attention de ne pas finir comme le vulgaire amuse-gueule d'une mante religieuse !

* *Les Fourmis, Le Jour des Fourmis* et *La Révolution des Fourmis*, édités par Albin Michel et Le Livre de Poche. Également disponible chez Albin Michel : *Le Livre Secret des Fourmis, Encyclopédie du Savoir Relatif et Absolu*.

Tirée à plus de 3 millions d'exemplaires, traduite en 32 langues, la trilogie* de Bernard Werber a fait le tour du monde. Pour ce romancier scientifique, tout a commencé à 8 ans, quand, loupé rongé par l'ennui, il pose ses yeux sur une colonie de fourmis installée dans son jardin. Depuis, il ne les a plus quittées, s'est mué en fourmi laborieuse à 16 ans pour rédiger son roman pendant douze ans. La suite on connaît. En février 2000, sortira sur PC le jeu *Les Fourmis*, une simulation accessible dès... 8 ans, qui permet de vivre avec ces ouvrières sans déranger les vraies.

Simulation en temps réel et intelligence artificielle

Passionné de jeux vidéo, notamment de *Civilization* et de *Warcraft II*, admirateur d'Asimov, d'Herbert et de K. Dick, Bernard Werber rêvait depuis longtemps de faire partager ses découvertes avec une simulation en temps réel pourvue d'une intelligence artificielle capable de donner l'impression de se trouver en face d'êtres vivants. Ce pari réussi est né grâce au PDG de Microïds. « *Elliot Grassiano, qui avait lu et compris le livre, a tout fait pour rendre mes exigences de perfection réalisables* » explique Bernard Werber, qui a travaillé main dans la main avec Julien Marty, le chef de projet. « *Bien sûr, on n'a pas pu faire passer toutes les idées du livre, mais on retrouve les principales situations, et l'héroïne, 103^e. J'ai surtout voulu offrir à mes lecteurs la possibilité d'observer une fourmière comme je l'ai fait moi-même quand j'ai installé chez moi près de 1 600 fourmis pour écrire le livre. Seul un professionnel détient le savoir-faire pour procéder à l'extraction d'une fourmière dans son intégralité. Il faut se lever à 5 heures du matin pour récupérer le nid et la reine, utiliser un bull-*

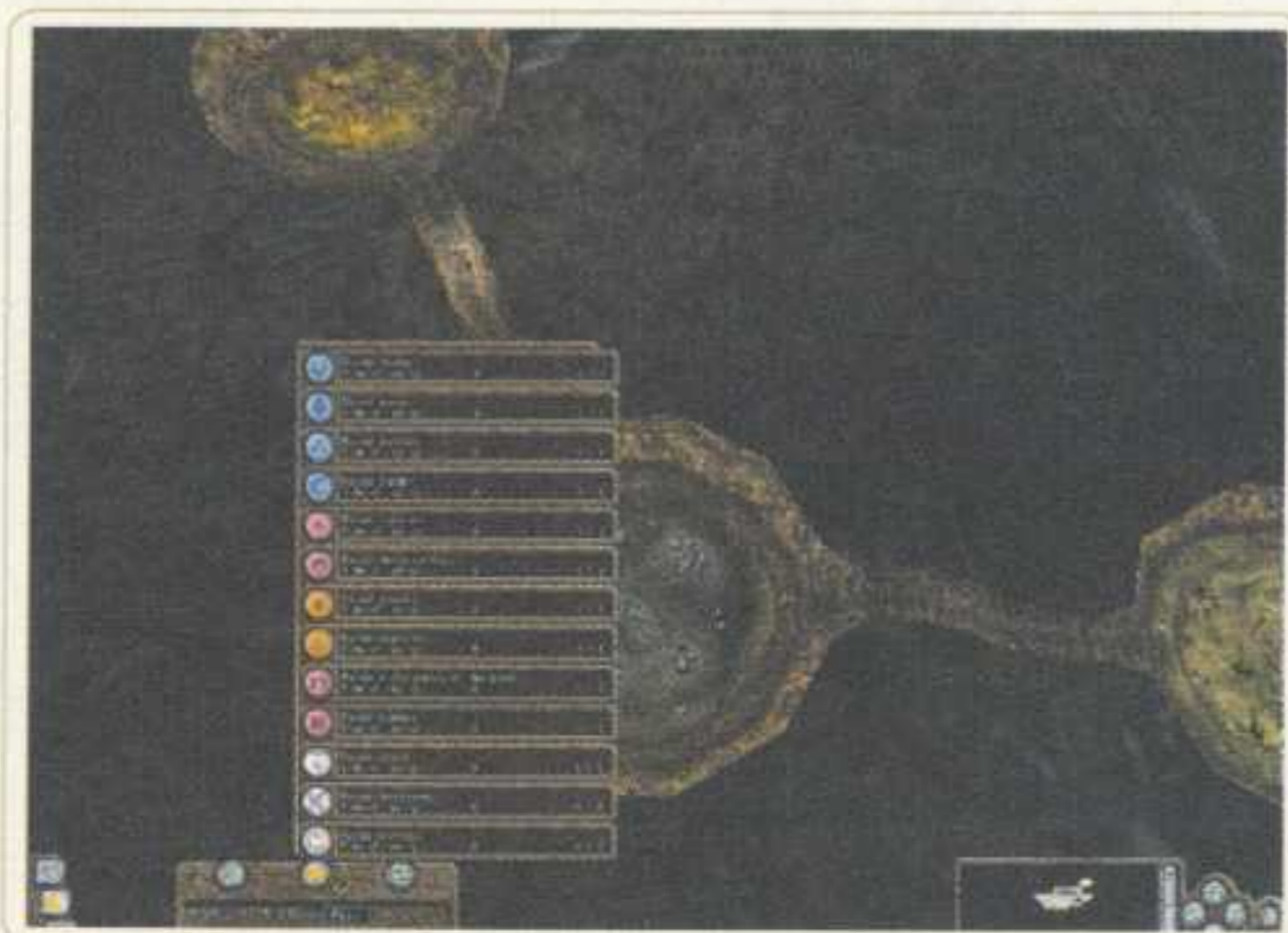


L'effet de groupe est d'une importance capitale pour les fourmis. C'est également l'un des points essentiels de la tactique guerrière à adopter.

dozer pour soulever la terre méticuleusement et la charger dans un camion benne. » Chez soi, cette petite cité vivante très fragile réclame une surveillance de l'hygrométrie, de la nourriture et un entretien astreignant. « *C'était très complexe et ça me prenait une heure par jour, beaucoup trop de temps. J'ai fini par ramener les fourmis là où je les avais trouvées.* »

Ce sont ces héroïnes, celles du livre, de grosses fourmis des bois, qu'on retrouve dans le jeu. « *L'objectif principal est d'amener le joueur à comprendre le fonctionnement d'une société de fourmis poursuit Bernard Werber et « accessoirement » qu'il parvienne à la faire vivre exactement comme on ferait vivre un aquarium de poissons débrouillards. On a juste accordé une plus grande importance aux batailles et aux interactions avec les espèces pour pimenter le jeu.* » A cela s'ajoutent deux actions qui permettent d'évoluer, comme la possibilité pour une fourmi de voler à dos de coléoptère, ou d'utiliser des fourmis « tanks » pour se déplacer. A chaque niveau de jeu, de saisissantes séquences cinématiques reprennent les principaux passages du livre. De même, une minicyclopédie du savoir relatif et absolu, tirée de la trilogie, dévoile l'essentiel des informations scientifiques. Seule la partie humaine a été écartée, car ici, c'est vous le « maître » de cette société complexe dont l'organisation sociale s'avère être la plus élaborée de tous les insectes. A vous de la faire prospérer à travers les saisons, d'affronter les prédateurs, de la mante religieuse au criquet, en utilisant leurs techniques et l'art de la guerre

Des ouvrières aux guerrières, en passant par les nurses ou les cultivatrices, plus de douze sortes de fourmis – avec possibilité de hiérarchiser leur importance – évoluent dans le jeu.



Ci-contre, de haut en bas :

Bernard Werber, devant une fourmilière éclairée aux infrarouges à la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris, nous montre une reine qu'il a repérée.

Peintre à ses heures, l'écrivain n'hésite pas à abandonner la plume pour prendre le pinceau.

Comme ses amis les fourmis, Bernard Werber est un travailleur infatigable. A peine sorti des colonies, il étudie déjà une autre espèce : l'homme.

impitoyable qu'elles ont développés pour survivre. « En tant que consultant, je n'ai lancé que l'étincelle, transmis mon savoir et l'esprit du livre précise Bernard Werber. Si j'ai pu dévoiler une petite partie de ce continent, les fourmis renferment encore beaucoup de secrets mais je ne peux pas passer ma vie à les étudier, j'ai d'autres projets. » Pour l'heure, il s'est déjà penché sur une autre espèce, les hommes, et est passé de ce microcosme souterrain au monde supraterrrestre, en imaginant l'au-delà, le paradis, la réincarnation, tout ce qu'il suppose après la vie, dans son prochain livre *Les Thanatonautes II* annoncé pour mars 2000.

