

prix
spécial
15^F
seulement
au lieu de 30^F

N°6 - Nov 98

NEXT

Le meilleur du jeu vidéo

GAMES

PC ■ PlayStation ■ Nintendo 64 ■ Dreamcast ■ Online ■ Arcade

EXCLUSIF : DOSSIER COMPLET

HALF-LIFE

L'EXPÉRIENCE INTERDITE

LES DOOM-LIKE NE SERONT PLUS JAMAIS COMME AVANT



TESTS

GRAND PRIX LEGENDS DESTREGA

FUTURE COP LAPD ODDWORLD : L'EXODE D'ABE

PREVIEWS

SILVER DAIKATANA TAI FU

DRAKAN RETURN TO KRONDOR

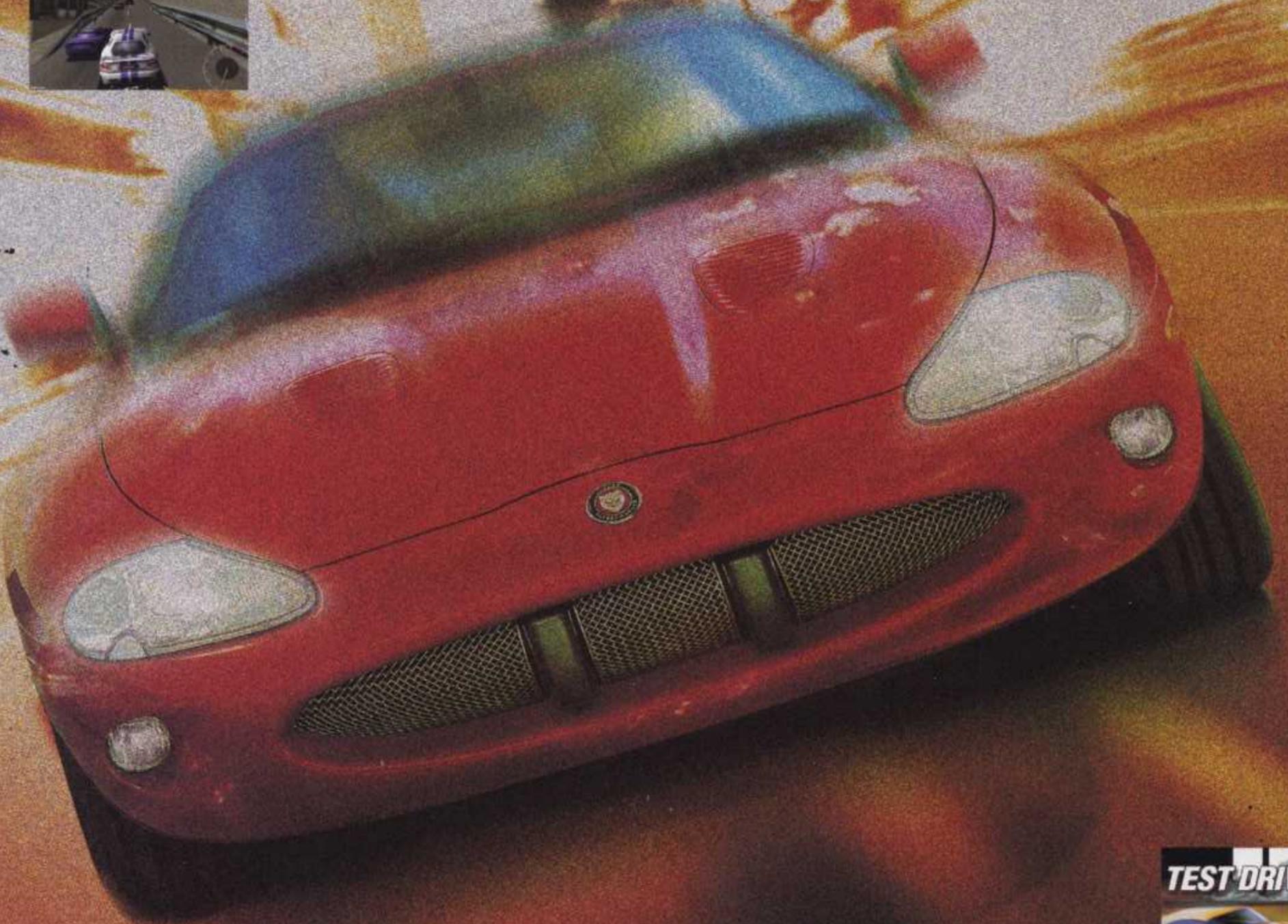
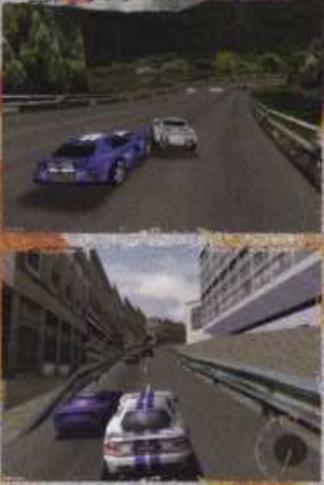
**DOSSIER PROJECT X,
L'OUTSIDER DES CONSOLES**



GAGNEZ
10 SIDEWINDERS® FREESTYLE PRO



Tokyo, 2 h 15 du mat, 279km/h.



ACCOLADE





L nous arrive de pester devant le manque d'originalité de la production actuelle et le clonage intensif du moindre succès. Mais, après tout, les éditeurs n'ont plus forcément les moyens de prendre des risques, les joueurs ont le choix devant les produits et nous, au vu de la qualité de la majorité de ces jeux, voyons mûrir un marché que nous apprécions de plus en plus. Il est évident que nous n'aurons jamais la place de critiquer toutes ces productions, mais nous sélectionnons les produits les plus remarquables. Dans cette optique, nous préférons attendre une version complète, pour les tests, plutôt que de se hasarder à émettre un avis sur une version qui peut encore évoluer. Sans compter qu'il y a fort à parier que vous ne trouviez ce produit en magasin que six mois plus tard. Notre système de notation reflète également cette volonté critique. Face à des magazines qui estiment que 80 % (16/20) est une note moyenne et que tout ce qui est en dessous est sans valeur, nous répondons que nous considérons qu'il s'agit d'une très bonne note et que la moyenne est de 10. Alors, certes, ce n'est pas l'avis des éditeurs, grossistes et parfois journalistes, mais c'est celui du public. Et c'est pour ce même public que nous proposons ce magazine au prix exceptionnel de 15 F.

Bienvenue dans un monde de passions.

Ctessier@edge.edicorp.net

NEXT GAMES

Edicorp Publications - 101-109, rue Jean-Jaurès
92 300 Levallois-Perret - Tél : 01 41 27 38 38
Fax (administration et ventes) : 01 41 27 38 00
Fax (rédactions) : 01 41 27 38 39

Edicorp est une SA à direction et conseil de surveillance au capital de
200 000 F, pour une durée de 99 ans à compter du 19/03/97

• Pour joindre directement vos correspondants, il suffit de composer
le 01 41 27, puis les quatre chiffres qui suivent chaque nom.

Principal associé

Future Publishing Holdings Limited

Direction générale

Président du directoire : **Didier MACIA** [3890]
Directeur général : **Dave HABERT** [3890]
Directeur général : **Jean-Michel DURAND** [3890]
Assistante de direction : **Anouché RANCÉ** [3890]

Direction artistique

Directeur artistique : **Pascal SALBREUX** [3824]

Rédaction

Rédacteur en chef : **Cyrille TESSIER** [3889]
(ctessier@edge.edicorp.net)
Chef de rubrique : **Jean-Pierre ABIDAL** [3864]
(jpadidal@edge.edicorp.net)
Rédacteur : **Cyril DUPONT** [6627]
Rédacteur graphiste : **Hrvoje GOLUZA** [4461]
Secrétaire de rédaction : **Françoise GUILAVOGUI** [6608]
Correspondant permanent au Japon :
Nicolas DI COSTANZO

Ont collaboré à ce numéro

**Laurence ABRAULT, Nathalie BALLAND, Yoann BERRE-
BI, Stéphane DESBIENS, Sébastien LUBRANO, Daniel
HÉBANT, Karine Momont, Stéphane WEISBECKER,
Thibault DELAUNEY, Philippe RIOU, Nicolas BASTET,
Jean-Louis SATGER, Cyril FOUSSA**

Production

Directeur de la fabrication :
Jean-Michel DURAND [3890]
Responsable de la fabrication :
Jacqueline GALANTE [3871]
Assistante de fabrication :
Sabine BUCHET [3870]
Responsable prépresse :
Franck LECACHEUR [3840]
Flashage et photogravure : **Karim Alexandre
BELMEHDI, Nathalie Guille, Jean-Michel HARAL,
Gilles COURTOIS** [4619]
Impression : Québecor

Vente et marketing

Directeur marketing et commercial : **Didier MACIA**
Directrice commerciale publicité : **Sari ZAÏMI** [3832]
Assistante de direction commerciale :
Audrey LEGROS [3883]
Directeur de la publicité : **Xavier LÉVY** [3804]
Chef de publicité : **Vincent SAULNIER** [4459]
Assistante de publicité : **Régine N'GUYEN** [3813]
Assistante commerciale : **Jennifer NEY** [3866]

Diffusion et promotion

Directeur : **Vincent ALEXANDRE** [3833]

Administration et finances

Directrice administrative et financière :
Pascale BRELIER [3847]
Assistent D.A.F. : **Philippe CHASSEVENT** [4465]
Chef comptable : **Barbara BROGLIO** [3810]
Comptabilité Clients : **Claudine VARIN** [3814],
Laurent STROLL [4631]
Comptabilité Fournisseurs : **Delphine MAURICE**
[4498] **Nicolas Herbert** [3882]
Directeur informatique : **Saba YOUNES** [3854]

Abonnements

55, route de Longjumeau - 91 387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél : 01 64 54 76 91 Fax : 01 64 54 76 65
France 1 an : 300 F - Étranger : nous consulter

Distribution

MLP uniquement pour les diffuseurs et dépositaires de presse
Réassort : Plate-forme de Saint-Barthélemy d'Anjou
Tél : 02 41 27 53 12 - Plate-forme de Saint-Quentin-Fallavier
Tél : 04 74 82 63 04

• La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont commu-
niés par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans **Next
Games** est interdite sans accord écrit de la société Edicorp Publications.

Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à **Next Games**, publiés
ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les logos, marques et produits cités
ou reproduits dans **Next Games**, sont déposés par leurs propriétaires respectifs.

• Les articles traités de reproduits du titre du magazine d'origine dans ce numéro sont
sous copyright du groupe de Future Publishing Limited, UK 1998. Tous droits réservés.
• Pour de plus amples informations à ce sujet rendez-vous sur des autres magazines de
Future Publishing Limited : <http://www.futurenet.co.uk/home.html>

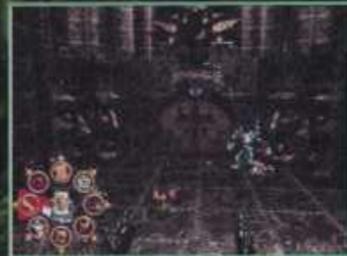
Directeur de la publication : **Didier MACIA**
Tirage : **70 000 exemplaires**
Commission paritaire : **En cours** ISSN : **En cours**
Dépôt légal : **3^e trimestre 1998**

HALF-LIFE



54

Dix pages de dossier pour tout savoir sur l'un
des plus grands Doom-like actuellement en
préparation. Frissons garantis pour tous ceux
qui oseront s'y frotter. Et nouveau suspens...
En test peut-être le mois prochain.



Final Fantasy VII a fait plus vendre de PlayStation que n'importe quel autre
jeu. La version PC a permis aux possesseurs de ces machines de découvrir une
autre façon de jouer aux jeux de rôle. *Silver*, pur produit micro, va sans doute
amener certains joueurs à changer d'horizon.

33

Project X

Ici et là on évoque des nouvelles consoles, qui ne sont jamais que les remplaçantes de celles que nous avons déjà. À l'heure où la Dreamcast est imminente, où l'on annonce la PlayStation 2 et la Nintendo 2000, le Project X fait figure de concept optimiste. Et pourtant, VM Labs a suffisamment d'atouts pour en étonner plus d'un.



64

TESTS 69

L'ultime et le plus aiguisé des regards sur les jeux vidéo.



70



83



75



85



73

À VENIR

17

Bref aperçu de ce que seront les titres demain, au travers des jeux les plus représentatifs de tous les genres, toute plate-forme confondue.



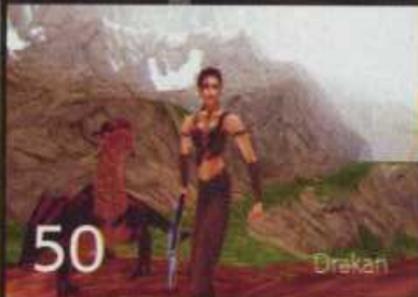
53

Daikatana



40

Tai Fu



50

Drakan



46

Return to Krondor



39

S.A.G.A.



48

Starcraft: Brood War

Next Games vous propose, ce mois-ci, une galerie exceptionnelle de 6 pages ! Il faut dire que l'actualité de l'arcade est plutôt calme. Alors, nous saisissons l'occasion pour vous faire apprécier encore plus le talent des artistes de notre milieu.



GALERIE

94

06 Point de vue

08 News

Les nouveaux Lego, l'encyclopédie « Star Wars », le Milia, le 64DD, les rachats de sociétés, les figurines de jouets inspirées par les jeux ou encore les procès qui fâchent ne sont qu'un aperçu de tout ce que vous allez apprendre ce mois-ci.

14 HardWare

Toujours notre sélection de matériels pour vous équiper avant l'hiver.

16 OnLine

Découvrez un logiciel de classement d'informations extraordinaire, même lorsque l'on ne l'utilise pas pour mieux surfer.

17 À Venir Alphas

32 À Venir Betas

C3 Racing, Silver, Carnaggedon II, Glover, S.A.G.A. : Rage of the Vikings, Tai Fu, Dethkarz, Shogo, Myth II, Return to Krondor, Starcraft : Brood War, Extreme Games Proboarders, Drakan, Star Trek : New Worlds, Kingpin, Daikatana.

69 Tests

Grand Prix Legends, Spyro the Dragon, Monaco GP, Colony Wars 2, Future Cop L.A.P.D., Parasite Eve, Ring, Formula One 98, Bust A Groove, Rages of Mages, KKND II, O.D.T., Destrega, Duke Nukem : Time to Kill, Oddworld : L'Exode d'Abe, Anno 1602, V2000, Breath of Fire III, Caesar III, Megaman X 4, NHL'99, 1080°, Rushdown, Megaman Legends, F1 World Grand Prix, Contra Adventures, Gunbarl, K.O.F. '98 : Dream Match Never End.

94 Galerie

100 Le Mois prochain

Nous leverons le voile sur Black & White, le nouveau bébé de Peter Molyneux, ainsi que sur un certain nombre d'autres produits. Ne ratez pas le rendez-vous !

Grand Prix Legends

Destrega

Future Cop L.A.P.D.

Oddworld : L'Exode d'Abe

Monaco Grand Prix

POINT DE VUE

EXPRIMEZ-VOUS DANS NEXT GAMES – ÉCRIVEZ À : COURRIER, NEXT GAMES, 101-109, RUE JEAN-JAURÈS - 92 300 LEVALLOIS-PERRET (e-mail : ctessier@edge.edicorp.net)

Salut **Next Games** !
Je voudrais émettre une petite remarque concernant la dernière page de votre magazine (sommaire du prochain numéro). Pourquoi annoncer seulement le dossier (que je trouve magnifique sur tous les points) qui sera dans vos pages ? Il serait tout aussi intéressant d'avoir des informations sur des jeux que vous allez tester ou quelques news que vous traiterez. Je pense qu'il faudrait, sans faire un véritable sommaire, annoncer d'autres choses que simplement le dossier. Une autre remarque, la page Point de vue (dans laquelle j'espère passer) donne une impression de pavés de textes à lire. Ne serait-il pas mieux d'illustrer cette page ? Mis à part ces quelques remarques, j'adore votre magazine et j'espère que vous continuerez à l'améliorer.

