

A VOS MAC!



Hors-série : spécial jeux

Previews : Max Payne, Epic Interactive, Myth 3, Formula One Season, Warcraft 3, Black & White, Enemy Engaged, Age of Kings, Rune : Hall of Valhalla, Parsec, Jeux Online, Macplay.

Tests : Myst 3 : Exile, American MacGee's Alice, Rubicon, Tony Hawk Skate pro 2, Sheep, Diablo 2 : Lord of Destruction, Pillars of Gallendar, Escape from Monkey Island 4, Captain Bumper, Shogo : Mobil Armor Division, Earth 2140, Tropico, Airbrush

Escape from Monkey Island 4

Alice

Joue moi!



Sheep

Bëëëëëë....

Tropico

Sí, sí, señor

Myst III Exile

M 7128 - 2H - 18,00 F - RD



EDITO

03 Epic Software

INFOS/PREVIEW

- 04 Myth III
- 07 Formula one Championship
- 08 Warcraft III
- 09 Black & White
- 10 Age of Kings
- 10 Rune : Hall of Valhalla
- 11 Enemy Engaged
- 12 Parsec
- 14 Jeux Online
- 15 Macplay

TESTS

- 16 Myst III
- 18 Tony Hawk ProSkater 2
- 19 Sheep
- 20 Alice
- 21 Marathon : Rubicon
- 22 Lord of Destruction
- 23 Pillars of Gallendar
- 24 Escape from Monkey Island 4
- 25 Captain Bumper
- 26 Shogo
- 27 Earth 2140
- 28 Tropico
- 29 Airbrush

EPILOGUE

- 30 WaterRace

DOSSIER

- 32 Le jeu de rôle sur Mac

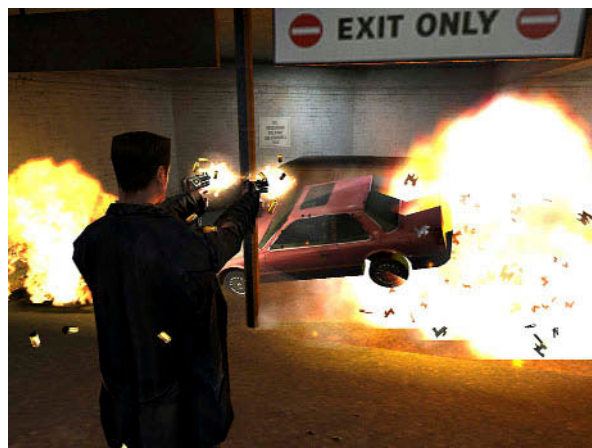
CODES/SOLUTIONS

- 33 xxxxxxxx

Dernière minute - dernière minute- dernière minute

MAX PAYNE

Annoncé tout d'abord sur Dreamcast, puis annulé et officialisé sur PS2, PC et Mac, Max Payne est un jeu aux aspirations réalistes et à l'action exacerbée. L'histoire s'inspire des polars américains. Un style qui a tendance à se répéter mais qui reste plus qu'efficace. Vous incarnerez donc Max Payne, un flic new-yorkais accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis. Bien décidé à se faire justice et à retrouver les vrais coupables, il commence une longue cavale dans les bas-fonds de « big Apple », traqué par la police et la mafia. Le premier qui me parle d'originalité, je l'étrangle ! Mais on a là un scénario parfaitement adapté à un jeu vidéo. Pour servir ce scénario appelant la violence et l'action, Remedy Entertainment a développé un moteur 3D capable d'utiliser des textures photos réalistes et d'afficher un très grand nombre de polygones. Il est aussi capable d'afficher divers effets spéciaux comme le « bullet time » (popularisé par le film « Matrix ») et des ralentis à la John Woo. Le jeu donne l'impression d'être plongé dans un film



d'action où l'on ne compte plus le nombre de cartouches utilisées et de figurants allongés à terre, barbouillés de sauce tomate !

Le seul point flou reste sa prise en main. La plus grande partie du jeu se déroule à la troisième personne et l'utilisation d'effets cinématographiques pourrait désorienter plus d'un joueur. Le portage est effectué par la société MacSoft, récemment rachetée par Infogrames. La version française sera publiée par Feral Interactive.

Sortie prévue: début 2002

www.feral.co.uk

Guillaume Conte

JEUX GRATUITS



même Roll'm up et Royal Flush. Et si après tout ça vous n'êtes pas fatigué, allez casser du PC en jouant à MicroWar.

Sur Internet, on trouve beaucoup de freewares, mais des intéressants, un peu moins. Tout d'abord vous pouvez essayer des RPG en ligne comme Oberin, qui a déjà fait ses preuves, ou suivre encore le développement bien avancé du prometteur Krabbit World. Si vous aimez les jeux de réflexion, choisissez le superbe jeu d'échecs ChessWorks, qui vous permettra aussi de trouver des joueurs à travers le monde. Si l'aventure vous tente plus, optez pour Hoslande I, assez réussi. Du côté des vieux hits rénovés, il y a TronGL, entièrement en 3D, et Glypha III (un jeu bien connu des joueurs 68XXX) porté sur Mac OS X. Pour les jeux de flippers, jugez par vous-

www.oberin.com
www.krabbit.net/
www.ekimsw.com/
 Hoslande I :
<http://odin.prohosting.com/parady/index.shtml>
www.gltrn.org
 Glypha III :
<http://homepage.mac.com/quirinus/>
 Roll'm up :
www.medialab.lostboys.nl/projects/madewith/pinball/pinballgame.html
 Royal Flush :
www.xs4all.nl/~gp/index.html
 MircoWar :
www.multimania.com/maddog

« A vos Mac : hors-série n° 2 »

Nous écrire : Le Moulin de Sunay
 79200 Châtillon-sur-Thouet
Répondeur : 05 49 63 52 53
Fax : 05 49 63 52 54
E-Mail : avosmac@avosmac.com
web : www.avosmac.com
 ou www.mac.avosmac.com

Directeur de la publication : Xavier Maudet.
Responsables de la rédaction : Carlos Da Cruz, Guillaume Conte
Conception graphique : Carlos Da Cruz
Sondage et abonnements : Alain Saunier.

Contributions extérieures : Thomas Bedeau, Ken Bertrand, D-Mic, Romain Guldmann, Romain Bohdanowicz, Bruno Dumas, Antoine Henry, Thomas Juste, Pierre-Olivier Latour, Jean-Baptiste Leheup, Corentin Orsini, Bruno Roujon, Yi-Liang.
Dessins : Carlos Da Cruz

Impression : Les Métiers graphiques, 5, rue Gutemberg
 ZAC du Moulin-Marcille - 49 130 Les Ponts-de-Cé
Distribution : NMPP.

N° ISSN : 1296-3844

N° de commission paritaire : en cours.
 Dépôt légal : septembre 2001.

Toutes les marques citées dans ce numéro
 sont des marques déposées.

« A vos Mac » est édité
 par la SARL AVOSMAC
 La Favrière
 79250 Nueil-les-Aubiers
 RCS Bressuire B 434 701 066.
Gérants : Xavier Maudet et Florent Chartier



C'est une idée d'un magazine de jeux Mac, simple, pas cher. Un espoir de tordre le coup aux idées reçues ! Certes, elle est encore embryonnaire, loin d'être parfaite. Mais le cœur y est. C'est aussi une idée de travail collectif, d'une volonté de se connaître et partager deux passions, le Mac et le jeu ! Il ne tient donc qu'à vous de faire vivre cette idée et de la partager avec

nous ! Pour finir, je rends hommage aux équipes de Macaj, MacGameZone et VidéoMag dont vous avez le travail entre vos mains.

www.maca jeux.net
www.macgeneration.com/
www.videomag.net

Carlos Da Cruz

EPIC INTERACTIVE

Editeur : Epic Interactive

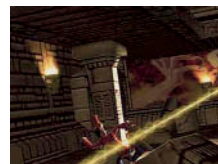
E Epic Interactive, à ne pas confondre avec Epic MegaGames, est une petite boîte allemande qui monte qui monte... mais qui vous est certainement inconnue. Jusqu'à cet été, leurs jeux n'étaient pas distribués en France.

À la base, Epic était entièrement dévoué à l'Amiga. Mais en 1998, suite à son rachat par une firme allemande, leur champ d'action s'est étendu au Macintosh. Epic reste toutefois une petite entreprise à la philosophie très ouverte, ce qui commence à se faire rare dans les grands studios de développement.

Mais parlons un peu de leurs jeux. Nous aurons tout d'abord droit à Earth 2140, un RTS dans la plus pure lignée de Command and Conquer et à Feebles Files, un jeu d'aventure Point&Click. Epic

a déjà sorti un petit jeu de plate-forme 2D nommé Simon The Sorcerer, dont ils préparent la suite en 3D. Cette suite tirera parti du moteur 3D Netimaverse, dont les capacités techniques permettront de rendre merveilleusement l'univers enfantin de Simon The Sorcerer.

À côté de ces « antiquités », nous trouvons les gros jeux comme Earth 2150 (que l'on devrait voir tourner durant l'Apple Expo). Plus qu'une suite d'Earth 2140, il introduit pour la première fois dans un RTS un moteur 3D magnifique, et la possibilité de produire des véhicules customisés. Autant dire que tout le monde l'attend de pied ferme ! Nous aurons aussi droit à un jeu dans la veine de Settlers : Knight and Merchant, ainsi qu'un RPG à l'américaine : Gorky 17, servi



par un magnifique moteur 3D et prévu pour tourner aussi sur Mac OS X. A noter qu'un autre jeu Point&Click vient d'être annoncé : Jack Orlando.

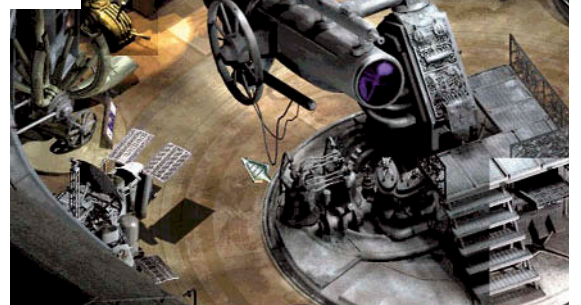
De nombreux autres jeux devraient voir le jour sous le label Epic interactive.

Sorties prévues :

Earth 2140 : actuelle
Earth 2150 : octobre/novembre.
Knight & merchant : actuelle
Simon The Sorcerer3D : septembre/octobre
Gorky 17 : septembre/octobre
Jack Orlando DC : septembre

Configuration minimum : G3 233 mhz, 64-96 mb de ram, Mac OS 8.6 ou plus.

www.epic-interactive.com





INFOS PREVIEWS

MYTH III

La série des Myth, jeux de stratégie 3D en temps réel, a débuté en 1997 avec Myth : The Fallen Lords qui, par rapport au genre de l'époque, avait la particularité de se passer de gestion de ressources, le joueur ne se concentrant que sur l'aspect tactique des combats. Par la suite, Bungie a réalisé, fin 1998, une suite plus aboutie, Myth 2 : le fléau des âmes, qui dispose encore d'un important noyau dur de joueurs.

En juin 2000, Microsoft rachetait Bungie à la stupeur générale. Dans ce vaste rachat, la série Myth allait passer aux mains de Take 2 Interactive, Bungie n'ayant désormais plus rien à voir avec le développement d'un éventuel troisième opus de la série.

Ce troisième opus, Myth III : The Wolf Age, fut justement officiellement annoncé au début 2001, son développement étant pris en charge par Mumbo Jumbo, société constituée en grande partie de joueurs et programmeurs de mods pour les deux premiers Myth.

Etant un prélude aux deux autres opus de la série pour ce qui est du scénario, Myth III proposera de revivre des événements survenus 1 000 ans avant ceux de Myth I, avec la lutte du héros légendaire Connacht, face aux Myrkridias déjà remarqués dans Myth II qui résultera en l'unification de toutes les terres humaines.

D'un point de vue technique, Myth III est basé sur le moteur de Myth II remis au goût du jour, avec tous les éléments, y compris les personnages, modélisés en 3D polygonale et des cartes utilisant une palette de 16 bits contre 8 pour Myth II. A noter aussi l'utilisation d'OpenGL en lieu et place de RAVE et Glide. Mumbo Jumbo s'efforce de conserver les atouts qui ont fait le succès de la série, soit un gameplay rapide et intuitif en solo comme en multijoueur et une intrigue médiévale-fantastique faite de guerriers, de nains et de démons (plusieurs nouvelles unités, comme des piqueurs ou encore des ogres seront d'ailleurs présentes). De plus, il sera d'une adaptabilité inégalable, grâce aux différents outils d'édition livrés en standard et dérivés des utilitaires Fear et Loathing de Myth II, permettant la création de mods et conversions totales très réussies.

Nouveau titre à 99 francs dans la collection « Take Advantage » de Take 2 Interactive et pas des moindres. Il s'agit de Rune, vous savez, le Nordique qui mange des lézards !

Necronomicon, sur Mac reste l'un des rares jeux d'horreur adapté d'une nouvelle de Lovecraft.
www.indexplus.fr

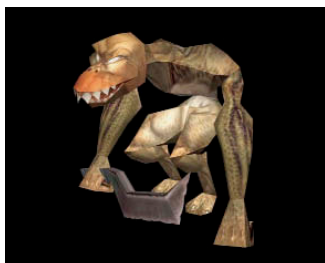
ATI 8500 pour Mac, la réponse à la Gforce 3 de Nvidia. Cette future carte embarquera les technologies Truform et Smoothvision. Elle aurait l'avantage d'apporter une nette amélioration visuelle sur de petites résolutions, entre autres. La guerre de l'excellence sur Mac est relancée depuis le rachat de 3DFX !
www.atitech.com

Mumbo Jumbo • Sortie prévue : Novembre 2001

A propos des dates de sorties

Les dates nous sont données par les éditeurs eux-mêmes et ne sont en aucun cas une véritable garantie mais une estimation.

www.mumbojumbo.com



Freeverse Software a lancé un bêta-test public d'Arcane Arena, un jeu de rôle massivement multi-joueurs d'une très bonne qualité graphique et doté d'un système de combat très évolué. Si vous avez le courage de télécharger les 40 Mo de la bêta, vous serez comblé et votre aide sera la bienvenue !
www.freeverse.com/arena/

Les jeux Microsoft ont déserté le Mac depuis le premier épisode d'Age of Empire. Heureusement pour nous, Peter Tamte, transfuge d'Apple, vient de fonder la société Destineer qui éditera sous le label « Bold » : Age of Empire 2, et Link 2001 ainsi que de nouveaux titres maison grâce à un moteur 3D, en développement en interne. www.destineer.com.

Blittersoft, petite entreprise spécialisée dans le portage sur Amiga, a annoncé le début du développement de Payback sur Mac. Payback est un jeu dans la veine de Grand Theft Auto ou vous volez des voitures, écrasez des passants, etc. Ils ont aussi annoncé Wipeout 2097, dont le développement débutera lorsque Payback sera fini. www.blittersoft.com

CALENDRIER DES SORTIES

SEPTEMBRE

American MacGee's Alice
Jack Orlando DC
Knight & merchant
Myst III : Exile
Sheep
The Sim : Livin' Large
Tomb Raider : Chronicles
Tony Hawk Pro Skater 2
Tropico

OCTOBRE

Age of Kings
Alfred Hitchcock 's Final Cut
L'Entraîneur 01/02
Fly III!
Gorky 17
Simon The Sorcerer 3D

NOVEMBRE

Earth 2150

Max Payne
F1 Championship

DECEMBRE/JANVIER

Black & White
Enemy Engaged

DEBUT 2002

Max Payne

AUTRES SORTIES SANS DATE

Rune : HOV, Shadowbane,
Shogo, Undying et Summoner

On ne le répètera jamais assez, les dates de sorties reflètent une estimation, il arrive souvent que le jeu sorte avec 1, voir 3 mois de retard.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON

Editeur : Feral Interactive

Sortie prévue : novembre 2001

Être un fan de simulation automobile, et un joueur Mac doit être plus que frustrant. Mais le nouveau venu chez Feral devrait vous faire plaisir, car c'est une simulation de Formule 1, et pas n'importe laquelle. Il s'agit d'une des plus réalistes du genre : F1 Championship 2000. Son portage la notre plate-forme Mac est en cours chez le développeur anglais Feral.

Comme tout bon jeu de simulation, F1 Championship se devait d'avoir une licence officielle et c'est chose faite. Vous aurez donc le plaisir de pouvoir prendre le pilote de vos rêves et circuler sur les

circuits officiels. Les circuits ont été conçus pour reproduire fidèlement la réalité.

Tous les paramètres ont été pris en compte. De l'inclinaison de la chaussée au plus petit vibreur, tout y est. Et pour ne rien gâcher, c'est vraiment magnifique ! On s'y croirait. Et les voitures ont eu un traitement de faveur : elles ont été modélisées par un ancien ingénieur de F1 et les développeurs ont profité de l'expérience des écuries Benetton et Arrows pour le moteur physique. Bref, le réalisme est le maître mot de ce jeu.

Deux modes de course s'offrent à vous. Les courses libres et le mode championnat. Il sera conseillé de commencer par ce premier pour découvrir les circuits. Car une fois en championnat, vos concurrents ne laisseront pas de place à la pitié. L'entraînement est facilité par des cours de pilotage. Vous pourrez apprendre à freiner, tourner au moment exact, etc.

Une fois que vous serez prêt, attaquez-vous au championnat. Choisissez votre pilote parmi ceux de la saison 2000 et l'on verra si vous êtes capable de devenir champion du Monde.

F1 Championship 2000 est le jeu qu'attendent les « drivers » Mac

www.feral.co.uk



Henri Antoine

J'suis pas contre recevoir les prochains numéros d'« A vos Mac » !

Un an - 6 numéros - 108 F - 16,46 euros.

Nom : Prénom :

Adresse : Code Postal :

Ville : E-Mail :

☐ Je souhaite recevoir le(s) prochain(s) numéro(s) à partir du numéro

☐ Je souhaite recevoir un exemplaire du CD contenant les n° 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7+ les bonus d'AVM (50 F - 7,62 €)

• Je vous envoie un chèque de francs (ou de euros) à l'ordre d'« A vos Mac »

☐ Je souhaite aussi recevoir les anciens numéros :

Le Moulin de Sunay
79 200 Châtillon-sur-Thouet
France



Numéro 8.

Je commande
exemplaire(s) à 18 F - 2,74 €.



Numéro 9.

Je commande
exemplaire(s) à 18 F - 2,74 €.



Numéro 10.

Je commande
exemplaire(s) à 18 F - 2,74 €.



Numéro 11.

Je commande
exemplaire(s) à 18 F - 2,74 €.



Numéro 12.

Je commande
exemplaire(s) à 18 F - 2,74 €.



Numéro 13.

Je commande
exemplaire(s) à 18 F - 2,74 €.



Numéro 14.

Je commande
exemplaire(s) à 18 F - 2,74 €.



Hors série débutants.

Je commande
exemplaire(s) à 18 F - 2,74 €.

Tactical Ops. Voguant sur la vague Counter-Strike, TO est le seul à pouvoir prétendre rivaliser avec le maître. Venez donc jouer aux gendarmes et aux voleurs avec les milliers d'accros à ce mod d'une très grande qualité graphique, mais au gameplay un peu mou pour les joueurs normaux ;D. Vous trouverez ce mod pour Unreal Tournament sur sa page officielle : www.tactical-ops.net



WARCRAFT III : REIGN OF CHAOS

Editeur : Blizzard Entertainment

Distributeur : Universal Vivendi Multimedia

Sortie prévue : courant 2002



Tous les passionnés de Warcraft ont vu cette prometteuse vidéo qui résumait une partie des enjeux du nouveau Blizzard. Une menace fulgurante et démoniaque allait peut-être forcer enfin les Orcs et les Humains à s'unir pour leur survie.

Il faut d'abord remonter un peu aux origines qui ont amené Warcraft III à devenir un mélange de stratégie et de jeu de rôle. Ces origines, ce sont Warcraft Adventure (un projet abandonné), qui posait les bases du nouveau Warcraft et Starcraft, qui contenait une histoire beaucoup plus travaillée avec de fortes personnalités et des rebondissements à tout moment.

Warcraft III bénéficie donc de l'expérience de ses aînés, tout en marquant une nouvelle étape : celle de la 3D. Ce moteur, au regard des résultats, a su allier ce qui faisait le succès de la série avec une technologie qui s'avance discrètement, sans bouleverser les principes.

Au premier coup d'œil, on se retrouve en terrain connu. Le jeu acquiert une nouvelle dimension, tant pour l'aspect stratégique, que pour l'importance du relief et de la profondeur de champ. Des missions sous forme de quêtes devraient radicalement changer des méthodes d'attaques massives, par une exploration plus soutenue. Les cartes devraient dans ce sens être plus vastes. Les unités sont

belles et animées « à la main ». Les amateurs de jeux de plateaux vont pouvoir raffoler de ces « figurines » virtuelles finement travaillées pour qui la 3D, loin d'un passage obligé, se justifie admirablement. Elles marquent encore plus le désir d'en venir au jeu de rôle.

Blizzard ajoute à présent cinq races possédant leurs propres attitudes dont quatre sont jouables. La durée de jeu est plus longue, si l'on compare avec Starcraft. On peut imaginer la nouvelle complexité des intérêts de chaque camp. Orc, Humain sont toujours présents. S'ajoutent les Elfes de la nuit et les mort-vivants. La cinquième race - les légions - après maintes discussions en interne, ne sera pas contrôlable. A noter que les nains et gobelins sont aussi présents en tant que race neutre. Chaque race possède aussi ses héros avec un rôle beaucoup plus important dans les quêtes.

