loisirs

spécialiste : Marc ABRAMSON

AIRCARS sur JAGUAR

Il semble qu'un nouveau jeu JAGUAR vienne de voir le jour : AIRCARS, édité par ICD et donc compatible CATBOX. Je dis il semble, car nous n'avons toujours pas réussi à s'en procurer un (voire des) exemplaire(s).

Plus d'infos le mois prochain j'espère.

GdM

CROWN OF CREATION 3D

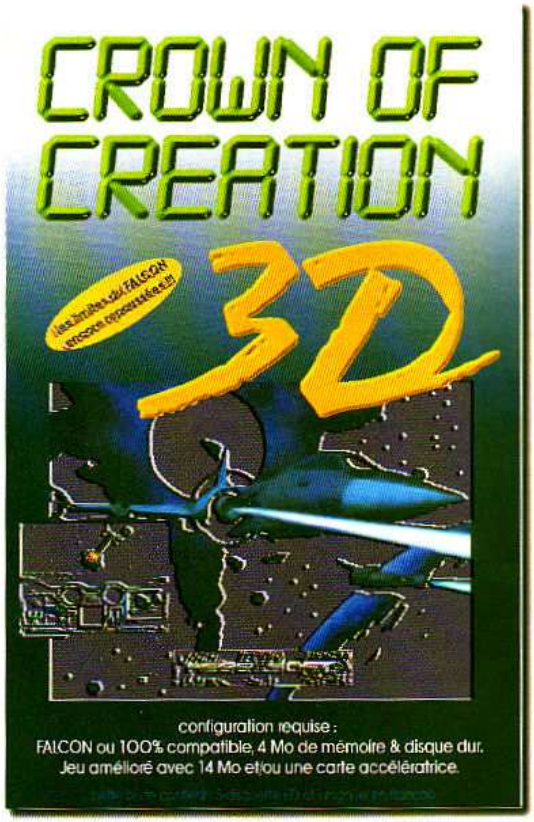
Le Falcon possède une grande capacité ludique, c'est sûr, mais pas toujours démontrée. Cette fois ci, avec Crown of Creation 3D, les superlatifs risquent de manquer...

Crown of Creation faisait partie de ces jeux annoncés depuis plusieurs années, dont on nous promet monts et merveilles mais dont on voit rarement ou jamais la couleur. Pour les détails pratiques, C.O.C. nécessite un Falcon 4Mo avec n'importe quel écran, disque dur obligatoire (5Mo environ). Développé par Rebelsoft, un groupe de démo-maker (programmeurs chevronnés), Crown of Creation est à la hauteur de nos espérances. Mieux encore, comme il est dit sur la boîte : "les limites du Falcon sont encore repoussées". Ce n'est pourtant ni Noël ni mon anniversaire, c'est louche...

Un scénario, un vrai.

Dans l'année 2 060 de notre ère, deux géants se délivrent une guerre spatiale sans merci : les blocs Panamerica et Asia. Vous êtes enrôlé comme pilote dans les forces panaméricaines (on s'en serrait douté !) au moment où les deux parties commencent à parler de traité de paix. Comme vos compétences ne peuvent rester inexprimées, vous êtes sélectionné pour participer à un projet secret afin de découvrir ce que cachent ces négociations douteuses. Le danger est plus grand que prévu, une race Alien a décidé d'annihiler toute trace humaine dans la galaxie ! Bref, il va falloir jouer serré, on compte sur vous, vous connaissez la musique...

Après un début prometteur et classique, le scénario de Crown of Creation ne vous décevra pas : vous influez réellement sur la suite des évènements dans le sens ou certaines parties du scénario ne sont pas linéaires. Vous pouvez donc terminer le jeu de différentes façons. De plus, Quelques rebondissements à conséquences directes ou non viendront faire monter un peu plus la pression, mais là je me refuse à vous en dire plus.



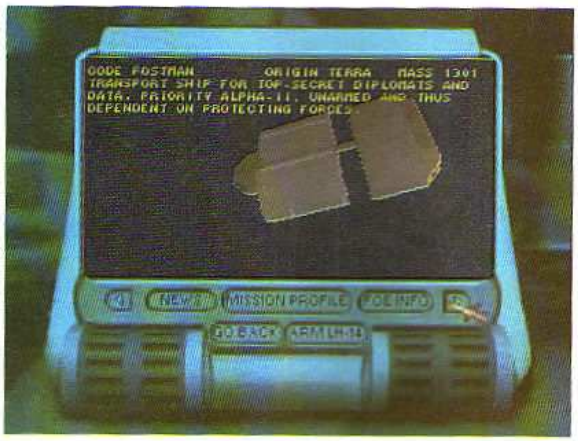
Première approche

En terme général, Crown of Creation fait vraiment très "pro" (j'avais envie d'écrire "vrai jeu"). Une belle séquence d'intro, une musique puissante et belle, des graphismes 200 % Falcon ; bref, dès le début Crown of Creation vous plonge à fond dans son univers et on a l'impression de participer à quelque chose de grand. Pour peu, on se mettrai au garde à vous devant le Falcon à la fin du briefing !