Sabrina, Paris

Chère Sabrina,
Le problème c'est que les plannings des éditeurs, tout comme leurs promesses, ont tendance à légèrement différer de la réalité. C'est ainsi qu'à moins d'avoir le produit entre les mains, nous ne sommes jamais certains de l'avoir à temps. Et lorsque nous l'avons, il est parfois tellement buggé qu'il en devient pas testable (du moins pour nous). C'est ainsi que nous n'avons pas voulu, ou pu, tester *Grim Fandango* ou *SiN*. Et comme les news c'est de l'actualité, nous ne les faisons qu'au dernier moment. Sinon, d'accord pour le courrier !

Cher **Next Games**,
Je suis fier de vous lire tous les mois et je trouve vos articles très intéressants. J'apprécie l'augmentation de la rubrique Tests. Cela nous permet d'avoir

vos avis sur de plus en plus de jeux. Par contre, parfois vous testez les jeux quand ils sortent en import et parfois vous attendez les versions françaises. Quelles sont les raisons de vos choix ? J'aimerais également vous demander si vous comptez mettre des aides de jeux comme



« *Metal Gear Solid* ou *Destrega* sont tellement incontournables que l'on en parle dès que nous les avons en notre possession. »

des codes ou des solutions ? Je vous souhaite bon courage pour nous sortir un magazine de plus en plus beau.

Damien Laverdure (e-mail)

En fait, cela dépend des jeux. Certains, comme *Metal Gear Solid* ou *Destrega*, sont tellement incontournables que l'on en parle dès que nous les avons en notre possession. Et parfois, nous n'avons pas le produit avant sa sortie, ou pas de place à lui consacrer avant celle-ci. Pour l'instant, nous ne comptons pas mettre d'aides de jeux, Internet fait cela très bien.

Bonjour !
J'aimerais avoir quelques précisions sur les Alphas et les Betas. Dans ces deux rubriques, nous savons que ce sont des présentations de jeux qui ne sont pas terminés, mais quelle est leur véritable différence ? À quel niveau de réalisation peut-on

produits qui sortaient au moins 3 mois plus tard, et les betas des jeux qui allaient être dans le commerce dans les deux mois. Aujourd'hui, nous avons tendance à répartir les produits selon l'importance des informations qui les concernent. À l'avenir, il y a des chances que l'on ne fasse plus de distinction entre ces parties. Pour les infos dans les tests, nous allons voir.

Bonjour à toute l'équipe de **Next Games**,
J'aimerais vous poser quelques questions sur les jeux en Multijoueur. Souvent, l'intérêt des jeux est multiplié quand on a l'occasion d'y jouer à plusieurs. Sur PC, c'est quasiment tout le temps. Cependant, il faut acheter un deuxième ou un troisième jeu pour pouvoir s'amuser en réseau ou par câble null modem. Voici mes questions :
1 - Pourquoi tous les développeurs ne font-ils pas un système où un seul CD serait suffisant pour jouer à plusieurs, comme les versions spawn dans *Diablo* ?
2 - Pourquoi les jeux sur console (comme la PlayStation qui peut gérer le link) sont si peu nombreux ?

Henri Parmentier, Nantes

Jouer à plusieurs est l'expérience ludique la plus intéressante. Mais, si les éditeurs l'ont compris et proposent dans leurs jeux cette possibilité, ils sont encore réticents à accepter qu'un seul jeu acheté permette à 7 autres personnes de jouer. « Business is business ». Pourtant, certaines démos commencent également à proposer cette option. Alors, tout n'est pas perdu ! Quant à la PlayStation, il n'y a simplement pas eu assez de câbles link vendus, donc peu d'éditeurs l'utilisent.

considérer qu'il s'agit d'une alpha ou d'une beta ? Une autre remarque : dans les tests, je trouve qu'il n'y a pas assez d'informations concernant les produits. Il faudrait, par exemple, indiquer si tel ou tel jeu gère le dual shock, un volant ou un joystick à retour de force... Je trouve important de savoir quel genre d'accessoire peut utiliser un jeu.

Daniel Lepetit, Lyon

À l'origine, nous faisons effectivement une différence entre les alphas et les betas. Les premières concernaient des

Rome a mis cinq siècles pour se bâtir.
Il ne tient qu'à vous de faire plus court.



The Rise of Rome : l'extension de Age of Empires.



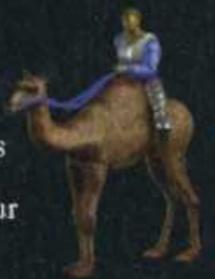
Avec Age of Empires, vous allez pouvoir vérifier que tous les chemins mènent à Rome. Avec cette extension officielle, découvrez, outre l'Empire

Romain, les civilisations légendaires de Palmyre, de Macédoine et de Carthage, avec chacune ses forces et ses faiblesses.

Vos aptitudes de commandement auront fort à faire avec les nouvelles unités comme les intrépides cavaliers sur chameaux, les



puissants chariots de guerre Scythes, les redoutables lanceurs à la fronde ou les galères armées de feu grégeois. Le tout sur de nouvelles cartes plus grandes qui sont autant de défis...



Enfin, cet add-on vous propose quatre nouvelles campagnes, de nouvelles technologies, mais aussi de nombreux upgrades comme un système de production d'unités en série pour gérer au mieux l'ascension de votre civilisation.

AGE of EMPIRES[®]

THE RISE OF ROME
EXPANSION



ENSEMBLE
STUDIOS



Jusqu'où irez-vous ?[®] **Microsoft**

www.eu.microsoft.com/france/jeux/

* Pour l'achat d'un produit Microsoft participant aux Duo's dont Age of Empires : The Rise of Rome Expansion, Microsoft vous offre un logiciel au choix parmi 8. Participation aux frais 35F. Détails de l'offre en magasin.

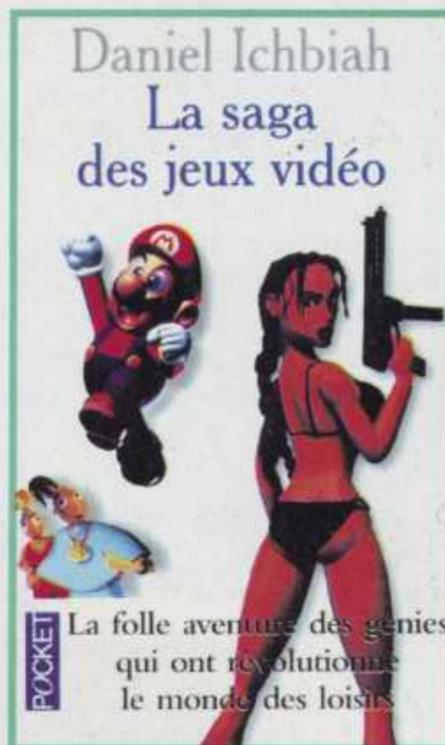
Vous avez besoin de la version complète d'Age of Empires pour utiliser Rise of Rome Expansion Pack. © 1998 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Age of Empires sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

les scripts des films, les personnages, les lieux, la technologie... Il y aura également un synopsis des principales sources d'inspiration, un glossaire de 700 entrées illustrées et, en exclusivité, les coulisses de « Star Wars : Épisode 1 », le nouveau film de la série. Avec ses 2 CD, son interface et son contenu exceptionnel sur l'univers de la plus grande saga de science-fiction du cinéma, *Star Wars : le mythe et sa magie* est un produit (en français) d'une qualité surprenante de la part d'un éditeur de jeux. Il s'agit là, sans aucun doute, d'un must à ne louper sous aucun prétexte !



La saga des jeux vidéo

Le très sympathique « Bâtisseurs de rêves » ressort sous un nouveau titre, chez Pocket. Si vous aimez, comme nous, les jeux vidéo, ce qui doit être le cas, et si vous êtes actuellement en train de nous lire, vous ne pouvez pas passer à côté de ces quelque centaines de pages qui relatent l'histoire de ce jeune loisir qu'est le jeu vidéo. Alors, certes, on peut regretter que Daniel Ichbiah, l'auteur, n'ait pas réactualisé son livre, mais il raconte essentiellement les débuts de ce qui allait devenir une véritable industrie. Cet ouvrage, agréable à lire, contient des tas d'anecdotes amusantes et nous vous le recommandons chaudement.



Lego Cybermaster

La société danoise Lego est, grâce à son jeu de construction, l'un des fabricants de jouets les plus renommés du marché. Si *Lego Island*, sa première tentative pour toucher les utilisateurs d'ordinateurs, s'est révélé un demi-échec, le géant du jouet compte bien refaire parler de lui avec un tout nouveau produit. Fière de son expérience en robotique scolaire (Lego fournit près de 50 % des stations robotiques dans les collèges), la société lance *Cybermaster*. Conçu comme l'application grand public des outils de robotique, *Cybermaster* permet d'animer ses créations les plus folles via un PC. Le pack de lancement comprendra un jeu complet de briques, un CD-Rom comportant les diverses applications nécessaires au pilotage de vos créations, et, bien entendu, le cerveau moteur et l'émetteur radio. Absolument nécessaire pour les fans de Lego, seul le prix, d'environ 1 500 F, devrait freiner les consommateurs potentiels.



Ascii Grip

Tiens, nous profitons de ces pages et du test de l'excellent *Breath of Fire III* pour vous reparler de cet étonnant joystick spécialisé étudié pour les RPG. Avec ses boutons programmables, sa forme ergonomique, et surtout son utilisation d'une main, il devient vite indispensable à ceux qui ont réussi à le domestiquer. Bon, nous avons quand même un rédacteur qui trouve que jouer d'une main l'endort devant sa télé, mais n'hésitez pas à tenter le coup ! Comptez environ 130 F



Rectification

Dans le dernier numéro, nous avons noté un peu durement M.I.A., surtout comparé aux autres produits. Nous maintenons qu'il ne s'agit pas d'un grand jeu, mais il aurait mérité un 12 plutôt qu'un 9.

Riven sur DVD

C'est officiel. Nous pouvons donc nous attendre à des vidéos et à une ambiance sonore de meilleure qualité. Cette version inclura un making of. Un million de *Riven* ont déjà été vendus.

Anno 1602

Si le publi-rédactionnel est une vieille pratique, nous trouvons trompeur d'en adapter la maquette à celle du magazine qui la publie. C'est encore moins honnête vis-à-vis du lecteur.

Turok 2

Testé de façon un peu cavalière dans notre dernier numéro, *Turok 2* devrait bientôt être disponible en France. La cartouche devrait être noire, ce qui sera une première assez originale.

◀ Dernier adieu : 64DD

Howard Lincoln, président de Nintendo of America, a sonné le glas pour le 64DD, pour nous en tout cas. Lincoln a déclaré : « Nous n'avons pas prévu de distribuer le 64DD ni aux États-Unis ni en Europe. » Il ajoute : « Je pourrais anticiper qu'au Japon... Cela pourrait se faire, mais nous ne le distribuerons pas avant juin de l'an prochain. » Lincoln explique que la raison est purement logicielle : « Nous n'avons simplement pas trouvé assez de produits qui atteindraient une qualité suffisante pour lancer le DD. » Cependant, une autre explication pourrait être le nombre insatisfaisant de consoles disponibles (surtout en Europe), l'échec de la plupart des add-on pour ces machines et la baisse des prix des cartouches. Lincoln admet que ce dernier point a influencé la décision de non-distribution du DD, mais il dément le prétexte du parc insuffisant. Quoi qu'il en soit, cette technologie fera son apparition avec la prochaine console, pour le moment baptisée N2000. Mais c'est une autre histoire.



Les figurines de nos jeux

Les produits dérivés de jeux vidéo sont de plus en plus nombreux. Après *Final Fantasy VII*, *Tomb Raider* ou encore *Resident Evil*, c'est au tour de *Duke Nukem* de voir ses personnages transformés en figurines. En plus de celle de Duke, on trouvera également ses principaux adversaires. Blizzard s'y colle aussi, avec des jouets inspirés de *Starcraft* et de *Warcraft*. Disponible début 99, cette série en comprendra une pour chaque espèce. Enfin, Acclaim annonce la sortie de figurines inspirées de *Turok 2*.



Metal Gear Solid

En attendant la sortie française, Konami a annoncé une version Dreamcast de sa bombe. La suite ne devrait d'ailleurs sortir que sur cette plate-forme. C'est Sony qui va être content...

Resident Evil sur Dreamcast

L'annonce de la sortie du prochain épisode de la série, sur Dreamcast, a fait l'effet d'un séisme. Sega fait très fort. Foncez dans les pages À Venir pour découvrir les nouvelles images.

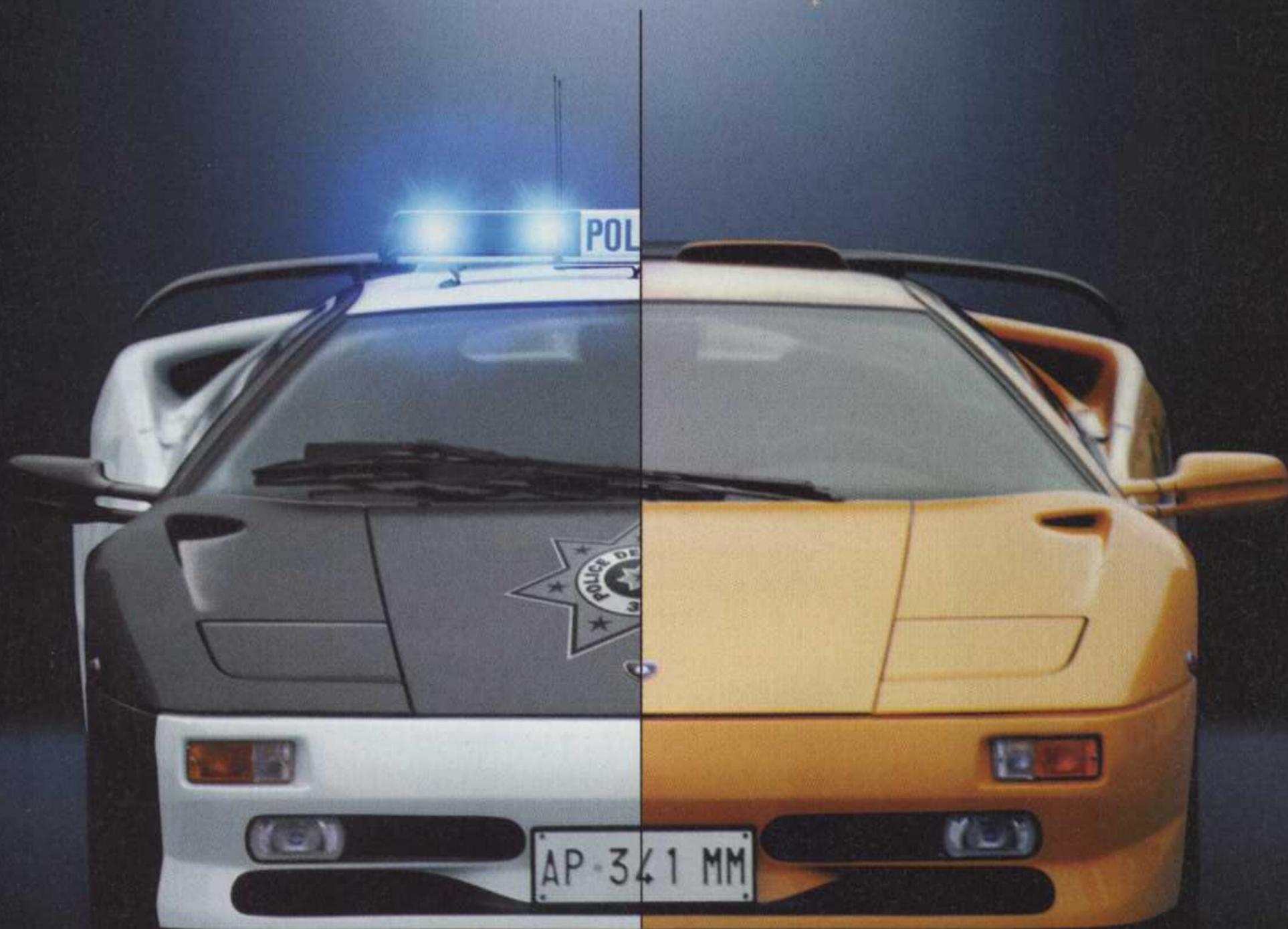
Z2

Nous attendons beaucoup de Z, des Bitmap Brothers, et sans doute trop. Ce jeu de stratégie s'étant révélé décevant, nous espérons juste que sa suite, prévue pour fin 99, sera plus intéressante.