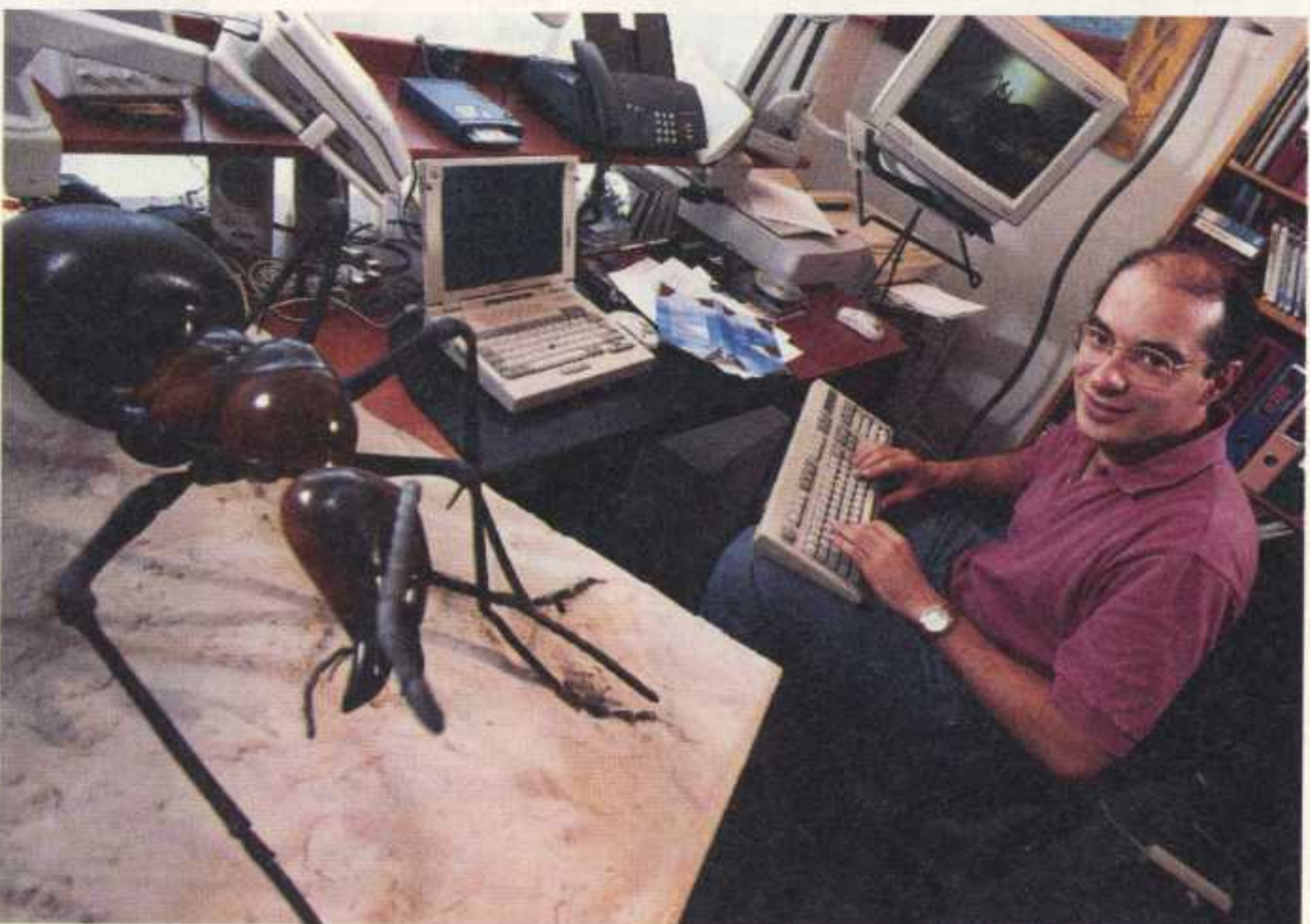
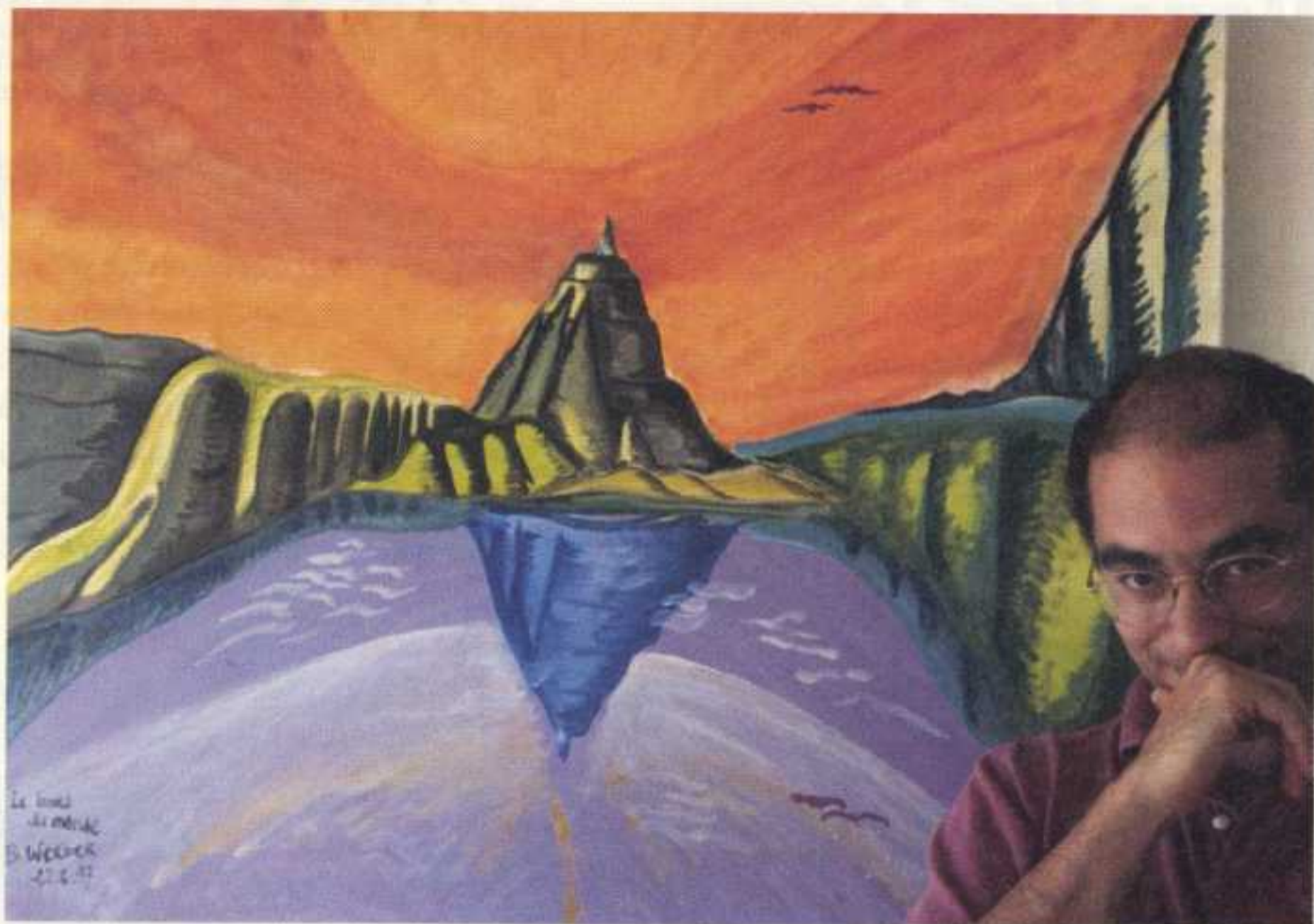
Florence Serpette



Saurez-vous gérer le cycle des pontes ? Sélectionnez le type de fourmis que la reine doit pondre, et surtout, chouchoutez-la ! Tout repose sur un équilibre à trouver, comme dans la vie.

COMME SI VOUS Y ÉTIEZ

Imaginez-vous dans la peau d'une abeille survolant un *Microcosmos* de dix mètres carrés en pleine forêt de Fontainebleau. Vous voilà immergé dans ce « macroworld », à la hauteur des brindilles, où gravitent plus de soixante espèces d'insectes dans un décor plein de poésie et qui permet de pivoter sur 360° en toute liberté. Le réalisme est saisissant. Chaque insecte a conservé ses instincts, reste autonome, et n'attend pas l'ordre du joueur pour mener sa vie paisible. Mais, comme dans la vie, tous doivent faire face aux prédateurs. Il faut alors organiser la vie en collectant les ressources, mener les luttes contre les belliqueux, et développer la cité en construisant de nouvelles salles dans les galeries.



Optimisez votre PC

Gagner du temps, de la vitesse et de la puissance dans l'exécution de ses jeux, c'est possible... gratuitement. Quelques opérations simples à renouveler régulièrement permettent de garder un PC en pleine forme.

Recollez les morceaux !

Un jeu ou un programme n'est pas un fichier unique, mais un ensemble de données distinctes enregistrées sur le disque dur. Lors de l'installation, le logiciel n'inscrit pas les données n'importe où. Prenons un exemple : un logiciel doit installer un fichier de 7 Mo. Il existe sur le disque dur trois emplacements vides de 2 Mo chacun. Pour optimiser la place sur ce disque, il va scinder le programme en quatre, à savoir trois parties de

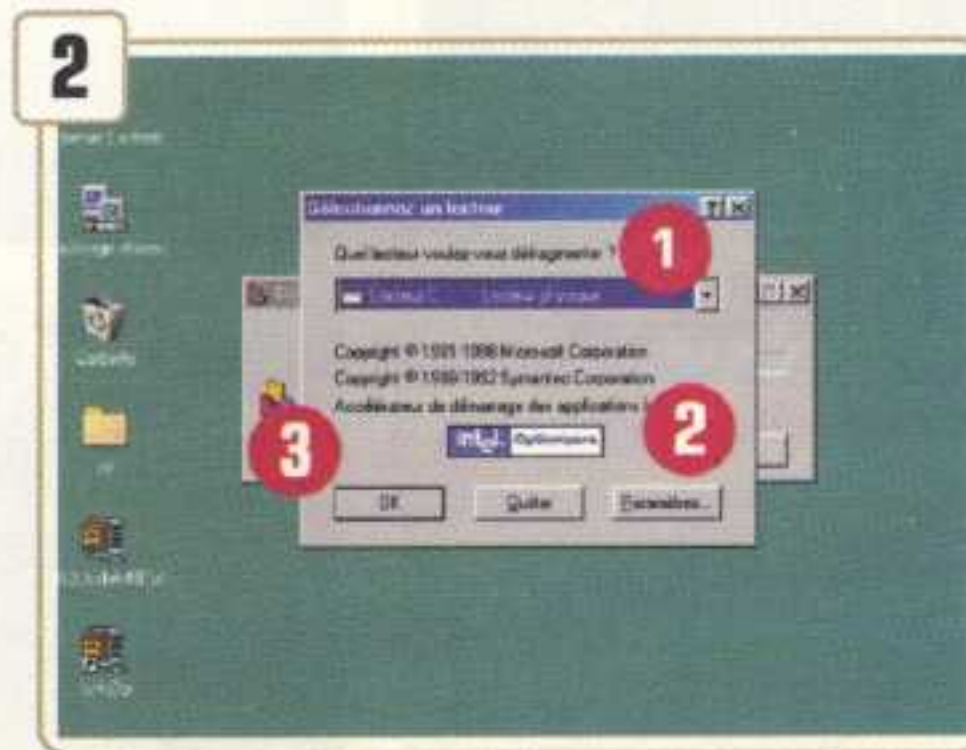
2 Mo chacune, suivies du dernier mégaoctet. Le programme a été ainsi fragmenté en plusieurs morceaux. La tête de lecture du disque dur devra donc faire de nombreux aller et retours afin de réunir l'ensemble des données du programme. Pour y remédier, vous devez utiliser un logiciel « défragmenteur de disque » afin de réorganiser les données et gagner de la vitesse lors de l'exécution de vos jeux.

POURQUOI ?

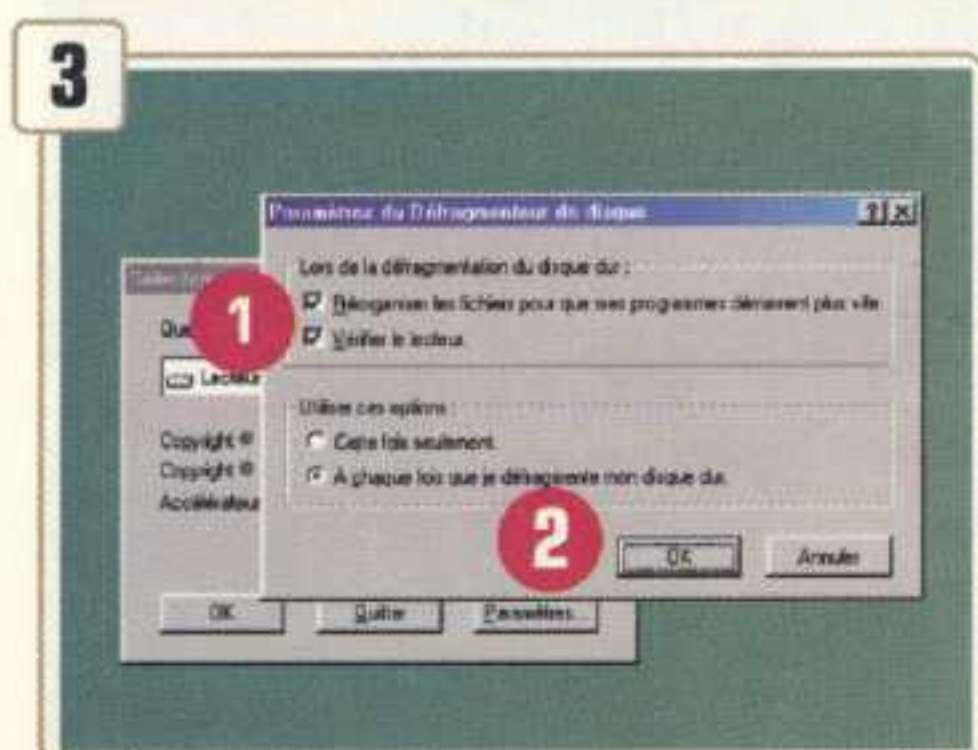
Dans le souci d'optimiser l'espace disponible du disque dur, Windows remplit toutes ses zones vides, quitte à stocker les logiciels en plusieurs morceaux. Cela évite de saturer le disque dur, mais au prix d'un accès plus lent à ces données. Il faut donc régulièrement « ranger » le disque dur : c'est la « défragmentation ».