Comme pour Diablo2, Blizzard développe la version Mac et PC simultanément, en s'efforçant de préparer une sortie parallèle. Un seul point noir vient ternir ce tableau encourageant : la volonté du distributeur français de sortir une version Mac/PC traduite en français en parallèle. L'expérience de l'extension de Diablo II laisse supposer quelques craintes...

www.blizzard.com



JINN Aucun mod pour Myth II n'aura été autant attendu (si bien que beaucoup de monde a crû à un canular). Jinn est le mod le plus complet et le plus élaboré avec un background dans le genre SF très fouillé, une campagne solo extraordinaire et des maps multijoueurs très intéressantes à jouer. A se procurer absolument (malgré les 150 Mo de téléchargement). www.vistacartel.com/jinn/help.html

Catch the Chicken 3. Vous proposez de chasser le poulet avec Quake 3 Arena. Dans des arènes pleines d'armes et de munitions, l'attraper vous empêchera de tirer, mais vous permettra de gagner des points toutes les 5 secondes. Vous deviendrez, bien entendu, la cible des autres joueurs. Un mod au gameplay rafraîchissant et qui prend toute sa mesure en réseau local. www.planetquake.com



BLACK AND WHITE

Editeur : Feral Interactive

Sortie prévue : décembre 2001 ou janvier 2002

On a beaucoup dit sur le portage de Black and White sur Mac. Peu d'indices filtraient. Lionhead « espérait » sa sortie à la fin de l'année. Elegant Chaos n'en mouchait pas un mot et Feral jouait à cache-cache comme éditeur potentiel. A présent, les choses sont plus claires (voyez plus haut !)

Black and White ne sort pas d'un concept totalement nouveau, mais complète plutôt le parcours de son « créateur », Peter Molyneux, à qui l'on doit, entre autres, Populous. On continue ainsi d'incarner un Dieu surpuissant qui doit s'imposer sur cinq îles habitées du monde d'Eden. Pour bien démarrer le jeu, une panoplie complète du « Dieu pour les nuls » est proposée. Il s'agit en fait d'une longue série de pratiques qui démarrent la campagne solo. Cet être suprême hérite également d'une créature aux allures de gros nounours (sur une quinzaine). Prête à apprendre les bases (boire, manger, etc.), elle deviendra le héros magique du Dieu, qui sera craint ou respecté par les villageois à évangéliser. Elle devra aussi connaître le Kung-Fu. Car castagnes, il y aura ! Le jeu combine gestion, mini-quêtes et simulation dans un sens large. Gestion, car le Dieu doit développer les villages, attribuer des rôles aux villageois, s'occuper de leur bien-être, construire et gérer les ressources. Mini-quêtes, car des événements interviendront. Simulation enfin, car la créature, dotée d'une troublante intelligence artificielle, peut, selon votre bon vouloir, devenir autant un être bon qu'un démon sanguinaire et destructeur.

B&W se démarque aussi par une interface très intuitive et simplifiée à l'extrême (trop même selon certaines critiques), voire révolutionnaire. Le maniement se fait seulement avec une souris à deux boutons (qu'en sera-t-il pour le Mac ?). La beauté de ses graphismes et nombreux effets spéciaux en 3D immergent le joueur au cœur des événements.

Reste que la grande attraction de B&W est surtout ses créatures à éduquer et qui font l'admiration de toutes les critiques. Rigolotes dans leurs aspects (une vache, un singe...), elles se conduisent comme on le ferait avec un petit être qui veut apprendre et faire plaisir à son tuteur. Avec des tons résolument pastels,



Molyneux invente le jardin d'enfants virtuel ! Le mode multi-joueurs est déjà un succès et s'enrichit de nouvelles créatures et cartes. On ose penser à quoi une conversion totale à la « Street Fighter » pourrait donner ! Lionhead prépare également une série d'extensions pour tenir éveillé notre ego surdimensionné ! Reste à savoir s'ils seront compatibles Mac.

On peut craindre une configuration de Titan et gageons que Feral aura tiré les leçons d'un Thema Park World bogué et capricieux.

www.lionhead.co.uk
www.feral.co.uk
www.elegantchaos.com



A60 Rescue Mission est un shareware 3D très coloré, conçu au Québec. Il consiste à protéger des sondes contre différents ennemis qui tentent de s'emparer : 15 \$. A noter qu'une version française existe. www.cosmologik.com

On s'en fout : Sierra entame une nouvelle restructuration.

Axrel tribe nous concocte une nouvelle aventure très originale dans l'univers cinématographique d'Alfred Hitchcock. Les écrans témoignent d'un penchant tout naturel pour Psychose. Les décors-somptueux aperçus sont l'œuvre du moteur de pré-rendu baptisé Cinergy. Prévu pour Mac en octobre ! www.axreltribe.com



AGE OF KINGS

Cette séquelle vous proposera de diriger treize civilisations partant de l'empire Byzantin jusqu'aux Steppes de Mongolie, étalant ainsi le jeu sur plusieurs siècles. Il se divise en quatre chapitres : l'âge sombre, l'âge féodal, l'âge des châteaux et l'âge impérial...

Les recherches sur les civilisations sont poussées. Nous aurons droit à nombre de rapprochements historiques entre la civilisation et sa force présente dans le jeu. Par exemple, l'empire du Milieu, en avance sur son temps, dispose de navires plus perfectionnés. Le jeu propose d'incarner les personnages historiques qui ont marqué leur époque : le terrible Genghis Khan, Jeanne-d'Arc, etc. afin de gérer leurs propres troupes.

Outre le mode campagne, qui vous imposera des missions pré-définies, un mode scénario sera bien entendu présent, dans lequel vous pourrez paramétrer toutes les caractéristiques des cartes. Les ressources sont les mêmes



que dans le premier opus, à savoir bois, or, pierre et nourriture. Les divers bâtiments nous proposeront une (trop ?) grande quantité d'unités, tels que les canonnières, les catapultes en tous genres, ou encore les cavaliers de toutes sortes, tous perfectibles à souhait à travers les âges, selon vos moyens bien sûr...

Editeur : Discreet — Distributeur : inconnu
Sortie prévue aux Etats-Unis : octobre 2001

L'intelligence artificielle, encore moyenne dans Age of Empires, est plus évoluée dans cette suite. Les unités répondront mieux à vos demandes et les adversaires vous enverront des messages ! Les graphismes ont leur part de changement dans cette suite. Ils deviennent plus réalistes. En fait, un peu comme dans un film (et non un dessin animé comme dans le premier épisode). Le jeu aura une grande durée de vie, grâce à sa multitude de missions et de scénarios, qui se déroulent sur des cartes de taille variable (petite à immenses, mais vraiment trop immenses) et à la présence d'un éditeur de scénarios. Enfin, le mode multijoueurs sera très complet et permettra par exemple d'enregistrer une partie, pour la reprendre plus tard.

www.discreet.com

Corentin orsini

RUNE : HALLS OF VALHALLA

Editeur : human Head — Distributeur : Take 2 France
Sortie prévue : inconnue

Human Head ne pouvait rien faire de mieux que de sortir une extension pour son petit bébé nordique, Rune, un jeu d'action à la 3^e personne, au temps des légendes viking. Celle-ci, nommée Halls of Valhalla, sera éditée par Take 2 Interactive (qui met bien du temps), en Europe et aux Etats-Unis. Ce jeu sera exclusivement orienté multijoueurs. Vous n'aurez pas besoin de l'original. En effet, Halls of Valhalla sera en « Stand-Alone », c'est-à-dire qu'il pourra tourner de façon indépendante. Quoi de neuf dans cet add-on ?

Principalement deux nouveaux modes de jeux : l'Arena et le HeadBall.

L'Arena est un mode qui ressemble fortement à un duel : les deux premiers joueurs entrent dans l'arène, choisissent leurs armes, se battent et seul le vainqueur reste. Le perdant laisse sa place au prochain joueur, qui tente à son tour de battre le champion. Tout cela dans des règles honorifiques que les meilleurs joueurs de Rune apprécieront.

Le HeadBall, c'est le rugby local viking.

Deux équipes de brutes s'affrontent. Au départ, c'est une grosse mêlée : on tranche franchement, on tue, on saigne, on ripaille, on rigole... puis après, le but est de ramasser les membres (les bras et les têtes) découpés et d'aller les jeter dans les buts ! Plutôt sanglant, mais également très marrant. Il y a aussi une modification pour que seules les têtes découpées marquent des points. Mais non ce n'est pas brutal !

L'extension ajoutera aussi de nombreux

skins, comme celle de Kazi Wren (bien connue sur les forums de Rune), un guerrier chinois, des gladiateurs, les Sarks, des Valkyries etc. Il permettra aussi de diversifier les combats en ajoutant 33 nouvelles cartes de jeu.

Bref, préparez-vous pour une nouvelle série de combats sanglants au corps à corps !

www.humanhead.com
www.runegame.com



Thomas "hero" Bedeau

Clive Barker's Undying est un jeu horrible en 3D reconnu pour son atmosphère et ses superbes graphismes plein de vilaines bêtes. Avec un peu de chance, Apacabar, distributeur exclusif d'Aspyr (éditeur du jeu aux E.-U.) pourrait le proposer en France. Sortie prévue au big Mac en octobre. www.aspyr.com

Le saviez-vous? Hormis la France, l'extension Diablo II, Lord of Destruction, est distribuée en version hybride Mac/PC dans le reste de l'Europe !

Seule la version PC francisée est en vente. Une décision injustifiée et intolérable qui met une fois de plus les joueurs Mac au banc des exclus.

By Design Inc. est une boîte US qui propose, chose très rare, de vrais wargames par tours de jeu. Les campagnes napoléonienne, la guerre de Sécession sont jouables en démo.

Ancient Warfare, qui louche sur Age of Empires, sera leur premier jeu en temps réel. Sus à vos mousquets grenadiers ! members.aol.com/designinc/

ENEMY ENGAGED

Editeur : Feral Interactive • Sortie prévue : décembre 2001

L'annonce d'Enemy Engaged (sorti en avril 2000 sur PC) fut l'une des surprises de la Macworld Expo 2000. En effet, si ce titre est reconnu et obtient des réactions dithyrambiques auprès de la communauté PC, il reste à découvrir pour les joueurs sur Mac. Ces derniers restent sur leur faim actuellement en ce qui concerne les simulations de vol, mais la fin de l'année pourrait changer la donne...

Tout d'abord, la base du jeu repose sur deux célèbres hélicoptères que vous pourrez piloter : l'américain RAH 66 Comanche et le russe Ka 52 Hokum-B. Bien évidemment, les aptitudes des deux engins varient. De plus, les concepteurs se sont inspirés au maximum de la réalité quant au choix et à la réalisation des armes de votre arsenal et même pour les novices, du siège éjectable ! Si le choix semble restreint dans votre camp, vous devrez faire face à plus de 60 modèles d'engins militaires différents (dans les airs, au sol, etc.). Vos missions auront lieu dans trois zones de combat (Liban, Yémen et Taïwan) divisées en trois campagnes que vous devrez accomplir de jour ou de nuit. Plutôt classique jusqu'ici.

Le premier point fort du titre semble être la conception des missions basées sur des stratégies complexes qui vous demanderont de vous associer à d'autres pilotes et d'effectuer ainsi des attaques coordonnées. Ce concept de missions à plusieurs sera sûrement renforcé par le jeu en réseau qui devrait être disponible en plusieurs configurations (LAN et modem).

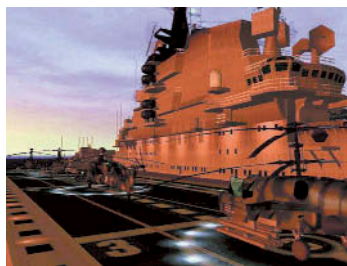
Le second point fort du jeu est sa réalisation technique. Si les graphismes en 3D semblent être plus que corrects, Enemy Engaged est surtout doté d'une maniabilité alliant fun et réalisme. Pour les débutants et les pros du pilotage, trois niveaux de difficultés sont prévus pour contenter le plus grand nombre.

Pour conclure, Feral Interactive a choisi une voie originale pour relancer le domaine de la simulation de vol qui est délaissé sur Mac (en attendant Fly 2 et Flight Simulator dans un autre genre). Tourné à la fois vers l'action et le réalisme, Enemy Engaged semble être un futur cocktail détonnant pour nos Mac. Si la conversion sur nos machines garde les

atouts de la version PC (dont son excellente maniabilité), Enemy Engaged pourrait convaincre les fans et les débutants de réaliser de nombreuses heures de vol... A condition de lire en entier le

manuel d'instruction qui sera, comme d'habitude pour les jeux du genre, long à digérer.

www.feral.co.uk



Outre le **V12** de Garage Games (100 \$ pour le moteur de Tribes 2, qui dit mieux ?), deux moteurs 3D gratuits sont en cours de développement. Le premier se nomme **Dim3**, développé par **Klink Software** et basé sur le moteur de leur jeu « Tanks of Terror ». Le second est soutenu par **iDevgames.com** (LE site des développeurs et programmeurs Mac) et se

nomme OPM, un très ambitieux projet. Ils tournent tous les deux sur OS X et donneront certainement naissance à une nouvelle génération de sharewares de très bonne qualité. Plus amusant que de jouer, faites des jeux !

www.garagegames.com
www.klinksoftware.com
www.idevgames.com



PARSEC

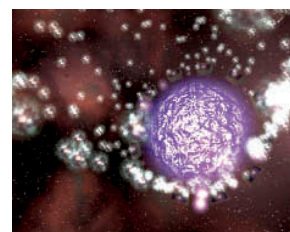
Editeur : Parsec • Sortie prévue: possible 2002



Parsec est en préparation depuis près de 5 ans. Son statut de free-ware de qualité commerciale le rend des plus intéressants à tout point de vue : il sera gratuit et il répondra aux derniers critères du marché du jeu vidéo.

Parsec introduit un concept mélangeant la simulation spatiale et le shoot'hem up. En effet, vous êtes aux commandes de différents vaisseaux sur-armés lâchés dans l'espace et vous livrez des combats spatiaux contre d'autres joueurs en réseau. Vous me direz sans doute que ce n'est pas très évolué. Mais jusqu'à présent, personne n'avait poussé le principe du combat spatial aussi loin. Les combats seront épiques. D'autant plus que vous évoluerez dans un environnement sans limite physique, semé d'embûches comme des planètes, des téléporteurs, ou encore des champs d'astéroïdes. La bande-son aux sonorités électroniques et réalisée par une pointure américaine, devrait vous immerger totalement dans le jeu. Ici on ne parle pas de mission, mais de fun et d'action !

Une action rendue de façon excellente par un moteur graphique d'une qualité irréprochable utilisant les APIS OpenGL et Glide. Développé par un



groupe d'étudiants soutenu par une université Américaine, il vous fera profiter de tous les raffinements proposés par les moteurs des jeux commerciaux : effets spéciaux, textures 32 bits, alpha blending, etc.

Vous pourrez participer à ces joutes spatiales grâce au fameux protocole Peer-to-Peer (Napster, Gnutella, ...) lors des parties en réseau local et une version Internet est prévue pour installer des serveurs dédiés (16 joueurs maximum). L'utilisation de ce protocole permettra

aux joueurs de toutes les plates-formes de s'amuser ensemble !

Chose assez rare pour un jeu de cette classe, une version test est disponible sur le site officiel. Elle vous permettra de jouer à huit en réseau local et d'utiliser quasiment toutes les futures fonctions du jeu. Plusieurs vaisseaux sont sélectionnables et toutes les armes sont déjà accessibles. Vous trouverez aussi sur ce site une bonne partie des thèmes musicaux au format MP3.

www.parsec.org

Young's Modulus conçu par le créateur d'X-plane, Austin Meyer vous met aux commandes de robots géants, un simulateur de combat relativement complexe se déroulant sur un système solaire. Après Mechwarrior 2, voici une sérieuse alternative à découvrir en démo. Attention, grosse configuration demandée. www.youngsmodulus.com



Macsoft, à la surprise générale, éditera à nouveau le blond bodybuildé écervelé dans de pitoyables et nouvelles aventures : **Duke Nukem for Ever, Come Get Some !** www.wizworks.com

On arrive, pour de vrais : Star trek Deep Space 9 est enfin arrivé, **Aliens Vs predator** à trouvé un distributeur, ouff !

JEUX ONLINE

En ce qui concerne les jeux en réseau, la tendance actuelle est de sortir des jeux « massivement » multijoueurs. Cette fois-ci, les jeux ne confrontent plus deux ou quatre adversaires, mais plusieurs milliers. Le plus attendu parmi ceux-là est « Dune Générations ». Sa sortie est confirmée pour le premier trimestre 2002, soit quelques mois après la version Windows. Le jeu se passe, bien entendu, dans le monde de Dune, à mi-chemin entre le jeu de stratégie en temps réel (du style Starcraft ou Warcraft) et le jeu de négociation et de diplomatie. Chaque joueur prend le contrôle d'une dynastie, choisie parmi trois types (commerçants, combattants ou mercenaires) et devra s'allier ou combattre les autres participants pour étendre sa domination sur l'univers persistant du monde de Dune. Le but ultime est d'obtenir le privilège de gérer Arrakis et son épice. Ce rôle est attribué tous les mois au joueur le mieux classé. Le jeu est prévu pour accueillir 20 000 inscrits, pour 2 000 connectés simultanément. Il sera vendu sous forme d'abonnement. Pour finir, il tournera sur Mac OS X, au minimum sur un G3 avec une carte 3D (Ati rage 128) et 128 Mo de Ram.

Pour ceux plus intéressés par l'Histoire, parmi les autres titres annoncés, figure WWII Online, un jeu à la première personne du genre Quake, transposé à la Seconde Guerre Mondiale. Ce jeu est principalement axé sur le réalisme et la coopération entre les joueurs. On pourra conduire les véhicules du jeu, être aux commandes des canons, ou simple fantassin. Dans le même registre, deux simulateurs de vol orientés multijoueurs sont aussi prévus : Warbirds III, troisième volet d'un des pionniers du jeu sur Internet, qui

se déroule pendant la Seconde Guerre Mondiale et Target Korea. Ce dernier se passe pendant la guerre de Corée et donne la possibilité de concevoir et de piloter ses propres avions. Pour terminer, les amateurs de jeux de rôle, souvent oubliés sur Mac, vont avoir le plaisir d'ajouter deux titres à leurs ludothèques : Shadowbane et Neverwinter Nights, tous deux basés sur un monde héroïc-fantasy. Rassurez vous, vous neêtes plus seuls maintenant... vraiment plus.



www.dunegenerations.com
www.wwlonline.com
www.iencentral.com/warbirds/
www.targetware.net/
www.shadowbane.com/
www.neverwinter nights.com/



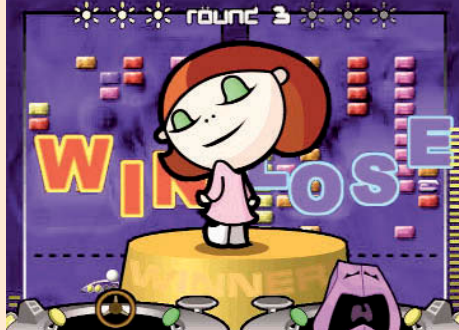
Sortie prévue :

Dunes Generations : 1^{er} trimestre 2002
 WWII Online : 4^e trimestre 2001
 WarBird III : actuelle
 Shadowbane : 4^e trimestre 2001
 Nerverwinter Night : ???
 Target Korea : inconnue



3DFX : depuis son rachat par Nvidia, la baisse des prix sur les cartes Voodoo 4 500 et 5 500 est significative. Elles offrent un bon rapport qualité/prix pour les Mac PCI si on s'arrête au système Mac OS 9.2.

Alchemist : sorti d'Ukraine, est un shareware d'une réalisation exemplaire et prenant. www.aha.com.ua/Alchemist/



Ambrosia Software : acteur prolifique du Shareware Mac, plusieurs titres sont en cours de développement et pas des moindres : **EV Nova**, séquelle de la mythique simulation futuriste Escape velocity (Classic et X), **Deimos Rising** (Classic), un shoot'em Up et **Pop Pop** (Classic et X) à la croisée d'Arkanoïd et de Street Fighter!! www.ambrosiasw.com

MACPLAY

Symbole du déclin des jeux vidéos sur Mac, Macplay avait à l'époque la plus sombre d'Apple cessé d'exister après avoir porté des titres prestigieux comme Fallout ou Star Trek Academy. L'année 2000/2001 marque un renforcement du nouveau ludique Mac et la renaissance de ce label d'Interplay, avec la révélation de multiples titres majeurs pour le Mac et la sortie de Majesty et Sin. Macplay est entré ensuite dans une longue période de sommeil jusqu'à ce récent été où des dates sont enfin annoncées et surtout la reprise en tant qu'éditeur du catalogue complet de LogicWare (certains ex-collaborateurs travaillent pour Macplay) qui inclut de vieux titres mais surtout Aliens Vs Predator qui était encore à la recherche d'un distributeur !