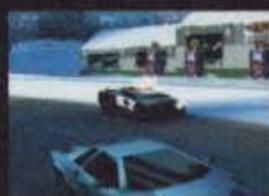
Net Yaroze moins cher

Sony vient de diminuer le prix du kit de développement PlayStation. Il en coûte maintenant environ 2 300 F (au lieu de 3 500 F) pour tenter de créer ses jeux et de plaire à Sony...

Maintenant disponible avec ou sans gyrophares.



*Etre dans la peau d'un flic ou être contre lui? Pourchasser ou être pourchassé?
Choisissez votre camp dans la simulation de courses automobiles la plus aboutie sur PC.*



automobili
Lamborghini
Diablo

III
NEED FOR SPEED
POURSUITE INFERNALE

ELECTRONIC ARTS™

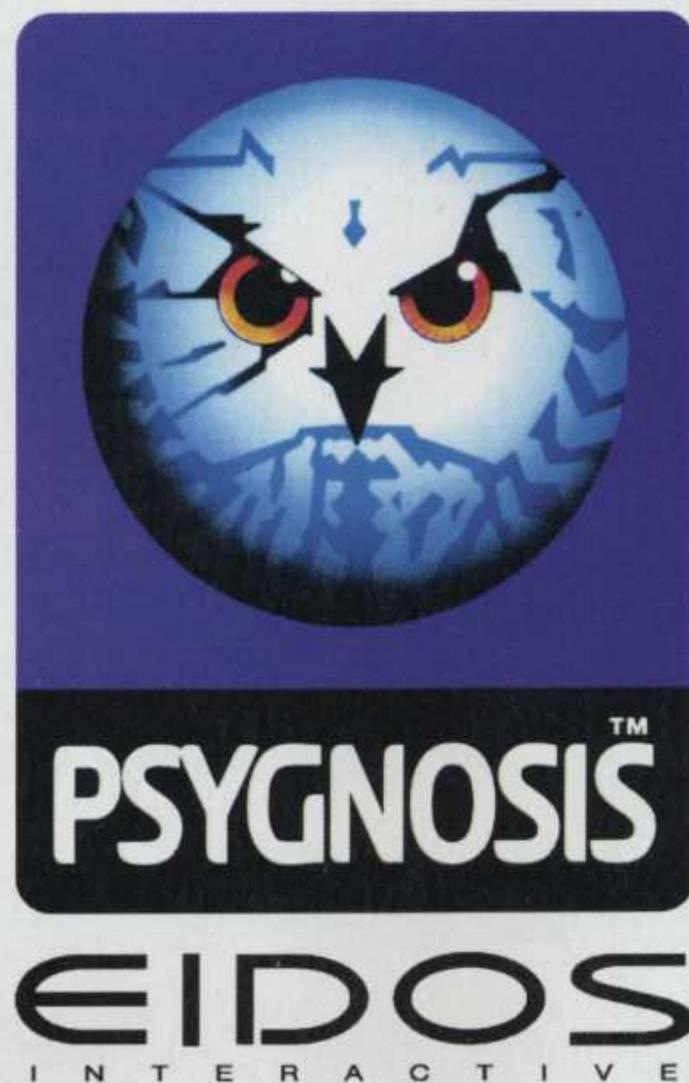
PC
CD



Logos © 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Enginist? et Pursuite Infernale sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous droits réservés. Automobili Lamborghini, Diablo, SX, Countach, 2500 et tous les logos associés sont des marques commerciales d'Automobili Lamborghini S.p.A. © 1998 3D Interactive, Inc. Le logo 3D Interactive est une marque commerciale de 3D Interactive, Inc. Tous droits réservés.

La foire à la brocante continue...

Avec tous ces rachats de sociétés, de studios, et la Bourse qui va mal, il n'est pas évident de savoir où l'on en est. Nous reviendrons bientôt sur cette série de mouvements, dans un dossier spécial, mais, en attendant, la rumeur selon laquelle Eidos rachèterait Psygnosis nous a semblé particulièrement importante. Bien qu'aucune de ces deux sociétés n'ait voulu faire de commentaires, nous avons appris que certains membres d'Eidos avaient visité les studios de Psygnosis basés à Londres, Manchester, Liverpool et Stroud, afin d'évaluer les titres en développement. Une autre rumeur fait état d'un éclatement de Psygnosis qui serait racheté moitié par Eidos moitié par l'ambitieux Infogrames. En attendant, les langues se délient et une chose est sûre : Psygnosis n'est pas en forme et ce n'est pas les fermetures de ses studios de San Francisco et de Manchester qui le démentiront. 



Objectif Micro

Cette association a pour but l'aide aux entreprises de jeux vidéo. Entendez par là les revendeurs et les grossistes, pas les éditeurs. Tous les deux mois, elle édite un argus complet des jeux PC et consoles. Correspondant à ce que l'on trouve pour les voitures, cet argus permet aux professionnels d'acquérir les jeux à leur juste prix. Il indique également la valeur de la revente. Bref, l'outil indispensable de tous magasins, franchisés ou non.

<http://home.nordnet.fr/~dhecq/>

Une décision qui fera date



On aurait plutôt pensé que Duke était du genre à régler ses problèmes au cours d'une aimable discussion à coups de lance-roquettes, et voilà qu'il va au tribunal !

Aux États-Unis d'Amérique, une décision de justice risque de faire date. En effet, GT Interactive avait intenté un procès à la société Micro Star pour l'utilisation abusive des routines de *Duke Nukem*. L'éditeur avait, en effet, commercialisé un CD regroupant près de 300 niveaux du jeu, créés par des joueurs à l'aide de l'éditeur de niveaux intégré. Or, pour GT, il s'agit d'une exploitation sans autorisation des ressources de son jeu. Donc, d'accord pour que les joueurs fassent leurs cartes, mais si quelqu'un doit les vendre ce sera l'éditeur. La justice vient de trancher en faveur de ce raisonnement. 

Politique des prix

Nintendo, profitant de la baisse des composants, a baissé le prix de ses cartouches. Mais, alors que les jeux coûtent maintenant entre 300 et 400 F, *Zelda* est toujours annoncé à environ 500 F...

Chiffre d'affaires des points de vente

Selon un sondage d'« Objectif Micro » sur 113 magasins de jeux vidéo le chiffre d'affaires moyen 1997 est de plus de 2 millions, pour une croissance de 11,35 %. Et 98 sera une meilleure année...

Dreamcast, reine de l'import

Toujours d'après « Objectif Micro », cette console va relancer l'import. Comme les grandes surfaces ne pourront pas vendre cette machine, les magasins vont se régaler. Il n'y a pas de petits profits...

Infogrames se paie le Mans

Nous n'avons pas eu la place d'en parler, mais Infogrames a annoncé, il y a quelque temps, qu'il venait d'acquérir la licence des Vingt-Quatre Heures du Mans. Le jeu est prévu pour 99.

...avec Abe, les Glukkons vont tomber sur un os !

ODDWORLD L'EXODE D'ABE

Les terribles Glukkons s'apprentent en effet à fabriquer de la bière avec les os du peuple d'Abe !

Aidez le petit héros à sauver les siens ! Révélez les secrets des terres d'Oddworld :

- Maîtrisez de nouveaux pouvoirs, devenez invisible, possédez vos ennemis.
- Dialoguez avec tous les personnages et tenez compte de leurs émotions.
- Découvrez un monde au graphisme exceptionnel.
- Sauvegardez vos exploits à chaque instant.



Sur 2 CD

Sur **Game Boy** : Oddworld, les aventures d'Abe.

Retrouvez toutes les solutions, astuces et niveaux secrets avec le guide officiel "Oddworld : l'exode d'Abe" chez votre revendeur.

EX-INTERACTIVE
SOFTWARE FRANCE

PC
CD

www.xanaweb.com

0011 ET INTERACTIF
Ligne 01 : 06 36 66 14 11



HARDWARE

UNE SÉLECTION DES MEILLEURS PÉRIPHÉRIQUES
POUR MIEUX JOUER AVEC VOS MACHINES

ENCEINTES LCS 1040 LABTEC USB

Le lancement de Windows 98 permet enfin d'envisager l'arrivée de périphériques capables d'exploiter de façon optimale le port USB. Proposées depuis quelques semaines par Labtec Inc, les enceintes LCS 1040 Labtec USB (dernières-nées de la gamme Studio Reference) tirent en effet pleinement parti de cette nouvelle norme. À l'inverse de la majorité des enceintes USB déjà disponibles sur le marché, ce dernier modèle gère également les sources audio analogiques. Ce modèle a une puissance de 10 watts RMS (5 W + 5 W). Environ 500 F



MELVOX 56000



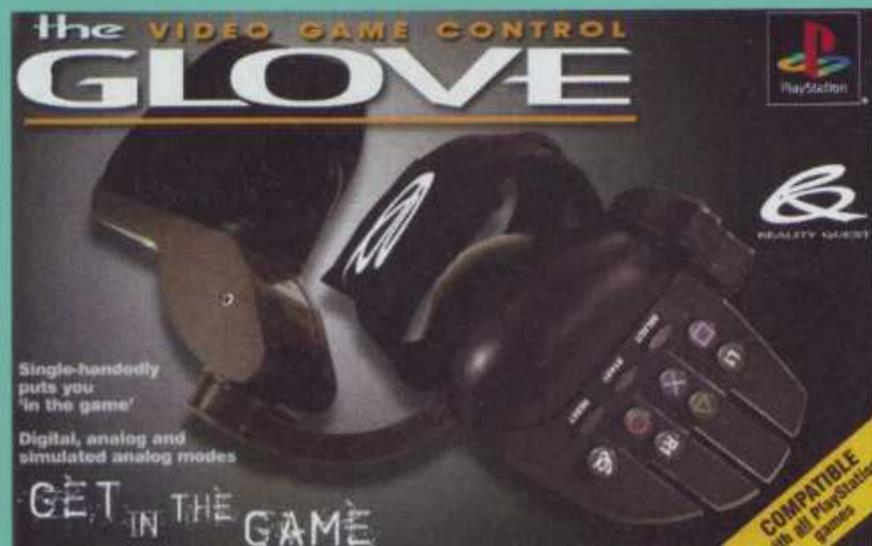
En attendant l'amélioration des lignes téléphoniques, et donc du débit, les constructeurs de modems n'innovent plus sur la vitesse de transfert de leurs produits, mais sur les services qu'ils offrent. Ainsi, Kortex lance sur le marché Melvox. Ce modem 56 000 bps dispose d'une mémoire de 4 Mo extensible à 8, mais présente surtout l'avantage de jouer de la parole. En effet, en plus de récupérer les mails, les messages téléphoniques ou encore les fax, il peut les lire en français ou en anglais. Il est ainsi possible de consulter ses mails à distance sans que le PC soit allumé. Outre cette étonnante capacité, Melvox possède de nombreuses autres fonctions telles que le rappel automatique ou encore le téléphone main libre.

Kortex Environ 1 390 F HT

BAISSE DE PRIX

Guillemot annonce la baisse du prix de la Maxi Gamer 3D, ainsi que du lecteur Maxi DVD-Rom 5X Max. Ainsi, la carte accélératrice est maintenant disponible au prix de 995 F pour la version 12 Mo et de 799 F pour la version 8 Mo. Et on peut acquérir le DVD pour environ 995 F TTC.

THE GLOVE



Les constructeurs de joysticks et de paddles font preuve d'une originalité grandissante. Après les paddles une main, voici qu'un constructeur nous présente un gant. Développé par Reality Quest, the Glove ressemble, en fait, plus à une attelle qu'à un gant. Ce système permet d'intégrer des micro-switches qui reproduisent fidèlement les mouvements du poignet. D'une compatibilité totale avec les paddles classiques Sony, the Glove possède différentes configurations. Outre le mode numérique habituel, cette manette dispose d'un mode analogique simulé compatible Dual Shock, ainsi que d'un mode analogique compatible neGcom. Bien évidemment, un tel joystick n'est pas sans

demandeur un certain temps d'adaptation. Après s'être habitué à la rigidité des micro-switches et au placement des boutons, on se surprend à maîtriser assez précisément les évolutions des personnages. Il s'avère néanmoins peu évident de réaliser certaines combinaisons, présentes dans *Street Fighter*. Sans être indispensable, cette manette se veut le parfait cadeau pour tout joueur PlayStation en mal d'implants cybernétiques.

Reality Quest

Environ 500 F

QV-7000SX

Depuis son lancement en 1995, la gamme d'appareils photo numériques lancée par Casio et Esselte a connu de nombreuses innovations. Dernier-né de la gamme, le QV-7000SX ne déroge pas à la règle. En plus de disposer d'un zoom optique x 2 et d'un zoom numérique x 2/x 4, le QV-7000SX dispose d'un objectif orientable à 270°. Ce modèle dispose toujours d'un écran LCD. Sa mémoire vive permet la saisie de courtes séquences vidéo. Il devient vite facile d'obtenir la photo la plus représentative dans une action. Idéal pour les photos sportives. Chacun des clichés peut, bien évidemment, être stocké au format JPEG ou HTML sur une carte CompactFlash. Le transfert peut s'effectuer via un câble, ou mieux, par l'entremise de l'émetteur infrarouge compatible avec le protocole TrTrans-P. Vendu autour de 5 990 F TTC, rechargeable, le QV-7000SX est livré avec ses 4 piles R6 en lithium et leur chargeur.

Casio

Environ 5 990 F TTC

**TRILOGY 64 ET RACE 64 SHOCK 2**

Guilemot est depuis longtemps spécialisé dans le développement de périphériques pour les différentes machines de jeux. L'approche des fêtes de fin d'année est l'occasion pour la société bretonne de présenter deux nouveaux packages pour la Nintendo 64. Le pack Trilogy 64 comprend une manette Guilemot Easy 64, une carte mémoire de 1 Mo, ainsi qu'un kit de vibration Shock Pack. C'est une des possibilités bon marché pour cette fin 98. Le second pack, intitulé Race 64 Shock 2, propose, quant à lui, un volant Race Leader 64, associé au Shock Pack muni d'un moteur à deux vitesses. Le Race 64 Shock 2 est compatible avec l'intégralité de la logithèque Nintendo 64 grâce à une fonction de configuration du pédalier. En effet, il est possible d'assigner l'un des boutons aux pédales. On peut donc jouer à *Mario Kart* avec ce pack.

