

3 SUPPLEMENTS GRATUITS !

pc team

# pc team



Le guide  
de No One  
Lives  
Forever 2



1CD  
d'utilis



1 CD de  
jeu  
+ 1 jeu  
complet

POUR ALLER PLUS LOIN AVEC SON PC

Numéro 87 février 2003 [www.pcteam.fr](http://www.pcteam.fr)

**DOSSIER  
PEER TO PEER**  
LE POINT SUR LES  
LOGICIELS D'ÉCHANGE  
DE FICHIERS

**AVANT  
PREMIERE**

SB AUDIGY II PLATINUM  
EX, LA NOUVELLE  
REFERENCE AUDIO-  
NUMERIQUE

## DRAGON'S LAIR 3D

20 ANS APRÈS :  
DIRK EST DE RETOUR !

PROGRAMMATION	C#, Flash MX, PHP, VB .Net...
ACTUALITES	DirectX9, Crytek Engine le moteur 3D de demain...
LABORATOIRE	Cartes 3D Radeon 9500/9700, carte mère MSI nForce2...
EN PRATIQUE	Editeur de niveaux, vidéo numérique, graphisme 2D & 3D...



## Brèves

Préview

## Plus fort que le roquefort

On savait les gens de Madonion un peu fous dans leur oignon, mais ils ont récemment atteint les limites de l'indescriptible. Afin de clarifier les marques régissant la gamme de 3DMark et autres PCMark, Madonion a changé de nom pour devenir... Futuremark Corporation. Une petite précision : Futuremark Corporation était le nom de Madonion avant 1999... Les bougres ont même repris le logo de l'époque. Est-ce un revival ou un manque d'imagination ?

## La nouvelle politique d'Intel concernant l'overclocking

Alors qu'il prônait autrefois une politique contre l'overclocking, le géant Intel a depuis fait beaucoup de chemin. Il vient en effet d'annoncer qu'il offrira à ses prochaines cartes mères des possibilités d'overclocking limitées destinées aux plates-formes Canterwood et Springdale. Mais ce changement de position ne constitue-t-il pas une stratégie de conquête d'un marché autrefois mis de côté par la société afin d'accroître son chiffre d'affaires touché par la situation économique instable ?

# DRAGON'S LAIR 3D, LE RETOUR DU CHEVALIER

Par Arno



C'est en traversant cette pièce que vous gagnerez le pouvoir de voler.

Presque vingt ans nous séparent de la première sortie de *Dragon's Lair*. En ces temps-là, nous étions jeunes, beaux et fiers de posséder un Amstrad CPC ou un C64. Quelle belle époque ! Cependant, c'est sous la forme de borne d'arcade, puis de cartouche pour console Coleco que Dirk, le héros du jeu, fit ses premiers pas. Depuis, *Dragon's Lair* a été adapté sur à peu près toutes les plateformes de jeu du marché, Mac y compris (c'est dire). Pourtant, il existe encore parmi vous (les plus jeunes), des malheureux qui ne connaissent pas l'univers magique, dangereux et intrigant de *Dragon's Lair*.

## C'est dans les vieux pots...

Cette nouvelle version 3D ne désigne en fait qu'un "remix" du jeu original. Du coup, on reprend les mêmes personnages et décors et, bien sûr, le même scénario. Ce dernier se montre des plus clairs puisque la jeune et jolie princesse Daphné a été kidnappée par le diabolique et méchant dragon Singe (c'est son nom, pas une modification génétique...). Celui-ci retient la belle prisonnière dans sa tanière. Seulement, pour y accéder, il faudra d'abord traverser le château du non moins diabolique et méchant magicien Mordoc. Nécoutant que son courage, Dirk, un chevalier serviable mais

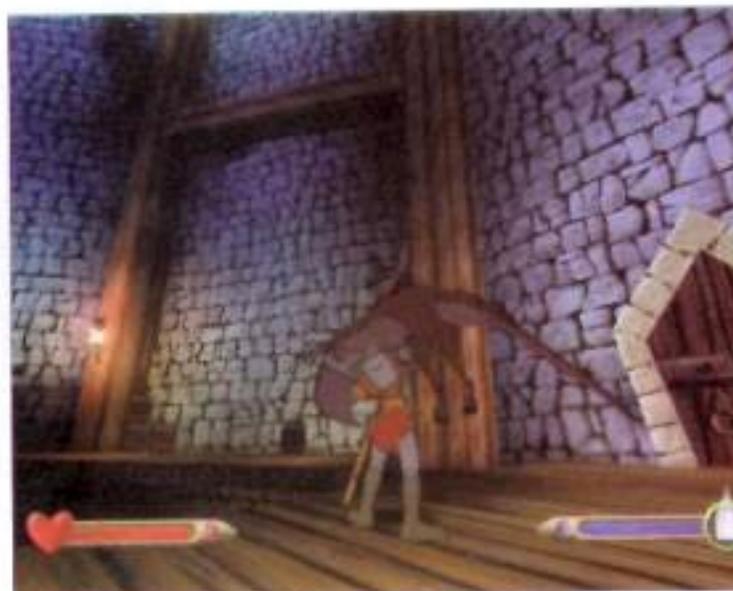


L'arbalète sera bien utile dans certains cas.