Evidemment, ces titres sont pour l'instant exclusivement distribués aux Etats-Unis, mais tout porte à croire qu'on pourrait assister à un changement en Europe. En effet, Macplay sera présent à



L'Apple Expo de Paris et pourrait bien en profiter pour approcher des distributeurs européens, car le potentiel de titres est assez impressionnant et novateur sur Mac.

Giants : Citizen kabuko est

l'un des titres marquant de son catalogue, porté seulement sur Mac OS X. Sacrifice : un jeu de stratégie 3D de toute beauté. Baldur's gate 2 : probablement disponible à l'AE. Icewind dale, StarFleet Command Volume II : inaugure une forme de label de prestige par ses titres et en proposant de renouveler des genres comme la stratégie en temps réel. Mais les ventes dans tout ça ? Macplay a succombé une fois. Et la sempiternelle lithanie des éditeurs PC « petit marché, pas viable » (malmené tout de même récemment par John Carmack lui-même) reste un danger.

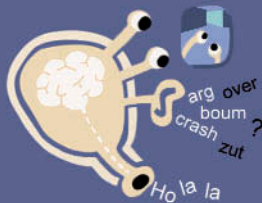
Pourtant Macplay semble assez satisfait des ventes de Majesty et Sin et laisse augurer un belle avenir, en espérant que ces titres puissent nous parvenir jusqu'ici et francisé par la même occasion occasion !

- **Baldur's Gate II – Shadows of Amn** : septembre 2001
- **Aliens vs. Predator (Gold Edition)** : septembre 2001
- **Giants: Citizen Kabuto** : septembre 2001
- **Zork Grand Inquisitor** : octobre 2001
- **Heretic II** : octobre 2001
- **Hexen II** : octobre 2001
- **StarFleet Command Volume II – Empires at War** : automne 2001
- **Fighter Squadron – The Screamin' Demons Over Europe** : automne 2001
- **Sacrifice** : automne 2001
- **Icewind Dale** : fin 2001

Je vous rappelle que ces dates sont celles des sorties prévues aux US.

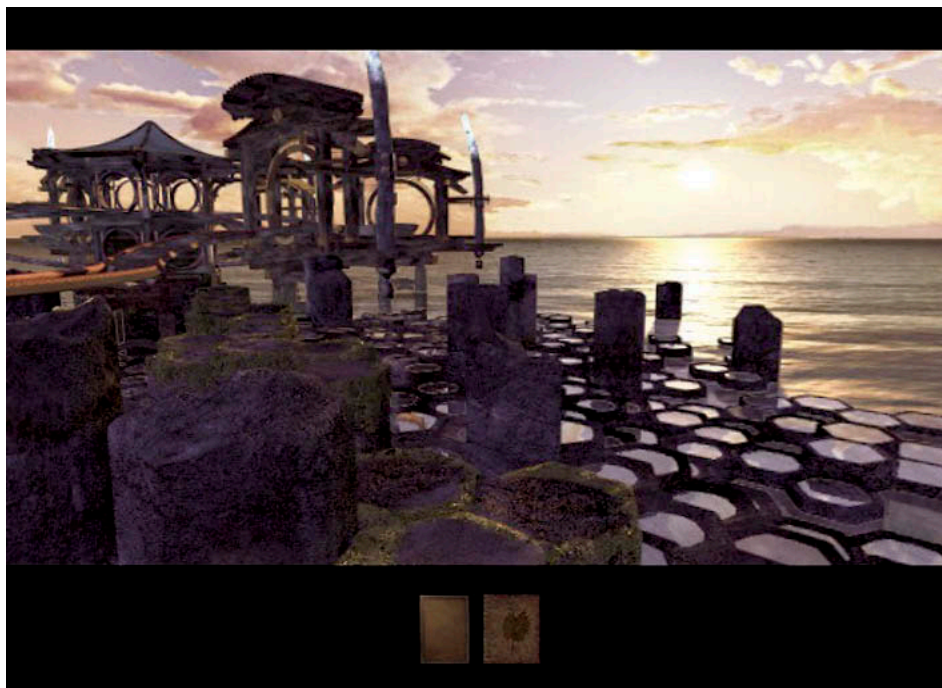
www.macplay.com





MYST III : EXILE

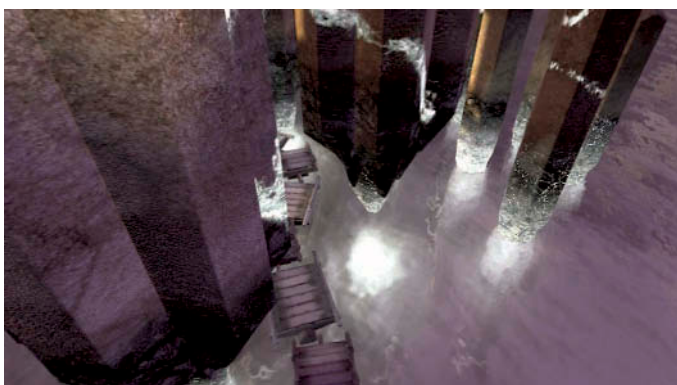
Carlos Da Cruz



Cyan, à l'origine des précédents Myst, est trop occupé sur son très ambitieux Mudpie. C'est donc à Presto Studio qu'est revenu la lourde tâche de développer le nouvel opus de cette prestigieuse série. Ce choix se révèle logique, les deux sociétés développent des aventures hautes en couleurs et aux vastes univers. Marché oblige, Myst devait continuer d'évoluer. Les aventures de l'agent 5 des Journey Man Project de Presto montraient d'une belle manière, à quoi le prochain Myst pouvait ressembler, sans pourtant heurter les règles établies de Myst. L'univers très littéraire des frères Miller passe donc entre les mains de férus de science-fiction mêlant passé, présent et futur. L'intemporel est justement un ingrédient essentiel des Myst.

Myst III : Exile est marqué du sceau de la douleur et du remord. Atrus tente dorénavant de réparer le mal fait par ses fils en écrivant un nouveau livre. Ses

espoirs ressuscités se heurtent à de vieilles rancœurs et le désir insatiable de vengeance de Saavedro, un être torturé par l'injustice. Cette nouvelle aventure nous entraîne encore une fois à la découverte du passé trouble de la famille d'Atrus : dans la relation entre Saavedro et les fils d'Atrus, mais aussi à travers le parcours des âges qui sont autant de souvenirs figés d'un chemin initiatique, qu'un chemin de croix destiné à Atrus. La volonté de nuire de Saavedro n'a pas un but purement négatif. Elle sort d'un besoin profond d'espoir et de délivrance en voulant démontrer les erreurs criminelles d'Atrus (de son point de vue). Il veut ainsi



faire expier ses crimes par une mise à nue de ce qu'Atrus a de plus cher.

Graphiquement, on remarque très vite la patte de Presto. Riven avait un dessin subtil, très réaliste. Exile n'hésite pas à confondre une réalité brute avec des touches très picturales, des lumières et des textures encore plus fantastiques. Il y a une véritable richesse visuelle, un souci du détail parfois ahurissant. On passe d'une jungle souterraine exubérante et rafraîchissante à des gorges assoiffées aux couleurs de rouille. Chaque âge a bénéficié d'un soin extrême. Si on visite le site officiel, on remarque que Presto à peine retouché les croquis préparatoires. La logique des livres mondes prend tout son sens par cette approche encore plus artistique, on croirait certains passages peints sur le vif par la main même d'Atrus.

Les âges parcourus ont tous une identité visuelle forte et originale :

- Tomaha, le premier des âges est la demeure d'Atrus. Il révèle peu de choses pour se faire vraiment une bonne idée, une petite oasis dans un désert semi-aride.
- J'nanin est l'âge central où Saavedro à élu domicile. Cet âge élève ainsi des tours en ivoire dignes de quelque vieux et secrets magiciens, hérissés comme une gueule béante de créatures mythiques. Son architecture style Arts Nouveaux en fait le plus Jules Vernien des âges par ses décorations et ses machineries plus familières à nos yeux.
- Amateria est un étrange mélange : comme si l'architecte japonais Peï s'était amusé à concevoir une fête foraine de bois et d'acier baigné d'un crépuscule orangé. Une atmosphère électrique et contrastée en fait un âge où se mêlent mathématique et flipper géant !



On peut retrouver Brad Dourif dans : Vol au dessus d'un nid de coucou, Dune, Alien 4 ou encore Le seigneur des anneaux.





- La beauté des âges
- Les panoramiques
- Gestion des énigmes
- Saavedro/Brad Dourif
- L'imagination au pouvoir



- L'émulsion entre Saavedro et les décors ne prend pas
- Les chemins difficiles à trouver
- gestion des énigmes
- Saavedro/Brad Dourif

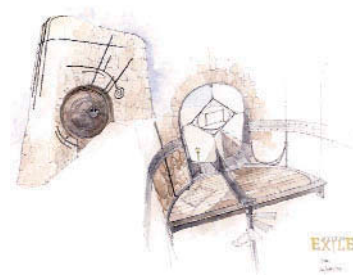
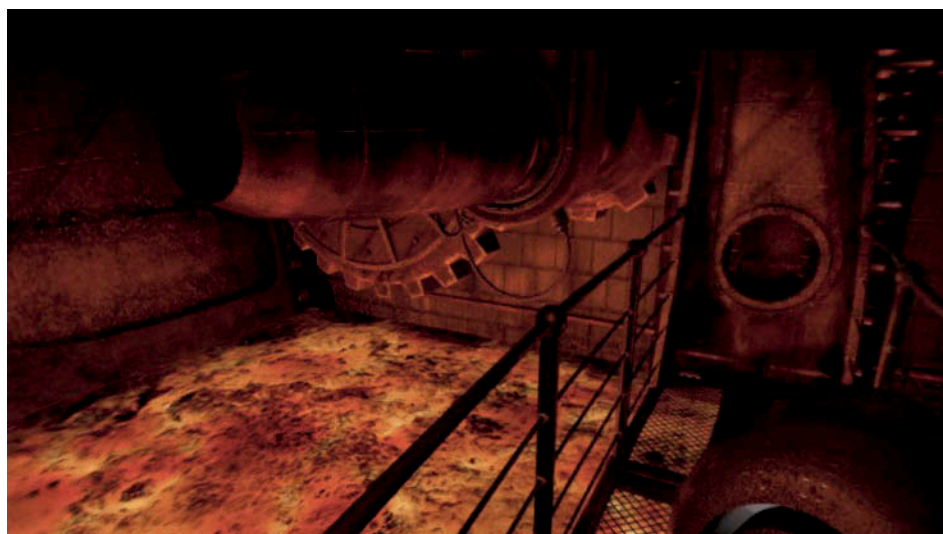
- Voltaic est beaucoup plus austère, une île capricieuse qui renferme dans des gorges rocailleuses, des machineries massives. La sensation de sécheresse est très bien sentie. On aimerait se rafraîchir un peu dans quelques sources accueillantes qui miroitent au soleil !

- Edanna au contraire est gorgée de vie. En fait d'île, il s'agit d'un arbre-monde éclaté, sculpté par le vent aux formes sur-réalistes. C'est aussi un spectacle hallucinant de lumières et de couleurs, de plantes vivantes aux formes insolites. Comme pour tous les âges, c'est au plus profond de ses entrailles que ses mystères sont tapis. C'est aussi le plus difficile par son approche uniquement végétale de son mécanisme.

Quid des énigmes ? Sont-elles aussi compliquées que dans Riven ? Exile est moins porté sur les errements de Riven, et plus accessible. Tout reste ou presque à portée de vue et les parcours sont faits pour avoir une vue d'ensemble de la situation. Il devient plus aisé de se repérer. Ironiquement la plus grande difficulté provient des décors difficiles à cerner même sur des marches d'escaliers ! Les énigmes ne sont pas pour autant plus « aisées », il s'agit souvent de la façon de les approcher qui fait la différence. Chaque âge a sa propre logique et chacun est libre de commencer comme il veut. Elles se révèlent souvent ludiques et amusantes. On a même droit à une sorte de récompense qui en fera chavirer plus d'un !

Le mode de jeu est toujours aussi simple. On consulte les livres grâce au clavier et le reste se joue à la souris. Quoi de mieux que d'utiliser un panoramique à 360 degrés qui libère de manière étourdissante Myst de son vieux carcan statique du clique/image. Cerise sur le gâteau, si vous détournez le regard, les animations continuent de bouger. Les fans l'ont rêvé, leurs vœux ont été exaucés ! On tourne en tous sens sans effort et sans barrières invisibles et de façon très fluide malgré les animations et multiples effets présents qui inter-agissent. Myst offre une optimisation des vidéos pour les premières générations de G3. Elles pixellent au mouvement, mais il devient vite clair qu'on y gagne en confort. L'insertion des quatre CD au cours du jeu n'est pas rébarbatif si l'on concentre ses efforts sur un âge à la fois.

Le jeu d'acteur de Brad Dourif (même si parfois il cabotine un peu) est malheureusement desservi par une vidéo moins convaincante. Bien que l'acteur se



déplace sans défaut dans les décors artificiels, l'ensemble ne s'émulsionne pas vraiment et fait perceptiblement démodé. Riven était nettement plus perfectionné dans ce domaine. La technologie n'y est pour rien, les apparitions de Saavedro ne permettent pas de mouvements et se révèlent donc de simples vidéos qui plus est. On retrouve à nouveau Roland Miller dans le rôle d'Atrus, Catherine et leur fille dans le monde de Tomaha.

Myst III : Exile est sans conteste le plus beau segment de la série et l'un des plus amusants. Scénaristiquement il se rapproche beaucoup du premier Myst par son parcours et le but de cette nouvelle quête. En fait, on peut penser à un remake un peu déguisé. Graphiquement, il n'y a pas de souci à se faire, par contre le risque est réel de voir les futurs segments remâcher les mêmes ficelles.

Editeur : Presto Studio

Distributeur : Ubi Soft

Sortie : septembre 2001

Disponibilité : en magasin.

Langue : français.

Web : www.myst3.com

Configuration minimale : G3 233 MHz,

Mac Os 8.1, 64Mo de RAM, 200 Mo de

disque dur, 6 Mo de VRAM, Quick Time 4.0

SKATER

Tony Hawk Pro Skater 2

Ken Bertrand



- Un jeu original pour le Mac
- Evolutivité des défis
- Plaisir de jeu très long
- Pour tous les types de Mac et tous les joueurs



- Certains ralentissements dans l'animation

A chaque Macworld expo se déroulant aux Etats-Unis, on assiste à l'annonce d'un titre inédit dont la sortie n'avait jamais été annoncée sur les précédents plannings. Tony fut donc annoncé en début d'année à San Francisco, à la surprise générale, accompagné de rumeurs disant que le célèbre skateur américain Tony Hawk, lui-même fan du Mac, était l'artisan de cette conversion sur nos machines adorées.

Un jeu qui vous défie

Le jeu est donc composé de nombreux modes de jeux classiques (le mode « carrière », l'entraînement ou le free skate) ou de modes laissant libre cours à votre imagination (créer son propre skateur ou sa piste). Mais dès que l'on débute par le mode « carrière », on se rend compte immédiatement du point fort du soft : l'émulation. En effet, « Tony Hawk » vous pousse dans vos derniers retranchements afin de réaliser les différents défis du jeu. Effectivement, pour progresser dans le jeu et ouvrir toutes les pistes, ils vous faudra réaliser une dizaine de petits défis (une figure particulière, récolter des bonus, etc.) afin d'obtenir de l'argent qui vous permettra soit d'ouvrir la piste suivante, soit d'améliorer votre skateur. Ces pistes sont d'ailleurs très variées (New York, Venise, Arène de Corrida) et sont d'une superficie très importante ce qui permet de prendre de l'élan pour mieux réaliser ses « tricks » spéciaux et de profiter du mode « free skate ». Pour varier les plaisirs, certains niveaux consistent en un concours en trois manches contre d'autres skateurs afin d'obtenir une médaille et continuer votre progression. Ainsi, toute la magie du jeu opère par ce mode de fonctionnement qui suscite l'intérêt à la fois pour finir tous les niveaux mais également pour découvrir toutes les figures spéciales (« tricks », « gap », etc.) de chaque niveau. A peine les défis d'un niveau sont relevés que l'on prend immédiatement un malin plaisir à arpenter de fond en comble chaque niveau en grim pant sur tout ce qui nous entoure afin de découvrir une figure oubliée. Quelle joie de se voir sur les toits d'immeubles après avoir eu du mal à négocier un simple half pipe au départ ! Cet aspect de recherche augmente considérablement une durée de vie déjà fort consistante.

Une réalisation quasi sans faille...

Une simulation de sport comme « Tony Hawk » nécessite obligatoirement une réalisation technique sans faille afin que les sensations de glisse et d'envol soient à leur maximum. Et sur ce point, on peut dire que Westlake Interactive a réalisé un excellent travail. Effectivement, le test a été fait sur une machine somme toute

modeste par rapport aux derniers G4 sorti (un iMac 333 Mhz et 160 Mo de Ram) : le soft s'est exécuté sans aucune difficulté majeure. Tout d'abord, les graphismes attirent l'attention dès les premières figures réalisées : les personnages sont d'une taille très respectable et leurs mouvements sont parfaitement fluides. Enfin, à

quelques exceptions près... Parfois, sur certains « grab » (lorsqu'un skateur s'accroche avec la main sur une rampe), l'animation est saccadée mais elle ne nuit pas à la jouabilité pour autant car votre skateur pourra continuer sa figure sans risquer la chute. Autre point décevant, c'est le peu d'animation sur certaines pistes qui restent désespérément désertes devant vos exploits. Peut-être une animation fluide est-elle à ce prix... Vous pourrez tout de même avoir un peu de compagnie sur le Web ou en LAN en vous opposant à un de vos amis sur trois types de jeux (« tag », « graffiti » et « normal trick ») qui furent très appréciés par tous ceux qui, à la rédaction, s'y sont essayé. Ensuite, la grande crainte qui précédait l'arrivée du jeu était la jouabilité : comment se comporterait votre skateur à travers les touches de votre clavier ? Le développeur du jeu a répondu à cette angoissante question par un choix judicieux des touches qui rendent la maniabilité quasi instinctive et permet de se priver sans difficulté d'un joystick. De plus, les différentes figures sont le plus souvent simples à mémoriser et deviennent rapidement une habitude pour qui joue régulièrement. La réalisation suit donc l'ambiance résolument « cool » du jeu au rythme d'une bande son énergique et heureusement loin d'être énervante après une pratique assidue.

Merci Tony !

Comme sur toutes les plates-formes sur lesquelles « Tony Hawk Pro Skater 2 » fut porté, la version Mac devrait connaître un gros succès. Surtout, « Tony Hawk Pro Skater 2 » est ouvert à tous les types de joueurs : à la fois les débutants, qui apprécieront les différents skate-park et l'excellente prise en main, et les hardcore



gamers qui auront tout à loisir de chercher pendant des heures tous les recoins cachés du jeu. Une réalisation quasi parfaite accompagnée d'un plaisir de jouer très rare sur nos machines aux couleurs de bonbons acidulés font de ce titre l'un des incontournables de cette rentrée. Pour les sceptiques, une démo devrait être disponible sur internet au moment où vous lirez ces lignes. Maintenant, il ne nous restent plus qu'à espérer une chose pendant que l'on s'exerce à nos « tricks », c'est que Michael Jordan ou Zizou s'intéressent au Mac : c'est peut-être notre seule chance de voir porter un « NBA Live » ou un « FIFA Soccer » dans le monde de la petite pomme...

Merci à Mad Frog (Mathieu Lopez) pour son aide.

Editeur : Aspyr media

Distributeur : Apacabar

Sortie : septembre 2001

Disponibilité : en magasin, 300/400 FF

Langue : français.

Web : www.aspyr.com

Configuration minimale : G3 233, 32Mo de ram, 6 Mo de Vram, Mac Os 8.6, open GL 1.1, Quick Time 3.0

SHEEP

Thomas Juste



- Simplicité des menus
- L'ambiance sympathique et bonne humeur
- La naïveté des moutons
- Les temps de chargement



- Une durée de vie limitée



que les autres. Voilà, mettez vous en selle et c'est parti !

Dès les premiers mouvements de votre héro(ine), vous pouvez remarquer une bonne maniabilité. Les actions, d'un nombre réduit, s'accomplissent parfaitement.

D'ailleurs, ceci est assez agréable, puisqu'il ne faut savoir que se déplacer, crier, attraper et relever les moutons. A signaler par ailleurs qu'un mode Entraînement est à votre disposition pour vous familiariser avec ces commandes. Vos moutons, par contre, ont plus de mal à évoluer.

Certes, la race des rebelles est la plus délicate à manipuler dans les niveaux ardu, mais les autres ne sont pas très doués non plus ! Ceci est bon à savoir, étant donné qu'un minimum de moutons sauvés est exigé au départ.

La bande sonore du jeu est appropriée aux situations et discrète à la fois ! Ainsi, le monde de la ferme polygone est

agrémenté d'une musique typée country et le monde spatial d'un fond électronique. Bref, les musiques sont bien en accord avec les décors. Les bêlements de nos troupeaux sont bien rendus et se déclenchent dès que vous les poussez ou criez un peu de trop, ou bien s'ils se font emporter par un tapis roulant, un tuyau de ventilation, un boucher avide de viande fraîche, etc.