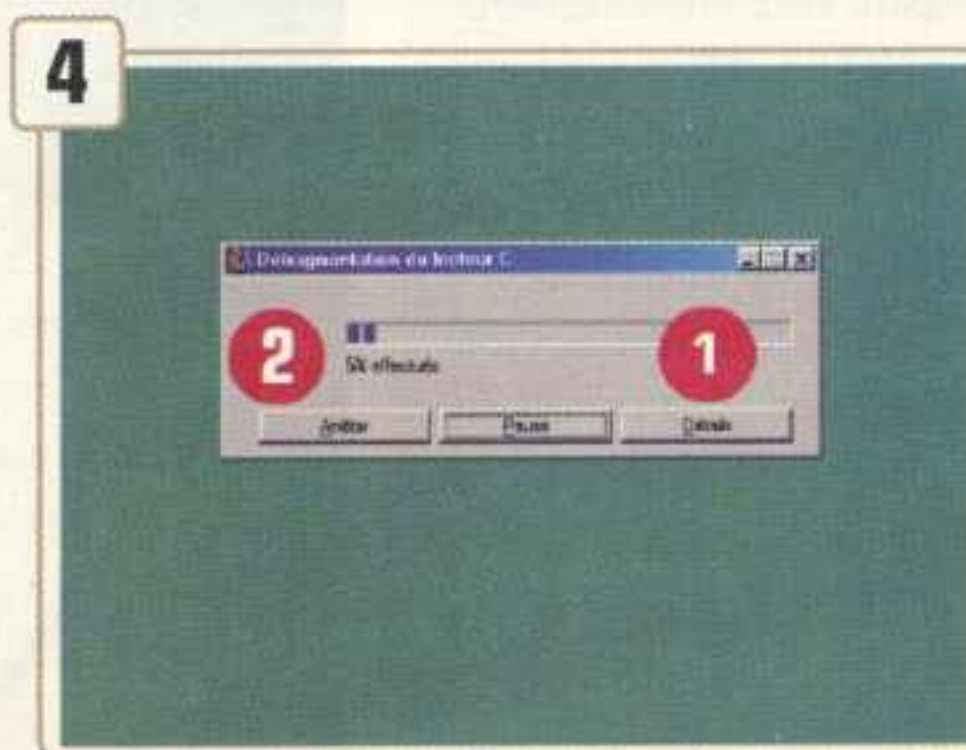
1. Cliquez sur le bouton **Démarrer** de Windows.
2. Choisissez le menu **Programmes**, puis **Accessoires**.
3. Sélectionnez le menu **Outils système** puis, **Défragmenteur de disque**.



1. Indiquez ici le nom de votre disque dur (en règle générale le lecteur C).
2. Cliquez sur le bouton **Paramètres...** afin d'indiquer la nature des travaux.
3. Validez avec le bouton **OK**.



1. Dans les paramètres, cochez les deux cases du haut : **Réorganiser** et **Vérifier**.
2. Fermez ensuite cette fenêtre avec le bouton **OK**.



1. Si vous désirez avoir un aperçu du travail de l'ordinateur (les déplacements de données sur le disque dur), cliquez sur le bouton **Détails**.
2. Pour annuler la défragmentation, cliquez sur **Arrêter**.

pour mieux jouer

Virez les intrus !

Vous venez d'acheter un ordinateur. Le vendeur vous a « gentiment » installé un ensemble de logiciels qui s'exécutent au lancement de Windows et occupent de la mémoire vive (la RAM). Soyons réalistes, ils ne vous serviront quasiment jamais (à l'exception des antivirus, indispensables). De même, certaines applications (comme la suite Office de Micro-

soft) ont la manie d'occuper de la place en mémoire dès le lancement de votre ordinateur. Il est grand temps de repérer les intrus. Plusieurs méthodes plus ou moins simples sont à votre disposition. Nous allons ici, sans pour autant les supprimer du disque dur, demander à Windows de ne pas démarrer ces programmes.

POURQUOI ?

Contrairement aux logiciels bureautiques, les jeux sont très gourmands en mémoire vive. Avec plus de mémoire disponible, leur vitesse s'accroîtra. Alors sachez, en trois clics de souris, supprimer les programmes qui squattent la RAM de votre ordinateur.



1. Cliquez sur le bouton **Démarrer** de Windows.
2. Validez le menu **Programmes**.
3. Sélectionnez le menu **Démarrage**. Les raccourcis qui s'y trouvent sont exécutés au lancement de Windows.



1. Repérez le programme inutile puis cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.
2. Dans le menu contextuel, validez l'option **Supprimer**. Rassurez-vous, vous n'avez supprimé que le raccourci vers ce programme : le logiciel lui-même reste sur le disque dur mais ne s'exécutera pas au démarrage.

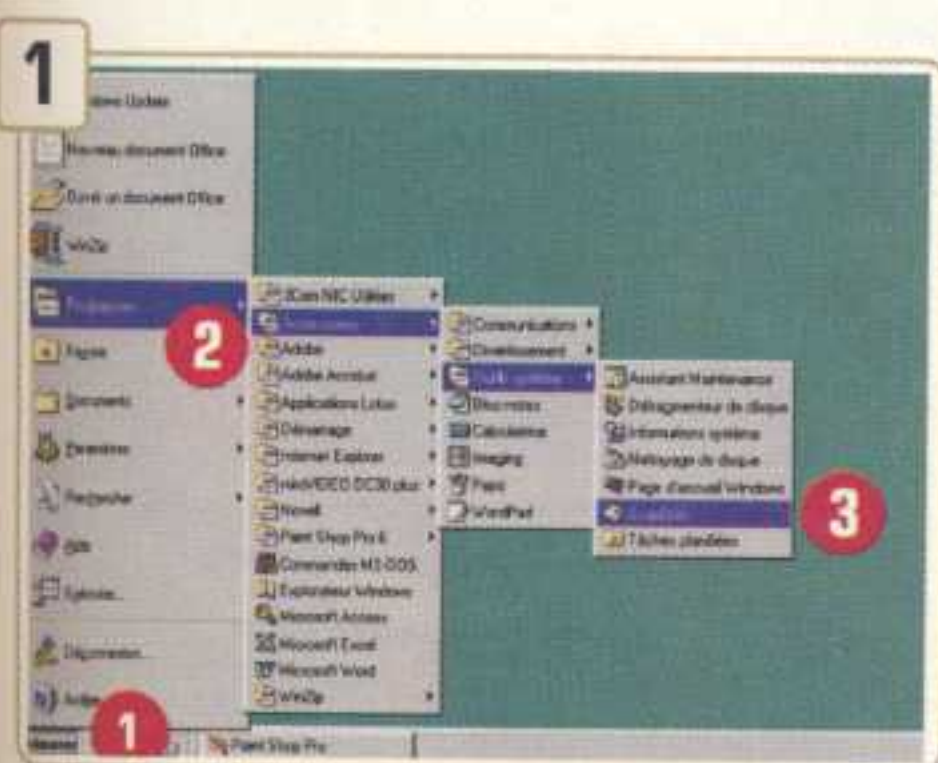
Allô docteur !

Le disque dur est une entité physique sur laquelle des données numériques sont inscrites. Comme un disque vynile, il n'est pas à l'abri d'une éraflure ou d'un autre problème qui empêche l'accès à une zone spécifique. Pour éviter qu'un logiciel ne

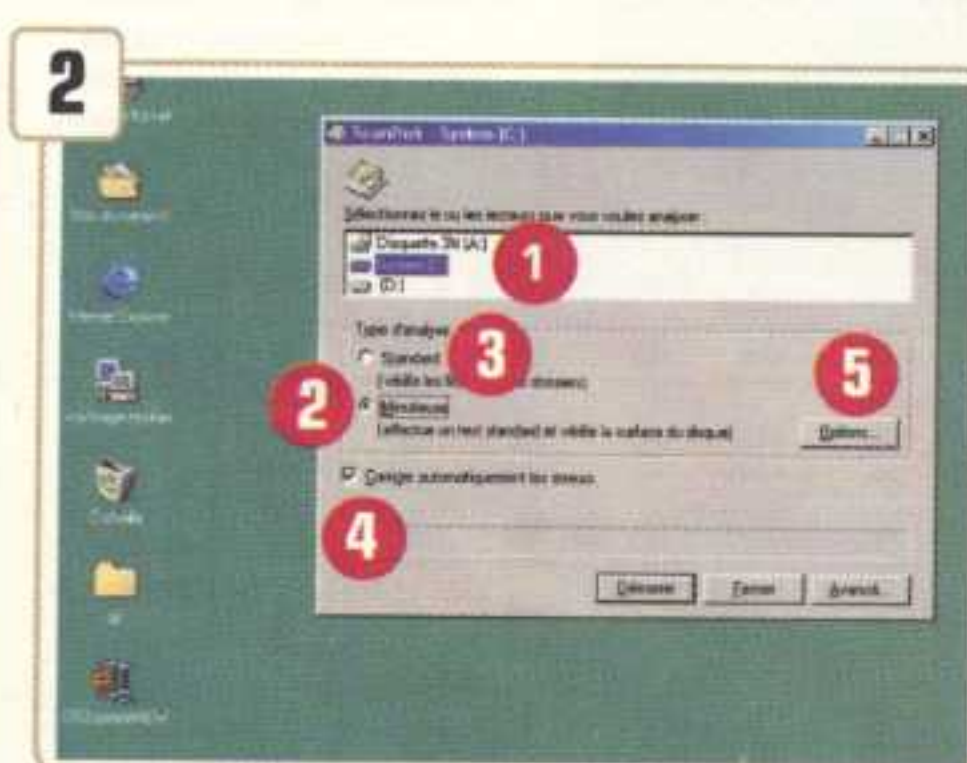
s'installe sur une zone défectueuse, il faut utiliser l'outil « ScanDisk ». Celui-ci va examiner le disque, détecter les problèmes éventuels et les résoudre en réparant la zone abîmée ou, quand il n'y parvient pas, en interdisant l'accès.