Guilemot

Trilogy 64 : Environ 199 F Race 64 Shock 2 : Environ 499 F

JET LEADER 3D USB

Les manettes USB sont de plus en plus nombreuses sur le marché. Guilemot vient de lancer le Jet Leader 3D USB. Ce joystick « plug & play » possède des boutons d'action, un chapeau chinois 8 directions, ainsi qu'une manette des gaz. Il offre l'avantage d'être utilisable pour la majorité des titres. Parfaitement ambidextre et ajustable en hauteur, il sera aussi efficace dans la main d'un droitier que d'un gaucher. Guilemot Environ 399 F TTC

STRIKE FIGHTER SERIE THROTTLE

Le mois dernier, nous vous annonçons la sortie de cette manette. Fabriqué par Suncom, le Strike Fighter Serie Throttle est disponible autour de 899 F seul et 1 190 F avec un joystick. Le Strike Fighter Serie Throttle est distribué par Contest et devrait donc être disponible dans tout magasin digne de ce nom.

GRAVEUR 6X

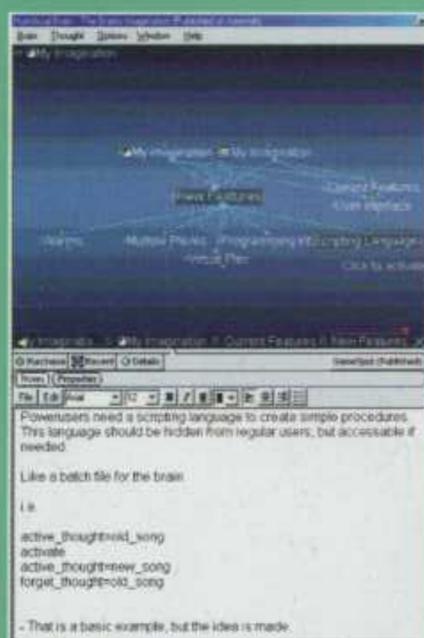
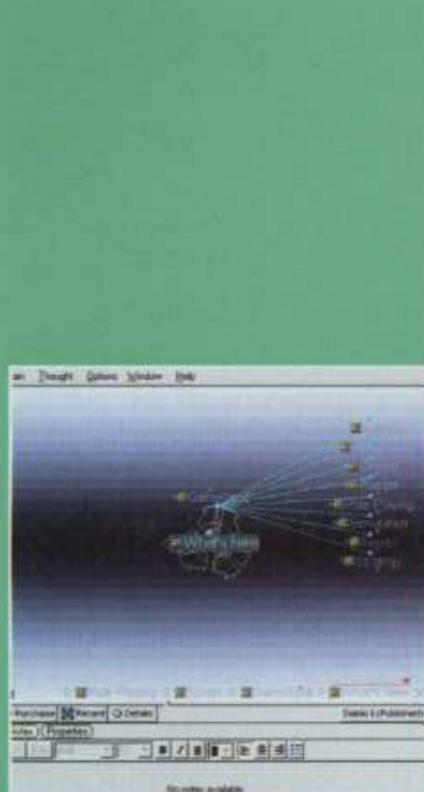
TEAC annonce le lancement d'un tout nouveau graveur de CD. Le CD-R56S est le premier graveur, disponible sur le marché, capable de graver en x 6 et de lire tous les formats de CD en x 24. D'un temps d'accès d'environ 150 ms, il s'annonce comme la solution la plus rapide du marché. Comptez environ 4 500 F.



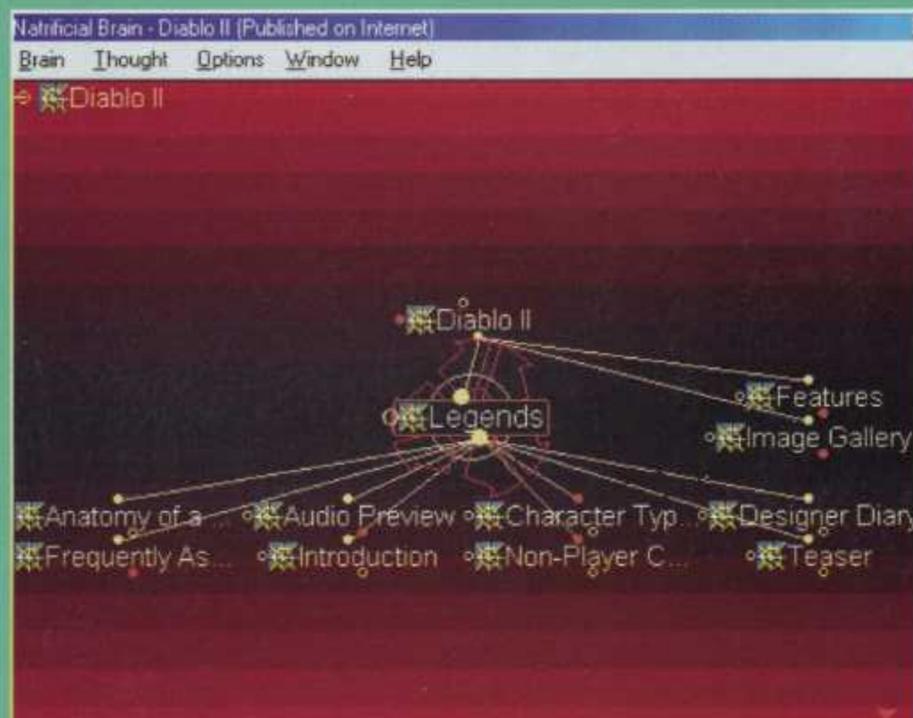
Online

L'œil de Next Games sur la scène d'Internet et des jeux en ligne

The Brain, un cerveau virtuel



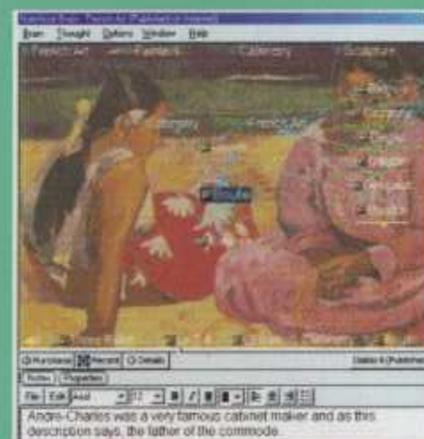
S'il est envisageable de se contenter de lister le contenu d'un site, les fonctions de The Brain sont beaucoup plus puissantes. Et ce n'est qu'un début...



Il est possible d'annoter rapidement un fichier Brain avec des éléments d'un site, voire avec les pages Web.

Dans cette rubrique, qui ne va pas tarder à grossir un peu, nous aimons vous présenter des technologies, des logiciels ou des sites. En somme, des nouveautés qui touchent au réseau des réseaux. Ce mois-ci, nous irons un peu plus loin avec la présentation d'un logiciel d'informations. Calqué sur le même système d'association que votre cerveau, il permet de classer rapidement toutes sortes d'informations. Alors, certes, nous avons commencé à l'exploiter au travers de l'Internet, pour faciliter nos navigations, en garder la trace et prendre rapidement des notes, mais nous avons très vite étendu son utilisation à l'organisation de notre travail.

Bénéficiant d'une interface et d'un fonctionnement déroutant, il faut quelques bonnes minutes pour trouver ses marques et utiliser ce logiciel. On crée des dossiers et, sur chacun d'eux, on peut ensuite envisager un dossier parent, fils ou un raccourci. Par exemple, on peut imaginer un dossier éditeur, avec un dossier parent qui sera « PC » et un dossier fils qui sera Infogrames. Les raccourcis permettent de relier rapidement deux dossiers entre eux. Ajoutez un puissant moteur de recherche, un petit traitement de texte et la possibilité d'annoter, avec n'importe quel type de fichiers (y compris des pages Web) les dossiers, et vous obtiendrez une base de données aussi souple qu'efficace.



Sur le site du développeur, on trouve toutes sortes de fichiers, sur la peinture ou la Californie, et même un reflétant huit années de réflexions diverses.

Le design et les fonctionnalités inhabituelles de The Brain le rendent vite indispensable, surtout sur Internet. Il est possible de publier son « cerveau » (le fichier) et d'en télécharger d'autres. On en trouve ainsi des centaines sur presque tous les sujets. Sur le site de Natrificial (le développeur), vous pourrez télécharger une version d'essai. La version enregistrée coûte environ 300 F. www.thebrain.com



ARRGH !

Nous aimons les jeux, y compris les vieux, et nous écumons régulièrement le Net pour retrouver les hits d'antan qui nous ont gâché bien des nuits. C'est pour cela que l'on a aimé ce site : <http://www.arrgh.co.uk/index.html>

Le futur des jeux vidéo

Nos collègues anglais de Future Publishing sont en train de préparer un gros site de jeux avec un magazine hebdomadaire. Vous pourrez le recevoir par mail ou aller le consulter sur www.futuregamer.com

Internet pour 49 F/mois chez Infonie

Mais seulement si vous êtes étudiant, et que vous vous connectez du lundi au vendredi, de 9 h à 19 h (bref, pendant les cours). Et le week-end. Oui, le samedi, jusqu'à 12 h. Sinon, c'est 19 F de l'heure. Dommage !

« Nous avons les meilleurs »

C'est ce que l'on peut penser en découvrant, sur Lionhead.co.uk, qu'Alex Evans et Vic, programmeurs de la société, ont gagné le premier prix à l'Assembly'98. Découvrez leur prochain jeu en décembre.

À VENIR

Aperçu des dernières nouvelles du monde des jeux vidéo

À TOUR DE RÔLE

Ces dernières années n'auront pas fait la part belle aux créateurs de jeux de rôle. Il est vrai qu'aucun jeu, malgré toute la passion et l'attention que lui apportera une équipe de développement, ne pourra jamais remplacer une véritable partie entre amis, autour d'une table. Le jeu de rôle est le seul n'ayant quasiment aucune limite, puisque la seule qu'il connaisse se trouve être la somme d'imagination qu'y apportent ses participants. Vu de l'extérieur, pour les personnes qui n'ont jamais pratiqué ce genre de jeu, que l'on pourrait quasiment qualifier de création collective, il peut effectivement être perçu comme l'histoire d'un ou plusieurs héros brandissant épées magiques et sorts en tout genre avec pour but de défaire un quelconque sorcier maléfique.

Pourtant, le jeu de rôle va bien au-delà de ce concept primitif et permet une véritable interaction entre ses pratiquants, d'autant plus qu'il ne se limite pas uniquement au domaine de l'héroïc-fantasy. Évidemment, l'ordinateur, de part sa nature cartésienne, ne peut générer la même passion suscitée par les jeux de rôle, que certains, encore aujourd'hui, considèrent même comme dangereuse. Pourtant, malgré les capacités encore très limitées des premiers PC ou des ordinateurs 8 et 16 bits, certains RPG micro arrivaient à donner l'illusion aux

joueurs de se retrouver aux premières loges d'une quête épique les propulsant dans un monde peuplé de mystères, de magie et de batailles titanesques.

Ces dernières années ont été témoins de l'utilisation abusive de l'appellation RPG pour certains jeux bien loin de ce concept. L'amalgame entre le médiéval-fantastique et le terme jeu de rôle s'est vite répandu chez les non-initiés, faussant totalement l'esprit d'origine. Il est heureux de constater la résurgence de jeux de rôle micro montrant cette volonté, comme avaient pu le faire certains des meilleurs titres SSI (la série de *Krynn*, par exemple) ou certains des *Ultima* d'Origin. Avec les deux opus de *Fallout*, *Return to Krondor* et surtout *Baldur's Gate* comme chefs de file, ce type de jeux semble en passe de regagner un second souffle. On espère beaucoup de studios comme Black Isle, qui ont, au bon moment, compris l'attente des passionnés du genre. Un jour, peut-être, arriverons-nous à créer de véritables univers virtuels, reliant tous les joueurs à travers le globe, et permettant une liberté quasi totale. En attendant, des jeux comme *Ultima Online* ont déjà posé la première pierre à l'édifice, avec plus ou moins de bonheur. Il faut bien que quelqu'un essuie les plâtres pour que l'histoire puisse avancer... 



Que ce soit avec *Fallout 2*, *Baldur's Gate* ou avec *Return to Krondor*, les technologies modernes et les jeux de rôle à l'ancienne font bon ménage.

Index

À Venir Alphas	page 18
C3 Racing	page 32
Silver	page 33
Carmaggedon II	page 36
Glover	page 38
S.A.G.A. : Rage of the Vikings	page 39
Tai Fu	page 40
Dethkarz	page 42
Shogo	page 44
Myth II	page 45
Return to Krondor	page 46
Starcraft : Brood War	page 48
Extreme Games Proboarders	page 49
Drakan	page 50
Star Trek	page 51
Kingpin	page 52
Daikatana	page 53

Les jeux les plus attendus par Next Games



S.A.G.A. : Rage...	S.I.N	Shogo	Ehrgeiz	Virtua Fighter 3 TB
(PC) Cryo	(PC) Activision	(PS) Monolith	(PS) Squaresoft	(Dreamcast) Sega
Avec un design très particulier et une véritable volonté d'innover, Cryo est peut-être en passe de finaliser un jeu de stratégie d'envergure.	Frustré, ce mois-ci, d'avoir dû repousser le test de <i>S.I.N</i> à cause de bugs trop fréquents, nous n'en n'attendons que plus de la version finale.	Un Doom-like où l'on peut se glisser dans des exosquelettes au look très manga. Sans doute pas de quoi renouveler le genre, mais un visuel accrocheur.	L'arcade se proposait de renouveler intelligemment le jeu de combats. La version playStation est des plus prometteuses.	Déjà un régal visuel en arcade, on attend beaucoup du monstre annoncé de Sega. Chaque jour qui nous rapproche de sa sortie paraît plus long.

WEREWOLF

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : DREAMFORGE ENTERTAINMENT

ELIMINATOR



Eliminator se présente exactement comme un jeu de course, alors qu'il s'agit d'un shoot'em up en 3D qui se déroule dans le futur. En vue extérieure, vous glissez tout au long d'une piste en pilotant un petit vaisseau. Cependant, sur votre chemin, vous rencontrez des tourelles, des mines, des robots et vous devez tous les éliminer pour passer à la zone suivante. Un mode Deux joueurs est également prévu.

FORMAT : PS

DÉVELOPPEUR : PSYGNOSIS



Tous les fans des jeux de rôle de White Wolf risquent d'être comblés par ce jeu d'action/aventure basé sur le jeu de rôle *Werewolf : The Apocalypse*. Le joueur incarne Ryan McCullough, un jeune homme qui vient de découvrir ses pouvoirs de loup-garou. Ce titre nous entraîne dans les rues de Londres, la jungle, des ruines en Grèce, etc. Il est programmé sur le moteur d'*Unreal* et devrait voir le jour à la fin de l'année 99.

WARHAMMER 40,000

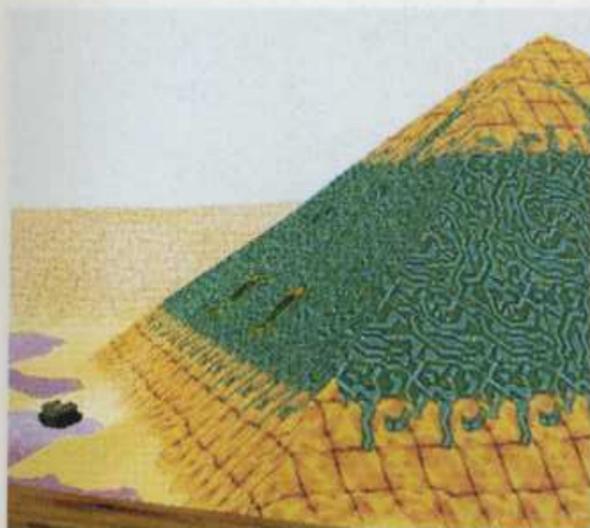
FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : MINDSCAPE



Les fans du monde de *Warhammer* vont, apparemment, pouvoir se régaler avec *Chaos Gate* qui reprend les spaces marines et les chaos marines dans un jeu de stratégie au tour par tour. Choisissez parmi 32 soldats ayant chacun leurs propres capacités et caractéristiques pour accomplir la campagne de 18 missions. Vous pouvez également commander les véhicules de l'univers de *Warhammer* : Predator tanks, Rhino APC, Land speeders...