Sheep réunit plusieurs points positifs pour constituer un hit dans le genre, si peu répandu sur Mac. Seulement, la durée de vie est le boulet du jeu : celle-ci reste trop limitée, bien que prolongée par la présence de races plus délicates à manier telle que les « rebelles ». La recherche de tous les « moutons d'or », sorte de statuette de mouton cabré, oblige les joueurs à fouiller les niveaux de fond en comble. Cette statuette vous procure des scores plus

élevés dans le classement, pour en fait un effort assez minime. De plus, une fois toutes les statuette d'un monde réunies, vous accédez à un niveau bonus. Le problème est qu'une fois un niveau terminé, vous n'y avez plus accès. A propos des bonus, vos scores sont d'autant plus élevés que vous réunissez les étoiles bonus de chaque niveau.

La naïveté de nos braves bêtes saute aux yeux et leur inconscience face aux dangers est en fait très cocasse, contrairement à ce que l'on pourrait penser. Enfin, chaque niveau est parsemé de panneaux d'aide. Leur utilité est réelle car sans eux vous risquez de rester coincé bêtement (c'est le cas de le dire !) avec votre troupe. Par exemple, vous pouvez y lire des messages du genre « Tirer cet interrupteur pour désactiver la clôture électrique ». Ainsi, il est préférable de ne pas passer à côté de telle révélation, sans quoi, je ne sais pas trop ce qui va rester



de vos bêtes ! Bref, « Sheep » est un des jeux portés sur Mac sans problème : pas de bugs, aucun ralentissement, une navigation dans les menus très fluide. Il faut signaler que le temps de chargement des niveaux est rapide. Le jeu en lui-même est accessible à tous, par son interface conviviale et son fonctionnement simplifié. Sa durée de vie moyenne ne conviendra pas aux joueurs avancés, malgré la présence de niveaux bonus. La violence très réduite au cours du jeu invite surtout les plus jeunes d'entre vous à découvrir le monde sans pitié des moutons, parmi la joie et le comique qui se dégagent du jeu.

Voici un titre de jeu vidéo bien simple, mais bien sympathique, dans lequel des extraterrestres ont laissé certains des leurs sur notre planète, afin d'étudier les hommes. Ils se sont fondus dans la masse animale sous forme de moutons. Votre mission, si vous l'acceptez, est de conduire ces E.T au travers de nombreux niveaux parsemés d'embûches. Sorti à la fin de l'année 2000 sur PC, ce titre se rapproche légèrement de la série des Lemmings apparus dix ans plus tôt. On y retrouve le même scénario simpliste et efficace : conduire les créatures au bout de chaque épreuve. Tout cela demande beaucoup de patience. Car nos moutons, parfois indisciplinés, sont inconscients des dangers du monde dans lequel ils vivent. Mais ça... c'est votre problème !

Le jeu est entrecoupé de fabuleuses scènes cinématiques humoristiques en plein écran. Vous arpentez six mondes différents, tels que la ferme polygone, le moyen-âge, le monde polaire et bien d'autres. Pour cela, vous avez le choix entre quatre bergers et la race de moutons avec laquelle vous allez jouer. Chaque monde est constitué de quatre niveaux, plus comiques et farfelus les uns



Editeur : Feral Interactive

Distributeur : Milledis

Sortie : septembre 2001

Disponibilité : magasins, 299 FF.

Langue : français.

Web : www.feral.co.uk

Configuration minimale : G3 233, 64 Mo de ram minimum, 100 Mo de disque dur, Quick Time 4.0.

AMERICAN MACGEE'S ALICE

Guillaume Conte



évitent au jeu d'être trop répétitif. Le fait que chaque niveau ait son ambiance graphique et sonore y est aussi pour beaucoup. À chaque niveau, sa touche personnelle et ses références au roman, que l'on saisit mieux dans les cinématiques temps réel. On y voit Alice discuter avec les différents NPC du jeu.

Le seul point novateur du gameplay vient de certaines armes. Alice possède un arsenal d'armes magiques qui possèdent toutes deux modes de tir. Elles vont du simple couteau à la montre arrêtant le temps. Cette dernière arme est certainement la plus intéressante car elle fige le

Parents, vous attendez depuis longtemps la sortie d'un jeu sur Alice au pays des merveilles pour vos enfants ? Eh bien, Rogue Entertainment va combler vos attentes. Mais heureusement que vos enfants ont eu le temps de grandir car la nouvelle Alice est un tantinée plus trash que celle des contes. Bienvenu au pays du beau, du gore et du merveilleux !

American McGee's Alice, même s'il est effectivement basé sur les romans de Lewis Carroll, est une adaptation libre en jeu d'aventure 3D. L'histoire commence quelques années après le premier voyage d'Alice au pays des merveilles. A la suite d'un bête accident, Alice perd ses parents et sombre dans une grave dépression. Après une tentative de suicide, elle se retrouve à l'Asile de Rutledge. Alice est alors recontactée par le « lapin blanc ». Il lui demande de venir sauver le pays des merveilles qui est passé sous le joug de la Reine de Cœur. Et elle l'a totalement corrompu, à l'image de l'esprit désormais torturé d'Alice. En un mot comme en cent, nous sommes bien loin du joyeux anniversaire...

660 Mo d'installation plus tard, vous serez accueilli par une interface très glauque. Passage obligé dans un jeu vidéo : le menu des options. Vous risquez d'avoir mal. Vous serez sans doute obligé de consentir à certains sacrifices. L'univers complètement déjanté et fantaisiste du nouveau pays des merveilles ne pouvait se baser que sur le moteur de Quake 3. Après quelques minutes de jeu, on se rend compte qu'une grosse configuration est réellement nécessaire. C'est atrocement beau (j'y reviendrai plus tard : D), mais c'est aussi atrocement saccadé sur des machines moyennes comme un iMac, à moins de limiter la qualité des textures, et de couper la musique. Et ne tentez pas de le faire tourner sous OS X, sauf si vous

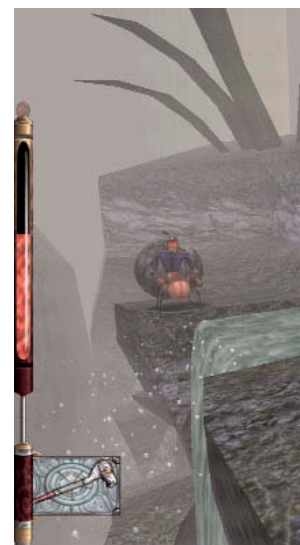
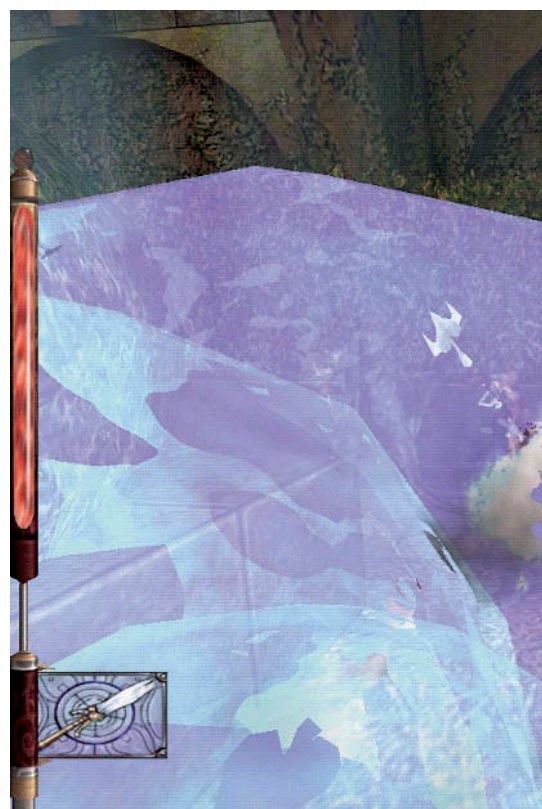
avez une carte graphique 16 Mo et un gros G3. Sinon, les performances sous OS X seront moins bonnes que sous OS 9.

Après la douleur, le bonheur. On clique sur « Nouvelle partie » et une vidéo débute. Elle résume les événements qui conduiront Alice au pays des merveilles. Vous êtes alors projeté dans le premier niveau. Et là, la claque... c'est tout simplement magnifique. Je ne mâche pas mes mots en disant qu'Alice est le plus beau jeu utilisant le moteur de Quake 3. Toute la partie Game Design effectuée par American McGee est extraordinaire et les graphistes s'en sont donnés à cœur joie pour retranscrire un mode malsain et torturé. Le premier contact est très bon. Tous les niveaux ont droit au même traitement : architecture soignée et design délirant !

Vous serez accompagné tout au long du jeu par le chat de Cheshire. Son look ravageur en fait un des personnages les plus attachants du jeu. Mais il ne sera pas le seul personnage que vous rencontrerez. Attendez-vous à retrouver tous les personnages des romans de Lewis Carroll, ainsi que des personnages inédits.

Durant le premier niveau, le chat du Cheshire vous expliquera le maniement d'Alice, gérée à la façon d'un FPS. Ensuite, il vous donnera des conseils et des indices.

Le jeu propose un univers fantastique et novateur, mais le principe même de son déroulement est tout sauf innovant : combats, recherche d'items et boss de fin de niveau. Heureusement, la variété des énigmes et l'architecture géniale des niveaux,





- Graphisme magnifique
- Design excellent
- Le chat de Cheshire
- L'ambiance sonore



- Durée de vie
- Configuration minimale

RUBICON

D-Mic

temps dans le pays des merveilles, vous permettant de vous déplacer sans être vu, mais sans pouvoir agir sur quoi que ce soit. Tout cet arsenal vous rendra de fiers services face au bestiaire infernal que vous aurez à combattre. Il est plus que conséquent et le look décalé des personnages est vraiment super. Le côté gore des combats est très bien exploité. Le jeu est donc à déconseiller absolument aux enfants. Alice est un plaisir de grands.

Le point qui déçoit beaucoup est la durée de vie. Le jeu se termine assez facilement (une vingtaine d'heure de jeu pour un joueur occasionnel) dans les modes de difficultés simple et normal.

Les niveaux de difficultés Dur et Cauchemar sont surtout réservés aux fans de combats, car seul le nombre d'ennemis change. On peut se demander si le moteur de Quake 3 n'est pas la cause de tout cela... En effet, Heavy Metal FAKK 2 avait le même problème et pourtant, ces jeux pèsent leur semblant de Mo.

Comment résumer un jeu totalement décalé, mais qui suit à la lettre les préceptes de base du jeu d'aventure 3D ? Hum, une non-révolution ? On a au final un jeu qui est largement meilleur que tout ce que l'on a jamais vu, mais qui aurait pu l'être encore bien plus s'il avait cherché à renouveler réellement le gameplay et s'il était un peu plus long.

Mais bon, il se peut qu'Electronic Arts, comme à son habitude, ait préféré la sécurité. Dans les premières phases du projet American McGee annonçait une petite révolution.

Editeur : Aspyr
Distributeur : Apacabar
Sortie : automne 2001
Disponibilité : magasins, 399 FF environ
Langue : français (version anglaise testée)
Web : www.aspyr.com
Configuration minimale : Power PC 301, 24 Mo de RAM



Marathon Rubicon a été conçu par des passionnés décidés à perpétuer la série, en essayant de rassembler le meilleur des trois épisodes. Ils ont bien réussi.

Vous évoluerez avec le même personnage, pour défendre une fois encore votre espèce. Pour cela, il vous faudra effectuer des missions (52 !) assez différentes les unes des autres dans divers lieux, bien sûr envahis par les incontournables Pfhor (les aliens ennemis). La difficulté s'étale progressivement. Un peu trop même. En mode facile, il manque vraiment un compteur kilométrique pour rencontrer un adversaire. En mode difficile, il vous faudra être très rapide et habile. Parfois, au cours des missions, on se perd dans des niveaux immenses et magnifiques, parsemés nouveaux ennemis (Esclave, Soldat, Tank Aérien...) Coté intéressant : il possède un double moteur graphique, l'un récupéré de Marathon, qui permet de le faire tourner sur tout Power PC si on sait se contenter d'une petite fenêtre ; l'autre nécessite Aleph One pour les G3, avec cartes 3D open GL.

Le son, quant à lui, ne s'est guère amélioré. Il y a toujours une bonne ambiance mais ça aurait pu être mieux. L'architecture est beaucoup plus ouverte également. Un patcheur est livré avec le jeu pour pouvoir ajouter des jeux de sons, de graphiques... Des arènes de combat (solo) sont déjà disponibles. C'est donc un vieux jeu remis au goût du jour, mais il garde quelques défauts.

- + Un nouvel épisode, gratuit
- + La diversité des ennemis
- + La configuration minimale
- - Défauts hérités des anciens Marathon
- - Pas de mode TCP/IP



Editeur et Distributeur : Rubicon
Sortie : actuelle
Disponibilité : sur internet, gratuit
Langue : anglaise.
Web : www.marathonrubicon.com
Configuration minimale : Power PC 301, 24Mo de RAM
Configuration Aleph One : G3, 128 Mo de RAM, carte 3D de 8 Mo

DIABLO II LORD OF DESTRUCTION

Thomas Juste



- Une extension de qualité
- La résolution d'image
- Une bonne durée de vie



- La non sortie injustifiée de la version française Mac

Le vent souffle chez Blizzard en ce moment ! En attendant le prochain opus de Warcraft (voir la preview), l'éditeur nous gratifie d'un add-on. Et quel add-on ! Le temps a passé depuis la mort de Diablo. Seulement son esprit survécut à la défaite que lui avait infligée le héros mortel. Secondé, Diablo libéra ses frères emprisonnés : Baal et Mephisto. Le héros se remit en quête afin d'éliminer Diablo et Mephisto. Ainsi Baal, terrifiant Seigneur de la Destruction, prit la décision de venger ses frères, en semant la terreur sur le royaume d'Harrogath.

Au premier regard, le menu principal reste inchangé. Le mode joueur solo a par contre été revu et on sait immédiatement si tel héros est un personnage de l'extension ou non. Il est offert le choix de convertir votre héros. Cependant, méfiance. Une fois converti en ce mode, il vous est alors impossible d'inverser la manipulation.

A part cela, voici les nouveautés. Désormais, cinq Actes sont proposés, le petit nouveau possédant également six Quêtes. Au menu également, deux nouvelles classes de héros : l'assassin et le druide. L'assassin est une personne féminine à l'apparence menue. Elle dispose cependant de griffes en tous genres à en faire pâlir plus d'un. Le druide est, lui, un homme calme, posé, peu agressif d'apparence. Seulement ses sorts sont redoutables et ses métamorphoses ne feront pas rire vos ennemis ! De nouvelles compétences se joignent évidemment aux deux braves mortels et sont propres à



contrées, regorgeant de nouveaux paysages. Les quelques scènes cinématiques sont splendides et présentées en format 16/9°.

Côté inventaire, on apprécie la contenance doublée du coffre, trop limitée dans Diablo II. A noter que le plafond monétaire ne dépend pas de la taille du coffre, mais de votre niveau d'expérience. Le Cube Horadrim se voit mis à jour de nouvelles formules pour le bonheur de tous les héros et vous pouvez maintenant posséder deux configurations d'armes et boucliers sur le même emplacement, afin d'en changer rapidement. Au final, l'inventaire est plus convivial et fourni. Enfin, vous pouvez désormais équiper et soigner votre compagnon.

L'ambiance terrifiante, sombre et ardue de l'add-on est bien rendue. Le 5° Acte est à ce titre le plus sombre de tous et l'Acte 2 fait presque défaut. Les monstres sont impressionnants par leur résistance accrue, mais également par leur caractère plus malin. Même si les morts-vivants restent idiots et maladroits, les autres races vous mettent dans des situations parfois difficilement dénouables.

L'encerclement est courant. En bref, l'évolution du niveau de difficulté est réussie.

Ces nouveautés sont malheureusement accompagnées de problèmes qui ternissent légèrement le tableau du jeu. Les paysages des plaines du dernier Acte sont surchargés de détails en

tous genres, inexistants dans la version originale. Même s'ils contribuent à la beauté et à la finesse des graphismes, le revers de la médaille est une fluidité légèrement réduite. Celle-ci se remarque



mieux pour quiconque use beaucoup de la carte en transparence. Dommage car ce petit problème gâche un peu l'attachement du joueur au jeu !

Second problème : la forte proportion de monstres au début. Il est certain que Baal a posté nombre de ses troupes près d'Harrogath. Seulement les collines sont un véritable abattoir ! Conséquence : le joueur n'a plus du tout l'impression de posséder un jeu de rôle, mais plutôt un « Beat Them All » amélioré.

Il serait injuste de ne pas mentionner la très bonne bande sonore, revue pour l'add-on. Elle contribue toujours fortement à l'ambiance du jeu et plonge encore plus le joueur dans sa partie. Les bruits sont fidèles et enrichis du fait de l'apparition de nouveaux personnages.

Ainsi, la durée de vie de Lord of Destruction est bonne, au regard des nombreuses nouveautés apportées. Il vient à l'esprit qu'un 6° Acte n'aurait pas été de trop. Dommage...

Conclure sur Lord of Destruction n'est pas chose facile. Evidemment, nous ne nous attendions pas il y a un an, à voir débouler un successeur à Diablo II, jeu de rôle ayant fait ses preuves. Malgré la désignation « Extension » que porte Lord of Destruction, il faut souligner la volonté de Blizzard de ne pas enterrer Diablo II. Celui-ci nous permet de nous replonger dans l'univers si particulier du jeu, avec de nouvelles raisons de l'achever (!). Finalement, Lord of Destruction est à posséder pour toute personne pratiquant le jeu de rôle et supportant le côté bien bourrin de Diablo II.



chacun. Du côté graphique, nous pouvons enfin jouer en résolution 800 x 600, ce qui redonne vie aux décors et effets. Justement, le 5° Acte vous emmène explorer de nouvelles et somptueuses

Editeur : Blizzard Entertainment

Distributeur : Vivendi SA

Sortie : actuelle.

Disponibilité : import, 35\$ (200 FF environ)

Langue : anglais.

Web : www.blizzard.com

Configuration minimale : G3 233, 64 Mo de ram, 800 Mo de disque dur, Mac OS 8.1

PILLARS OF GALLENDAR

Romain Gundman



- La musique
- Le scénario et l'interface
- La maniabilité
- les graphismes



- Certains sons
- La difficulté (version bêta testée, cela peut changer)



Il y a bien longtemps, d'obscures forces s'abattirent sur la ville de Gidolan Keep, au royaume de Garendall. La reine Ariana envoya alors un convoi afin de prévenir les autres cités du danger et enquêter. Malheureusement, ce convoi se fit attaquer et seul le maître de l'école royale de cavalerie survécut... c'est-à-dire vous. La mission de la reine repose donc entièrement sur vos épaules, ce qui ne s'annonce pas des plus faciles.

C'est dans ce cadre que débute le nouveau jeu d'Ambrosia, P.o.G, une bonne nouvelle puisqu'étant un shareware, il sera donc disponible à petit prix, tout en étant digne d'une grosse production. Il se veut en effet énorme et très complet.

Mais entrons tout de suite dans le vif du sujet : le jeu. Sur le plan graphique, il ne se démarque pas de ses concurrents. Il est original. L'univers médiéval-fantastique et les décors réalistes sont rendus de façon harmonieuse. Même si les graphismes ne sont pas transcendants, on y est immergé dès le début. L'ambiance sonore contribue elle aussi à nous plonger dans l'aventure : les musiques sont bien assorties aux lieux et aux situations. Ainsi, une musique lugubre accompagnera une exploration dans les marais, au milieu des zombies, alors qu'une sympathique balade dans un village sera assortie de petits bruits d'oiseaux idylliques. Sons et images sont donc bien assortis pour rendre Pillars of Garendall agréable à l'œil et à l'oreille, bien que certains bruitages soient un peu risibles

par moments... Ce qui, somme toute, n'est pas bien grave au regard du travail accompli. Il faut encore ajouter à ce niveau que le jeu a été fait à l'aide de Coldstone, un moteur développé par Beenox, en gros, un « faiseur de jeu de rôle »... P.o.G. faisant également office de démo technologique de cette application qui paraît très prometteuse.

Passons maintenant au déroulement de P.o.G. L'écran de jeu est simple : il est composé pour une grande partie de la carte sur laquelle se déplace le héros, qui suit toujours ce dernier, (et qui se déplace avec lui), et de ce que j'appelle la « barre des menus », où figurent le niveau de vie et d'expérience du héros, les possibilités de sauvegarde, de chargement et les différentes informations relatives au héros : ses quêtes, ses objets, ses caractéristiques et ses aptitudes. L'écran est donc réduit au plus simple possible pour une prise en main des plus rapides.

Pour se déplacer, il suffit de cliquer quelque part sur l'écran et le personnage se rendra à cet endroit. De même, pour attaquer, il suffit de cliquer sur l'ennemi pour lui donner un coup et d'appuyer sur une touche du clavier pour se protéger à l'aide d'un bouclier. Le héros gagne de l'expérience et de la vie en tuant des monstres, et certaines quêtes permettent quant à elles de faire évoluer le personnage dans ses aptitudes et spécialités au combat. On voit donc que le jeu fonctionne sur un système éprouvé et efficace. Ainsi, l'expérience gagnée dépendra du monstre tué. Mais si on enchaîne

plusieurs attaques sur des ennemis, on gagnera plus d'expérience qu'en les combattant séparément.