POURQUOI ?

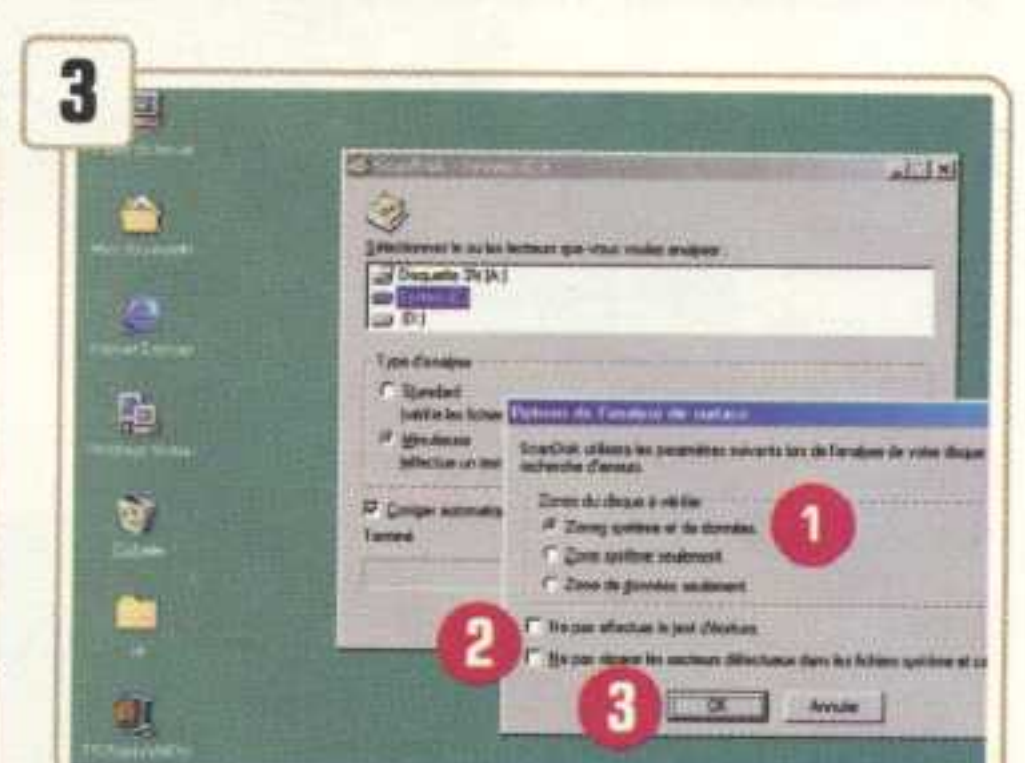
A chaque allumage de la machine, à chaque lancement d'un programme, le disque dur est mis à contribution. A la longue, il peut lui arriver de s'endommager. Sachez diagnostiquer et réparer ce type de problèmes.



1. Cliquez sur le bouton **Démarrer** de Windows.
2. Validez le menu **Programmes**, puis **Accessoires**.
3. Sélectionnez le menu **Outils système**, puis **ScanDisk**.



1. Sélectionnez votre disque dur (en règle générale le lecteur C).
2. Lors de votre première tentative, cochez la case **Minutieuse**...
3. ...sinon, cochez la case **Standard**.
4. Validez l'option de correction automatique des erreurs.
5. Si vous avez sélectionné l'option de test minutieux, cliquez sur le bouton **Options...**



1. Pour un premier test, cochez la case **Zones système et de données**.
2. Décochez les deux cases **Ne pas effectuer le test d'écriture** et **Ne pas réparer**.
3. Validez votre choix avec le bouton **OK**.
4. Cliquez sur le bouton **Démarrer** (celui de la fenêtre ouverte sur l'écran précédent). Notez qu'en cas de vérification minutieuse, le processus peut prendre une heure ou plus.

Faites le ménage !

Aujourd'hui, un PC permet de stocker plusieurs gigaoctets de données. Pourtant, on a vite fait de les remplir, bien souvent avec des logiciels jamais utilisés. Il faut donc les supprimer. Exit ceux qui étaient installés à l'achat et dont vous ne vous êtes jamais servi. Dehors ceux que vous avez glanés ici et là dans des CD-Rom de magazines et que

vous avez ouverts une fois. Avec la place libérée, vous pourrez, par exemple, installer sur votre disque dur un jeu en version complète. Profitant d'accès plus rapides, le jeu gagnera en fluidité et en vitesse. Diverses méthodes permettent de supprimer un logiciel ; quand c'est possible, il vaut mieux utiliser celles que nous présentons en premier.

1^{RE} MÉTHODE

La première chose à faire, est d'utiliser l'option de désinstallation du programme, quand elle a été prévue par les programmeurs. En

effet, l'installation d'un logiciel se déroule selon une logique qui n'est connue que des développeurs eux-mêmes et le programme

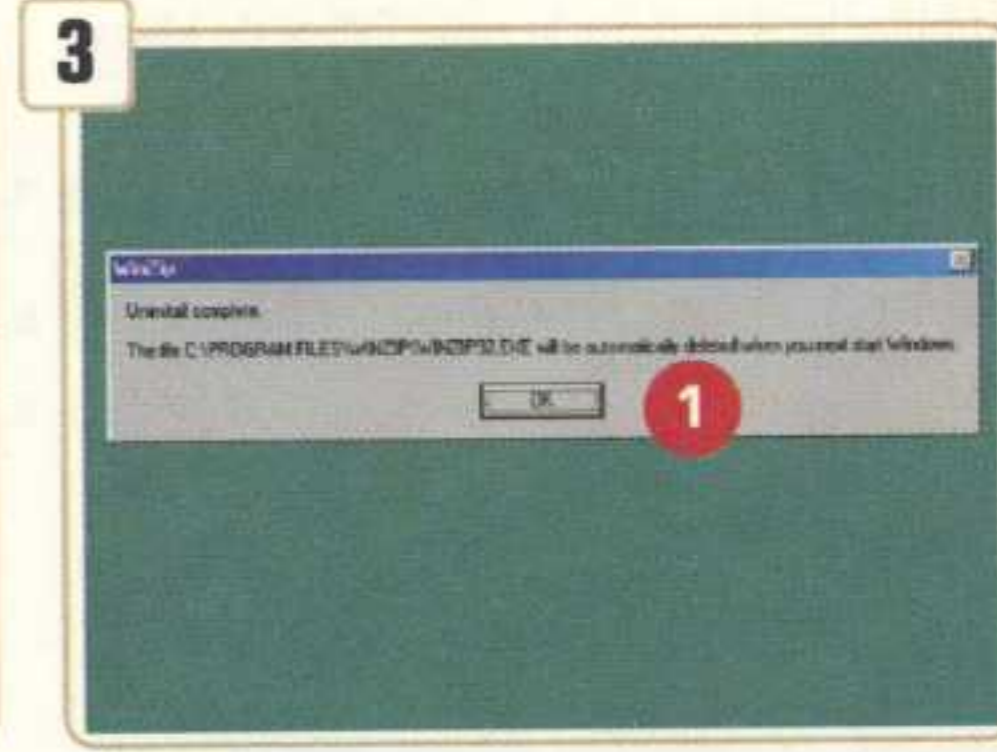
a souvent la sale manie d'inscrire des données un peu partout sur le disque, particulièrement là où vous ne les voyez pas.



1. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton **Démarrer** de Windows.
2. Choisissez le menu **Programmes**.
3. Dans ce menu, sélectionnez l'icône du logiciel.
4. Validez enfin, par un dernier clic, l'option **Désinstaller** ou **Uninstall**. Dans cet exemple, nous tentons de désinstaller Winzip.



1. Avant de confirmer votre choix, vérifiez bien qu'il s'agit du bon logiciel et validez en cliquant sur le bouton **Oui**.
2. Dans le cas contraire, pas de panique, il suffit de cliquer sur le bouton **Non**.



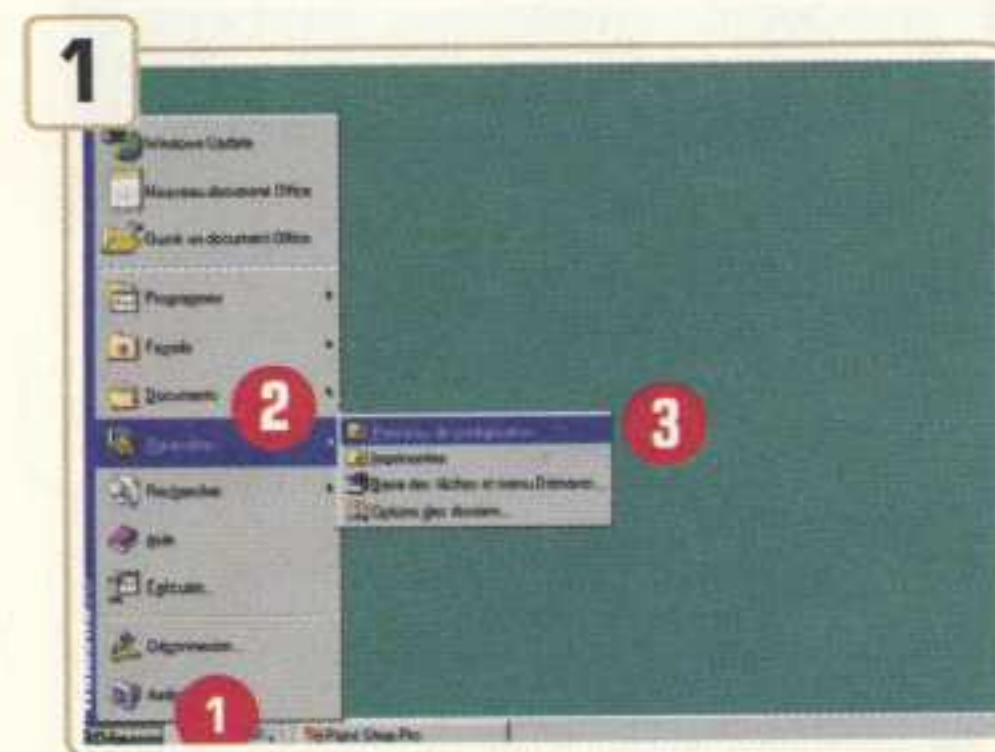
1. Le programme de désinstallation fait tout le travail. Une fois le logiciel ainsi que ses raccourcis supprimés, il ne vous reste plus à mettre un terme à l'opération en cliquant sur le bouton **OK**.

2^{ÈME} MÉTHODE

Cette seconde méthode doit être employée au cas où le logiciel ne fournit pas de module de désinstallation. Vous devez alors deman-

der à Windows de s'occuper de cette désinstallation. En effet, le système d'exploitation de votre PC se souvient la plupart du temps des

composants qui ont été ajoutés sur le disque dur au moment de l'installation. Pour les supprimer, utilisez le panneau de configuration.



1. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton **Démarrer** de Windows.
2. Choisissez le menu **Paramètres**.
3. Sélectionnez enfin le menu **Panneau de configuration**.



1. Double-cliquez sur l'icône **Ajout/Suppression de programmes**.



1. A l'aide des boutons de l'ascenseur, repérez le nom du logiciel.
2. Cliquez une fois sur son nom pour le sélectionner (ici en bleu à l'écran).
3. Cliquez enfin sur le bouton **Ajouter/Supprimer** pour lancer la procédure de désinstallation. La suite se déroule comme dans la méthode précédente.