WILD METAL COUNTRY

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : GREMLIN



Wild Metal Country est un jeu d'action dans lequel le joueur pilote un tank. On doit tirer sur tout ce qui bouge en cheminant à travers plusieurs décors : canyon, désert, plaines... Vous dirigez indépendamment le tank et le canon et disposez de plusieurs armes. De plus, Wild Metal gère des effets physiques tels que la gravité, la traction... ainsi que les conditions climatiques.

V-RALLY '99



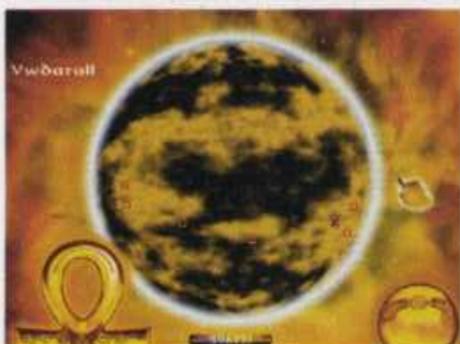
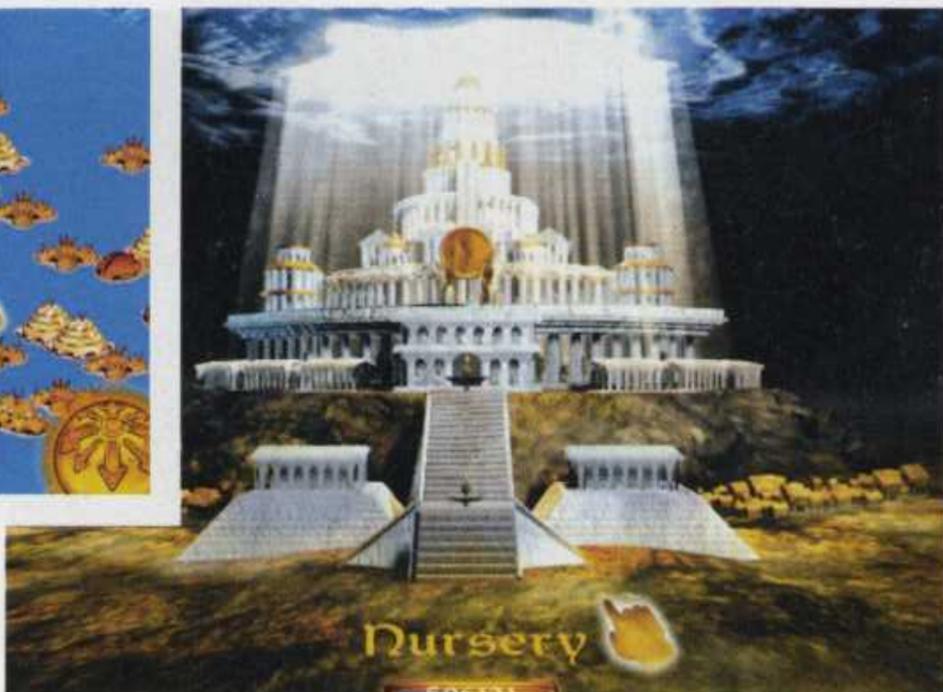
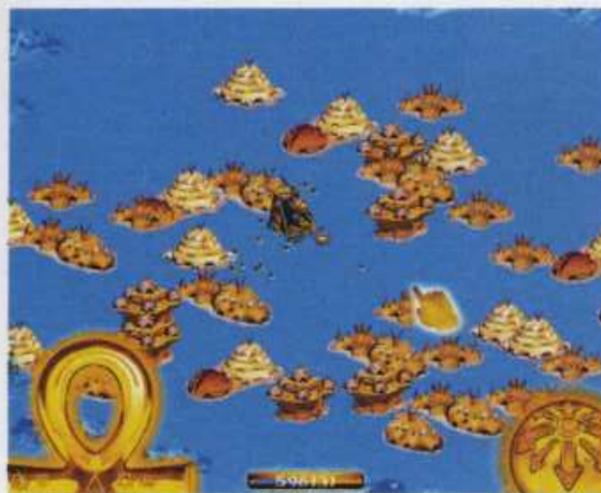
La Nintendo 64 voit enfin naître V-Rally, une course entre l'arcade et le rallye, qui offre au joueur 8 pays différents (Suède, Kenya, Angleterre, Espagne...), 12 voitures officielles du championnat du monde des rallyes 98, des conditions climatiques variables, etc. Bien entendu, vous pourrez découvrir des véhicules cachés. De plus, trois modes de jeux sont prévus, chacun d'entre eux pouvant se jouer à deux. Ce titre sera compatible avec le volant Nintendo et le rumble pack.

FORMAT : N64

DÉVELOPPEUR : OCEAN

DEO GRATIAS

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : CRYO



Dans cette simulation, vous incarnerez un dieu qui crée et gère des planètes et leurs peuplades. Bien évidemment, d'autres divinités voudront le pouvoir absolu et essayeront de détruire vos ouailles. Votre pouvoir vient de la croyance de vos disciples. Il faudra maîtriser une centaine de sorts pour vous défendre contre une quinzaine de dieux. Deo Gratias reprend le concept de Populous et il sera jouable sur le Net.

ANACHRONOX

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : ION STORM

RED JACK : REVENGE OF THE BRETHREN



Ce nouveau jeu d'aventure, de THQ, va plonger les joueurs dans le monde, plein de trahison et de combats, des pirates. Déplacez-vous de port en port et discutez avec les différents personnages dans un environnement entièrement en 3D. Le scénario prendra une place très importante par rapport à l'action. *Red Jack : Revenge of the Brethren* est doté d'une honnête réalisation 3D et d'une histoire prenante.

FORMAT : PC

DÉVELOPPEUR : THQ



La sortie, sur PC, de jeux de rôle continue de plus belle avec *Anachronox*. Celui-ci est en 3D, dans un monde de science-fiction où le joueur contrôle 3 personnes avec une vue à la troisième personne. S'il utilise le moteur de *Quake II* pour représenter son univers, *Anachronox* ne mise pas beaucoup sur l'action. Espérons qu'il disposera d'un scénario suffisamment approfondi.

ARCANES

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : MYTHOS



Arcanes est un jeu d'action/stratégie, dans lequel le joueur incarne un sorcier qui devra conquérir trois mondes différents (celte, grec et médiéval). Chaque contrée dispose d'une flore et d'une architecture particulière. Pour vaincre, vous devrez maîtriser 30 sorts et pour cela vous pourrez faire appel à 21 créatures telles que des elfes, licornes, griffons... *Arcanes* peut accueillir 36 joueurs sur Internet. De quoi faire de longues parties...

WARTORN

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : INFOGRAMES



Wartorn est un jeu de stratégie de plus, mais celui-ci possède un nombre impressionnant d'options. Vous pouvez construire et améliorer 44 sortes de bâtiments, 1 000 unités uniques... Pour cela, vous devrez extraire 4 types de ressources. Ce titre est en 3D avec des actions qui se passent de nuit. Vous pouvez développer des unités terrestres, aériennes ou navales. Les unités semblent posséder un grand nombre de caractéristiques, telles que le fuel, les munitions...

ROLLCAGE



Oubliez le réalisme. *Rollcage* est une course futuriste, rapide et frénétique, avec des armes. Le design particulier des véhicules leur permet de se retourner pendant la course. Par ailleurs, une fois qu'ils ont acquis une vitesse suffisante, ils peuvent rouler sur les murs ou sur les parois des tunnels. La version PC, présentée à l'ECTS, donnait une impression plutôt favorable. Ce jeu de course devrait sortir au printemps.

FORMAT : PC/PS

DÉVELOPPEUR : ATD

STAR WARS : ROGUE SQUADRON

FORMAT : PC/N64

DÉVELOPPEUR : LUCAS ARTS



De la même manière que *Shadow of the Empire*, le joueur devra affronter diverses missions dans l'univers de « Star Wars ». Bien entendu, vous pourrez piloter différents vaisseaux tels que des X-wing, Y-wing, A-wing, etc. *Rogue Squadron* se compose d'une grande variété de missions : combat rapproché, reconnaissance, escorte, sauvetage... Des effets spéciaux et des effets de lumière assez spectaculaires ont, apparemment, été ajoutés. Les fans risquent d'être comblés.

F18 SUPER HORNETS

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : DIGITAL INTEGRATION

VIPER



Disposant de voitures de sport, dont essentiellement la Dodge Viper, le joueur participe à des courses et gagne de l'argent. Après avoir acquis un fond monétaire suffisant, il peut améliorer son véhicule. Il y a une quarantaine d'upgrades. Les dommages des véhicules seront gérés et, bien entendu, le joueur pourra participer à des championnats, des time attack... Une simulation de conduite qui semble très prometteuse.

FORMAT : PC

DÉVELOPPEUR : SIERRA



Une nouvelle simulation de vol va débarquer sur PC, d'ici la fin de l'année. *F18* permet au joueur de piloter un avion de combats au cours de 6 mini-campagnes et de 3 campagnes beaucoup plus dynamiques. Naturellement, ce titre de Digital Integration offrira la possibilité de jouer jusqu'à 16, que ce soit en alliance ou en deathmatch. *F18* gère les cartes 3D et semble particulièrement beau et détaillé. Il ne reste plus qu'à juger de son intérêt et de sa jouabilité.

STREAK

FORMAT : PS DÉVELOPPEUR : GT



Streak est une course située dans le futur, qui semble assez novatrice puisqu'elle met en scène des surfeurs juchés sur des planches volantes. Foncez dans les rues d'une ville, à travers les maisons ou dans des cimetières, en essayant de faire le meilleur temps possible et des figures. Un mode Link est apparemment prévu pour des parties à deux joueurs. Un soft qui semble disposer d'un certain potentiel. Espérons qu'il sera exploité.

sans chèque ni CB

3617

ALLPLAY

Jeux
Educatifs
Utilitaires
Multimédia
Encyclopédies
Musique
Graphisme
Consoles
Hardware

Plus de
80 titres
disponibles

INFORMATIONS

COMMANDES

SERVICE 48 heures

NOUVEAUTES chaque semaine

Jeux :

Age of Empires, Resident Evil, Fallout, Duke, Red Baron 2, Tomb Raider 2, Command & Conquer, Starcraft, Red Line Racer, Zero Wing, Incoming, Blade Runner, Prost Grand Prix, Caesar 2, Atlantis...

Culture :

Le Tour Eiffel, Londres, Dossier OVNI, Bouddhisme, Larousse Multimédia Encyclopédie, Molière, La Mythologie Antique, Le Monde de la mer...

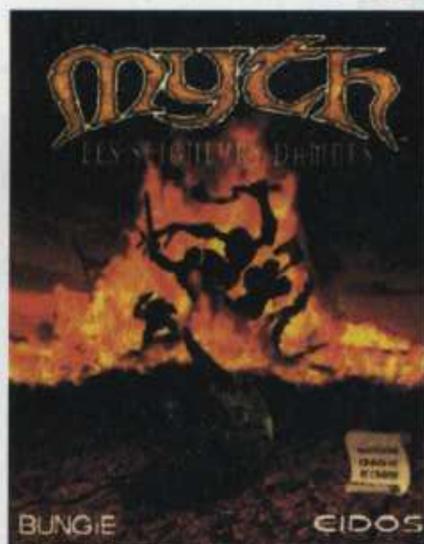
Eveil, Educatifs :

Arithmétique 4.0, L'Odyssée de Morgan, Corps Humain en 3D, E=M6, La Panthère Rose, La Ville Enchantée...

Hardware :

Carte vidéo ATI XPERT@WORK, Lecteur CD Pioneer 32x, Disque Dur Quantum Go UDMA, Iomega Zip Externe, Mem. USR 56K, Claviers, Mémoires, Cartes son...

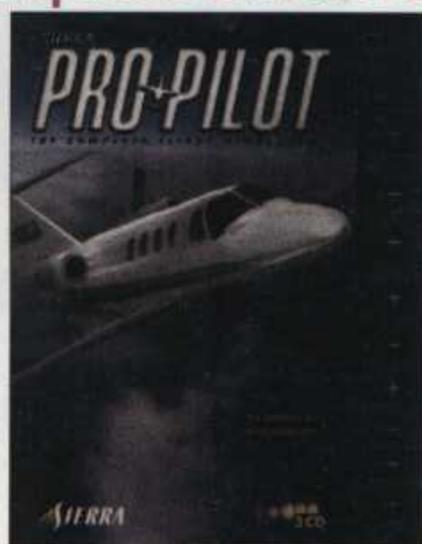
aussi : logiciels MAC, cartouches et CD, Amiga, Atari, Commodore, IBM, Macintosh, Station, Saturn, Nintendo 64, Gameboy...



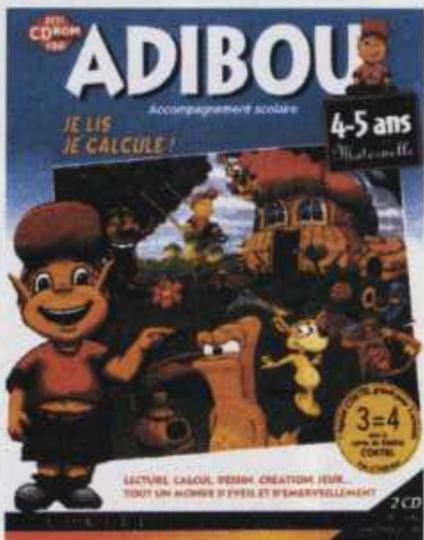
MYTH



AU COEUR DES PLANETES



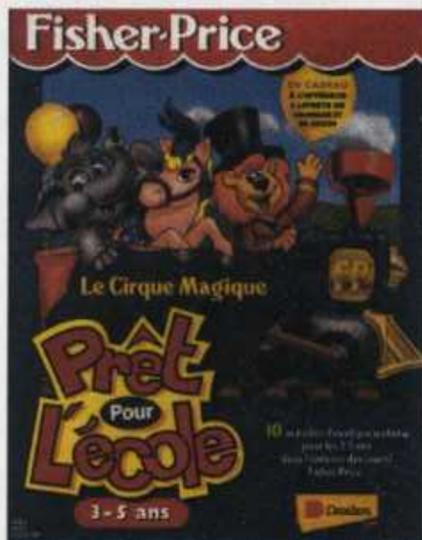
PRO PILOT



ADIBOU 2



LE PETIT PRINCE



LE CIRQUE MAGIQUE

*Pas d'argent à envoyer ni de numéro de carte bancaire à léguer. Le temps de consultation dépend du produit commandé (5,57 F / mn)

RIVAL REALMS

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : ACTIVE STUDIO



Rival Realms nous plonge dans un monde médiéval fantastique. Le joueur incarnera l'un des trois clans proposés : les Humains, les Elfes et les Orcs. Ce jeu de stratégie en temps réel dispose de 60 missions. Il y a un aspect jeu de rôle, puisque chacun de vos hommes est unique ; vous pouvez changer son nom, sa couleur et augmenter son expérience durant les combats. La sauvegarde de vos troupes permet de les réutiliser durant les missions de la campagne.