La mission principale du héros est elle aussi simple : prévenir toutes les villes du danger afin d'obtenir des renforts dans la capitale Gidolan Keep. Cela devient toutefois complexe par les nombreuses sous-quêtes qui viennent enrichir l'aventure, pouvant aller du sauvetage d'un garçon perdu en forêt, à la recherche d'un livre magique dérobé par des voleurs avec, à la clef, de l'argent, de l'expérience et parfois une évolution pour le héros : en effet, son statut change et avec celui-ci son apparence (on ressemble au début à un paysan et à la fin à un preux chevalier en armure !).

Les options sont donc nombreuses, mais pas déterminantes. On peut donc choisir de les ignorer ou rendre service...

Pillars of Garendall est donc un jeu très complet qui m'a plu. Il promet de nombreuses heures de jeu pour les passionnés et pourrait révéler une grande série, à l'instar des Zelda sur Nintendo !

Editeur : Beenox Inc.

Distributeur : Ambrosia Software

Sortie : actuelle

Disponibilité : Internet, 25 \$

Langue : anglaise.

Web : www.AmbrosiaSW.com

Configuration minimale : Power PC, 50 Mo de Ram, 200 Mo de disque dur (installation complète), Mac OS 8.1, Mac OS X

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Carlos Da cruz

Monkey Island évoque de vieux souvenirs. Les premières aventures de Guybrush Cookwood débutaient sur fond de mélodie synthétique environnées de décors en 256 couleurs... une grande série d'aventure était née ! Au total quatre épisodes dont trois furent portés sur Mac. Nous avons donc le dernier opus édité par Aspyr et traduit par Apacabar. Que se passe-t-il donc encore à notre pauvre et naïf pirate Guybrush Flipperwood ?



Un court résumé raconte très succinctement l'histoire du pirate, ses démêlés avec Lechuck, pirate-fantôme sanguinaire, et son mariage avec la délicieuse Elaine, gouverneur de l'île de Mêlée™. Durant leur lune de miel, évidemment, beaucoup d'événements se sont produits. Un curieux personnage guindé s'est acaparé la moitié de l'île. D'où sort-il ? Pour qui travaille-t-il ? Et surtout comment prouver aux pirates stupides que Guybrush et Elaine sont bien vivants ? Guybrush parviendra-t-il à sauver la piraterie des pattes d'un prometteur sans scrupule ? Parviendra-t-il à savoir qui se cache derrière tous ce micmac ? Saura-t-il ce qu'est « l'insulte suprême » ? Et plus important, aura-t-il le temps d'acheter de nouvelles BOTTES ? Non d'un crapaud édenté gluant !

Des flatulences modernes ouaip !

Autre temps, autre mode, EFMI 4 passe à la 3D, et de façon éclatante. Les décors « cartooniques » sont beaux et colorés, tout en rondeurs, comme si une troupe de Playmobil© avait décidé de retaper le village des Schtroumfs ! Les personnages modélisés ne cherchent jamais à être réalistes et ressemblent plutôt à des marionnettes en bois. Leurs gestes maladroits leur donne à chacun un caractère propre et reconnaissable. Les mimiques de Guybrush Fleepwood sont amusantes et reflètent bien sa personnalité très attachante. Réagissant différemment selon ses interlocuteurs, on peut le voir dondoler de la tête pour suivre la conversation d'un crâne sautillant, jouer le fière

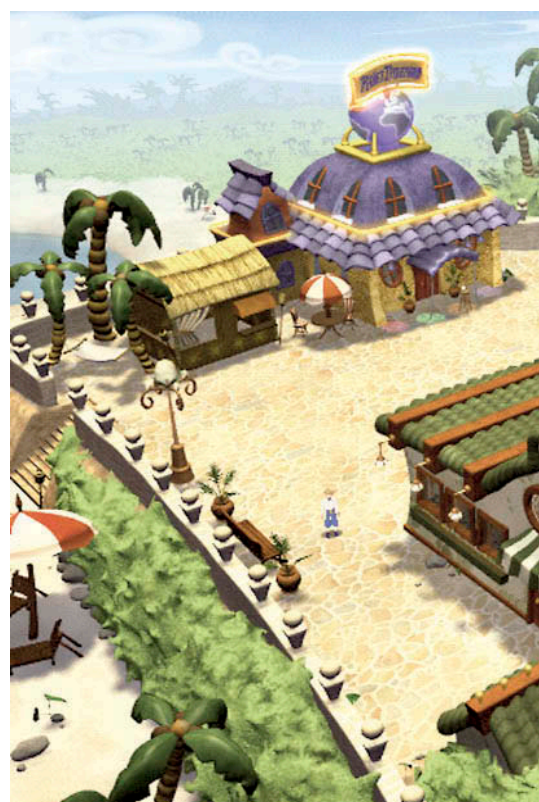
face à Elaine. La 3D en un sens lui donne davantage de vie, ce qui tend généralement à être le contraire. C'est sans compte sur LucasArt qui a l'art et la manière de créer des des personnalités (Full Trottle ou The Dig).

Du butin et du grog Capitaine !

L'histoire est divisée en trois chapitres distincts. On demandera à Guybrush d'accomplir quelques missions, comme arrêter la catapulte d'un pirate syndiqué, partir sur l'île de Lucre™ ou chercher un héritage. Bien entendu, rien ne va dans le bon sens. L'air de rien, Guybrush s'embarque dans une épopée à travers les tropiques pour sauver cette bonne vieille piraterie d'un sulfureux destin. D'une simple mission, tout se complique et le jeu est parsemé de nombreuses énigmes complètement loufoques. Du moins à première vue. Car elles restent ingénieuses et souvent logiques. La plupart du temps, cela consiste à ramasser des objets, parfois les combiner, à converser avec tous les bavards possibles. Vous trouvez une peau synthétique expérimentale, un mouchoir puant, une caricature de Guybrush... Ça paraît idiot comme ça, mais avec un peu d'imagination, ils aident à se dépêtrer de situations complètement burlesques. Le système de jeu est aussi vieux que LucasArt, facile d'accès et souvent agréable à l'emploi. Un bémol tout de même sur la gestion des dialogues. L'interface du jeu comporte un inventaire emprunté à Tomb Raider, avec deux actions possibles : regarder et prendre l'objet. Les combinaisons se font dans l'inventaire. Le jeu se joue au clavier et une configuration personnelle des touches devient vite nécessaire. Mais on s'y habitue très vite avec, au final, un avantage certain. EFMI 4 est drôle, parfois hilarant, avec un côté gentille sarcasme sur les traditions qui se perdent et la main-mise du tourisme qui enlaidit et crétinise à outrance. Tout un programme !

T'as une langue diablement fourchue

Un tel jeu demande donc une traduction française impeccable qui puisse traduire les expressions et nombreux clin d'œil incompréhensibles pour nous autres. Un sacré tour de force



Regarder étagères remplies d'accessoires



- L'humour
- La traduction française
- C'est fichtrement jolie
- Des filles, du butin et des insultes et du grog !



- Des bugs
- Sortie discrète en France
- Gestion du clavier
- Manque un lexique sur les épisodes précédents

CAPTAIN BUMPER

Mathias Iopez



est réalisée, Guybrush possède une voix sympathique, pleine d'entrain, quoique parfois un peu monotone. Elle est heureusement rehaussée de seconds rôles absolument renversants, des voix rocailleuses à souhait, tirant parti des divers accents qui vont du parigo au roulement provincial du plus belle effet. Le moment le plus fort reste à mon avis le déficit de bras d'insultes entre Guybrush Rockwood et Frometon, le tenancier du Scumm bar. Il faut entendre ces deux-là s'envoyer des vannes et des insultes tout en haletant, vociférant. Un délice ! La musique est agréable et mélodique tout à fait reconnaissable pour ceux qui connaissent bien la série. Elle s'inspire des musiques de film de piraterie, avec une touche d'exotisme qui donne un air de superproduction.

Crénom d'un Mammouth constipé, ça sent le bug !

Techniquement, le jeu est très fluide et s'accommode d'un G3 et peut tirer partie des cartes graphiques actuelles pour plus de finesse. Pourtant, le jeu lui-même n'est pas sans défauts. Certaines situations se sont révélées parfois critiques : être coincé à cause d'un autre personnage sans possibilité de se détacher, de sérieux problèmes de mouvements à un moment précis du jeu (les marais), qui empêche l'histoire de continuer, ainsi que des plantages intempestifs (Mac OS 8.6 et 9.2) démontrent un manque de travail au

niveau des testse.

Guybrush Threewood marque le grand retour de LucasArt sur Mac, avec une aventure pleine d'humour, d'insultes et de grande qualité. Malgré ces quelques bugs, jamais les pirates n'auront été aussi attachants et hilarants. Lucasart semble tellement satisfait du travail d'éditeur d'Aspyr (Westlake Interactive a été responsable du portage) que l'on se prendrait à imaginer d'autres nouvelles aventures du blondinet parfumé au lilas à l'avenir. La Terre est proche et le ciel est dégagé. Hissez les grand'voiles, tas de rats pustulents confis dans la graisse de perroquet mal lunés !

Editeur : Aspyr Media

Distributeur : Apacabar

Sortie : actuelle

Disponibilité : en magasin, 399 FF

Langue : français.

Web : www.lucasarts.com

Configuration minimale : G3 233, 64 Mo de Ram, 100 Mo de disque dur, Mac OS 8.1. Carte graphique 3D.

Vous voulez un petit jeu simple, mignon et pas compliqué. Captain Bumper est pour vous. Votre vaisseau a été percé et toutes vos caisses de bananes sont tombées. Votre mission est de les retrouver. Mais aussi de récupérer les pièces de votre vaisseau, en plus de secourir une princesse prisonnière des Zeurbs. Aux commandes d'un avion, vous allez évoluer dans 10 niveaux où se cache un certain nombre de caisses et les pièces du vaisseau. Les graphismes sont splendides. C'est l'un des points forts du jeu. Il n'y a, sur ce point, rien à redire. Malheureusement, c'est le seul.

Et oui, déjà la durée de vie n'est pas exemplaire. Comptez le finir en une soirée en mode facile, en une journée dans le mode medium par exemple.

Une fois plongé dans le jeu, vous avez l'impression de faire toujours les mêmes choses. Le jeu n'évolue pas beaucoup au fil des missions. Quelques tirs de missiles et on passe au monstre suivant. Pas vraiment de changement. Bref, on se lasse relativement vite. D'autant que le jeu est un peu trop facile.

Tout cela est bien dommage. Ce jeu aurait pu se révéler intéressant. Il nous sort de l'univers de tous ces jeux en 3D. En effet, Captain Bumper ne demande pas trop de puissance à votre ordinateur. C'est au moins ça !



- + De superbes graphismes 2D
- + Un goût de nostalgie
- - Trop répétitif
- - Durée de vie trop limitée

Editeur et distributeur : MacRun Games

Sortie : actuelle

Disponibilité : sur Internet.

Langue : anglais.

Web : www.macrun.com

Configuration minimale : G3 233, 42 Mo de Ram, 90 Mo de disque dur, Mac OS 8.5.

SHOGO

Romain Gudlmann



- Le scénario
- Les options de jeu
- L'originalité en général
- La jouabilité.



- Le moteur 3D qui date
- Les musiques.

Dans un futur lointain, le monde est dominé par trois « méga corporations » (dont une se nomme Shogo) se partageant le pouvoir. Pour veiller à ce que la situation ne dégénère pas, l'UCA (une sorte d'OTAN) a été créée. Vous êtes ici Sanjuro Makabe, commandant des forces de sécurité. L'UCA combat une organisation secrète : The Fallen, qui sème la terreur tout en fomentant de plus noirs desseins.

C'est dans ce cadre que débute Shogo, un Doom like nouvelle génération dans lequel la réflexion a (presque) autant de place que l'adrénaline. Le scénario est assez complexe. Il marque le déroulement du jeu et évoluera selon certaines décisions permettant plusieurs fins. L'histoire propose des coups de théâtres, des histoires d'amour... Un ami pourra devenir un ennemi mortel à éliminer et l'on pourra même choisir de se ranger du côté de ses ennemis ! Les missions ont divers objectifs comme escorter un scientifique, libérer une ex-copine qui détient des informations vitales ou courir de lieu en lieu afin

de désamorcer une bombe... et j'en passe, tout en restant cohérent vis-à-vis du scénario. Le tout reste fluide, sans temps mort. La jouabilité est agréable, avec une vue qui suit les mouvements de la souris. De plus, des petites scènes vidéo ponctuent quelques actions à l'intérieur des niveaux et mènent la transition.

Un petit problème : le jeu date. En effet, il s'est écoulé plus de deux ans depuis la sortie de Shogo sur PC et les graphismes s'en ressentent. Le moteur 3D en question a été récemment porté sur Mac, le « Monolith Engine ». Pour les performances, elles sont un peu en deçà d'un Quake II par exemple. Mais il possède ses propres qualités : des couleurs chatoyantes, un gigantisme, de fines textures... On peut être surpris par l'originalité du monde et de ses composantes qui sied bien à la 3D. En effet, l'environnement est varié (du désert de sable ou de glace à la



ainsi. Il y aura succession de contrôle du Mecha et de Sanjuro à proprement parler. On peut aussi opter pour une vue objective (moins pratique) ou subjective. Avec deux arsenaux différents pour le Mecha et pour Sanjuro, du revolver au lance-grenade à rebonds, ou du pistolet laser à la bombe quasi-atomique. Un large éventail donc, chaque arme étant adaptée à une situation précise. Sanjuro usera plutôt d'un équipement digne d'un commando du RAID et le Mecha, d'armes offensives qui explosent : tanks et robots. A noter que selon la visée, un impact « critique » permet d'éliminer plus rapidement un ennemi et cela vaut aussi pour le joueur.

Niveau son et ambiance sonore, c'est plutôt décevant... Un fond perçu comme le vent ou différents bruits, voilà tout. L'interface elle-même est simpliste. Point de vie et kevlar en Sanjuro. De l'énergie et armure en Mecha. Les autres options traditionnelles sont également présentes. On peut remarquer qu'une option « véhicule » existe aux commandes du Mecha, afin de se déplacer plus rapidement à travers les décors parfois assez vastes.

On ne doit pas s'arrêter aux barrières de l'âge de Shogo et on est très vite captivé par le jeu. Pour ceux qui aiment les mangas en général ou pour ceux qui veulent le découvrir, c'est encore une bonne excuse pour l'avoir. Vous ne vous en lasserez pas, vu qu'une option multi-joueurs est intégrée et des mods existent... l'intérêt pour le jeu ne s'en trouve que renouvelé !



plate-forme spatiale, en passant par ses mégalofoies, et les gadgets étonnants (on y reviendra plus tard) dûs à l'inspiration puisée dans les mangas japonais (tels que Patlabor, Robotech...) dont l'allure BD rend hommage.

Ainsi, dès la première prise en main, on ne se retrouve pas « dans » un homme mais aux commandes d'un robot géant surpuissant féroce armé... bourrin, quoi ! Mais tout le jeu ne se déroulera pas

Editeur : Hyperion Software
Distributeur : TitanComputer
Sortie : actuelle
Disponibilité : import, 37 \$.
Langue : anglaise.
Web : www.titancomputer.de
Configuration minimale : G3 233 Mhz,
96 Mo de Ram, 80 Mo de disque dur
et Mac OS 8.5

EARTH 2140

Corentin Orsini



- Richesse, diversité et nombre des unités
- Très bonne durée de vie
- Deux camps assez différents
- Stratégie lors des combats



- Prise en main difficile
- Premiers niveaux ennuyeux
- Erreurs multiples dans l'ergonomie
- La musique



rouge », sans être à sa hauteur, car trop compliqué. Comme son modèle, l'argent accumulé lors d'extractions minières sert d'unique ressource. Une barre de commandes affiche les différentes options sur le côté de l'écran. Elles permettent, en les sélectionnant, d'entamer la production en série d'unités de combat ou la construction d'autres bâtiments. Pourquoi pas. Sauf que là, ce n'est pas du tout intuitif. On jongle avec des barres horizontales et plus il y a d'unités disponibles, plus lourde en devient la gestion. Il faudra donc un certain temps pour s'y faire, ce qui pourra en rebuter plus d'un, du moins au début. De plus, les premières missions ne sont pas très attrayantes. En effet, le nombre d'unités disponibles n'est pas très large et le jeu vous semblera un peu répétitif. Une fois atteint le septième niveau, la

petites lumières, les chars laissent des traces dans le sable, les explosions bénéficient de jolis effets, les unités sont reconnaissables et pas trop petites. Les petites vidéos sont trop compressées et dépassées pour que l'on s'y intéresse vraiment. Earth 2140 a vraiment un goût de série B, aux Cyber robot de Cameron, aux films post-apocalyptiques qui le rend sympathique. La version française fait le minimum, mais elle le fait bien.

Pour bien remplir sa besogne guerrière, les ressources sont extraites de la Terre grâce aux « mines » que l'on place sur un filon visible uniquement sur la mini-carte, puis acheminées par camion ou hélicoptère vers des raffineries, pour les convertir en crédits. Lorsque vous faites construire un bâtiment, un véhicule sort du bâtiment principal, vous devez l'amener sur la zone de votre choix puis double-cliquer dessus afin de déployer le bâtiment. Ce procédé est pratique. On peut ainsi placer des bâtiments n'importe où sur la carte. Hélas, tout n'est pas aussi pratique. Pour désélectionner vos troupes, il vous faut par exemple obligatoirement cliquer sur un bâtiment ou une touche du clavier, sauf si vous possédez une souris à deux boutons. C'est dommage, car l'ergonomie en prend un gros coup. Enfin, sachez que les musiques sont vraiment incompatibles avec le jeu, en fait, les développeurs ont certainement voulu créer une ambiance post-apocalyptique, mais bon...

Tous ces détails mis à part autour du jeu, concernant l'ergonomie, la prise en main et la musique, le jeu lui-même est captivant et plaira aux amateurs de stratégie déjà bien initiés.

Comme vous l'aurez compris, ce jeu de stratégie porté par Epic se passe sur notre planète Terre bien malade. Dans ce sombre futur, l'humanité vit désormais dans de gigantesques villes souterraines, alors que la surface est le théâtre de violents affrontements et de guerres successives menés non par des humains, mais par des robots, entraînant des désastres écologiques à répétition. En effet, la guerre fait rage entre les Etats-Unis civilisés (USC) et la Dysnatie Eurasienne (DE), qui tentent tous les deux de s'accaparer les rares ressources disponibles.

Vous devez donc choisir votre camp et diriger les troupes respectives, qui diffèrent au niveau des unités disponibles et de la stratégie à adopter. Le camp et votre niveau de difficulté sélectionnés, vous assistez au briefing de la première mission. C'est parti ! Les premiers niveaux sont faciles. Ils sont là pour vous permettre de prendre en main le jeu et son interface. Et heureusement ! Car si Earth 2140 en lui-même est proche des autres jeux de stratégie existants, l'interface, elle, est déroutante... Pour les connaisseurs, on peut le comparer à un clone d'« Alerte

prise en main plus sûre, on apprécie mieux le jeu, qui offre des options diverses et plus intéressantes. Unités terrestres, maritimes et aériennes, nouvelles technologies comme la téléportation sont de la partie. Cela donne des combats stratégiques au possible épiques (ah fallait que je le place !), durant lesquels il vous faudra gérer correctement les dizaines d'unités en mouvement, - lance-roquettes, chars, robots à plasma, motos, camions de transport, véhicules amphibies, bombardiers, androïdes, etc. - afin de remplir les missions, assez classiques, telles que : « Détruire toutes les unités », ou « voler un bâtiment ennemi ». Pour vous aider dans votre tâche, vous pourrez même confier des troupes à des généraux virtuels, en leur donnant des indications sur la façon de les mener...

Pour le graphisme, les campagnes nous promènent à travers la planète, du moins dans les zones non contaminées. L'Afrique et l'Australie (référence à Mad Max ?) sont totalement dévastées. Les environnements sont bien rendus. On bataille autant dans la neige que dans le désert. L'ensemble est bien dessiné et coloré. Les bâtiments s'animent de



Editeur : Epic Software
Distributeur : Apacabar
Sortie : actuelle
Disponibilité : en magasin, 399 FF
Langue : français
Web : www.epic-interactive.com
Configuration minimale : Power PC 180 Mhz, 32 Mo de Ram, 250 Mo de disque dur, Mac OS 8.6.

TROPICO

Romain Bohdanowicz



Tropico fait partie de ces jeux qui apportent amplitude et originalité à un vieux concept que l'on aurait pu croire épuisé... En effet, le mélange simulation/stratégie qui fit la renommée des Sim City ou autres Caesar, est de retour dans une aventure qui vous emportera au cœur des tropiques sud-américains. C'est dans une ambiance latino complètement déjantée des années 50, que vous occupez vos nouvelles fonctions. Car aujourd'hui, vous n'êtes plus maire, empereur romain ou dirigeant d'une société ferroviaire. Non. Dans Tropicoco, vous deviendrez le plus parfait des dictateurs. Paul Valéry disait que « le dictateur demeure enfin seul possesseur de la plénitude de l'action. Il absorbe toutes les valeurs dans la sienne, réduit aux siennes toutes les vus ». En d'autres termes, vous aurez

accès à toutes les ficelles du pouvoir sur votre petite île bananière de Tropicoco.

Bien sûr, il ne s'agira pas non plus de réduire votre peuple à l'esclavage puisque vous risqueriez de le voir se rebeller contre vous. Cependant, vous pourrez choisir la méthode forte, c'est-à-dire surpayer vos militaires et mettre des postes de police à chaque coin de rue. Mais êtes-vous bien sûr qu'il n'y a pas un traître parmi vos officiers ?