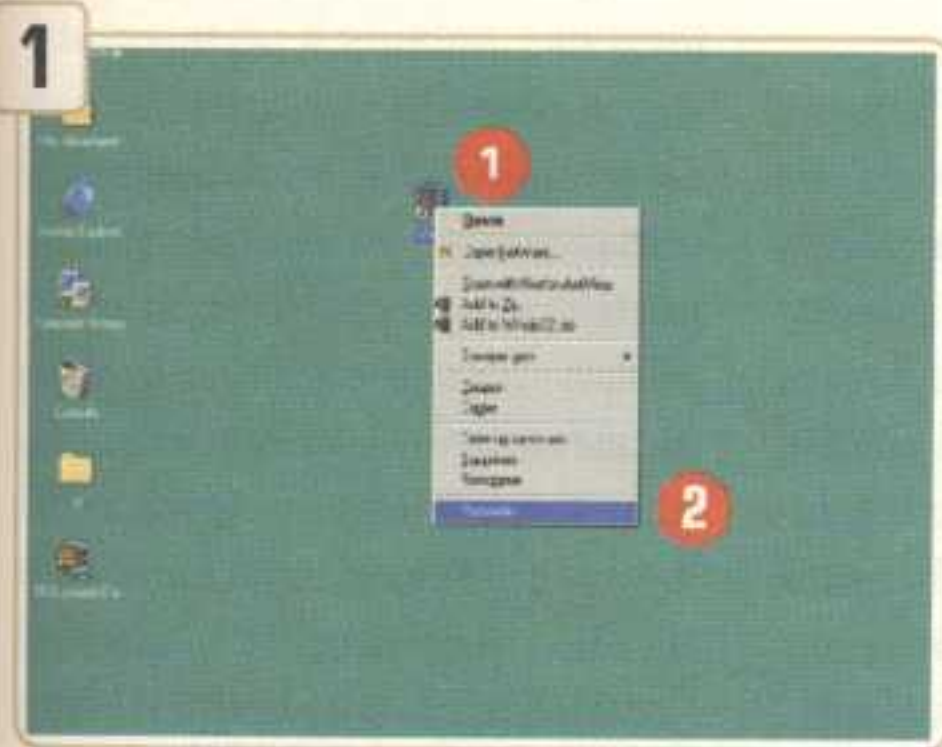
La place disponible sur le disque dur est limitée. Si vous êtes du genre à essayer tous les programmes qui vous tombent sous la main, vous le saturerez vite. Votre PC n'est pas un grenier fourre-tout, il adore le ménage de printemps.

3^e MÉTHODE

Voici comment faire lorsqu'un logiciel ne laisse aucune trace de son installation. Il faut repérer le dossier où sont stockées les données, puis les supprimer manuellement

grâce à l'Explorateur de Windows. Inconvénient : si le logiciel a inscrit des données un peu partout sur le disque dur, vous ne pouvez supprimer que son dossier principal.

Pour cette raison, cette méthode ne doit être utilisée qu'en dernier recours.



1. Si vous lancez l'application que vous souhaitez supprimer à partir d'une icône placée sur le bureau de Windows, cliquez sur elle avec le bouton droit de la souris.
2. Dans le menu contextuel qui apparaît, validez l'option **Propriétés**.



1. Si vous exécutez l'application à partir du menu **Démarrer** de Windows, faites comme si vous désiriez lancer l'application mais cliquez sur le nom du programme avec le bouton droit de la souris.
2. Dans le menu contextuel qui apparaît, validez l'option **Propriétés**.



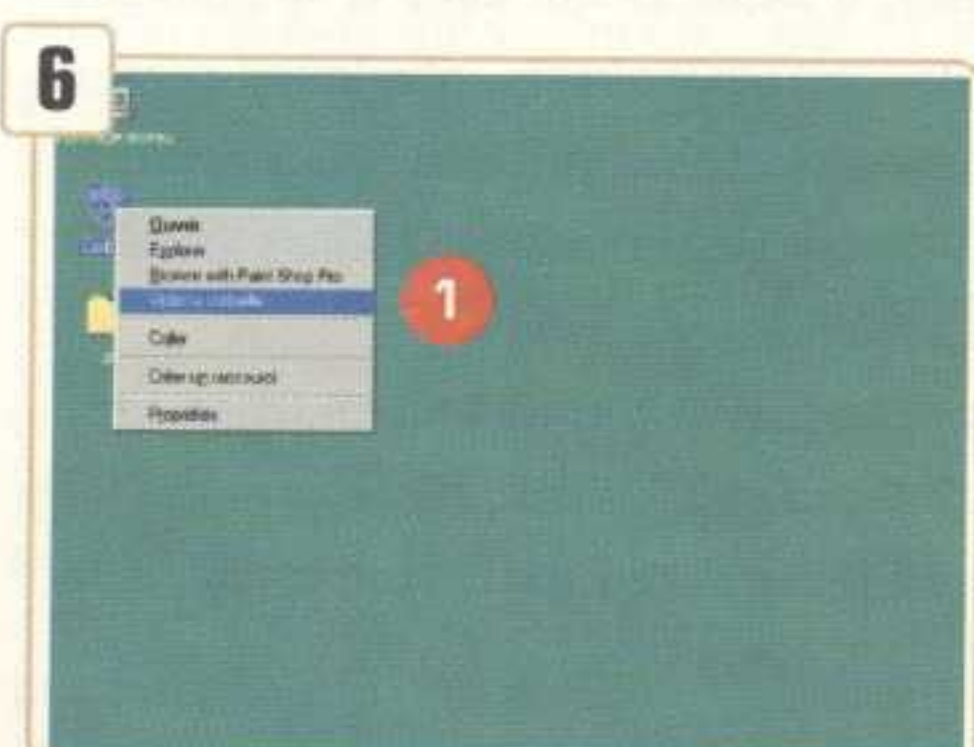
1. L'option **Propriétés** affiche une nouvelle fenêtre. Cliquez sur l'onglet **Raccourci**.
2. L'emplacement du programme est indiqué dans la zone **Cible**. Notez cette dernière. Il s'agit de l'« adresse » du fichier. La première lettre désigne le disque dur, et le nom de chaque dossier est séparé par le signe \.
3. Cliquez sur **Annuler**.



1. Pour lancer l'Explorateur de Windows, cliquez sur **Démarrer** avec le bouton droit de la souris, puis sur **Explorateur** avec le bouton gauche.



1. Cliquez sur l'icône du disque dur puis sur le premier dossier de l'adresse que vous avez notée.
2. Explorez le disque dur en ouvrant les dossiers successifs d'un double clic, jusqu'à l'apparition du dossier recherché.
3. Cliquez avec le bouton droit et validez l'option **Supprimer**.
4. Fermez l'Explorateur.



1. L'ensemble des données a été jeté à la corbeille. Pour vous en débarrasser définitivement, cliquez sur la corbeille avec le bouton droit et validez l'option **Vider la corbeille**.



Par Vincent Jajolet
Chef de rubrique à



DirectX, le chef d'orchestre

Cartes son, carte 3D, joysticks... DirectX s'occupe de tout, pour le plus grand bonheur des programmeurs qui peuvent ainsi se concentrer sur le développement des jeux.



Composante essentielle de Windows, DirectX est ce que l'on appelle en anglais une API (Application Programming Interface) : une interface de programmation. Elle regroupe un ensemble de fonctions destinées au développement d'applications

ludiques ou multimédia sous Windows.

Son principal intérêt ? Par le passé, les développeurs de jeu devaient créer eux-mêmes les pilotes (sous DOS) pour chaque modèle de périphériques. Grâce à DirectX, ils n'ont plus à se soucier de ce problème : indépendamment du matériel, c'est DirectX qui fait le lien entre les différents périphériques (manette, carte son, carte graphique...) et le système d'exploitation. Déchargés de cette lourde tâche, les développeurs peuvent se concentrer sur l'essentiel, à savoir le développement de leur jeu.

tionnement de toutes sortes de joysticks, volants à pédales, etc. Prenant en charge la restitution du son, DirectSound permet à une application de gérer n'importe quelle carte son de la même manière. Enfin, complémentaire de DirectSound, DirectMusic joue le rôle de synthétiseur logiciel.

Et un, et deux, et 7.0 !

DirectX a évolué de manière significative au fil du temps. Disponible depuis octobre 1999, la dernière mouture, la version 7.0, offre aux programmeurs un ensemble de nouvelles fonctions, notamment le Transform & Lighting (T&L). Destiné à passer d'une représentation géométrique à un modèle tridimensionnel, il permet de décharger le processeur des calculs les plus complexes et donc les plus longs.

Ainsi, les développeurs disposent d'une réserve de puissance supplémentaire pour la définition et le contrôle des objets (mouvements, collisions...), le comportement des personnages, l'intelligence artificielle et le déroulement du jeu - autant d'aspects qui sont trop souvent négligés. Au cours des prochains mois, plusieurs cartes graphiques en tireront parti : Guillemot 3D Prophet, Creative Labs 3D Blaster Annihilator... toutes basées sur la puce GeForce 256 signée nVidia.

Enfin, sachez qu'il est possible de télécharger gratuitement DirectX 7.0 sur le site Web de Microsoft, ou sur celui de GameSpot (<http://www.gamespot.fr/logi>, puis choisissez la rubrique « utilitaires »).

Une boîte à routines pour le programmeur

L'avantage de DirectX tient également dans sa simplicité d'utilisation et notamment dans ses différentes bibliothèques de fonctions (ou routines) prédéfinies : DirectDraw, Direct3D, DirectPlay, DirectInput, DirectSound et DirectMusic. Les plus connues sont DirectDraw et Direct3D, qui gèrent respectivement l'affichage en deux et trois dimensions. Destiné à améliorer le réalisme des jeux, Direct3D s'occupe des transformations géométriques, de l'éclairage et du rendu 3D. DirectPlay prend en charge, pour sa part, le fonctionnement multijoueur d'un jeu. De son côté, DirectInput autorise le fonc-

Avantage de DirectX : l'intégration à Windows

Dernier intérêt pour les développeurs : ils bénéficient, en programmant avec DirectX, du système d'exploitation le plus largement diffusé, en l'occurrence Windows. Revers de la médaille, DirectX est un élément de Windows et n'est donc pas compatible avec les autres systèmes d'exploitation comme MacOS ou Linux, ce qui oblige les programmeurs à récrire leurs jeux. Ce n'est pas le cas avec son concurrent, OpenGL, conçu par Silicon Graphics Inc., qui est également plus adapté que DirectX au développement de jeux complexes, en particulier lorsque les personnages se déplacent près du décor. Ce sera par exemple le cas de Quake III: Arena, développé par la société id Software. Pour autant, Microsoft n'a pas dit son dernier mot, comme en témoigne la nouvelle version disponible depuis quelques semaines : DirectX 7.0.

Par Fabienne Guitard
Avocat au barreau de Paris



Du côté du droit...

Les joueurs sont des consommateurs comme les autres : ils ont des droits ! Mais les éditeurs, distributeurs et revendeurs de jeux vidéo ont parfois un peu tendance à l'oublier...