ABSOLUTE FOOTBALL



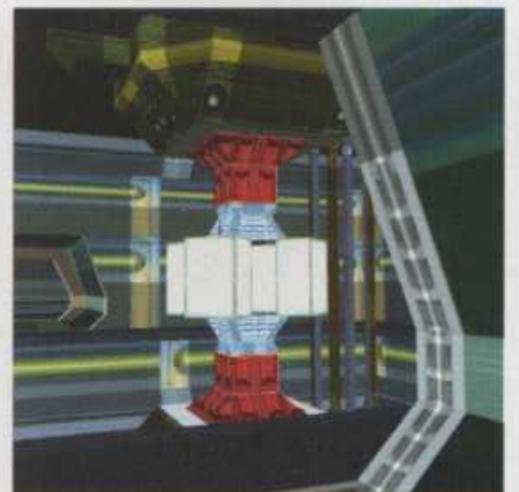
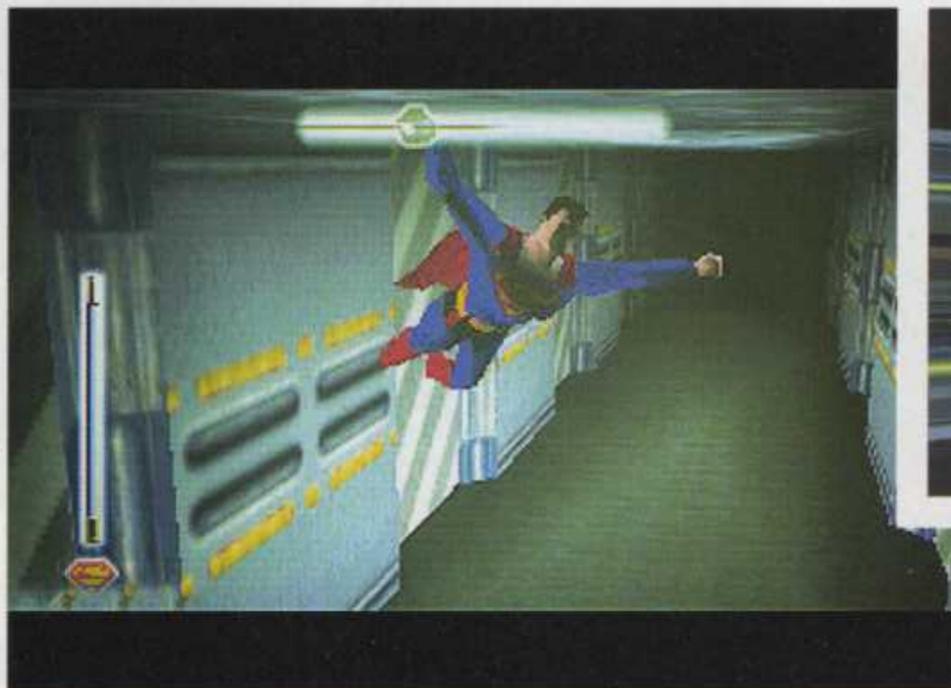
Difficile de concurrencer *Fifa* aujourd'hui. Si *Absolute Football* en est techniquement bien loin, il vous propose, cependant, de rejouer tous les matchs depuis 1958, avec les vrais équipes et les vrais noms des joueurs. Un jeu pour historiens, en quelque sorte, même si le moteur du titre permet de réaliser toutes les grandes techniques du football. Il est ainsi possible de faire des retournés ou de dribbler. Mais, cela suffira-t-il ?

FORMAT : PC/PS

DÉVELOPPEUR : VIRGIN

SUPERMAN

FORMAT : N64/PS DÉVELOPPEUR : TITUS



Grâce à Titus et à la Warner, le héros Superman va prendre vie sur Nintendo 64 vers le mois d'avril. Ce titre a été développé dans un environnement entièrement en 3D. Le joueur dirige Superman et doit aider Lois Lane. Bien entendu, vous retrouverez les plus grands ennemis de Superman comme Lex Luthor ou Brainiac. De plus, ce jeu d'action/aventure devrait gérer un mode Quatre joueurs. Espérons qu'il n'y en aura pas que pour les fans.



HOSTILE WATERS

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : RAGE SOFTWARE



Avec le potentiel d'un *Carrier Command* des années 90, *Hostile Waters*, développé par Rage Software pour le compte de Psygnosis, a la capacité de devenir un jeu mythique. Chaque effet, qu'il s'agisse du vent généré par les pales d'hélicoptères ou de l'apparition des bases aliens, est des plus surprenants. Tout comme dans *Incoming*, différents véhicules pourront être contrôlés, et un grand sens stratégique sera requis pour compléter les nombreuses missions.

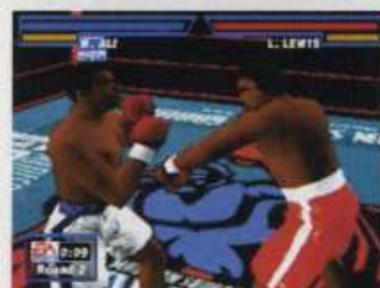
GALLEON

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : CONFOUNDING FACTOR



Présenté à un petit nombre de privilégiés lors de l'ECTS, *Galleon*, de Confounding Factor, est l'une des grandes surprises de ce salon. Si nous n'avons pu que constater l'avancement du moteur graphique, force est de reconnaître qu'il est d'une qualité remarquable. Permettant la gestion d'animations spécifiques pour la totalité des éléments du décor, il surprend surtout en raison de l'animation du visage des personnages. Avec deux cents polygones, les émotions humaines sont reproduites à merveille. Il faudra attendre l'intégration de tous les éléments avant de pouvoir estimer correctement l'intérêt de ce projet.

K.O. KINGS

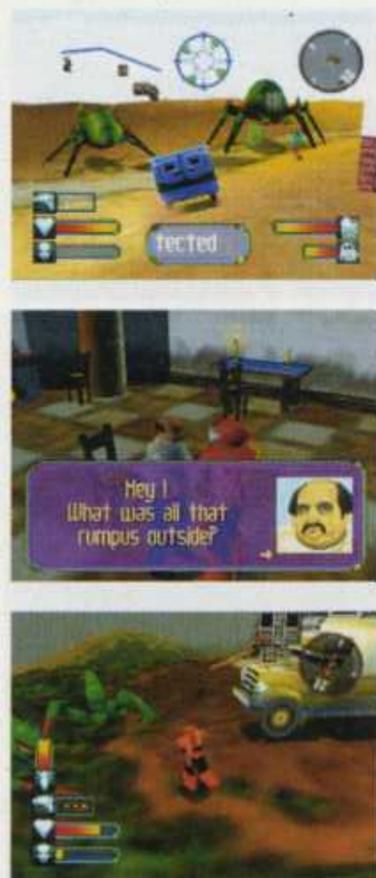


Outre ses mises à jour annuelles, E. A. Sports présente cette simulation de boxe. Elle s'annonce comme le meilleur jeu du genre sur PlayStation. Comprenant les plus grosses pointures de la boxe internationale (et donc principalement américaine), *K.O. Kings* permettra de revivre les plus grands combats de l'histoire de ce sport. Il sera également possible de créer son propre boxeur et de le faire évoluer.

FORMAT : PC/PS

DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS

BODY HARVEST



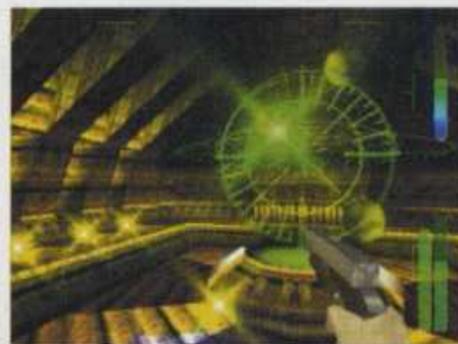
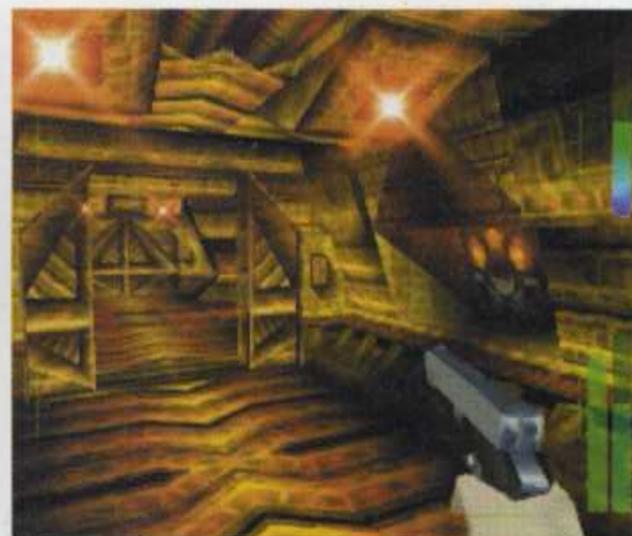
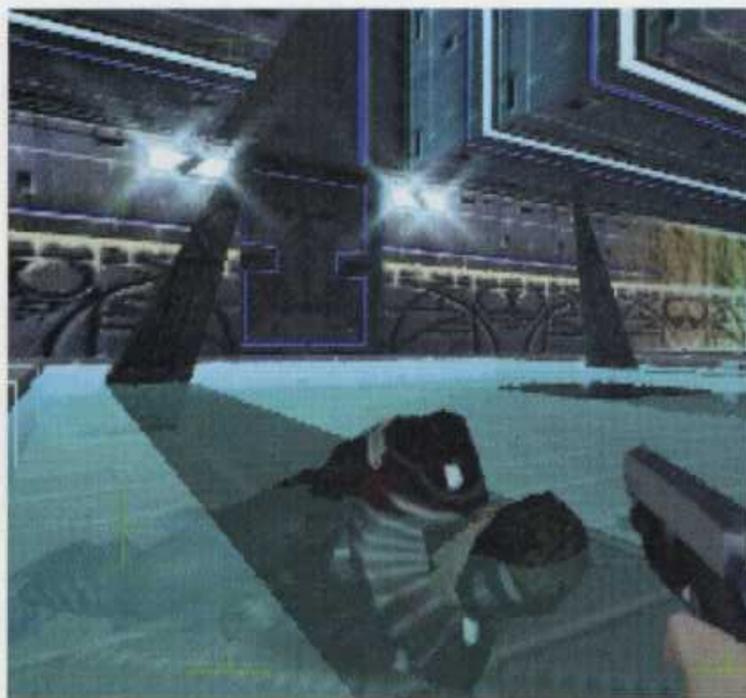
Body Harvest, développé par DMA, pourrait se révéler l'un des jeux les plus originaux de la Nintendo 64. Dans une bataille vous opposant à une race d'invasisseurs extraterrestres, vous devrez annihiler toutes menaces et, occasionnellement, venir en aide aux humains disséminés dans les nombreux niveaux. Si le principe n'est pas des plus novateurs, l'intégration d'éléments de jeux de rôle pourrait lui assurer un certain succès

FORMAT : NINTENDO 64

DÉVELOPPEUR : DMA

PERFECT DARK

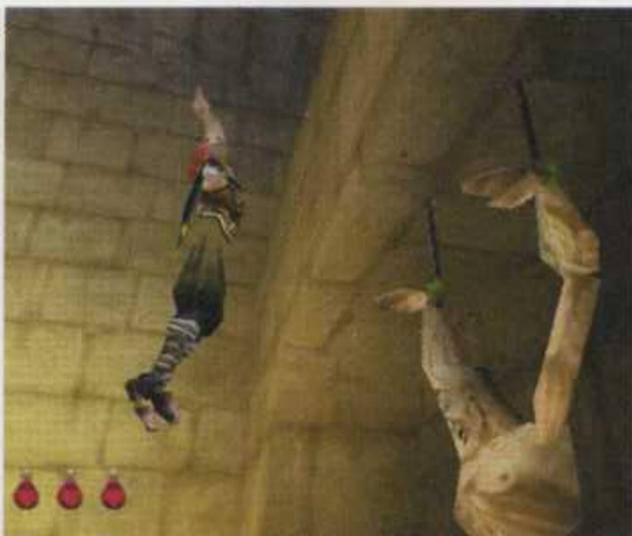
FORMAT : NINTENDO 64 DÉVELOPPEUR : RARE



Perfect Dark, la dernière production de Rare, reprend le principe de *Golden Eye*. Pourtant, si le style de jeu reste le même, Rare nous a démontré, lors du dernier ECTS, que ce nouveau projet est bien plus ambitieux que le précédent. Son moteur graphique ainsi que son design pourraient lui permettre de reléguer *Turok 2* à la seconde place des Quake-like sur Nintendo 64.

PRINCE OF PERSIA 3D

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : RED ORB



Bien que Broderbund soit en pleine restructuration, l'équipe de Red Orb, en charge de *Prince of Persia 3D*, devrait néanmoins pouvoir mener son projet à terme. Au vu des qualités déjà affichées par les préversions, un autre choix paraîtrait stupide, voire suicidaire. Reste à savoir quand sortira ce jeu, aucune date n'étant encore avancée. Les fans des versions 2D trépignent d'impatience.

SHOGUN

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : CREATIVE ASSEMBLY



Creative Assembly entend faire un pas de géant dans le monde des jeux de stratégie en temps réel, avec le techniquement impressionnant *Shogun*. Situé dans le Japon féodal, ce jeu proposera aux joueurs de contrôler des centaines de soldats dans des décors en 3D d'une qualité encore jamais constatée pour ce type de produit. L'intelligence artificielle devrait être basée sur les véritables techniques de guerre de l'époque. S'il répond à toutes ces prétentions, ce titre pourrait devenir la nouvelle référence du genre.

TANKTICS

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : DMA



DMA est, en ce moment, l'un des éditeurs proposant les jeux les plus loufoques du marché. *Tanktics*, leur dernier titre de stratégie en temps réel, étonne par son interface extrêmement simplifiée. Seuls les deux boutons de la souris devraient être utilisés pour gérer les différents éléments du jeu. Alors que la majorité de ses concurrents impose la recherche de ressources précises, *Tanktics* devrait permettre d'exploiter de nombreux éléments du décor pour créer ses unités.

A BUG'S LIFE



Développé autour de la licence du prochain film de Pixar (« Toy Story »), *A Bug's Life* est la dernière production de Disney Software depuis le correct *Hercules*. Quinze niveaux devraient composer ce jeu d'action/aventure sur PlayStation. Bien évidemment, comme on peut l'attendre de ce géant américain de l'animation, les graphismes et l'animation devraient être d'excellente facture.

FORMAT : PLAYSTATION

DÉVELOPPEUR : NINTENDO

BRAVEHEART

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : RED LEMON

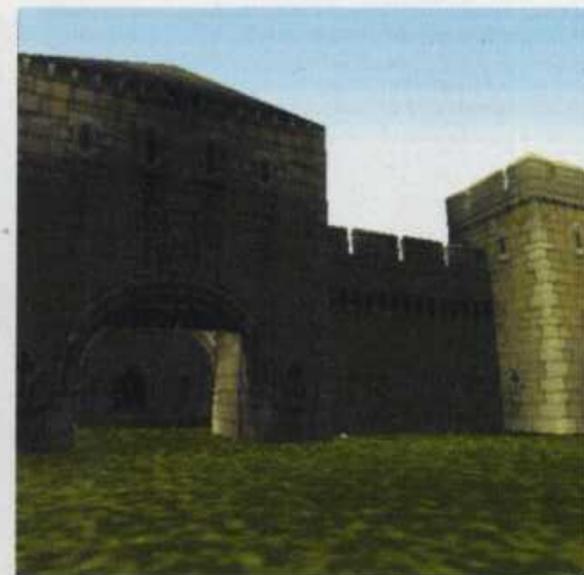
APOCALYPSE



Apocalypse est certainement le projet le plus ambitieux et le plus coûteux d'Activision. En effet, la participation de Bruce Willis au projet a demandé à la société de lourds investissements. Repoussé plusieurs fois en raison de produits concurrents de très bonne facture, *Apocalypse* devrait néanmoins arriver sur PlayStation dans les mois qui viennent. Plus de renseignements très bientôt.