Le climat politique est assez vaste puisque la population est divisée entre capitalistes et communistes (guerre froide oblige) en passant par les intellectuels, les écologistes... Il vous faudra satisfaire au mieux chaque parti puisque tous les sept ans environ, vos citoyens exigeront que vous organisiez des élections qui viseront directement votre place. Vous pourrez refuser d'en organiser (quand je vous dis que vous avez tous les droits) à condition toutefois de vous mettre à l'abri d'un éventuel coup d'Etat. Cependant, une autre solution existe. Elle consiste à accepter les élections. Mais si les estimations vous sont défavorables, il sera

plus sage de truquer les bulletins pour ne pas être mis sur la touche prématurément.

Pour gagner les élections de façon honnête, il n'y a guère d'autres moyens que de répondre aux attentes des différents partis. Les communistes préféreront insister sur le logement tandis que les intellectuels opteront pour la construction d'écoles. Il sera peut-être préférable de vous occuper des problèmes de logement plutôt que de l'éducation de vos citoyens, puisque les intellectuels découvriront plus facilement vos petites magouilles (et puis de toute façon, j'aime pò l'école).

Le but principal du jeu est de faire fructifier l'économie de cette île. Par la même occasion, vous serez peut-être tenté d'ouvrir un compte bancaire en Suisse que vous ferez grossir au fil des ans, afin de préparer une retraite paisible. Au début du jeu, la meilleure solution pour mener à bien votre tâche sera de construire des fermes. Certaines cultures peuvent pousser à peu près n'importe où sur l'île. C'est le cas du maïs qui permet de nourrir votre population mais qui rapporte peu à l'exportation. Vous préférerez cultiver du café ou du tabac qui poussent dans des conditions plus difficiles, mais qui rapportent beaucoup plus de dollars (monnaie officielle de Tropicoco).

Par la suite, vous pourrez exploiter les mines ou bien construire une fabrique de cigares ou de bijoux. Mais le must, selon





- On se prend vite à jouer les dictateurs caramba !
- Musique latine muy bien
- Très bon graphisme
- Nombreuses possibilités



- Quelques ralentissements
- Traduction française
- Pas assez de Téquila, revolución amigos !!!

moi, est de faire venir les touristes en masse et de leur soustraire leurs petits billets verts à travers diverses attractions comme les casinos, les boîtes de nuit, les restaurants gastronomiques très réputés... Vous aurez tout intérêt dans cette optique à construire une centrale électrique dans les plus brefs délais (forcément, pas de boîte de nuit sans électricité), et un aéroport pour permettre à ces gringos fortunés d'arriver plus nombreux que jamais.

Comme vous le voyez, les possibilités sont nombreuses dans Tropico et l'interface du jeu est peut-être un peu trop rigide pour mener à bien votre stratégie avec rapidité... Le jeu est parfois assez lent lorsque vous modifiez quelque-chose sur la carte ou quand vous faites tourner l'angle de vue. Mais le gros défaut (devrais-je dire l'énorme) du jeu, c'est une traduction française affreuse.

Certaines phrases ne sont pas complètes ou n'ont aucun sens. Juste un petit exem-

ple, le mot anglais « fire » à été traduit par « feu ». Jusque-là, rien d'anormal. Le problème, c'est qu'il aurait dû être remplacé par « renvoyer », donc ça donne : « Carlos Bertrand a été feu de cette entreprise » !! Croyez-moi, les exemples ne manquent pas.



On se réjouit de voir néanmoins le résultat que donne le jeu lorsqu'il utilise votre carte graphique, vous pouvez jouer à de très hautes résolution (1 600 x 1 200 avec une Geforce 2) et les graphismes nettement plus beaux, ce qui est un bon point puisque les jeux en 2D exploitent rarement les modules graphiques...

Editeur : Feral Interactive

Distributeur : Take 2 Interactive

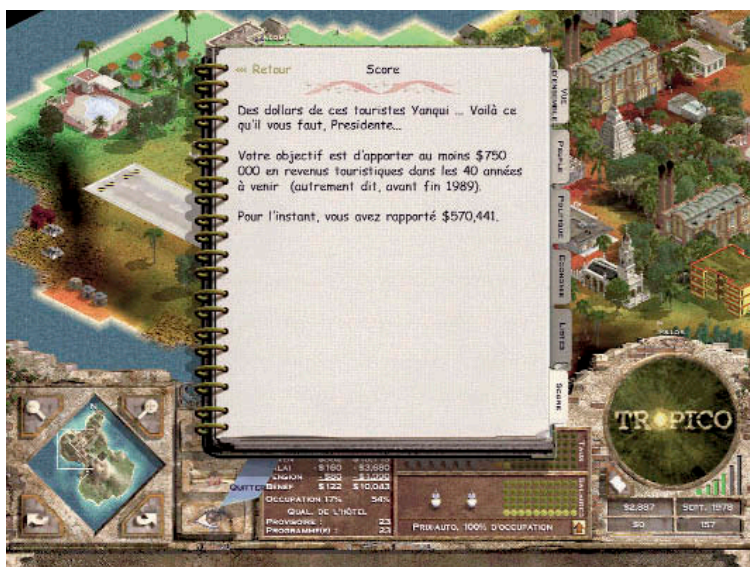
Sortie : actuelle

Disponibilité : en magasin, 349 FF.

Langue : français

Web : www.feral.co.uk

Configuration minimale : G3 233, 64 Mo de Ram, 850 Mo disque dur, Mac OS 8.6, carte graphique recommandée



AIRBURST

Thomas « Hero » bedeau

Les Terriens ne savaient plus trop quoi regarder à la télé, depuis que les droits du sport sur Terre avaient été vendus à une entreprise martienne. Puis, un type pas trop bête est venu avec une bonne idée : il avait inventé un sport qui ne se jouait pas « sur » la Terre, mais 30 000 pieds au-dessus ! Airburst était né.

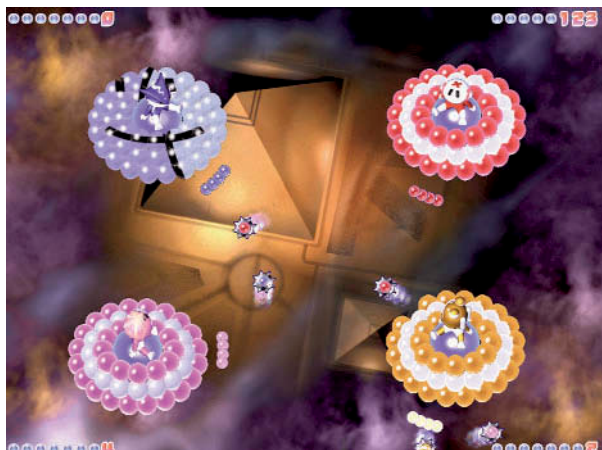
L'action se passe donc dans les nuages. Chaque joueur est assis sur un Flotteur, un gros ballon d'hydrogène, armé d'une Aérobatte. Autour du gros ballon, des anneaux de ballons plus petits vous protègent de la Balle-Rasoir. Car Airburst est un jeu de balle, situé entre Arkanoid et Bubble Bobble.

Il faut protéger ses ballons afin de ne pas tomber ! Vous allez donc devoir vous servir de votre Aérobatte pour faire faire le grand saut à vos concurrents, en

explosant tous leurs ballons (surtout le gros), tout en protégeant les vôtres. Bien que le principe semble simple, Airburst n'est pas un jeu traditionnel. En effet, c'est un StrangeWare. Il ne coûte que 3 \$ et pourtant, il est très bien fait. Les personnages sont originaux et marrants. La musique s'accélère selon la panique qui vous envahit (par exemple lorsqu'il y a quatre balles dans l'arène...). Il vous permettra de vous amuser avec vos chtits amis, puisque ce

jeu est jouable à quatre simultanément et ne demande que peu de touches, ce qui évite des conflits de mains. De plus, Airburst a une longue durée de vie, avec ses 12 modes de jeu différents, qui vous permettent de varier les plaisirs. Au choix, un mode football, un mode CTF (Capture the Frog !), Duel, Deathmatch, SuperDM... Airburst se révèle donc être un shareware de qualité à un petit prix. Il vaut la peine d'être acheté. De plus, il demande une petite configuration (iBook 300 !) pour tourner à pleine vitesse. Vous n'avez donc AUCUNE raison pour ne pas l'acheter !

- + Le fun, l'action, les graphismes, la musique et la configuration recommandée relativement modeste
- - Pas encore de mode réseau (à venir), un peu répétitif
- - Difficulté mal dosée



Editeur et distributeur : Strangeflavour

Sortie : actuelle

Disponibilité : sur Internet, 3 \$.

Langue : anglaise.

Web : www.strange flavour.com

Configuration minimale : G3 300, 32 Mo de Ram 10 Mo de disque dur, Mac OS 8.6, 9.x ou X (X.0.4).

EPILOGUE : WATERRACE

Pierre-Olivier Latour - concepteur/programmeur sur WaterRace



WaterRace est un jeu de course nautique en 3D sorti au début de cette année 2001. Outre le fait qu'il s'agit d'un jeu exclusivement pour Mac, ce titre a la particularité d'avoir été développé sur Internet, par une équipe de francophones sans expérience préalable dans la création de jeux vidéos. Ils ont travaillé pendant leur temps libre et sans rémunération ! Prévu au début comme un simple shareware, WaterRace a rapidement grandi et près de deux ans plus tard s'est achevé en un produit commercial distribué dans toute

l'Europe et sur Internet.

En tant que fondateur de l'équipe, c'est cette aventure que je vous propose de suivre brièvement sur ces deux pages.

L'équipe

L'aventure WaterRace démarre donc à la fin de 1998 quand cinq Français, qui se sont rencontrés sur Internet, décident de s'unir sous le nom de « French Touch » pour créer des jeux Mac. On trouve parmi eux : Eric Dufresne et Yann Lorgeuilleux, deux infographistes d'Angers ; Didier Lardat, infographiste également et David Lardat, dessinateur, tous deux de Bordeaux ; et enfin moi-même, étudiant à Lausanne (Suisse), assumant les rôles de gérant et programmeur.

Au cours de l'année 1999, pour répondre à la charge de travail croissante, d'autres personnes vont progressivement nous rejoindre : Israel Delgado en tant que musicien (de Burgos, Espagne), puis Jean-Christophe Charrier (de Bordeaux) et Marc Gohring (de Lausanne) comme infographistes et enfin Stéphane Rosset (de Lausanne toujours) comme commercial.

La création de WaterRace étant un hobby pour les membres de l'équipe qui, de plus, sont répartis en Europe, il était

impossible de se voir fréquemment et il apparut nécessaire de travailler par Internet. Nous avons donc rapidement mis en place un serveur Internet faisant office de serveur Web pour le public et de serveur de fichiers pour nous. Tous les fichiers du jeu étaient centralisés sur ce serveur : dès qu'une personne avait besoin d'un fichier, elle pouvait immédiatement le télécharger, travailler dessus, puis le reposer pour le remettre à disposition des autres membres de l'équipe. Pour communiquer, nous utilisions une mailing-list, ce qui permettait à tout le monde de se tenir au courant des différentes discussions. Ce système s'avéra fiable, relativement rapide et bien adapté à un projet comme le nôtre.

Le concept du jeu

Dès le départ, nous avons voulu développer un jeu uniquement pour Mac, ce qui est pour le moins osé dans le monde actuel de la création de jeux. En effet, même si nous étions persuadés que le Mac n'est pas une machine de jeux (il n'a pas la vocation de faire concurrence aux consoles ou aux PC), nous pensions que cela ne devait pas pour autant condamner ses utilisateurs à un si faible choix de jeux dans les magasins (surtout en Europe) ; et que le grand public Mac aimerait disposer d'un jeu original fait dans « l'esprit Mac ».

Il faut également avouer que, travaillant tous sur Mac par plaisir, aucun de nous n'avait envie de créer un jeu sur PC !

Pour en revenir à WaterRace, il devait initialement s'agir d'un jeu de planches à voile. Mais nous nous sommes aperçus rapidement que les difficultés techniques



inhérentes et le faible public potentiellement intéressé n'en faisaient pas un projet viable. Nous nous sommes alors lancés dans un jeu de courses de bateaux, ce qui permettait à la fois plus de variété et aussi de toucher un plus large public, tout en restant un projet original.

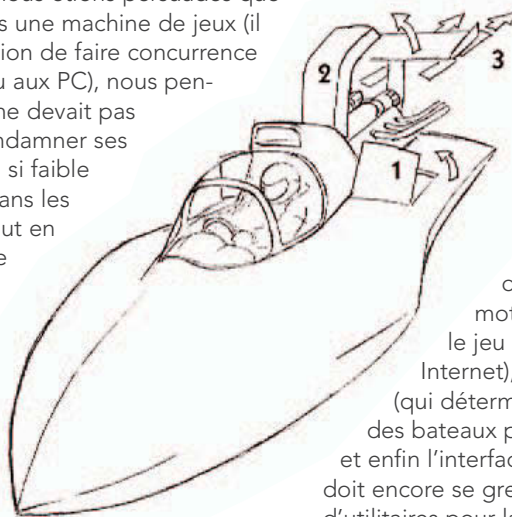
Le développement du jeu

Un jeu vidéo est constitué de deux parties essentielles : le programme et ses données (niveaux, musiques, graphiques...). Le programme représente lui-même un assemblage complexe comprenant :

le moteur 3D (chargé de l'affichage à l'écran du monde virtuel), le moteur audio (qui calcule les sons entendus dans le monde virtuel), le moteur physique (qui calcule le mouvement des bateaux et leur interactions mutuelles ou avec le décor), le

moteur réseau (qui permet le jeu en réseau local ou sur Internet), l'intelligence artificielle

(qui détermine le comportement des bateaux pilotés par l'ordinateur) et enfin l'interface du jeu. Par dessus doit encore se greffer un certain nombre d'utilitaires pour la gestion de la mémoire, des fichiers de données, des musiques... Le fait d'utiliser un moteur 3D « fait maison » implique également la création de ses propres logiciels d'édition d'objets et de niveaux. La masse de travail est donc considérable, bien plus que ce que l'utilisateur final ne peut l'imaginer !



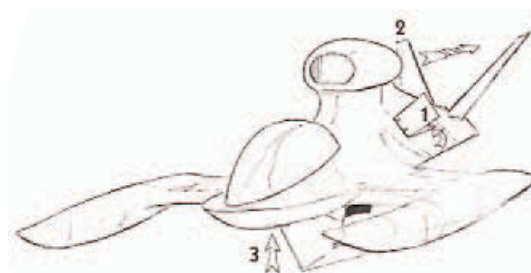


Comme aucun de nous n'avait d'expérience préalable dans la création de jeux, il s'est écoulé un temps pendant lequel nous ne savions pas dans quelle direction nous souhaitions faire évoluer le projet. En conséquence, nous avons produit beaucoup de travail finalement inutile. Une fois décidé que WaterRace serait un produit commercial, il a fallu faire les choses sérieusement et établir un document de « Game Design ». Un tel document définit absolument tout le jeu depuis les modes de jeu, les descriptions et plans des niveaux et bateaux, jusqu'aux personnages, en passant par les sons et musiques. Après quatre mois de travail, nous avons enfin un document d'une trentaine de

Bien évidemment, on ne peut se permettre de sortir un jeu avec des bugs. Aussi est-il nécessaire de disposer de bêta-testeurs. Ils entrent normalement en jeu lorsque le produit est quasi-fini, mais dans le cas de WaterRace, afin d'avoir une qualité maximale, nous avons recruté une vingtaine de bêta-testeurs depuis notre site web (sur près de 400 candidatures), qui ont testé presque toutes les versions du jeu pendant les dix derniers mois de développement.

La distribution du jeu

Une fois le jeu bien avancé, nous avons commencé à démarcher les éditeurs et distributeurs, découvrant combien il est



fortes relations avec les nombreux sites web de jeu sur Mac. Apple, de son côté, entre deux changements de stratégie vis-à-vis des jeux, soit nous aidait, soit nous mettait des bâtons dans les roues...

Finalement, nous avons pu convaincre deux distributeurs (Softline et Arktis) de distribuer WaterRace en Europe.

Aux Etats-Unis par contre, pays où les distributeurs doivent acheter l'espace dans les rayons, placer un produit uniquement Mac dans les magasins est quasi-impossible : personne ne veut en prendre le risque. A ce jour donc, WaterRace n'est toujours pas disponible sur le continent nord-américain, autrement que par achat depuis notre site Web.

Conclusion

WaterRace a été une création bien plus difficile et plus longue que prévu. mais nous nous sommes fait plaisir. C'est l'essentiel. WaterRace a représenté une grande expérience pour nous tous et dans bien des domaines : création graphique, programmation, marketing, game design, relations avec le public et la presse, tenue de stands à Apple Expo, démarchage des éditeurs...

Aussi, à ceux qui souhaiteraient se lancer dans un tel projet, je ne peux que les encourager, en leur recommandant toutefois de ne pas sous-estimer la charge de travail. S'ils souhaitent aboutir à un produit commercial, de faire un développement Mac/PC dès le départ.

De notre côté, nous continuerons à vendre et à faire vivre le jeu WaterRace pour longtemps. Mais suite aux difficultés rencontrées, nous ne savons pas si nous allons nous lancer dans la création d'un nouveau jeu, en tout cas avec la méthode de développement de WaterRace. Développer un jeu en tant que « professionnels » est un tout autre problème qui demande bien plus de préparation !



pages A4 et nous avons alors pu reprendre le développement du jeu proprement dit. Chaque membre de l'équipe avait son planning pour la semaine et le jeu prenait forme au fur et à mesure de l'arrivée des niveaux, bateaux, musiques... bien qu'il y eu toujours des inévitables ajouts ou changements de dernière minute.

difficile de leur vendre un produit uniquement Mac. Plus que la qualité du produit ou le fait qu'il plaise ou non au public, le problème essentiel est de le placer dans les bacs des magasins. Et là, les revendeurs sont réticents, car un jeu pour PC, même si la concurrence est plus rude, a l'avantage de posséder un potentiel de vente bien plus grand ; tandis que les jeux Mac/PC bénéficient du marketing et de la renommée de la version PC. Donc placer un jeu pour Mac et fait par un développeur totalement inconnu relevait du défi !

Heureusement, la presse francophone, intéressée par notre travail original, nous a beaucoup aidé en consacrant de nombreux articles sur notre équipe ou sur le jeu. Nous avons également développé de



pol@french-touch.net

www.waterrace.com
www.french-touch.net

LE JEU DE RÔLE SUR MAC

Bruno Dumas

Mais au fait, qu'est-ce que c'est?

Difficile de donner une définition précise d'un genre qui existait bien avant les jeux vidéos et dont les premiers jeux sur ordinateur ont tiré parti.

On peut cependant déterminer quelques caractéristiques de base : un univers, un ou plusieurs héros représentant le joueur et évoluant dans cet univers, la possibilité pour le joueur d'agir avec l'univers cité plus haut (en ramassant et utilisant des objets, en discutant avec d'autres personnages) et surtout une certaine liberté d'action avec la possibilité théorique de se déplacer où il veut dès le début du jeu et d'agir comme bon lui semble.

En pratique, les créateurs de jeux s'arrangent généralement pour la limiter afin de pouvoir mieux structurer une histoire suivie.

Un détail que l'on retrouvait malheureusement assez souvent dans les jeux de rôle, du moins jusqu'à il y a peu, était le syndrome suivant : « Puisque j'ai beaucoup de contenu, je peux me permettre d'être moche ». Ainsi, de nombreux jeux sont loin d'être des chefs d'œuvres au niveau graphique. Les rôlistes sur micro se sont accoutumés à la chose et ne sont généralement pas trop regardants... Signalons de plus que la tendance est à l'amélioration depuis quelque temps. Des jeux comme Summoner, Deus Ex ou Neverwinter Nights possèdent un graphisme particulièrement soigné et original, loin du pâté de pixels

Quelques jeux de rôle célèbres

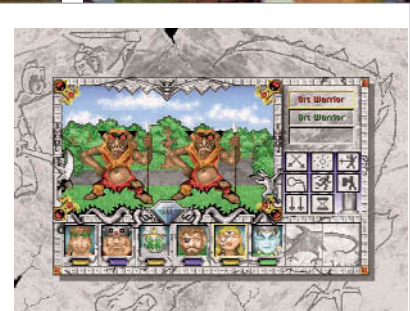
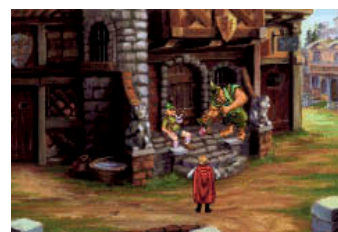
Avant de s'attaquer au sujet qui nous intéresse réellement, commençons par citer quelques titres célèbres et marquant dans leur histoire :

- Ultima : cette série très populaire sur micro-ordinateur a débuté il y a une vingtaine d'années sur Apple II. Actuellement, neuf volets sont parus, sans compter Ultima Online, le précurseur de la seconde génération des MMORPG. Signalons au passage que les épisodes 3 et 7 sont jouables sur Mac.

- Zelda : la quasi totalité des personnes ayant possédé une console Nintendo ont entendu parler de cette série mythique. Assez orienté action, Zelda n'en reste pas moins attaché au genre.

- Final Fantasy : une autre série mythique, surtout sur console, mais aussi sur PC. L'exemple du JdR « à la japonaise ».