Conforme ou échangé

J'ai récemment acheté un jeu d'aventure sur PC. Malheureusement, lors de son installation, il m'a été impossible de sélectionner la version française. Seules les versions anglaise et allemande ont accepté de se copier sur le disque dur ! Ayant contacté l'éditeur à ce sujet, il m'a été répondu qu'un programme correctif devrait être « bientôt » disponible. Dans la mesure où ce jeu est prévu pour fonctionner en français et que je ne souhaite pas attendre plusieurs semaines pour en profiter, puis-je demander à me le faire rembourser ?

P.F. de Choisy-le-Roy

La chose livrée doit être conforme à tout point de vue (caractéristiques, fonctions...) à ce qui était prévu dans le contrat de vente, tacitement conclu lors de ce type de transaction. Ainsi,

le jeu que vous avez acheté doit correspondre aux spécifications attendues : même s'il fonctionne en version anglaise ou allemande, il doit pouvoir aussi fonctionner en version française, puisque celle-ci a été prévue par l'éditeur. Mais sachez que le remboursement du jeu, sauf s'il est prévu par le commerçant, n'est pas automatique. Vous pouvez en revanche, invoquer « l'obligation de délivrance conforme » auprès de l'éditeur ou du vendeur, qui devra remplacer votre jeu contre un autre du même type, ou le mettre en conformité rapidement et à ses frais. En cas de refus, vous pouvez demander, devant le tribunal d'instance dont dépend l'éditeur ou le vendeur, par une simple déclaration au greffe, l'exécution forcée du contrat de vente ou sa résolution, c'est-à-dire la restitution du prix.

Sur le Net comme à La Redoute

On trouve sur Internet de plus en plus de sites qui proposent des articles à prix compétitifs. Peut-on leur faire confiance ?

S. T. de Paris

Il faut savoir que la vente sur Internet n'est autre que de la vente à distance, au même titre que peut l'être la vente par correspondance. En effet, le Code de la consommation définit la vente à distance comme « toute technique permettant au consommateur, hors des lieux habituels de réception de la clientèle, de commander un produit ou de demander la réalisation d'un service ». De ce fait, en plus des règles communes aux autres modes de vente, relatives à l'information et à la protection du consommateur (prix, contenu du contrat, responsabilité du vendeur, publicité mensongère...), la vente sur les

sites français est régie par les mêmes règles que celles de la vente par correspondance, qui protègent encore davantage le consommateur. Premièrement, l'offre de vente doit permettre l'identification du vendeur (nom et coordonnées de l'entreprise, adresse du siège ou de l'établissement responsable de l'offre). Deuxièmement, le prix du produit doit être indiqué de façon précise. Troisièmement, l'acheteur dispose d'un délai de sept jours francs à compter de la livraison pour retourner le produit afin qu'il soit échangé ou remboursé, sans aucune pénalité à l'exception des frais de retour. Le non-respect de ces obligations est puni de peines d'amende. Choisissez donc en priorité des sites de sociétés dont le siège est en France et sur lesquels figurent tous ces renseignements.

Publicité mensongère

A la suite d'une publicité parue dans la presse, je me suis rendu dans un grand magasin d'informatique pour y acheter une nouvelle manette de jeu pour ma PlayStation. Or, le prix affiché en magasin était supérieur à celui indiqué dans la publicité. Le vendeur a refusé de me vendre la manette

au tarif le plus avantageux, sous prétexte que la publicité comportait une « erreur ». En avait-il le droit ?

E. C. d'Evry

Absolument pas ! Même si le vendeur invoque une erreur, il s'agit d'un cas de publicité mensongère sur le prix d'un

produit : la manette de jeu est proposée en réalité à un prix supérieur à celui figurant dans sa publicité. Le vendeur doit procéder à toutes les vérifications possibles avant que celle-ci ne soit diffusée. Il est donc tenu de respecter le prix qui y est mentionné.

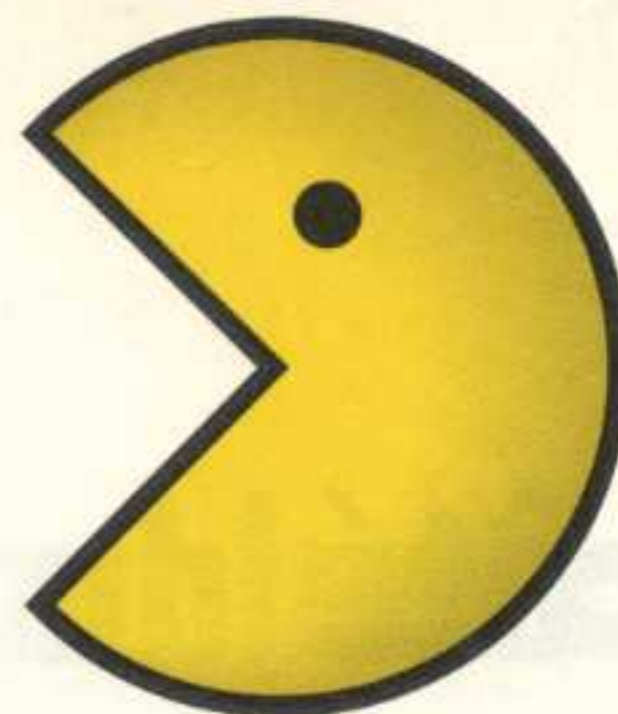
Dans le cas où il ne s'exécute pas, rappelez-lui que la publicité mensongère est un délit et

que la personne coupable de l'infraction est passible d'une peine d'amende pouvant atteindre 250 000 francs et/ou d'une peine d'emprisonnement allant de trois mois à deux ans. Si le vendeur refuse toujours d'obtempérer, sachez que vous avez la possibilité de porter plainte devant le tribunal correctionnel dont il dépend (cet acte est gratuit).



Par Jacques Harbonn

Le globule glouton fête ses 20 ans



Au début des années 80, une drôle de petite bête jaune et ronde envahissait les bornes d'arcade. Vingt ans et 10 milliards de parties plus tard, Pac-Man est encore vert.

Une pizza où une part a été découpée. C'est en s'inspirant de cette forme que serait né l'aspect plutôt rondouillard de notre héros, c'est en tout cas ce que raconte la légende. Plus sérieusement, c'est en 1980 que naissait Pac-Man, alias PuckMan, un jeu vidéo à bien des égards mythique. Pac-Man est né du cerveau fertile des concepteurs de Namco, qui ont eu l'idée de créer un personnage pouvant illustrer l'onomatopée japonaise « puck-puck » (notre « miam-miam »). Pac-Man est alors, c'est la grande nouveauté, le premier jeu vidéo à faire intervenir des créatures « vivantes ». Notre héros, petit globule jaune à

la bouche dévorante, parcourt inlassablement des labyrinthes, gobant au passage les pastilles qui se trouvent sur son chemin, tout en évitant les quatre fantômes de couleur qui le poursuivent.

Son originalité ne lui a pourtant pas valu des débuts faciles, et Namco dut batailler ferme pour vendre sa licence à Midway et imposer sa mascotte sur le territoire américain. Mais le succès ne s'est pas fait attendre : deux ans plus tard, Midway avait déjà commercialisé quelque 100 000 bornes d'arcade, le total des « Pac-Man-like » se montant à plus de 400 000 si l'on inclut les versions non officielles. Nettement moins guerrier que ses prédécesseurs, Space Invaders, Galaxian, etc., Pac-Man

256 tableaux en six heures

La pacmania sévit toujours, même si elle n'a plus la même ampleur qu'au début des années 80. En juillet 99, un Américain de 33 ans, Billy Mitchell, réalise le score parfait de 3 333 360 points. Il lui aura fallu pas moins de six heures pour venir à bout des 256 tableaux du jeu, avalant chaque pastille, pilule énergisante, fantôme et autres fruits sans perdre une seule vie. Ce joueur serait le premier à réaliser cet exploit, en dépit des quelque 10 milliards de parties qui se sont succédé depuis vingt ans. Selon lui, le challenge a surtout concerné les 20 premiers tableaux, les 236 autres, tous identiques, constituant plutôt une épreuve d'endurance !

a, le premier, su attirer un public féminin. Véritable phénomène, il a même, en 1981, décroché le titre d'homme de l'année décerné par le magazine *Times* ! Pac-Man a été décliné sur la quasi-totalité des ordinateurs et consoles, toutes époques confondues. Il a connu deux suites majeures :

Ms. Pac-Man, une version « féminisée » destinée à sensibiliser plus encore la clientèle féminine, et plus tard Pacmania, une adaptation en 3D isométrique qui permettait de sauter par-dessus les fantômes ! Enfin, une version en « vraie » 3D, Pac-Man World, vient de sortir sur PlayStation.

Fantômes en quatre couleurs

Contrairement à d'autres jeux d'arcade de la même époque, Pac-Man laissait place à une certaine stratégie, indispensable pour progresser. Ainsi les quatre fantômes, individualisés chacun par un surnom (Blinky, Pinky, Inky et Clyde dans la version Midway) et une couleur différente, ont leur personnalité propre. Blinky poursuit Pac-Man comme son ombre. Pinky, le plus rapide des quatre, est aussi le plus dangereux. Clyde vaque à ses occupations mais reste difficile à gérer du fait de ses réactions imprévisibles. Enfin, Inky est un peureux qui fuit dès que Pac-Man s'approche d'une pastille de super-pouvoirs. En plus de ces comportements spécifiques, chaque fantôme a son lieu de prédilection. Tout ceci a permis aux spécialistes d'établir des figures (des parcours type) propres à limiter les risques s'ils sont exécutés sans hésitation.

Une antiquité : c'est ainsi que se présentaient les tableaux du premier Pac-Man sur bornes d'arcade.



EXCLUSIF !

ZD ZIFF-DAVIS
SOFTWARE
MAGAZINE

Le N°1 des guides d'achat

Tous les produits

Toutes les adresses

PC Direct

Décembre 20F

Gagnez
avec Hiroshi
un PC Athlon
à 700 MHz

Spécial numérique

DVD & MP3

Offrez-vous le meilleur du cinéma et de la musique !

- > Tous les lecteurs au banc d'école
- > Festival son et images à part

Retrouvez des
centaines de
promos sur

PC Direct.fr

www.pcdirect.fr



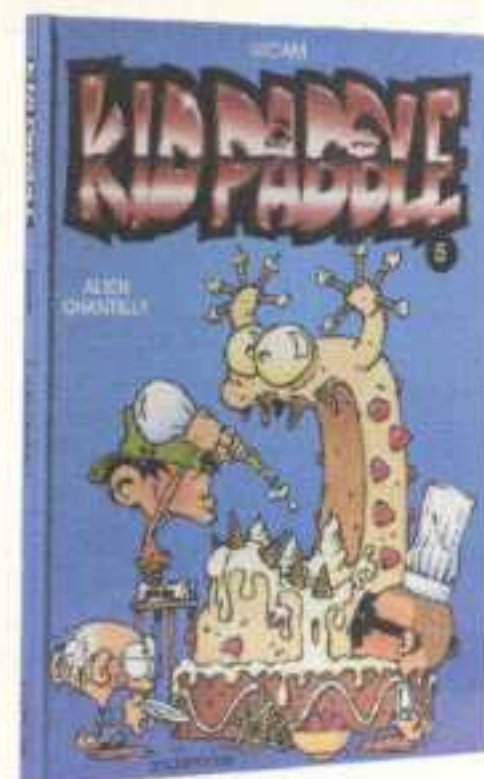
La photo numérique à l'épreuve

7 nouveaux appareils bimégapixels : la perfection instantanée

En vente actuellement

Sondage GameSpot.fr Magazine

Avez-vous aimé GameSpot.fr Magazine ? Pour nous le faire savoir, merci de prendre quelques minutes de votre temps pour remplir ce questionnaire et nous le retourner par courrier ou par fax. Les 200 premières réponses recevront le dernier album des aventures de Kid Paddle.