FORMAT : PS

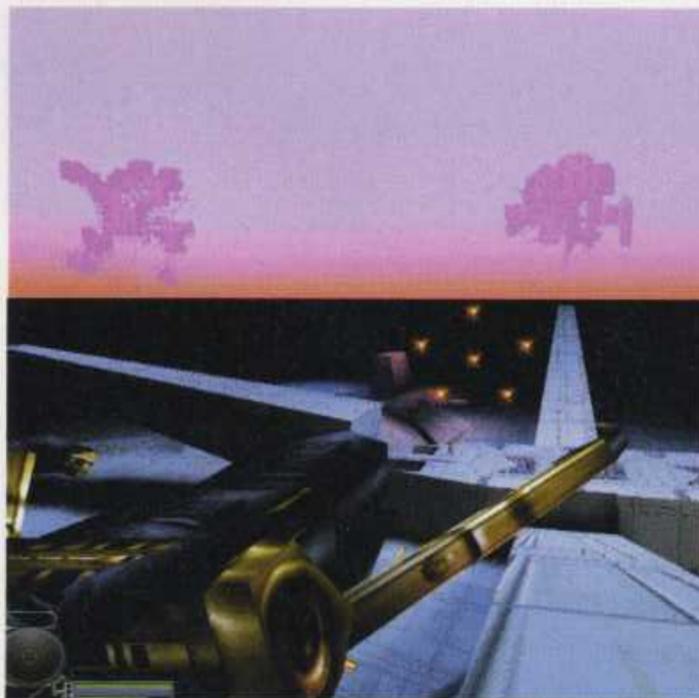
DÉVELOPPEUR : ACTIVISION



Braveheart avait été développé, à l'origine, sous le nom de Tartan Army, mais Red Lemon a profité de l'obtention de la licence du film pour renommer son jeu. Bien évidemment, le joueur prendra la tête d'une tribu écossaise. Les alliances seront de mise pour imposer sa volonté aux différents intervenants. Prévu pour le premier semestre 99, *Braveheart* devrait avoir un peu de retard.

HIRED GUNS 2

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : DEVIL'S THUMB



Hired Guns était, à l'origine, développé sur Amiga par DMA. Plusieurs années après, c'est la société américaine Devil's Thumb qui prend le relais et nous propose sa suite sur PC. Titré *Hired Guns 2*, ce second volet pourrait être édité par Psygnosis. Bien évidemment, ce soft devrait bénéficier des dernières technologies en matière de 3D et de jeux en réseau.

MAG + CD

3 DÉMOS JOUABLES

Plus de 30 nouveaux jeux testés : F1'98, Oddworld 2, Breath of Fire 3, ODT, Duke Nukem : Time to Kill, Spyro, Tenchu, Colony Wars Vengeance, Ninja...

Play POWER

le meilleur de la PlayStation

CRASH 3

Le cadeau
de Noël de Sony

RÉVÉLATION !

Omikron :
le projet fou d'Eidos

ODT

Tomb Raider a-t-il
trouvé son maître ?

INÉDIT

Des dizaines d'astuces, de codes
et de tips pour : Colin McRae

• Tenchu • Breath of Fire 3 • Spyro ...

EXCLUSIF !

Pole Position

- 50 jeux de courses passés au crible
- F1'98 testé par des pilotes
- Tous les jeux à venir

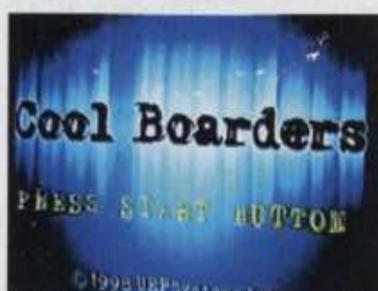
EDICORP

En vente dès aujourd' hui

SEGA RALLY 2

FORMAT : DREAMCAST DÉVELOPPEUR : SEGA

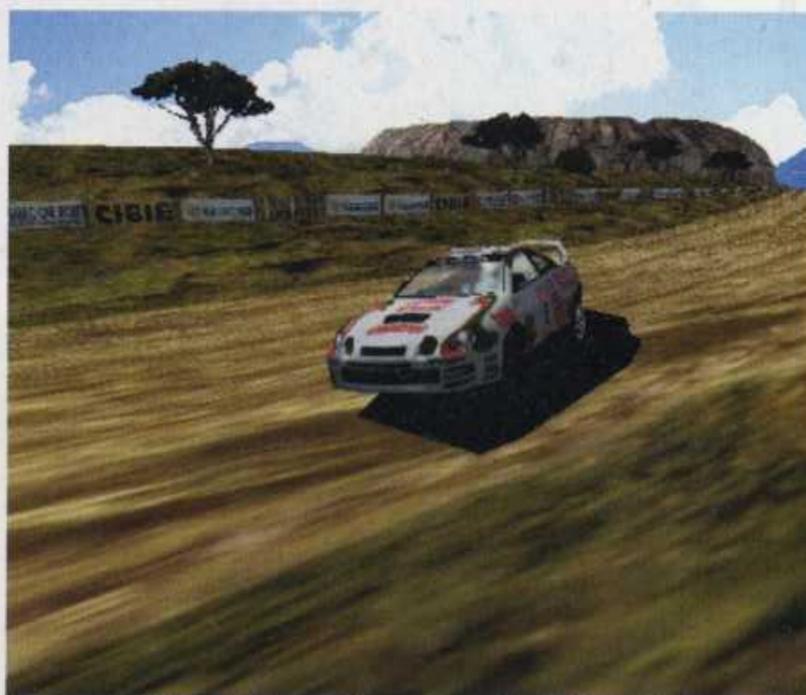
COOL BOARDERS



UEP System a développé *Cool Boarders 1* et *2* sur PlayStation. Désormais, il utilise ses talents pour les simulations de sports d'hiver sur la Dreamcast. La courte démo que nous avons vue tourner ne nous a pas montré autre chose qu'un jeu prometteur. La présentation n'offrait que le personnage caché du premier *Cool Boarders*. Cependant, les textures sont très détaillées et les décors semblent magnifiques. Un titre qui, apparemment, comblera toutes nos attentes en matière de snowboard.

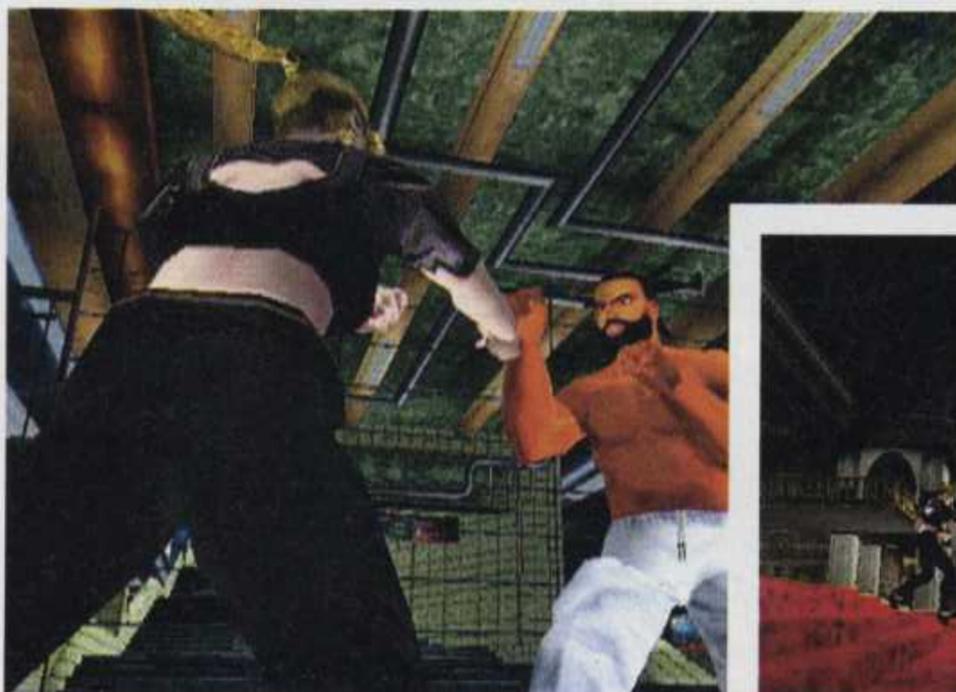
FORMAT : DREAMCAST

DÉVELOPPEUR : UEP SYSTEM



Prévu pour le lancement de la Dreamcast le 20 novembre, *Sega Rally 2* n'était, bizarrement, pas sur la liste des démo jouables au Tokyo Game Show. Il apparaissait seulement sur une vidéo. Sega n'a pas précisé pourquoi un de ses titres phares n'était pas présent. Nous ne pouvons pas leur en vouloir, car *Sega Rally 2* n'a qu'une légère ressemblance avec la version arcade. Cependant, il ne s'agit que d'une vidéo, il faudra attendre la version finale pour pouvoir se faire un véritable avis.

VIRTUA FIGHTER 3 : TEAM BATTLE



FORMAT : DREAMCAST
DÉVELOPPEUR : SEGA

La Dreamcast est très attendue, entre autres pour la qualité des conversions des jeux d'arcade de Sega. Alors qu'il n'est pas dans sa forme finale, *VF3TB* est quasiment indissociable de sa version arcade. Une différence apparaît au niveau des polygones sur les personnages. Sinon, les décors sont présents au détail près. Les temps de chargement semblent être le seul point noir de ce titre plein d'avenir.

GRANDIA II

FORMAT : DREAMCAST DÉVELOPPEUR : GAMEARTS



Nous avons entendu des rumeurs concernant la création d'un jeu de rôle, par GameArts, sur la nouvelle console de Sega. Maintenant, *Grandia II* est bel et bien annoncé sur Dreamcast. Il s'agit d'une véritable version et non d'un remix. Ce titre se présente avec des personnages et un environnement entièrement en 3D. Il devrait avoir un gameplay assez différent de son prédécesseur. Le premier volet avait été bien apprécié. *Grandia II* a les atouts qu'il faut pour devenir un hit.



RESIDENT EVIL CODE VERONICA

Nous n'avons pas entendu énormément de choses sur la sortie d'un *Resident Evil* sur Dreamcast. Cependant, nous n'avons pas résisté à l'envie de vous annoncer son développement sur cette nouvelle machine. Le nouveau jeu d'horreur de Capcom semble de toute beauté. Espérons qu'il sera à la hauteur de nos attentes. Nous continuerons à suivre la progression du jeu et à vous donner les dernières news le concernant. Profitez de ces quelques photos en attendant.

FORMAT :
DREAMCAST
DÉVELOPPEUR :
CAPCOM



STREET FIGHTER ZERO 3



La série des *Street Fighter* continue de se développer d'année en d'année et de machine en machine. Aujourd'hui, c'est au tour de *SF Zero 3* d'être converti sur PlayStation. Bien entendu, le joueur retrouvera tous les personnages de la version arcade. La jouabilité reste du *Street Fighter* : pouvoirs, super-attaques, combos... L'animation, souvent limitée lors des conversions de jeux de combats en 2D, devrait être améliorée.

FORMAT : PLAYSTATION
DÉVELOPPEUR : CAPCOM

C3 RACING

La PlayStation est inondée de courses automobiles. Tout le monde s'y essaie avec plus ou moins de bonheur, mais *C3 Racing* (*Car Constructor Championship*), développé par Eutechnyx, pourrait faire la différence.



Depuis la sortie de *Gran Turismo*, les courses réalistes ont la faveur du public. Il était donc naturel que chaque éditeur tente de créer le jeu qui supplantera le chef-d'œuvre de Sony. Et, bien que tout laisse à penser que seul *Gran Turismo 2* pourra détrôner son aîné, l'espoir est toujours de mise. Développé par Eutechnyx, créateur de l'intéressant *M6 Turbo Racing*, *C3 Racing* entretient cet espoir. Conçu autour de voitures d'usine commercialisées en Europe, ce jeu devrait comprendre une trentaine de pistes (y compris des circuits miroirs, sous différentes conditions météo).

Comme d'habitude, les circuits sont situés dans plusieurs pays tels que l'Angleterre, la Norvège, l'Italie, Monaco ou encore la Chine, l'Indonésie et les États-Unis. Ces différents environnements permettent aussi bien une diversité des décors que du type de tracés. On retrouvera, par conséquent, des circuits routiers ou encore des sentiers de rallye.

À l'instar de *Gran Turismo*, *C3 Racing* est le fruit du travail entre l'équipe d'Eutechnyx et de grands constructeurs automobiles. On retrouvera, par exemple, la Subaru Impreza Sti4, la Honda NSX, la Mitsubishi 3000GT ou encore la toute dernière Ford Cougar. Enfin, les constructeurs européens ont, cette fois-ci, bien voulu jouer le jeu.

Comme dans *M6 Turbo Racing*, le moteur 3D est l'un des aspects les plus impressionnants du jeu. Le seul reproche que l'on puisse lui faire ? Les voitures collent un peu trop à la route.

On pourra ainsi se mettre aux commandes de Peugeot ou de Renault.

Afin de respecter l'image de marque des différents constructeurs, chaque voiture a fait l'objet d'un important travail de modélisation. Outre une importante ressemblance avec leur modèle, le nombre de polygones constituant chacun des véhicules a également permis de gérer les dégâts. Au fur et à mesure des différents chocs, la carrosserie de la voiture se déforme. En plus d'un aspect visuel réaliste, cette gestion des accidents altère le comportement routier des voitures. L'aérodynamisme s'en ressent et la direction devient plus dure. S'il ne semble pas pouvoir déloger *Gran Turismo*, *C3 Racing* est néanmoins en pole position pour le titre du meilleur jeu de course de cette fin d'année.



La modélisation des voitures du jeu est parmi ce que l'on a fait de mieux sur PlayStation.