L'essai

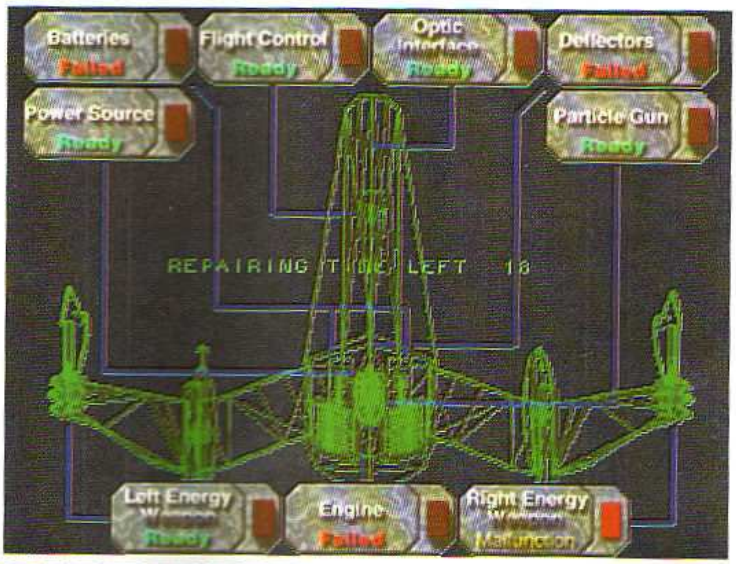
Après vous avoir créé une identité, vous pouvez partir pour votre première mission. La lecture du briefing passée, vous devez équiper votre vaisseau avec des éléments vitaux bien sûr (réacteur, énergie...) et aussi quelques options (roquettes, armes biologiques, boucliers, capsule de secours...) à choisir en fonction du type de mission. Votre LH14 (c'est le nom de votre vaisseau) n'étant pas démesuré, vous serez limité par le volume des modules additionnels. Une fois armé jusqu'aux dents vous décollez et entrez en hyperespace. Pas de panique, tout est automatique. Comme la technologie de l'hyperespace est encore récente, votre vaisseau arrive généralement un peu à "côté" de la zone de la mission et il faut finir le voyage en vitesse "sublimique" (comprenez : moins vite !) ce qui permet au début de prendre connaissance avec la bête. Pour vous rendre au comité d'accueil, le radar de bord vous indique la direction à suivre. Une fois arrivé dans la zone infestée, c'est simple et net : moi trouve, moi tue ! Pour les novices en Shoot'em up, vous devez repérer vos ennemis, vous en approcher et les détruire. Les ennemis sont très variés, vous pouvez aussi bien être confronté à un chasseur léger dans un champ de mines qu'à plusieurs croiseurs lourds ou même une station spatiale entière ! Côté graphismes, vos ennemis sont en 3D facette et sont dans l'ensemble fort bien réalisés pour un tel mode (en fait j'hésite entre du Gouraud moyen ou du superbe polygonal). Au niveau animation, rien à reprocher ; même s'il est conseillé de jouer sur

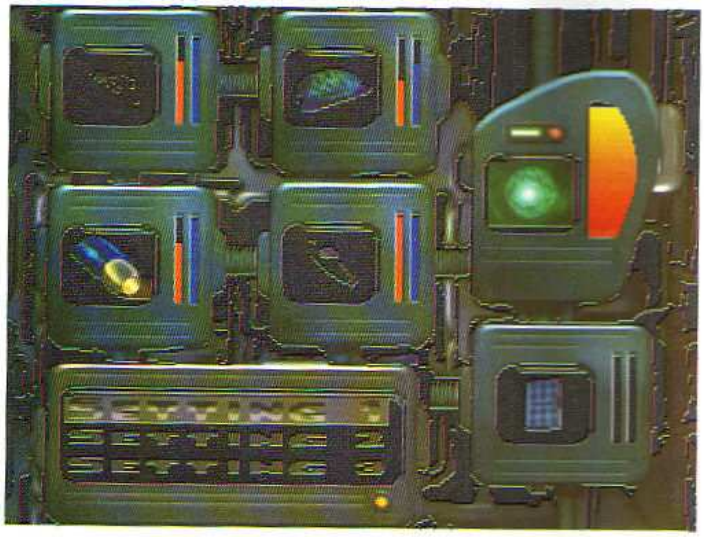
Falcon accéléré, c'est carrément flashant de voir la vitesse obtenue sur un Falcon d'usine. Les croiseurs lourds se déplacent à merveille sur l'écran, vive le DSP ! Crown of Creation est né de mains de démo-makers et sa se sent. Si le Falcon pouvait développer 50 MIPS (Million d'instructions par seconde) soyez sûrs que Rebelsoft en tirera 60 ! Bien entendu, il est évident que sur Falcon 14 Mo accéléré, c'est dément !!