1. Comment avez-vous connu GameSpot.fr Magazine ?

- par voie d'affichage
- par une émission à la télévision ou à la radio
- laquelle ? -----
- par un article de presse
- quelle publication ? -----
- par PC Expert ou PC Direct
- par le site Web gamespot.fr
- par un(e) ami(e)
- par un autre moyen
- lequel ? -----

2. Comment jugez-vous ce n° de GameSpot.fr Magazine ?

La présentation générale

- excellente
- bien
- laisse à désirer
- médiocre

L'aspect visuel (maquette, photos)

- excellent
- bien
- laisse à désirer
- médiocre

La qualité des articles

- excellente
- bien
- laisse à Désirer
- médiocre

L'attrait de la couverture

- excellent
- bien
- laisse à désirer
- médiocre

Si vous avez donné une réponse « laisse à désirer » ou « médiocre », pouvez-vous nous expliquer pourquoi ?

3. Achèterez-vous GameSpot.fr Magazine la prochaine fois que vous le verrez en kiosque ?

- sûrement
- probablement
- probablement pas
- sûrement pas

4. Lisez-vous un magazine de jeux vidéo régulièrement ?

Si oui, lequel ? -----

5. Quelles autres revues de jeux lisez-vous, ne serait-ce que de temps en temps ?

6. En tant que joueur, quelles informations recherchez-vous ?

- des comparatifs thématiques
- des conseils pratiques
- des tuyaux pour mieux acheter
- des reportages sur le marché des jeux vidéo
- une critique des nouveaux jeux
- des sélections de matériel
- des astuces pour mieux jouer

VOUS ET LE JEU

7. Vous considérez-vous comme un joueur :

- novice
- averti
- chevronné

8. Combien de fois par semaine jouez-vous ?

- 1 à 10
- 11 à 20
- 21 à 30
- plus de 30

9. Combien de temps par semaine passez-vous à jouer ?

- 1 à 4 heures
- 5 à 10 heures
- plus de 10 heures

10. Sur quelle(s) machine(s) jouez-vous ?

- PC
- Mac
- PlayStation
- Dreamcast
- Nintendo
- autre (préciser)
-

11. Combien de personnes dans votre foyer jouent à des jeux vidéo ?

12. Sur quelle(s) machine(s) jouent-elles ?

13. Combien de jeux (PC ou console) avez-vous acheté dans les 6 derniers mois ?

14. Quel budget avez-vous consacré à l'achat de jeux vidéo dans les 6 derniers mois ?

----- FF

15. Veuillez indiquer le type de jeux que vous possédez :

- action
- aventure
- course
- jeux de rôles
- jeux en ligne
- aventure
- réflexion
- simulation
- stratégie
- wargames

16. Quel est votre genre de jeux préféré ? (2 réponses maximum)

- action
- aventure
- course
- jeux de rôles
- jeux en ligne
- aventure
- réflexion
- simulation
- stratégie
- wargames

17. Quel(s) jeu(x) envisagez-vous d'acheter dans les 6 prochains mois ?

VOTRE PROFIL

18. Vous compris, combien de personnes composent votre foyer ?

19. Etes-vous ?

- un homme
- une femme

20. Quel est votre âge ?

21. Quel est votre statut professionnel ?

- salarié
- profession libérale / travailleur indépendant
- étudiant
- sans emploi
- autre (préciser)
-
-

<p>22. Si vous êtes salarié, êtes-vous ?</p> <p>ouvrier ou employé <input type="checkbox"/></p> <p>cadre moyen <input type="checkbox"/></p> <p>cadre supérieur <input type="checkbox"/></p> <p>autre (préciser) <input type="checkbox"/></p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>24. Etes-vous abonné à... ?</p> <p>Canal Plus <input type="checkbox"/></p> <p>au câble <input type="checkbox"/></p> <p>aux chaînes satellite <input type="checkbox"/></p>	<p>INTERNET ET VOUS</p> <p>26. Allez-vous sur des sites Web ?</p> <p>oui <input type="checkbox"/></p> <p>non <input type="checkbox"/></p>	<p>29. Si oui, lesquels ?</p> <p>Jeuxvideo.com <input type="checkbox"/></p> <p>Over Game <input type="checkbox"/></p> <p>GameSpot <input type="checkbox"/></p> <p>autre (préciser) <input type="checkbox"/></p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>23. Votre foyer possède-t-il un(e) ou plusieurs....</p> <p>voiture <input type="checkbox"/></p> <p>deux-roues <input type="checkbox"/></p> <p>télévision <input type="checkbox"/></p> <p>magnétoscope <input type="checkbox"/></p> <p>téléphone <input type="checkbox"/></p> <p>téléphone portable <input type="checkbox"/></p> <p>caméra vidéo <input type="checkbox"/></p> <p>chaîne Hi-Fi <input type="checkbox"/></p> <p>micro-ordinateur <input type="checkbox"/></p> <p>console de jeux vidéo <input type="checkbox"/></p>	<p>25. Au cours des 12 prochains mois, avez-vous l'intention d'acheter pour votre foyer un(e) ou plusieurs...</p> <p>voiture <input type="checkbox"/></p> <p>deux-roues <input type="checkbox"/></p> <p>télévision <input type="checkbox"/></p> <p>magnétoscope <input type="checkbox"/></p> <p>téléphone <input type="checkbox"/></p> <p>téléphone portable <input type="checkbox"/></p> <p>caméra vidéo <input type="checkbox"/></p> <p>chaîne Hi-Fi <input type="checkbox"/></p> <p>micro-ordinateur <input type="checkbox"/></p> <p>console de jeux vidéo <input type="checkbox"/></p>	<p>27. Si oui, à partir de quel lieu allez-vous sur le Web ?</p> <p>domicile <input type="checkbox"/></p> <p>lieu de travail <input type="checkbox"/></p> <p>école <input type="checkbox"/></p> <p>« cyber café » <input type="checkbox"/></p> <p>autre (préciser) <input type="checkbox"/></p> <p>.....</p> <p>28. Consultez-vous au moins occasionnellement des sites Web d'informations sur les jeux ?</p> <p>oui <input type="checkbox"/></p> <p>non <input type="checkbox"/></p>	<p>30. Si vous n'avez pas encore accès à Internet, avez-vous l'intention de vous y connecter ?</p> <p>oui <input type="checkbox"/></p> <p>non <input type="checkbox"/></p> <p>31. Accepteriez-vous d'être recontacté par un enquêteur au sujet de GameSpot.fr Magazine ?</p> <p>oui <input type="checkbox"/></p> <p>non <input type="checkbox"/></p>

Merci de nous laisser vos coordonnées (confidentielles, uniquement pour le besoin des enquêtes)

Nom Prénom

Adresse.....

Code Postal Ville

Téléphone

Fax E-mail

Ces coordonnées sont-elles celles de votre : domicile lieu de travail

Vous pouvez retourner ce questionnaire :

par courrier

Ziff-Davis France - Service Etudes
14, place Marie-Jeanne Bassot
92593 Levallois-Perret Cedex

par fax

01 46 39 02 06

par Internet

www.gamespot.fr

*Les 200 premières réponses
(courrier ou fax uniquement)
recevront le dernier
album de Kid Paddle.*



Merci de nous faire part de vos remarques ou suggestions sur feuille libre, si vous le souhaitez. Nous en tiendrons compte.

Conformément à la loi informatique et libertés du 06-01-78 (art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant.

La plupart des sociétés citées dans ce magazine disposent d'un site Internet. En voici les coordonnées.

3DFX	www.3dfx.com	GATHERING OF DEVELOPERS	www.godgames.com	PLAYBOY	www.playboy.com
ACTIVISION	www.activision.com	ID SOFTWARE	www.idsoftware.com	PORSCHE	www.porsche.com
AMAZON	www.amazon.com	INFOGRAMES FRANCE	www.infogrames.fr	PSYGNOSIS	www.psygnosis.com
ARXEL TRIBE	www.arxel.com	INTERPLAY	www.interplay.com	QUANTIC DREAM	www.quanticroam.com
BIOWARE	www.bioware.com	ION STORM	www.ionstorm.com	RAREWARE	www.rareware.com
BLACK FLYS	www.flys.com	LANKHOR	www.lankhor.com	RED STORM ENTERTAINMENT	www.redstorm.com
BLIZZARD ENTERTAINMENT	www.blizzard.com	LE FIGARO	www.lefigaro.fr	RELIC ENTERTAINMENT	www.relic.com
CAPCOM	www.capcom.com	LIBERATION	www.liberation.fr	SAITEK	www.saitek.com
CHAMAN PRODUCTIONS	www.chaman.net	LOOKING GLASS STUDIOS	www.lglass.com	SCI	www.sci.com
CHRYSLER	www.chrysler.com	LUCOZADE	www.lucozade.com	SEAT FRANCE	www.seat-france.com
CRYO INTERACTIVE	www.cryo-interactive.com	MAXIS	www.maxis.com	SEGA EUROPE	www.sega-europe.com
DARKWORKS	www.darkworks.net	MICROIDS	www.microids.com	SIERRA FRANCE	www.sierra.fr
DELPHINE SOFTWARE	www.delphinesoft.com	MICROSOFT FRANCE	www.microsoft.fr	SNK	www.snkusa.com
DR. MARTENS	www.drmartens.com	MIDWAY	www.midway.com	SONY COMPUTER FRANCE	www.playstation.tm.fr
DUPUIS	www.dupuis-entertainment.com	MUSEE GREVIN	www.musee-grevin.com	SQUARESOFT	www.squaresoft.com
	www.kidcomics.com	NAMCO	www.namco.com	SURREAL SOFTWARE	www.surreal.com
EDEN STUDIOS	www.eden-studios.com	NAUGHTY DOG	www.naughtydog.com	TAKE2 INTERACTIVE	www.take2games.com
EIDOS INTERACTIVE FRANCE	www.eidos-france.fr	NEVERSOFT	www.neversoft.com	TOY'S R US	www.toysrus.com
ELECTRONIC ARTS	www.ea.com	NINTENDO FRANCE	www.nintendo.fr	UBI SOFT FRANCE	www.ubisoft.fr
ELIXIR STUDIOS	www.elixir-studios.co.uk	NO CLICHE	www.nocliche.com	TRUE CONFECTIONS	www.trueconfections.com
ENSEMBLE STUDIOS	www.ensemblestudios.com	PARAMOUNT	www.paramount.com	VIBES	www.vibes.net
GAME SQUAD	www.gamesquad.fr	PIZZA HUT FRANCE	www.pizzahut.fr	WESTWOOD STUDIOS	www.westwood.com



est un hors-série de PC EXPERT, publié par Ziff-Davis France, SA au capital de 1 000 000 F, RCS Nanterre B 382 292 332.