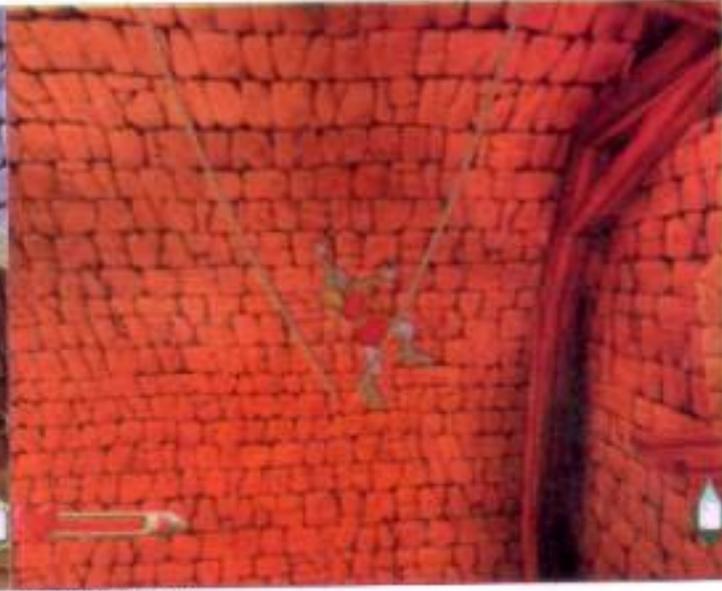
quelque peu gaffeur, décide de remonter ses manches en cotte de mailles et d'aller affronter tous les dangers pour sauver la jolie Daphné. Ce n'est pas avec ce genre de scénario que les développeurs ont convaincu le public et la presse de l'époque mais bel et bien avec une réalisation jusque-là jamais vue. En effet, pour la première fois, un personnage de jeu vidéo allait bénéficier d'une animation digne de ce nom, largement inspirée de ce qui se faisait dans le domaine du dessin animé. Le résultat, graphiquement sublime, présentait toutefois un défaut majeur : une jouabilité très discutable. En effet, toutes ces animations étant pré-calculées, le joueur n'avait qu'à presser une ou plusieurs touches au bon moment et au bon endroit pour passer d'un niveau à un autre. De plus, une difficulté trop élevée en avait rebuté plus d'un. Espérons que ces deux défauts majeurs ont été gommés.

## Dirk ou l'antihéros dans toute sa splendeur

Tout commence par une introduction nous montrant la scène de l'enlèvement. On voit ainsi Dirk arriver au galop pour tenter de sauver Daphné aux prises avec le Dragon. Pris dans son élan, le chevalier n'a pas remarqué la branche d'un arbre qu'il prend en pleine face avant de



Il a l'air tout seul sympa celui-là.



Aiaiahhhhhaiahhhhh...

## Brèves

## AOL, Maître des messageries

Tout le monde connaît ICQ, premier logiciel de messagerie instantanée développé par la société Mirabilis. Le rachat par AOL de ce produit prometteur, pour la somme de 287 millions de dollars, constitue cependant le début d'une bataille juridique qui pourrait bien changer l'avenir de la messagerie instantanée. Un brevet d'invention datant de septembre concède en effet des droits de propriété du système de messagerie instantanée à ICQ, et par conséquent à AOL. Mais cette firme ne pourrait-elle pas réclamer des droits auprès des principaux acteurs du marché, à savoir Yahoo et Microsoft, et ainsi menacer l'avenir des messageries instantanées ?

## Craquez Windows XP grâce au format MP3

Les systèmes d'exploitation et logiciels de Redmond se doivent de devenir plus fiables. Bill Gates opte ainsi pour l'amélioration de la sécurité de ses produits, et a délivré en décembre dernier deux correctifs pour Windows XP. L'un d'entre eux concerne les fichiers MP3 et WMA qui, s'ils disposent d'un tag précis, permettent aux hackers de planter le shell du système d'exploitation ou lancer un code dangereux. Allez, allez, à vos updates !



s'écrouler. Une fois relevé, il part à l'assaut de Singe. Ce dernier se contente alors d'infliger une simple chiquenaude au brave chevalier pour s'en débarrasser. Pas de doute, nous avons bien affaire au même jeu et au même humour. Comme les ordinateurs ont quelque peu évolué ces quinze dernières années, le joueur peut désormais déplacer Dirk à sa convenance et dans toutes les directions possibles car l'environnement est maintenant en trois dimensions. Le chevalier est donc représenté le plus souvent de dos et se dirige à la manette ou via le couple clavier/souris. Si tout cela est nouveau pour Dirk, ce l'est beaucoup moins pour le joueur. En effet, ce type de contrôle existe depuis belle lurette. Question de prendre le tout en main, il faut déjà se rendre devant l'entrée du château. Là, on apprend que le héros peut marcher, courir, sauter, s'agripper, nager, effectuer des roulades, grimper/descendre, parer, donner des coups d'épée et lancer diverses flèches à l'aide d'une arbalète, une panoplie de possibilités que l'on qualifiera de suffisante.