Durant le vol, vous pouvez à tout moment consulter les différentes parties de votre astronef afin de contrôler diverses valeurs (niveau de carburant, dommages, avaries...).

Une autre partie du jeu consiste à effectuer des patrouilles dans des zones à risque afin de se faire la main, d'agrandir son tableau de chasse et ainsi de grimper dans l'estime de vos supérieurs. Comme dans toute grande institution qui se respecte, le but recherché étant de monter en grade (qui à dit pour la gloire ?!). Cette autre façon de jouer qui n'est accessible qu'à partir d'un certain rang vous permet de varier un peu le jeu puisque aucune patrouille n'est identique. C'est également un excellent défouloir pour ceux qui n'aiment pas lire les briefings.





La jouabilité est bonne, voire très bonne (avec manette Jaguar) avec la possibilité de choisir le système de rotation du vaisseau (axe X/Y/Z, Largeur/Hauteur/Profondeur, mixages possibles). Le jeu au joystick nécessitera quelques manipulations au clavier.

Par contre, toutes les options sont accessibles depuis le Joypad. La difficulté est grandissante avec des ennemis un peu amorphes au début mais plus véloces au fur et à mesure.

L'espace à ses limites

Voyons maintenant les quelques points noirs du jeu. Premier défaut bien classique malheureusement, le texte à l'écran est intégralement en Anglais et si l'on peut jouer sans parler la langue de Shakespeare c'est quand même bien dommage. Les couleurs choisies pour les textes à l'écran sont un peu sombres. Le LH14 est vraiment moche !

Quoi que...

Pour finir sur du positif, voici quelques caractéristiques en vrac pour vous mettre l'eau à la bouche :

* Fonctionnement VGA/RGB en 320X240 True Color
* Son Stéréo Surround 24 bit
* Moteur 3D calculé en parallèle avec le DSP !
* 20 missions différentes
* Le premier jeu évolutif (nous en somme à la version 1.1B)
* Joypad Falcon/Jaguar géré complètement
* De nombreuses images de synthèse (raytrace) en transition
* Amélioration du jeu avec 14 MOS et/ou accélération * Possibilité d'optimiser le jeu avec votre carte accélératrice * une prise en main facile
* Une difficulté croissante

Pour conclure, Crown of Creation plaira à tous ceux qui aiment les jeux de combat 3D ou plus communément les Shoot'em up 3D. Il se

situe entre Wing Commander et Elite II pour ceux qui connaissent. Bref, vous l'aurez compris si vous deviez n'avoir qu'un jeu sur Falcon, Crown of Creation serait celui-ci. Il est un peu plus cher que les autres, mais il le mérite ; soyez en sûrs !

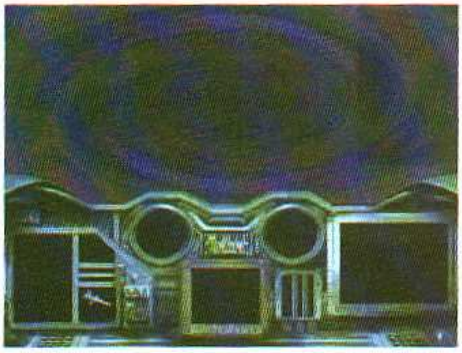
Crown of Creation 3D, 290 FF

Par Rebelsoft. Distribution Française par La Terre du Milieu.

Alain COADEC

CROWN OF CREATION 3D

FALCON – prix 290 F

édité par REBELSOFTWARE, importé par LA TERRE DU MILIEU

- un des meilleurs jeux sur si ce n'est le meilleur, ne cesse d'évoluer, nbres options, beau, rapide, captivant, en 3D...
- La traduction du logiciel