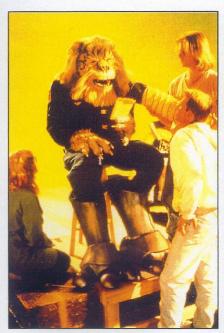
le jeu qui voulut être film



Les costumes des Kilrathis font très réalistes, mais il est pratiquement impossible, d'après ceux qui s'y sont essayés, de respirer dès que la gueule est fermée. Il y fait également une chaleur abominable, à tel point que des assistant(e)s étaient obligés de venir régulièrement entre les prises afin d'insuffler de l'air froid, par un grand tuyau, à l'intérieur du costume. C'est ce qui s'appelle gagner son salaire à la sueur de son

dans les bras de trois ieunes filles différentes (à ce que je vois, le charme de ce bon vieux Luke opère toujours!), chacune de ces liaisons ayant une incidence différente sur l'histoire. Refusez les avances de votre mécanicienne (incarnée par une star de l'industrie pornographique américaine, Ginger Lynn Allen), et celle-ci pourrait malencontreusement omettre de refaire le plein de votre soute à munitions entre deux missions! L'amour est enfant de bohème...

Autre nouveauté, le programmeur-vedette Chris Roberts, auteur des deux premiers volets, a cette fois préféré se concentrer sur l'écriture du scénario et laissé sa place au codage à Frank Savage (c'est son vrai nom, ça ? Je pensais que des patronymes pareils ne se trouvaient que dans les bandes dessinées, moi). Si cela ne vous dit pas grand chose, ce nouveau venu dans la saga a, selon Origin, décidé de frapper très fort d'entrée en réalisant de véritables prouesses techniques.

Toujours d'après l'éditeur américain, Wing Commander III comporte parfois jusqu'à 16 vaisseaux ennemis simultanément à l'écran, en sus de votre coéquipier et du vaisseau amiral, sans que le moindre ralentissement n'intervienne! Et le plus fou, c'est que la résolution exploitée lors des missions n'est rien de moins que du SVGA! Si Frank Savage (si encore il s'était appelé Frank Lordcasquenoir, ç'aurait été plus crédible, voilà un nom qui sonne vrai !) a réellement réussi un tel tour de force, m'est avis que l'on parlera encore longtemps de Wing Commander III dans les chaumières qui reçoivent l'électricité. Toujours au chapitre des innovations, les astronefs imposants tels que les croiseurs, cargos ou vaisseaux-mères ne sont plus gérés comme d'imposants blocs pleins, mais comportent des ouvertures par lesquelles vous allez pouvoir vous faufiler... si vous l'osez ! C'en est fini du rayon-tracteur qui vous permettait de regagner votre base flottante au terme d'une mission, tout en vous curant les ongles des pieds !

Enfin, les boucliers protecteurs qui englobent les vaisseaux, bien que transparents, sont eux aussi gérés comme une entité à part entière. C'est ainsi que lorsque vous toucherez un ennemi au canon laser ou au missile à tête chercheuse, vous verrez fugitivement le bouclier s'illuminer au moment précis de l'impact. Cela paraît simple, mais il fallait y penser (et personne ne l'avait fait iusque là)!

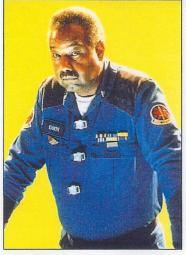
Évidemment, toutes ces prouesses techniques se paient quelque part, en tempsmachine pour être plus précis, aussi Wing Commander III requiert-il une configura-tion musclée. Si l'on annonce chez Origin la nécessité d'un 486DX 33 Mhz pour pouvoir accueillir WC3, il est probable que le soft ne devienne jouable qu'à partir d'un 486DX2 66 MHz (échaudés par "l'affaire Ultima 8" — voir le test de Calor dans Joystick N° 48 —, Origin n'a tout de même pas osé réclamer un Pentium !), ainsi qu'une carte vidéo Local Bus, ce qui n'est pas rien. C'est donc bien là que réside la seule interrogation concernant WC3 : dans la qualité de son animation. Qu'il soit fluide, rapide et ce sera presque à coup sûr le jeu de l'année. Mais gare, que l'animation ne tienne pas toutes ses promesses, et ce sera plus sûrement encore la déception de l'année, ce que Joystick ne manquerait pas de relever lors du test de la version finale. À bon entendeur, salut!



Pffff, c'est trop facile, ça! Moi aussi, si j'étais beau, riche, intelligent et célèbre, je me taperais des canons à tour de bras! Et d'abord, je suis plus grand que lui, alors j'm'en fous! Ça me déprime, tiens!

WCI relate les efforts de la Marine Confédérée pour tenter de repousser les Kilrathis du secteur Alpha? FAUX, c'est au sein du secteur Vega que se déroule le conflit. Comme dans Goldorak, eh oui!





lason Bernard incarne un Commandant Eisen bien dans la tradition du Capitaine Dobey de "Starsky et Hutch". Sévère mais juste, bourru avec un cœur d'or. Aïe, ça sent le vieux cliché des familles!

L'exploitation du SVGA dans WC3 laisse loin, très loin derrière les deux premiers épisodes sur le plan de l'esthétisme (de bois). C'est vraiment très beau certes, mais quelle machine faudra-t-il posséder pour en profiter?

Standard: PC CD-ROM Editeur : Origin Distributeur: Electronic Arts: 72 17 07 83 Sortie prévue : Novembre 94