Directeur de la publication
Freddy Mini.

Group Publisher
Frank Surena.

Rédaction

Rédacteur en chef
David Téné.

Création maquette
Claude Gentiletti.

Assistant de la rédaction
Hervé Harpoutian.

Secrétaires de rédaction
Laurent Barbotin, Pierre Ilias, Thomas Laurens.

Photographe Jérôme Bohbot.

Ont collaboré à ce numéro

Sylvain Allain, Françoise Boudard, Christophe Calais, Julien Chevron, Véronique Godé, Fabienne Guitard, Xavier Hanart, Jacques Harbonn, Karima Ibn Sina, Vincent Jajolet, Gilles Klein, Steve Mantaux, Frédéric Marié, Geoffroy Marty, Alain Massoumpour, Emmanuel Parody, Ludovic Pompignoli, Pierre Puttemans, Francis Rozange, Stephan Schreiber, Florence Serpette, Daniel Simmons.

Publicité

Consultant Nicolas Le Hérissier.

Responsable administration des ventes
Brigitte Joncret.

Assistante Trafic / Exécution
Virginie Obert.

Responsable marketing
Marianne Dazord.

Créatif PAO
Cédric Vekerman.

Assistant PAO
Ion Lazarescou.

Etudes

Directrice des études marketing
Idalina Cappe de Baillon.

Production

Directeur de fabrication
Alain Fontaine.

Responsable de fabrication
Marie-Anne Pluvinaige.

Chef de fabrication
Sabine Chavanne.

Assistante de fabrication
Patricia Coulaud.

Services Généraux Yves Legrand.

Diffusion

Responsable de la diffusion
Carole Colin.

Vente au numéro
Florence Lourier.

Marketing direct et abonnements
Katell Renavot.

Assistante Muriel Henriol.

Rédaction en ligne

Directeur Julien Jacob.

Rédacteur en chef
Jérôme Bonnet.

Chef de rubrique
Steve Mantaux.

Rédacteurs
Xavier Hanart, Frédéric Marié.

Secrétaires de rédaction
Stéphane Tudela, Christophe Verron.

Chef de projet
Mustapha Omar.

Webmasters
Philippe Coatmeur, Frédéric Duthu.

Ressources humaines

Directeur des ressources humaines
Dominique Petit.

Assistants ressources humaines
Céline Antomarchi, Elise De Monfaucon.

Administration et finances

Responsable du service informatique
Christophe Vermel.

Adjoint du responsable du service informatique
Laurent Baroukh.

Comptables
Isabelle Jacob, Paulette Pognon.

Responsable admin. ventes / comptabilité
Vincent Bray.

Assistante analyste
Sandrine Delion.

Ziff-Davis France

PDG
Freddy Mini.

Assistante de la direction
Alexandrine Monnier.

Directeur Général adjoint Administration et Finances
Pascal Rivière.

International Media Group

Executive Vice-President international

Aymar de Lencquesaing.

Vice President Sales Franck Kelcz.

Ziff-Davis Publishing Company

Chairman and CEO
Eric Hippeau.

President ZD Publishing
Mike Perlis.

Imprimerie
SNIL.

ZI Rue du Général de Gaulle, RN 17, 60700 Fleurines.

Diffusion Transports Presse.

Dépôt légal
Quatrième trimestre 1999.

N° ISSN 1164-6969.

N° de commission paritaire
74051.

Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite (art. L122-4 du code de la propriété intellectuelle). Toute copie doit avoir l'accord du Centre français du droit de copie (CFC), 20 rue des Grands-Augustins, 75006 Paris. Tél. 01 44 07 47 70. Fax 01 46 34 67 19. Cette publication peut être utilisée dans le cadre de la formation permanente.





WOUAIS!
ÇA Y EST!
J'AI LA MITRAILLEUSE
!!!



HA HA!
ÇA GICLE!
ÇA GICLE!!
QU'EST-CE QU'IL Y A
AU FOND DU COULOIR?



HA HA, OUI... UNE TAPISSERIE!
ET IL Y A UN PASSAGE SECRET
DERRIÈRE AVEC DES MUNITIONS!



TIENS! TOI, JE T'AI VU!
TACATACATAC!!
SPLOORTCH
DANS LE NEZ!



HÉ!... QU'EST-CE QUE TU FAIS?
TON ORDINATEUR EST ÉTEINT.
JE JOUE DE
MÉMOIRE.



J'AI JOUÉ À CE TRUC À FOND CET ÉTÉ
CHEZ UN POTE, ÇA FAIT QUE JE LE
CONNAIS PAR CŒUR ET QUE JE PEUX
Y JOUER COMME ÇA.



EN PLUS, ÇA FAIT DES ÉCONOMIES D'ÉLEC-
TRICITÉ, JE M'ABÎME PAS LES YEUX
ET J'AI MÊME PAS À ACHETER
LE JEU.



C'EST LE MIRACLE DE
LA MÉMOIRE VISUELLE
TCHAC!
TIENS,
PRENDS ÇA!



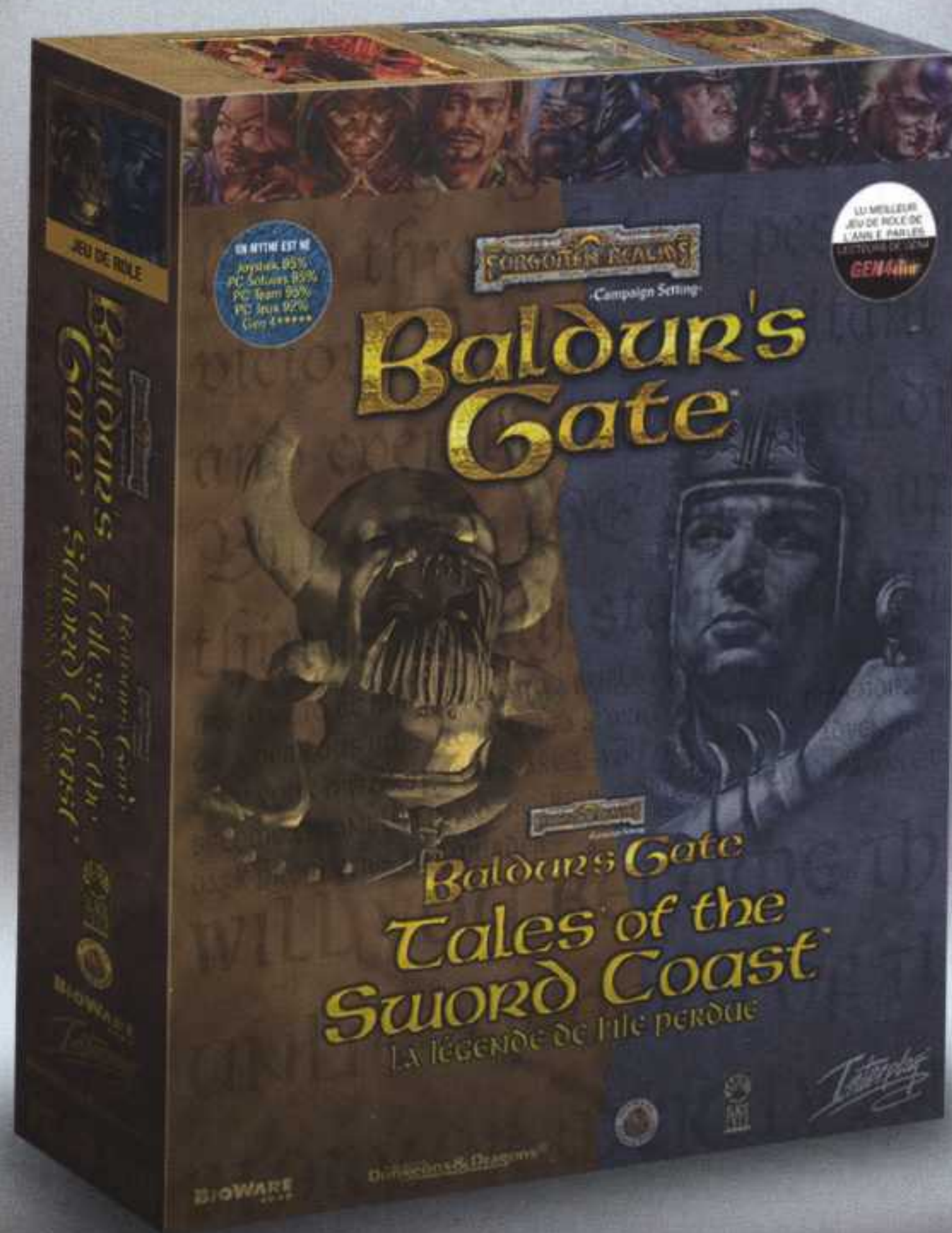
TU VOULAIS QUELQUE
CHOSE?



EUA OUI... J'ÉTAIS VENU TE
REMBOURSER LE RESTO
D'IER MIDI.
TIENS, TU CONNAS
LE BILLET DE 200 F
PAR CŒUR, LE FILIBRANE
MONTESQUIEU, LES PETITES
FIORITURES, LES NUMÉROS
DE SÉRIE, ETC.
ALLEZ, SAUVT!



HÉ!
TU ME PRENDS
POUR UN IDIOT !!
C'EST UN FAUX!



POUR LES FÊTES,
OFFREZ LE 1^{ER} RÔLE À VOTRE ÉCRAN.



BALDUR'S GATE

JOYSTICK **95%** - MÉGASTAR
MEILLEUR JEU DU MOIS.

GÉNÉRATION 4 **5*/6** - HIT

PC TEAM **95%** - TROPHÉE
MEILLEUR JEU DU MOIS.

PC SOLUCES **95%** - TROPHÉE
MEILLEUR JEU DU MOIS.

PC JEUX **92%** - TROPHÉE
MEILLEUR JEU DU MOIS.

CD ROM MAGAZINE **18/20** - TROPHÉE
MEILLEUR JEU DU MOIS.

PC FORCE **4*/5**

PC PLAYER **18/20**

PC MAX **9/10**

L'EXPRESS **3*/3**

TÉLÉ K7 **17/20**

BALDUR'S GATE TALES OF THE SWORD COAST

JOYSTICK **85%**

GÉNÉRATION 4 **4*/6**

PC JEUX **79%**

L'OI **8/10**

MICRO SÉLECTION **19/20**

MICRO REVUE **95%**
SIMILEY D'OR

WWW.INFOSGAMES.COM **5*/5**

MICRO POUR TOUS **3*/3**

PC ACHAT **9/10**

SCIENCE FICTION MAG **4*/4**

www.baldurs.com



© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd. Interplay et le logo Interplay sont des marques déposées de Interplay Productions. Tous droits réservés.

Tous les jeux sans se bouger

*et 30F qui tombent du ciel !**



Offrez-vous plus de 1000 jeux - consoles - périphériques
- paiement sécurisé -



Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

Par Carte bancaire sur le site (paiement sécurisé : cryptage SSL)

Par Téléphone au 0 825 019 029 (0,99F/min)

Par Fax au 01 46 94 07 22 ou Par Chèque à l'ordre de RueDuCommerce SA