- Might & Magic : à ne pas confondre avec la série des Heroes of Might & Magic, qui sont des jeux de stratégie. Comme pour trop de séries de jeux



vidéos, les premiers épisodes (les trois premiers pour être précis) sont sortis sur Mac, avant que l'éditeur ne laisse tomber notre belle plate-forme. Actuellement, neuf épisodes sont sortis sur PC.

- Pokemon : là je sens que pas mal de monde va hurler (Arhhhhh!!! Karolos)... Mais tant pis. Eh oui, Pokemon possède beaucoup de bases « théoriques » des jeux de rôle. Incroyable mais vrai (par contre, le jeu lui-même n'est pas aussi profond qu'un « vrai » jeu de rôle. Mais on pourrait dire la même chose de Diablo).

Et sur Mac ?

C'est vrai quoi, le mag que vous tenez entre les mains est tout de même consacré aux jeux sur Mac. Voyons en conséquence ce qu'on a pu et ce qu'on peut trouver en la matière. D'abord dans le commerce et ensuite parmi les sharewares (partagiciels). Il y a bien moins de jeux de rôle sur Mac que sur PC... Les rôlistes acharnés ne se sentiront ainsi à l'aise que derrière le joli logo de Billou. Néanmoins, le joueur Mac n'est plus abandonné et peut trouver quelques titres particulièrement intéressants, ou plus simplement sur Internet.

Dans le commerce

Voilà quelques jeux marquants sortis ces dernières années.

- Fallout : ce jeu... sorti en 1997 sous le label MacPlay, (il disparut quelques mois plus tard pour renaître en 2001), n'a pas

eu droit au succès mérité. Il vous mettait dans la peau d'un homme qui vécut vingt années dans un abri anti-atomique en communauté, juste avant un cataclysme nucléaire généralisé. La quête du héros dans un monde post-nucléaire, dans lequel l'humanité tentait de redécouvrir la vie communautaire, offrait un jeu sombre, glauque, à l'humour très noir et qui reste et restera à mon goût l'un des plus grands jeux de rôle jamais sortis sur Mac. Malheureusement, Fallout est unique et quasi introuvable.

- Quest for Glory V : dernier opus d'une vieille série (le jeu est sorti en 1999), vous mettait dans la peau d'un brave héros prétendant au trône de la petite île grecque de Silmaria, dont le roi venait d'être assassiné. Se déroulant dans un univers mythologique, Quest for Glory V est un jeu rempli d'humour (je me souviens notamment d'un tapis de fitness hilarant), à la croisée du genre et du jeu d'aventure. Le jeu était facile d'accès et cependant très agréable à jouer, dans un univers en 2D précalculée et des personnages en 3D.

- Baldur's Gate : la concrétisation des rêves de nombreux rôlistes, offrant au joueur une aventure très structurée dans le monde d'AD&D. Le joueur dirige une équipe de six personnages dans le territoire de la Côte des Epées, cherchant à connaître l'origine du personnage principal de l'équipe. Retranscrivant très fidèlement la 2^e édition des règles d'AD&D,

Fallout : www.interplay.com • Macplay (US)
 Quest of Glory V : www.sierra.com • Sierra (VF)
 Baldur's gate 1 : www.bioware.com • Graphsim (VF)
 Baldur's gate 2 : www.bioware.com • Macplay (US)

Diablo 1 et 2 : www.blizzard.fr • Havas Interactive (VF)
 Deux Ex : www.aspyr.com • Apacabar (VF)
 Vampire the masquerade : www.nihilistic.com • Macsoft (US)



Baldur's Gate est tout simplement une référence, mêlant un classicisme parfait et une très grande richesse scénaristique. A noter qu'une extension est sortie cet été, enrichissant le jeu de nouvelles quêtes.

- Diablo : voilà un titre dont tout le monde a sûrement entendu parler. Résumons tout de même l'histoire. Une pauvre petite bourgade se retrouve infestée par les forces des ténèbres. Diablo, un démon supérieur, a installé ses quartiers dans les profondeurs de l'église du village. Vous, le héros, partez faire le nettoyage. Bref, une histoire simple mais efficace. La particularité de ce jeu est qu'il se trouve à la frontière entre le jeu de rôle et le jeu d'action (le « hack and slack » pour être précis). Même si l'interactivité avec l'univers est plus limitée, Diablo mérite sa place dans ce dossier. Signalons encore que le jeu avait la particularité de générer automatiquement les donjons, ce qui fait que le tracé des souterrains différait à chaque nouvelle partie.

- Diablo II : très orienté action, cependant on ne peut pas lui refuser une très forte parenté avec le genre. Je résume vite fait l'histoire pour les ermites qui sont restés coupés du monde ces deux dernières années. Le héros que prend en main le joueur doit lutter contre une vague de démons tout droit appelés des enfers par Diablo. « Mais Diablo est mort ! », s'écrient les survivants du premier volet. Raté, il est bien vivant, et il n'est pas content... Diablo II offre ainsi des légions de monstres et d'objets en tous genres, ainsi que des possibilités de jeu multi-joueurs plus élaborées.

- Deus Ex : à première vue, un jeu de shoot. Et pourtant, il ne faut pas s'y tromper. En plus de son évident aspect de jeu d'action, Deus Ex est aussi un extraordinaire jeu de rôle. Vous mettez littéralement dans la peau d'un agent spécial d'une agence anti-terroriste du XXII^e siècle. L'ambiance du jeu est très cyberpunk, avec des villes sinistres, débordant de misère et de maladie. La



particularité du héros est d'être un « super-agent », dans lequel sont implantées des puces électroniques améliorant certaines de ses compétences. De plus, au fil du jeu, en plus des améliorations de compétences « classiques », le joueur pourra implanter dans son personnage de nouvelles capacités surhumaines (genre vision infrarouge, camouflage, super musculature...). Deus Ex est à juste titre considéré par beaucoup comme le meilleur jeu sorti en 2000.

- Baldur's Gate II : reprend le principe de l'original, en continuant l'histoire du précédent volet. Ainsi, le joueur peut récupérer son personnage principal et l'implanter tout simplement... (Quest of Glory le fait aussi) Outre ce fait, le jeu offre un univers encore plus vaste (si si, c'est possible). On peut légitimement espérer un grand titre.

- Vampire : The Masquerade : en 3D et en prime, il offre une histoire qui se veut intéressante. Le joueur interprète un croisé nommé Christof qui, en pleine Prague du XII^e siècle, va être mordu par



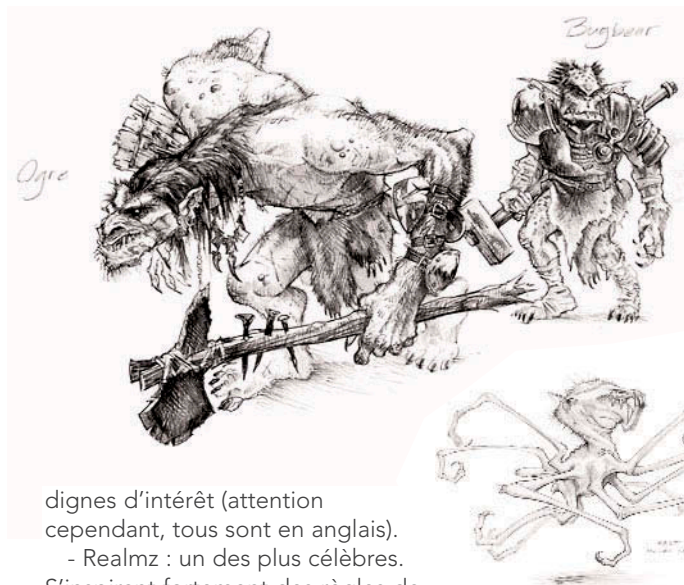
un vampire et devenir lui-même vampire... Les Prague et Vienne du XII^e siècle, ainsi que les Londres et New-York du XX^e, seront les lieux originaux à visiter. En ajoutant encore un système multi-joueurs très évolué, Vampire aura toutes ses chances pour être un très bon titre. Il devrait normalement être sorti aux US, si MacSoft se réveille de sa léthargie.

Du côté des sharewares

La richesse du contenu compte, pour beaucoup, plus que la beauté graphique. C'est entre autres une des raisons pour lesquelles les créateurs de shareware (partagiciels) y sont prolifiques. Je ne vais pas parler de tous les sharewares, tout simplement parce que le domaine est gigantesque. J'ai donc retenu quatre titres qui sont, selon moi, réellement



LE JEU DE RÔLE SUR MAC



dignes d'intérêt (attention cependant, tous sont en anglais).

- Realmz : un des plus célèbres.

S'inspirant fortement des règles de Dungeons & Dragons, Realmz offre un système particulièrement ouvert et évolutif. Le principe de base est de créer une série de personnages, puis de choisir un scénario parmi une liste, soit préinstallée, soit téléchargée depuis Internet, soit créée de toute pièce. On choisit ensuite les personnages que l'on veut incarner et l'aventure peut commencer ! Sachant que la plupart des scénarios offrent une très grande liberté d'action autour d'une quête principale, le tout avec une extraordinaire richesse sous-jacente (d'ailleurs généralement sous-exploitée...), on comprendra pourquoi Realmz est cher aux yeux des rôlistes hardcore du monde Mac, malgré une interface peu intuitive et un graphisme d'une rare laideur...

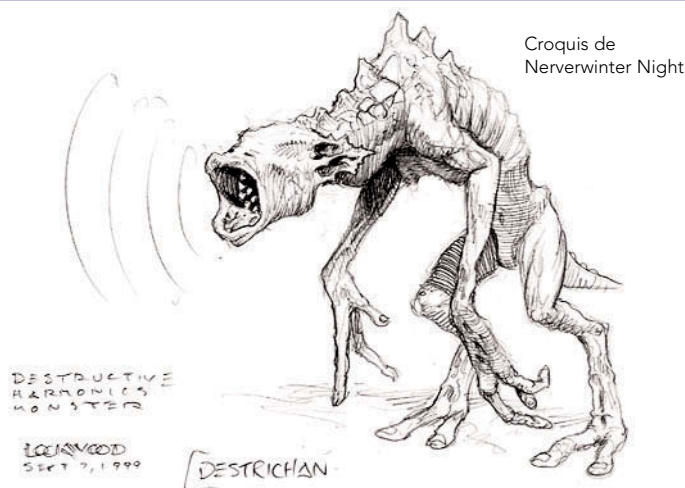
- Exile/Avernum : parmi les sharewares,



je tiens ceux-ci particulièrement à cœur, car c'est cette série qui m'a « initié » aux jeux de rôle sur ordinateur. La série des Exile est composée de trois volets, racontant la lutte pour leur survie de parias exilés dans de gigantesques cavernes par un despote. Le premier volet raconte comment les exilés vont réussir à assassiner le despote. Le second narre la guerre civile entre les forces de l'Empire et les exilés défendant leurs cavernes. Enfin, le troisième met en scène le retour vers le monde extérieur.

Le principe du jeu est très classique. Le joueur crée une équipe de personnages et les dirige dans le monde d'Exile. Ce monde est d'ailleurs très bien structuré, et l'histoire est passionnante. Depuis un an maintenant, son créateur a entrepris de remettre au goût du jour sa trilogie à travers Avernum, reprenant tout simplement l'histoire et l'univers d'Exile. Plus riche, il est doté d'une interface plus agréable et d'une fausse 3D sympathique. Les deux premiers volets sont disponibles. Le troisième devrait sortir vers la fin de l'année.

- Cythera : le genre de petit jeu qui ne paie pas de mine et vaut le détour par son scénario et un graphisme tout à fait honnête (quoiqu'un peu... disons penché), un gameplay à la Ultima, et



Croquis de Nerverwinter Night

surtout une interface modifiable à l'envi. La mission consiste à sauver une nation rongée par les divisions et les trahisons.

- Pillar of Garendall : je n'en parle pas plus, car testé à la page 23 !

Et la création ?

Vous souhaiteriez créer votre propre scénario, sans devoir programmer un jeu de toute pièce ? C'est possible. Plusieurs titres shareware proposent des environnements de création utilisables avec un peu de patience... Les trois principaux sont Blades of Exile, Divinity (Realmz) et Coldstone.

- Blades of Exile : ceux qui ont apprécié la trilogie des Exile seront ravis de trouver ce petit jeu permettant de créer plutôt facilement ses propres scénarios dans l'univers d'Exile. De plus, trois scénarios déjà créés sont fournis avec le jeu.

- Divinity : ce logiciel de création permet de fabriquer ses propres scénarios pour le jeu Realmz. Comme on peut s'y attendre après avoir joué à Realmz, Divinity propose une grande liberté de création, mais est plutôt complexe à utiliser. Il suffit cependant de jouer à certains des derniers scénarios de Fantasoft pour comprendre à quel point cet outil peut être puissant.

- Coldstone : là, on franchit un pas supplémentaire. Si vous souhaitez créer non pas un scénario, mais carrément un jeu entier, voilà l'utilitaire ultime. Cette application permet de se fabriquer son propre jeu de rôle sans forcément être un champion du C. Signalons que Pillar of Garendall en est une démonstration.

Les jeux massivement multi-joueurs

MMORPG... Quelle expression barbare, n'est-ce pas ? Eh bien croyez-moi, on n'a pas fini de l'entendre, car le genre n'en est qu'à ses débuts sur Mac. Le principe est de créer un monde persistant sur un serveur Internet et de per-

Realmz/Divinity/News Centurions : www.fantasoft.com • Fantasoftware (US)
 Avernum/Exile : www.spiderwebsoftware.com • Spiderweb Soft. (US)
 Blade of Exile/Geneforge : Spiderweb Soft. (US)
 Cythera : www.ambrosiaSW.com • Ambrosia Software (US)

Colstone : www.beenox.com • Ambrosia Software (US)
 Clan Lord : www.deltatao.com • Delta Tao (US)
 Oberin : www.oberin.com • Oberin (US)
 Icewind Dale : www.bioware.com • Macplay (US)

mettre aux joueurs de s'y connecter à l'aide d'un logiciel client. Bien entendu, l'intérêt est d'arriver à attirer plusieurs milliers de joueurs afin de l'animer. Pas encore très développé sur Mac (contrairement au PC sur lequel on trouve entre autres Ultima Online, Everquest ou Asheron's Call), plusieurs projets sont en cours, dont voici les plus intéressants.

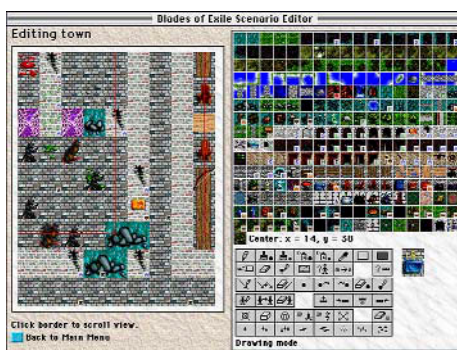
- Clan Lord : le précurseur sur Mac. reprend l'intrigue d'Exile, avec le joueur figurant un exilé expatrié dans un monde inamical. Tous les joueurs démarrent avec des caractéristiques assez proches, et affinent leur personnage au fil du jeu. Le graphisme de Clan Lord est assez simple, mais cependant tout à fait agréable et constamment mis à jour (ainsi que le logiciel lui-même) par ses développeurs.

- Oberin : en développement, il promet d'être particulièrement riche et intéressant, sans compter son graphisme en 2D plutôt soigné. Privilégiant les interactions entre joueurs, Oberin semble vouloir suivre la voie d'Ultima Online, en permet-

tant le système semble si prometteur que des guildes se sont d'ores et déjà créées, proclamant alliances et guerres alors que le jeu n'est même pas sorti ! Ajoutons à tout cela un environnement en 3D très travaillé et on comprendra aisément pourquoi Shadowbane est si attendu par la communauté des rôlistes.

Et pour le futur ?

Comme le lecteur a pu s'en apercevoir, le rôliste sur Mac est loin d'être aban-



tant aux joueurs non seulement de combattre et d'explorer, mais aussi de cuisiner, de dresser des animaux, de créer des objets...

- Shadowbane : ce sera certainement avec Neverwinter Nights l'événement JdR de la fin de l'année. Ce jeu online massivement multi-joueurs offrira, en plus de ce qu'on peut généralement trouver dans un mmorpg, un système de guildes très élaboré qui devrait conduire à une véritable géopolitique au sein du jeu. Ce

donné à lui-même... Et le futur est tout aussi prometteur. On a déjà vu que plusieurs jeux online massivement multi-joueurs sont attendus, mais il faut encore signaler de futurs titres dignes d'intérêt :

- New Centurions : Fantasoftware est actuellement en train de préparer un nouveau jeu, basé sur l'interface de Realmz, mais se déroulant dans le futur, coupant ainsi avec la bonne vieille tradition du jeu de rôle médiéval fantastique.

- Geneforge : projet sur lequel travaille

le créateur d'Exile et d'Avernum, Geneforge vous mettra dans la peau d'un invocateur qui appellera à sa rescousse des créatures pour l'assister lors des combats, par exemple.

- Icewind Dale : ce jeu actuellement en cours de portage chez MacPlay, utilisera le moteur de Baldur's Gate pour plonger le joueur dans les plaines du nord des Royaumes Oubliés... Icewind Dale sorti sur PC, a la réputation d'être plus facile d'accès que Baldur's Gate.

- Neverwinter Nights : « last but not least », ce jeu fait baver d'envie tous les rôlistes. En développement chez Bioware, il devrait permettre aux joueurs de créer leurs propres donjons et... de les mettre sur un serveur, afin que d'autres joueurs puissent s'y connecter ! Bref, Bioware souhaite revenir au bon vieux principe du maître du donjon créant un scénario et supervisant l'aventure que d'autres joueurs vont vivre, le tout sur ordinateur. En clair, il s'agit du véritable portage du jeu de rôle papier Dungeons & Dragons



sur ordinateur ! Et le tout avec un moteur 3D à faire pâlir d'envie un Unreal Tournament.

ABRÉVIATIONS COURANTES:

- **JdR** : Jeu de Rôle
- **RPG** : Role-Playing Game
- **MMORPG** : Massively Multiplayer Role-Playing Game ; en français, jeu de rôle online massivement multi-joueurs
- **AD&D** : Advanced Dungeons & Dragons (Donjons & Dragons avancé)

CODES – SOLUTIONS

RUNE - 1^{re} partie

Thomas « hero » Bedeau

Bienvenue dans le monde de Rune et des légendes Viking ! Vous incarnez Ragnar, qui vient d'être promu « guerrier-brutasse-protecteur de la RuneStone du village ». Maintenant que vous avez votre mission, au boulot !

Niveau 00 - Wotankeld Village

La « LongHouse » se trouve au fond à gauche du village.

Niveau 01 - The Ships Graveyard

- N'oubliez pas la Rusty Mace à la surface, près des os qui jaillissent du sol. - Passez par les bateaux pour finir le niveau : rentrez par la cabine de pilotage pour le premier et par un trou derrière la cabine pour le 2^e bateau.

Niveau 02 - The Underworld Ruins

- Derrière la tour, cassez le mur pour faire monter l'eau, ce qui vous permettra de monter à la surface par l'intérieur. - Montez sur le rempart et sautez sur la tour annexe. Suivez le tunnel sous l'eau pour finir le niveau.

Niveau 03 - Underworld Ruins at Sigmund

- Si vous devez traverser un champ de plantes, courez, sautez, faites un coup tournant, mais ne vous arrêtez pas. - Après les lianes, cassez le mur pour arriver dans une grande salle. Montez en haut des ruines pour que votre copain Odin vous ouvre le passage. En bas de la grande salle avec la grosse colonne, sautez de pilier en pilier pour arriver sur l'autre rive, et descendez à gauche pour finir le niveau.



Niveau04 - Underworld Caverns at Skorir

- Glissez contre la paroi et descendez de plate-forme en plate-forme. Dans l'eau,

prenez entre les deux piliers sur votre gauche. Les grosses plantes bleues ont des attaques électriques qui ne vous toucheront que dans l'eau. Lorsque vous arrivez au champ de plantes, sautez sur une plante pour atteindre la liane.



Niveau05 - Underworld River Caverns

- Glissez contre la paroi jusqu'en bas, après que le rocher ait cassé le chemin. - Une fois en bas, baladez-vous jusqu'à ce qu'un rocher tombe, vous permettant d'atteindre une liane. - Prenez les lianes pour descendre. Attention aux vapeurs de lave, attendez qu'elles se terminent avant de sauter. - Prenez les lianes pour passer les « marches » de la rivière : grimpez tout en haut et sautez à droite. Dans l'eau, suivez le mur de gauche, vous aurez ainsi la sortie, en haut d'un tunnel sous-marin.



Niveau 06 - Eitri Underworld Lair

- Ne vous acharnez pas à tuer les crabes. Passez au travers. Sous l'eau, suivez le mur de gauche. Cassez les rochers pour passer le mur de pierre (là où il y a le goblin). Lorsque vous arrivez dans une salle pleine de crabes, ne les tuez pas ! Sauter juste sur le gros qui ne bouge pas, au fond et au milieu, il vous fera bondir jusqu'en haut.

Niveau 07 - Helgrind : A Gate of Hel

- Pour passer, attendez que les cages descendent. Pour tuer un zombie, rien ne

vaut un bon coupage de tête avec une épée. Dans le puits avec les zombies et la flamme au milieu, ne vous battez pas ! Actionnez simplement le levier et attendez que la porte s'ouvre. La sortie se trouve derrière la grande porte que vous ouvrez en actionnant les deux leviers à côté.