## Pas une ride

Une fois arrivé devant la grille, c'est l'heure du premier combat. Une créature dotée de tentacules, chacune surmontée d'un œil, surgit de l'eau pour transpercer le pont qui vous sépare de l'entrée. Quelques parades et coups d'épée plus tard, vous pénétrez enfin dans le château. Là, s'ensuit une série de pièces recelant chacune ou presque un piège, un ennemi, ou un trésor. *Dragon's Lair* est un grand classique. Ainsi, du côté des pièges, on trouvera la salle dont le sol s'effondre ne laissant qu'une issue possible, les murs de pics qui se rapprochent pour se refermer sur vous, des sauts de corde en corde au-dessus du vide, etc. Sur votre chemin, il sera possible de récupérer divers trésors, flèches et énergie. Parmi ces trésors, on en trouvera certains qui auront la faculté de donner de nouveaux coups à Dirk comme, par exemple, la toupe effectuée avec l'épée qui permet de se débarrasser de plusieurs ennemis à la



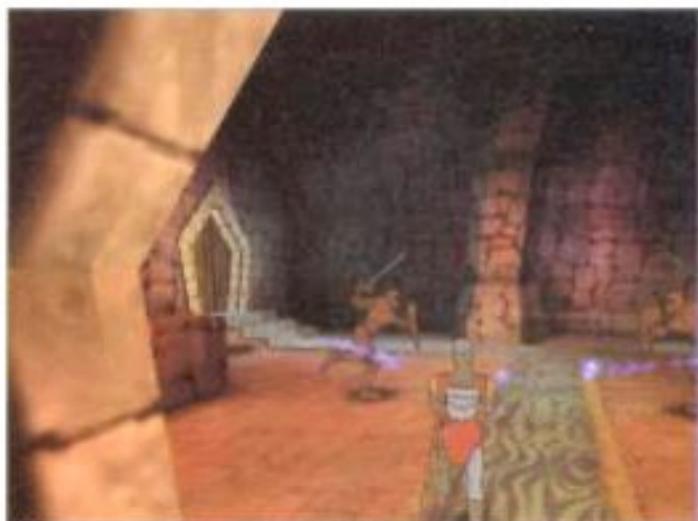
Un trésor, une clé, une araignée, une seule possibilité.

fois ou la faculté de planer. La difficulté, qui représentait un défaut majeur lors de la sortie de *Dragon's Lair*, a été revue à la baisse. Ainsi, même un joueur moyen n'aura pas trop de mal à progresser dans le jeu. Si, au début, les énigmes sont plutôt simples, du style trouver la clé pour la bonne porte, appuyer sur tel déclencheur pour éteindre un feu, etc., il n'en va pas de même lorsque l'on progresse. Ce sont en effet de véritables casse-tête qui se dresseront devant vous comme cette salle composée de dalles qui, une fois que l'on marche dessus, déclenchent des canons à boules de feu. Il faudra s'y reprendre à plusieurs fois pour trouver le chemin idéal. Si cela paraît compliqué de prime abord, avec un peu de persévérance et de réflexion, on finit toujours par trouver la solution.

## Retour en 2003

Vient maintenant le moment de comparer *Dragon's Lair 3D* aux autres titres du genre. Il faut bien admettre que, sur PC, les jeux de ce type ne sont pas légion. Les consoleux trouveront, à raison, que *DL3D* est un peu juste face à la concurrence mais pour nous, PCistes, il s'agit d'accueillir un bon jeu de plate-forme (rare) et une excellente adaptation d'un hit passé (aussi rare). Bref, c'est tout bénéfique. Bon, bien sûr, la réalisation aurait pu être plus soignée. Le

moteur 3D est comparable à celui d'un *Harry Potter*. Les objets sont rares tandis que les textures, très cartoon, manquent de précision. En contrepartie, le jeu se comportera de fort belle manière sur de nombreuses configurations. Cependant, *DL3D* n'est pas moche pour autant. Surtout que l'animation des personnages est plutôt réussie et que l'ambiance sonore est tout simplement envoûtante. En ce qui concerne les challenges, le jeu propose 43 scènes représentant environ 250 salles. Une trentaine d'ennemis seront disséminés ici et là dont une douzaine a été spécialement dessinée pour l'occasion par Don Bluth himself (c'est le papa de *Dragon's Lair*, pour ceux du fond qui ne suivaient pas). Cela représente un nombre de pièges conséquent et une durée de vie honorable car certains d'entre eux demanderont une réflexion plus ou moins longue selon les joueurs. La version que nous avons eue n'étant pas finalisée, nous attendrons la version commerciale pour tester le jeu sous toutes ses coutures.



Peut-être ne m'ont-ils pas vu.