Niveau08 - Bridge Over Geirvimud

- Après le combat avec les deux crabes, mettez-vous face à la statue et descendez sur votre gauche. Pour ouvrir la grille, attrapez la torche ! Pour activer le pont, montez à l'étage au-dessus et tapez le gong. Après le pont, sautez sur le toit vert sur votre droite, puis dans la tour à l'endroit où la grille est ouverte.

La fin du niveau se situe sur la grille qui sera actionnée par un zombie lorsque vous monterez dessus.



Niveau 09 - Vargeisa : Fires of Hel

- Lorsque la lave monte, ne vous attardez pas sur les ennemis. Montez jusqu'à trouver une liane. Une fois sur celle-ci, grimpez tout en haut sans vous arrêter.

Niveau 10 - Eliudnir : Hell's Chamber

- Au début, cassez le mur derrière les tonneaux pour avancer. Dans la salle des trois tombes qui s'ouvrent pour laisser entrer un squelette, rentrez dans la troisième (celle du fond), elle vous amènera dans une petite salle. Dans cette salle, allez au fond à droite et actionnez l'interrupteur. Cela activera un ascenseur pour la suite du niveau. Après la séquence de « dialogue » avec Hel, courez en vous protégeant en haut à droite des escaliers. N'essayez pas de tuer les zombies. Lorsque vous arriverez à un interrupteur, actionnez-le, puis sautez sur la « planche » qui descend du plafond : de celle-ci, descendez directement vers un autre interrupteur qui arrêtera la machine infernale. Pour passer les flammes, attendez qu'elles s'arrêtent. Pour passer les scies, avancez puis reculez

pour les déclencher et passez en sautant lorsqu'elles terminent de tourner. Dans la salle avec les deux tombes bleues, allez dans celle de droite pour ouvrir le mur de droite. Lorsque vous avez ouvert la grande porte, sautez du pont et prenez celle du milieu sous la statue de Hel.



Niveau 11 - Fires of Sultr

- Dans la grande salle du bas, ouvrez toutes les tombes à grands coups. L'une d'entre elles contient le passage vers la suite du niveau. - Dans la salle avec la lave, tapez sur les piliers de pierre pour qu'ils tombent et fassent un pont. - Le fin du niveau se trouve au bout du tunnel de cendres : cassez le sol.

Niveau 12 - Rylokkin : Realm of Hungr

- Vous devez passer trois épreuves. A chaque fois vous devez aller au fond pour activer un interrupteur. - Une fois les trois interrupteurs activés, allez vers les trois lianes, montez sur le bord du mur et entrez par la brèche que l'éclair vous a ouvert.

Niveau 13 - Nagrind : Stand of the Dishonored

- Enigme de la porte : allez appuyer sur le gros bouton derrière le pilier. Puis, arrangez-vous pour qu'un zombie vous suive et marche sur le bouton près du couloir. Foncez dans la porte lorsqu'elle s'ouvre. - Lorsque vous arrivez sur une grille au-dessus de la lave, montez sur la



liane et cherchez deux murs cassables : l'un d'eux contient un interrupteur. Actionnez-le, descendez et montez sur les plates-formes qui flottent sur la lave. Changez de plate-forme quand c'est nécessaire, pour ne pas se faire écraser.

- Boss : l'Armée de Hel. Hel va vous envoyer un bon gros tas de zombies. Vous devez les tuer jusqu'à ce que les portes s'ouvrent.

Niveau 14 - Helregin : Machine of Hel

- Regardez bien autour de vous pour ne pas rater les murs cassables qui vous permettent d'avancer dans le niveau.

Niveau 15 - Skelkingr Caverns : Goblins' Lair

- Pour tuer les gobelins, utilisez la Roman Sword, ou la Goblin Axe.

Niveau 16 - Skerkir Ravins : Goblins' Lair

- A partir du moment où vous ne pouvez plus utiliser les « bateaux », cherchez un passage sous l'eau dans un coin. - Utilisez les vapeurs pour vous faire bondir jusqu'en haut de la salle. - Utilisez les toits en toile des huttes de gobelins pour atteindre la suite du niveau.

Niveau 17 - Lair of the Torfar-Kolla

- Technique spéciale... Rapidement, montez sur votre cage, retournez-vous et sautez sur la plate-forme derrière vous. Sautez vers les gobelins à droite et suivez la barrière. Descendez dans la caverne, prenez la Trial Pit Mace, remontez, tuez les gobelins, retournez sur la plate-forme près de votre cage et cassez le pilier. Sautez directement dans le trou que cette action aura engendrée.

Niveau 18 - The Gates of Thorstadt : Hlora's Pass

- Pour finir, allez taper à la grande porte. Les gardes ouvriront alors un passage sur la gauche des portes.

Niveau 19 - Mountain Fortress of Thorstadt

- Pour passer la porte après la rivière gelée, sautez sur la charrue, sur le toit, puis dans le trou au-dessus de la porte. - Dans la ville, allez derrière les charrues (sur la gauche), puis à droite. Cassez la porte et faites un peu de bruit à l'intérieur. Des gardes arriveront et laisseront un passage ouvert. - Pour finir le niveau, activez les deux leviers près de la statue et suivez le passage ouvert.

Niveau 20 - Hergrimer Quarter : Streets of Thorstadt

- Jetez une arme sur la chaîne pour faire tomber des débris qui vous permettront de grimper. - Attention aux Berserkers ! Ils attaqueront sans répit. Attaquez-les avec une arme rapide, cela les empêchera de vous taper. - Une fois dans la maison, frappez le bout de bois qui dépasse pour pouvoir monter. - Après avoir tué les deux gardes, sautez dans le ravin à droite.

- Lorsque vous arriverez dans un cul-de-sac, allez au fond à droite, sautez sur la plate-forme puis par la fenêtre. - Lorsque vous arriverez à la tour enflammée, rentrez par un passage étroit dans l'immeuble avant la tour. Passez par les hauteurs et sautez dans la tour en pierre cassée.

Niveau 21 - Grottintana : Vessel of Blood

- Cassez les bouts de bois pour faire tomber le pilier. - Libérez le Wendol en brisant ses chaînes ! - Pour descendre, cassez la chaîne retenant le lustre. - Une fois dans la rue, allez à gauche et montez sur les caisses. - Suivez le Wendol pour la fin du niveau : là où vous êtes coincés, allez à droite et montez.



Niveau 22 - Motsognir : Fierce Resistance

- Au départ, allez tout droit, suivez le Wendol : tuez les gardes et actionnez l'interrupteur. Rentrez dans la salle et actionnez l'autre interrupteur sur la gauche. Ressortez et battez vous ! - Une porte sera ouverte : sautez par-dessus le ravin et allez directement sur la droite, puis cassez la porte. - Après l'attaque des Berserkers, allez dans la salle d'où ils viennent et actionnez l'autre interrupteur pour ouvrir la salle suivante. - Dans la grande salle extérieure, faites le tour plusieurs fois. Vous devez tuer tous les ennemis pour activer la suite du niveau. - Une fois en haut, passez par les toits pour aller à la suite du niveau : cassez les fenêtres en bois.

MYST III : EXILE – Pour bien débuter...

Cet article vous guidera au premier âge à mieux comprendre les énigmes présentes sous la forme d'une FAQ :

A quoi servent ces projecteurs qui surplombent l'île de J'nanin ?

Chaque projecteur possède une ampoule de couleur différente, absorbe de la lumière et la reprojette selon une orientation donnée. Mais ce n'est pas le premier but à atteindre.

Ah ? Pourquoi donc ?

Saavedro s'est enfermé dans la tour centrale et il est impossible de passer par la porte du « haut ». Le but premier reste de récupérer le livre qu'il a en sa possession. Comme ce n'est pas possible d'en haut, il faut essayer en bas !

Oui d'accord, j'ai trouvé une porte et un ascenseur, mais il ne marche pas bien, en s'élevant, l'ouverture s'oriente du mauvais côté.

Les réglages ont été délibérément sabotés. Pour en savoir plus, il faudra retrouver des pages dans le bureau de Saavedro qui indique la marche à suivre. En ce qui concerne le mécanisme, il se situe sous l'ascenseur, avec de la jugeotte et en respectant les dessins, l'ascenseur devrait fonctionner normalement.

Ça y est, l'ascenseur pivote dans le bon sens. A nous deux Saavedro ! Mince il s'enfuit à nouveau avec le livre ! Et c'est quoi ces trois machines bizarres. Tout est bizarre de toute façon !

Ces curieuses caméras permettent d'obtenir les codes d'ouverture de trois âges. Deux manettes aident à juxtaposer un symbole à un endroit précis. Il faut être habile et patient. Lorsque c'est fait, notez la position des petites boules dans les cercles concentriques ainsi que le symbole sur le viseur.

C'est à partir de là que je peux utiliser les projecteurs ?

Oui. Mais attention, ces machines ont besoin d'une source lumineuse pour fonctionner, faites d'abord un tour de l'île pour toutes les situer. Il est même conseillé de dessiner un plan. Cherchez la source qui n'est pas très loin d'un projecteur brisé, puis actionnez-la. Le jet de lumière doit atteindre l'une des trois tours d'ivoire, à vous de trouver laquelle !

Ça veut dire que ça n'ouvre qu'une tour ?

Eh oui, comme dans Myst 1, chaque âge (une tour = un âge) a une énigme à résoudre pour y accéder. Tu remarqueras que chaque tour possède un symbole particulier lié aux codes que tu as noté auparavant.

Oui je l'ai vu en me promenant et dans les viseurs. Et les deux autres tours ?

La tour au symbole ovale possède un accès creusé dans la roche, il faut s'avancer jusqu'au bord de la mer. Mais cet accès est bloqué par une grosse boule en métal.

Bien entendu ! je fais comment alors ?

Si tu n'es pas aveugle, tu remarqueras un second accès te menant à une console qui active la passerelle où est posée la boule. Elle déplace selon la façon dont tu penches les portions de la passerelle. C'est amusant et facile, mais fais attention à pouvoir emprunter cet accès par la suite, l'escalier penche aussi et peut t'empêcher de descendre.

A qui le dis-tu ! Et la dernière tour ? Car je ne peux y accéder.

Là, il te faudra de l'aide. En descendant l'escalier de la tour symbolisée par un oiseau, il y a une corniche avec un étrange appareil qui amplifie le son. N'y touche pas encore, continue à descendre jusqu'en bas. A ta gauche, tu peux apercevoir une petite hutte. Dirige-toi vers elle. A droite de la hutte, il y a une plante « fermée ». Ouvre-là. Puis déloge le petit habitant à fourrure de la hutte en appuyant au sommet. Il va aller se faire une petite bouffe en poussant des petits cris. Retourne à l'appareil amplificateur et positionne-le sur les petits cris.

Whoua, dis donc, cela crée un passage vers la tour, et après dans les tours ?

Eh bien en usant des codes des petites boules, tu ouvres les passages pour d'autres âges.

Et après ?

Tu te débrouilles !

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 4 Pour bien débuter...

Ici, la solution consistant à voyager vers l'île de Lucre vous est proposée, bonne promenade !

Le pauvre Guybrush Threewood attaché va devoir apporter son aide contre les pirates. A gauche de l'écran, brûle un brasero, un coup de pied dedans le fera tomber. Il s'étalera dans des braises ardentes. Attrapez-en une avec les pieds. Amenez-la le plus vite possible vers les canon de droite et balancez-la. La braise allumera la mèche et fera couler le navire pirate !

L'ÎLE DE MÊLÉE™

Un pirate tente de détruire votre manoir à l'aide d'une catapulte. Pas moyen de le convaincre de viser ailleurs. Mais il peut concéder une petite pause syndicale s'il avait quelque chose à grignoter ! Le Scumm Bar propose de succulents Bretzel fourrés à la cervelle. Pour cela, il vous faudra dérober le bol que tient un vieux pirate du bar qui fête son anniversaire. Comment faire ? Allez parler aux deux joueurs de fléchettes et défiez-les de viser le ballon. L'un des pirates va s'empresse de le faire éclater et provoquer une crise cardiaque au vieux grincheux ! Et hop, le bol récupéré, allez voir le serveur qui sera ravi de vous offrir des bretzels si vous lui tendez le bol.

Il reste pourtant un dernier objet à récupérer. Vous vous souvenez que le pirate utilise une sorte de cactus en forme de... lance-pierre. Pour calibrer la catapulte, il faudrait trouver un

AIRBUST – petit guide



Cornet: Freeze Player !
Vous ne pouvez plus bouger !



Groseilles: IckleBat !
Votre Aérobatte est plus petite !



Orange: Wrap !
La Balle passe à travers les murs !



Pastèque: Big Bat !
Votre Aérobatte est plus grande !



Pomme: Pop Gun !
Tirez sur vos adversaires !



Prune: Mines !
Des mines dévastatrices sortiront de la balle !



Raisin Noir:
Thrust ! Foncez dans l'arène !



Raisin Violet :
MultiBall ! La Balle se multiplie !



Raisin Vert :
Cluster Bomb ! Des bombes voleront à travers l'arène !



Soda : Speed Ball !
La Balle s'accélère !



Tête de Mort: Deathmatch !
Vous n'avez plus qu'un seul anneau de ballon !

quelque-chose qui puisse renvoyer les pierres... Une chambre à air par exemple qui se trouve à côté de la machine à grog au port de l'île ! Une fois acquise, dépêchez-vous de retourner au manoir et de placer la chambre à air sur le cactus, puis allez offrir des bretzel au pirate syndiqué. Pendant qu'il grignote, déréglez la catapulte. Le pirate ne sera pas content et devra recalibrer la machine, la pierre envoyée sera retournée et détruira la catapulte !

Le manoir sauvé, vous devez dépêcher un équipage pour l'île de Lucre™. Le plus important est d'avoir un bateau ! Elaine (le gouverneur) qui est au manoir, vous sera d'un grand secours. Dites-lui que vous n'êtes pas mandaté. Elle vous donnera le sceau du gouverneur. Faites lui signer un contrat de boulot « pépère » de fonctionnaire posé sur une commode au fond du salon. Montrez le sceau à la responsable du port pour obtenir un joli navire tout rose, puis allez rencontrer les deux pirates à l'hôtel de Ville. Demandez leur des nouvelles. S'ils veulent rejoindre votre équipage, montrez le contrat. Il vous faut un navigateur ! Frometon assis au Scumm Bar devra être battu au bras pour vous suivre, défiez le et soyez plus malin que lui !

CODES ALICE

Activez la console dans les options, et tapez les codes suivants :

CG_CAMERADIST -45 : Vue à la première personne
CG_CAMERADIST 128 : Retour à la vue par défaut
FPS # : Affiche la vitesse de rafraîchissement (#=1) ou la désactive (#=0)
GIVE ALL : Toutes les armes
GOD : God mode
HEALTH # : Santé à # (1 à 100)
NOCLIP : Mode passe-murailles
NOTARGET : Invisibilité
WUSS : Toutes les armes

TONY HAWK SKATER PRO 2

ACTIVER LE MODE CHEAT

Sur le clavier, tapez : Espace, Espace, Espace, C, V, Haut, Bas, Gauche, Haut, C, V, Espace, V, B, Espace, V, B. Cliquez sur l'option « End run » et tous les cheats, les skaters bonus, les séquences vidéo et des niveaux cachés apparaissent.

Mode vol

Au menu principal : Haut, Haut, Haut, Haut, Espace, C, Haut, Haut, Haut, Haut, Espace, C, Haut, Haut, Haut, Haut. Lancez une partie et utilisez une des touches suivantes pour voler :

Vers l'avant : touche Espace enfoncée

Faire du sur place : touche V enfoncée

Avant : touche Haut

Arrière : touche Bas

Tournez à gauche : touche 7 du pavé numérique

Tournez à droite : touche 9 du pavé numérique

SPECIAL ILLIMITÉ

Espace, V, B, B, Haut, Gauche, V, C. Ou sinon, gagnez 5 fois 150.000 \$ en mode Carrière en utilisant n'importe quel personnage sauf Officer Dick, Tony Hawk, et Spider-Man.

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Espace, Bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite.

POINTS SUPPLÉMENTAIRES

En mode compétition : C, B, Droite, C, B, Droite, C, B, Droite.

MODE TURBO

Bas, C, V, Droite, Haut, B, Bas, C, V, Droite, Haut, B. La vitesse du jeu va augmenter de 25 %.

MODE GROSSE TÊTE

C, B, Haut, Gauche, Gauche, C, Droite, Haut, Gauche. Sinon, gagnez 10 fois 150.000\$ en mode Carrière en utilisant n'importe quel skateur sauf Officer Dick, Tony Hawk, et Spider-Man.

TOUS LES NIVEAUX

Haut, V, Droite, Haut, C, V, Droite, Haut,

Gauche, C, C, Haut, B, B, Haut, Droite.

TERMINER LE JEU AVEC LE SKATER EN COURS

B, Gauche, Haut, Droite, B, Gauche, Haut, Droite, Espace, B, Gauche, Haut, Droite, B, Gauche, Haut, Droite.

GRAVITÉ LUNAIRE

Gauche, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, C, V, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, C, V.

TOUS LES GAPS ET PRIVATE CARRERA

Bas, Haut, gauche, Gauche, B, Gauche, Haut, V, V, Haut, Droite, C, C, Haut, Espace.

LES SIMS

Activez les codes en appuyant sur + + + C durant le jeu. et contribuez à améliorer la vie de vos Sims et la vôtre :
; : sépare deux codes
! : répète le dernier code

Autonomy # : modifier la pensée des Sims

Crash : crashe la partie

Debug_social : bulle pour les actions sociales

edit_char : mode création de personnages

grow_grass # : faire pousser la végétation (# de 1 à 150)

Interests : voir les intérêts de vos Sims

Klapaucius : gagner de l'argent

Map_edit on/off : éditer la carte

Move_objects on/off : déplacer les objets

Quit : quitter la partie

Rosebud : gagner 1000 \$

Rotation # : tourner la caméra (# de 0 à 3)

Set_hour # : Changer l'heure (# de 1 à 24)

Set_speed # : Changer la vitesse du jeu (# de -1000 à +1000)

water_tool : ajouter de l'eau

CODES EARTH 2140

PGNVCTR : gagner le niveau

PGNHEALTH : chaque unité sélectionnée revitalisée

PGNKILL : chaque unité sélectionnée sera anéantie

UNREAL TOURNAMENT

En mode solo, touche TAB pour afficher la console, puis entrez les code suivants :

IAMTHEONE : pour activer le cheat mode.

Ensuite, tapez l'un des codes suivants :

ADDBOTS x : pour ajouter des bots (x est un nombre)

ALLAMMO : donner 999 munitions

BEHINDVIEW 0 : vue à la première personne

BEHINDVIEW 1 : vue à la troisième personne

FLY : Mode vol

GHOST : mode passe-murailles

GOD : invincibilité

KILLALL x : frag un ennemi spécifique (x est le nombre)

KILLPAWNS : frag tous les adversaires

LOADED : avoir toutes les armes

PLAYERSONLY : gèle le temps. Retapez le code pour le relancer.

SAY x : envoyer un message aux autres (où x est un texte)

SLOMO x : changer la vitesse du jeu (où x est un nombre de 1.0 à 10.0)

SUMMON x : ajouter un objet ou une arme, x étant : CANNON, EIGHTBALL, FLAKCANNON, NALI, SKAARJWARRIOR, QUAD SHOT

WALK : Enlever le mode passe-murailles et le mode vol

FAKK 2

Dans le menu principal, choisissez "Video/Audio", puis "Advanced", et cochez l'option "Console" pour permettre l'accès à la console pendant le jeu. Durant la partie, appuyez sur la touche Σ (touche S) pour afficher la console, puis entrez l'un des codes suivants (actifs seulement sur le niveau en cours) :

EVENTLIST : afficher les commandes de la console

GIVE ALL : toutes les armes et tous les objets

GOD : Invulnérabilité

HEALTH 100 : santé au maximum

NOCLIP : mode garou-garou

NOTARGET : désactive l'intelligence artificielle des ennemis (ils en ont ?)

BALDUR'S GATE

Tout d'abord ouvrez le fichier « baldur.ini.file » à l'aide de Simple Text ou de Word, puis repérez la ligne « Game options » (version française non testée), inscrivez en-dessous « Cheats=1 », cela permettra en cours de jeu d'activer la console des codes :

AddGold("xxx") : pour avoir X quantité d'or.

DrizztAttacks() : Drizzt interviendra mais s'attaquera directement à vous !

DrizztDefends() : à l'inverse, il viendra vous prêter main forte contre des ennemis.

ExploreArea() : visualiser toute la carte

FirstAid() : permet d'obtenir toutes les potions de guérison et antidotes divers

Hans() : permet une sortie forcée hors d'un espace clos

Midas() : permet d'obtenir 500 pièces d'or

TheGreatGonzo() : une grande aide contre des monstres ou adversaires, à tester absolument!

QUEST OF GLORY V

Avant chaque code, tapez la touche Tab

T ROOM : (suivi du numéro de chambre) Se téléporter dans l'une des chambres

Give all : avoir tous les objets

God mode : mode dieu

Time hour : changer le temps en heure

Rich : ajouter 1 000 drachmes à votre inventaire

SIM CITY 2000

PORNTIPSGUZZARDO : des sous, des sous !