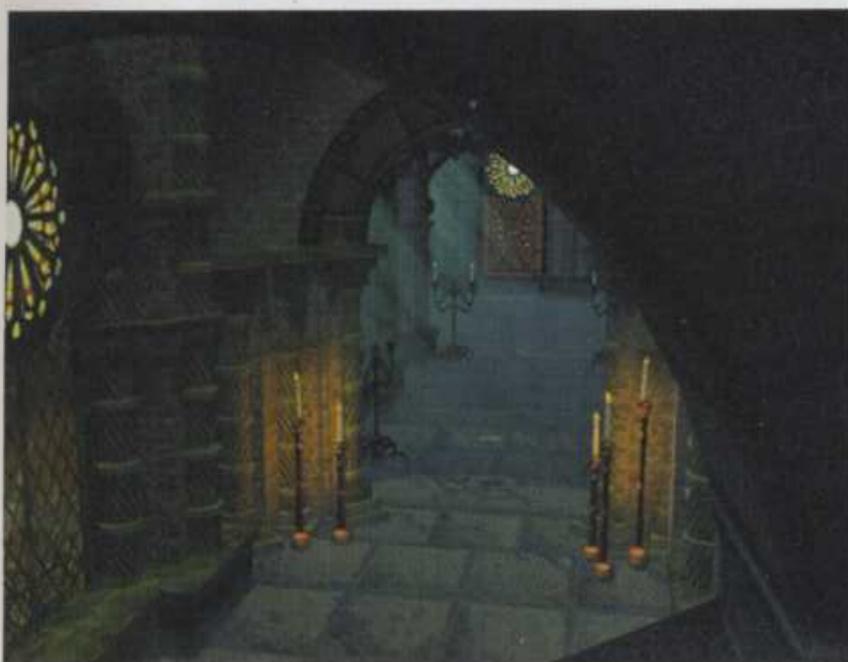
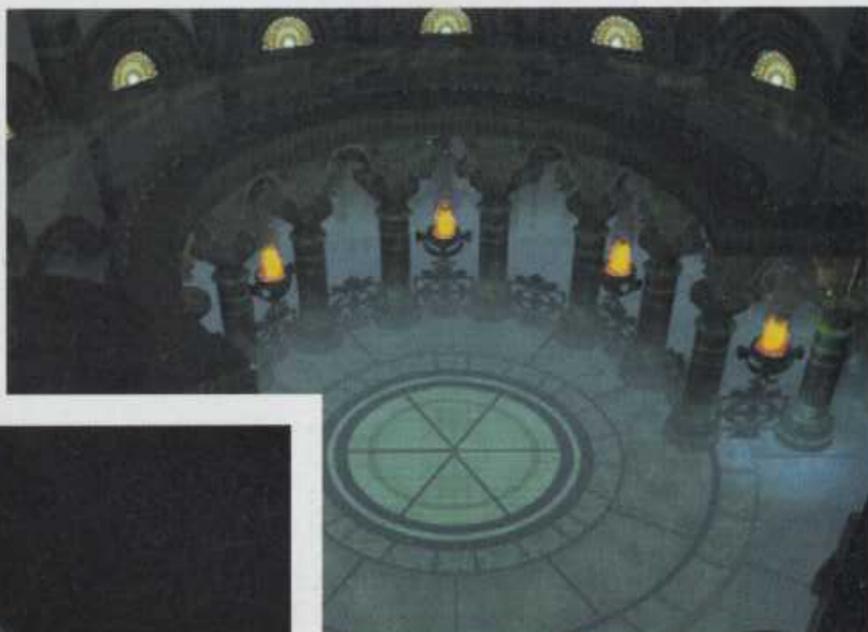
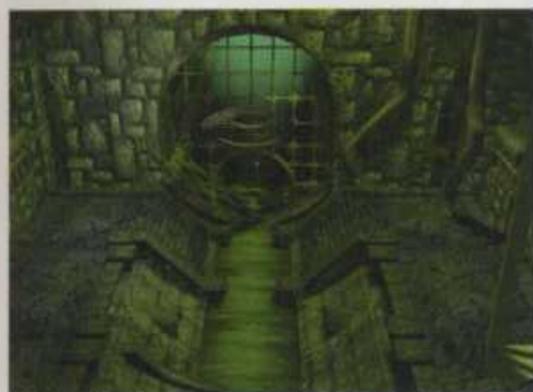


Les effets de lumière de *C3 Racing* appliquent les lois « réelles » de la lumière.

FORMAT : PlayStation
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Eutechnyx
DISPONIBLE : Fin 98
ORIGINE : Angleterre

SILVER

Grâce à Square, l'Occident ouvre désormais ses portes aux jeux de rôle japonais. Reste à savoir si les développeurs européens seront à la hauteur. **Next Games** a rendu visite à ceux qui ont osé s'y frotter...



À l'instar de *Final Fantasy VII*, la création exemplaire de Square, *Silver*, brille par ses décors d'une très grande qualité graphique.

Au terme de trois dures années de développement, *Silver* pourrait sauver l'équipe anglaise d'Infogrames, anciennement Ocean, d'une longue traversée du désert et créer le même raz de marée qu'un *Final Fantasy*. L'intrigue est de la même étoffe que celle de tous les jeux de rôle dignes de ce nom. Dans le royaume mythique de Jarrah règne le maudit Silver qui a passé un pacte avec le dieu du Chaos, nommé Apocalypse. Silver obtiendra le titre « d'émissaire du mal » en échange du sacrifice d'une centaine de femmes à l'autel de son dieu. Malheureusement, il fait choisir la femme de David, notre héros, qui décide de partir à la recherche de cette dernière avec ses amis rebelles. Ici débute l'aventure...

À l'instar de *FF VII*, les ingrédients de *Silver* consistent, d'une part, en

une intrigue classique (sorciers en mal de pouvoir, petit clan d'aventuriers) et, d'autre part, en éléments empruntés aux traditionnels jeux de rôle. Pour commencer, le joueur, que vous êtes, peut non seulement incarner le personnage de David, mais également avoir le contrôle de ses amis, qui, chacun, sont dotés de talents spécifiques. Cette possibilité multiple permet une grande souplesse et ajoute une dimension stratégique qui rend le jeu très différent de *FF VII*.

Selon le designer **Jack Wikeley**, la différence majeure entre les deux jeux est le fait que *Silver* est fondé sur de l'action en temps réel et *Final Fantasy* sur le tour par tour. À l'origine, *Silver* devait être conçu de la même manière que *FF*. « Nous nous sommes vite rendus compte que cela ne constituait pas un jeu très palpitant, ajoute Wikeley. Nous avons donc introduit le combat en temps réel, ce qui a eu pour résultat de décupler les sensations du jeu. Nous avons réalisé un jeu où l'on peut enfin envoyer les personnages secondaires au combat. Tandis qu'ils attaquent leur cible, vous pouvez intervenir, à tout moment, avec le héros principal. Par ailleurs, si vous souhaitez utiliser n'importe quel personnage en combat direct, il vous suffit de l'échanger contre le héros principal. »



Quelques membres de l'équipe de développement d'Infogrames Angleterre qui ont travaillé sur *Silver*.

FORMAT : PC
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Infogrames Angleterre
DISPONIBLE : Février 99
ORIGINE : Angleterre



Il y a essentiellement deux méthodes de contrôle dans *Silver*. Tant que vous n'êtes pas dans un combat, vous pouvez diriger vos héros (à hauteur de trois à la fois), en cliquant sur le meneur de la bande et ensuite sur l'endroit où vous voulez aller. Cette approche est typiquement stratégique. En revanche, durant un combat, vous ne pouvez utiliser qu'un héros à la fois, avec la souris pour mimer les coups. En glissant celle-ci vers la gauche ou la droite, on réalise une attaque latérale.

Mobiliser tous les héros

Les autres héros iront combattre sans que vous ayez à vous en préoccuper (il est cependant possible de prendre le contrôle de ces personnages en cas de problème). Durant tout le jeu, vous pouvez choisir d'apprendre des mouvements spéciaux. C'est une manière simple de dynamiser les combats armés.

L'accent, qui est mis sur le combat, trahit la véritable origine du jeu. Il y a ainsi une dimension tactique non négligeable : les joueurs peuvent envoyer les archers pour faire un maximum de dégâts avant d'entamer un combat rapproché. Il est possible de récupérer des armes à longue et courte portées, simulant ainsi les multiples composantes de la stratégie militaire. Malgré cela, l'intrigue, d'apparence simpliste, est remplie de tournures surprenantes, de portes secrètes et d'objets cachés, dont le joueur devra venir à bout tout au long du jeu. *Silver* ne se résume donc pas à tuer sans réfléchir.

Comme dans tous les jeux de rôle dignes de ce nom, les joueurs pourront user de sorts magiques, donnant ainsi à l'équipe de développement une bonne raison de se mettre aux feux d'artifice.

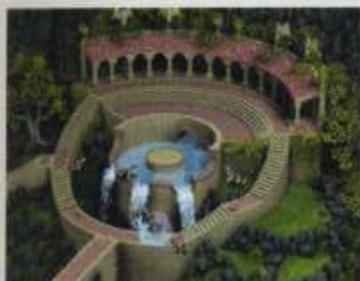
C'est dans la conception des personnages qu'Infogrames fait valoir sa ressemblance avec les héros incontournables de Square. Ils sont dotés de la même armure très large et arborent une coiffure de style iroquois. Leurs épées sont gigantesques et projettent d'impressionnants rayons de lumière.

Le bon, le fou et le méchant

Pour ce qui est des monstres et autres ennemis, Infogrames semble avoir poussé ses recherches. Wikeley, lui-même, déclare : « Nous avons plus de 75 ennemis dans ce jeu. On y trouve différents types d'humanoïdes, mais aussi des araignées géantes, des langoustes géantes, des ours... Tous sont dotés de pouvoirs magiques. Oh, j'ai oublié les terribles moines kung-fu qui sont, d'un commun accord, nos préférés. » Les ennemis sont non seulement différents, mais ils ont aussi des comportements et des facultés intellectuelles peu comparables. Certains sont machiavéliques, d'autres peureux, d'autres encore sont neutres, comme les lutins par exemple. Et il y aura aussi un boss à la fin de chaque niveau.



***Silver* devrait rallier beaucoup plus de joueurs que la version PC de *Final Fantasy VII*. Il faut dire que ce dernier n'avait pas été développé pour ce support.**



Les images précalculées de *Silver* arrivent à montrer des détails qu'un moteur de 3D en temps réel ne peut pas gérer. Le résultat est parfait pour le jeu.

surnaturels aux héros, comme nous l'explique Wikeley : « Chaque type de magie possède 3 niveaux différents. Plus le niveau est élevé, plus la magie devient forte et visuellement intéressante. Concluez donc qu'avec 8 orbes, vous pourrez disposer de plus de 40 magies différentes. »

Ce qui nous a le plus impressionné, c'est la quantité d'idées qui a été injectée dans ce jeu. La large palette de créatures, les armes, les sorts, les paysages variés et le système de contrôle nous ont prouvé que *Silver* est le fruit du travail de gens absolument passionnés. Ajoutez à cela un patch Multijoueur pour des combats en arène, 50 000 mots de dialogue (au choix, en texte ou en audio) et enfin une fabuleuse séquence animée, et vous obtiendrez un jeu qui approche les sommets du genre, seulement atteints jusqu'ici par les Japonais. 

La magie occupe une place importante dans les jeux de rôle et ce, pas seulement grâce à la mythologie empruntée à *Tolkien*, mais aussi parce qu'elle permet aux concepteurs d'user de toutes sortes d'effets pour impressionner le joueur.

Ensorcellement

Le principe, dans ce jeu, sera de récupérer 8 orbes magiques afin d'anéantir le redoutable dictateur. Ces orbes donnent des pouvoirs



Le scénario étant d'une femme, *Samantha Johnson*, il sera intéressant de voir son influence sur l'esprit du jeu.

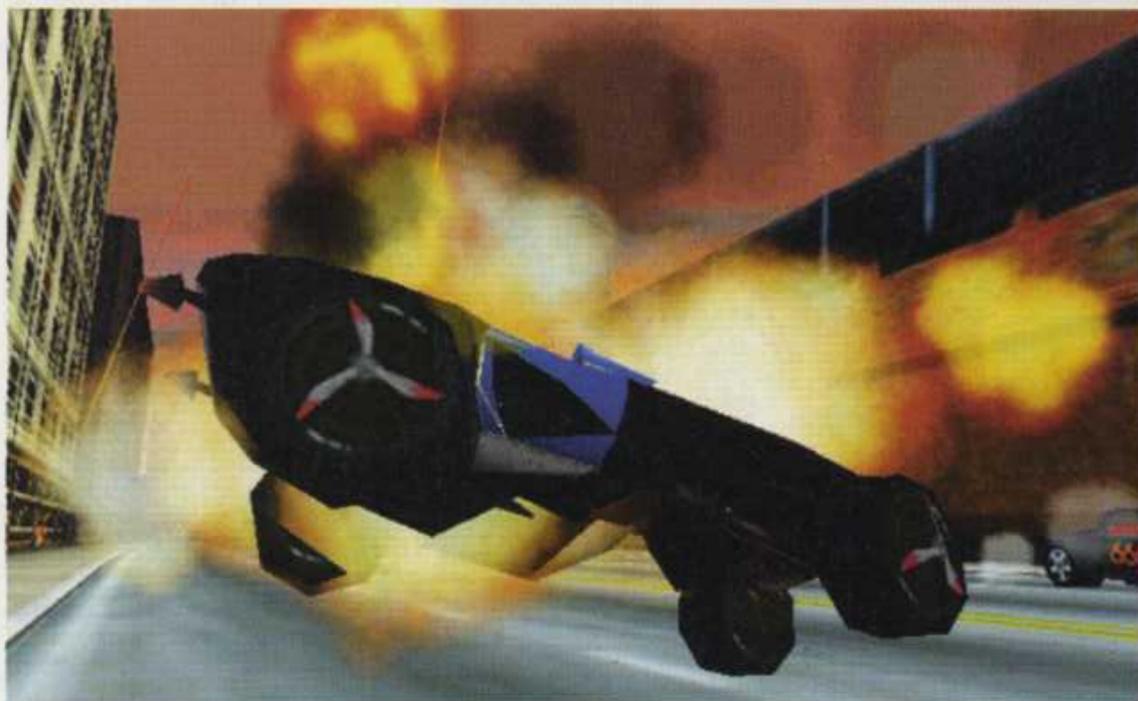


La magie n'est pas une arme à employer n'importe comment. Mais l'expérience vous aidera.

CARMAGEDDON II : CARPOCALYPSE NOW

Certainement le jeu le plus controversé après *Doom*, *Carmageddon* revient sur les écrans.

Toujours plus vite, toujours plus fort. Carpoolcalypse now !



Ça ressemble vaguement à *Carmageddon*, ça se joue globalement comme *Carmageddon* mais c'est beaucoup plus drôle et gore que *Carmageddon*.



Chaque élément du jeu bénéficie d'un nombre conséquent de polygones. Bien évidemment, les véhicules sont les premiers à en jouir.

Tout en restant fidèle à l'original, *Carmageddon II* est bien plus qu'une suite. Car, si le principe du jeu reste identique, la réalisation de *Carpocalypse Now* est à des années lumières de son prédécesseur. Tout d'abord, alors que *Carmageddon* utilisait un moteur proche de celui de *Doom* (graphismes en 2D gérés dans des décors en simili 3D), sa suite bénéficie d'un moteur intégralement en 3D. Chaque piéton, chaque élément du décor peut maintenant être écrasé ou être traîné sur des dizaines de mètres. Mais surtout, les modèles physiques, véritables points techniques méritant l'attention dans *Carmageddon*, ont été nettement améliorés pour tenir compte d'un véritable univers en 3D. Par exemple, les véhicules subissent des dégâts localisés et peuvent, dans certains cas extrêmes, être coupés en deux.

Mais, si ces améliorations sont celles que l'on peut attendre d'une suite, l'équipe de Stainless a su innover pour nous proposer, avec *Carmageddon II : Carpoolcalypse Now*, un jeu bien plus brutal et amusant que l'original. Les trente circuits, dont une vingtaine sont réservés au jeu en réseau, sont d'une diversité et d'une originalité bien supérieures à son aîné. Ainsi, la mission qui se déroule sur un porte-avions a particulièrement retenu notre attention.

Le joueur doit y retrouver le capitaine du navire, l'écraser pour enfin avoir accès aux silos des missiles nucléaires. Dans le même esprit, et bien que la SPA risque de crier au scandale, Stainless a même conçu une mission se déroulant dans un zoo. Outre ses missions bien plus variées, cette suite offre au joueur un arsenal à faire pâlir d'envie le plus dangereux des psychopathes. Seul, ou à huit, le joueur pourra mettre fin aux souffrances de ses adversaires ou à celles des passants à l'aide de napalm, de mines et autre « Electro-Bastard Ray ».

Afin que les chauffards virtuels ne perdent rien de leurs carnages, *Carpocalypse Now* intègre un mode Replay autorisant le joueur à sauvegarder, sous forme de fichiers Quick Time, les moments les plus sanglants de chaque affrontement. Si pour bénéficier d'un rendu optimum une carte 3DFx est fortement recommandée, *Carmageddon II* supportera néanmoins Direct3D, ou encore l'absence de cartes 3D (sur un PC conséquent). La violence étant universelle, les joueurs du monde entier risquent d'honorer un nouveau culte si cette suite se révèle aussi jouissive que son prédécesseur. Un phénomène qui grandira, quelques mois après, avec les sorties sur PlayStation et Nintendo 64.



Chaque circuit est bien plus large qu'auparavant et comprend de multiples chemins et des dizaines de bonus.

FORMAT : PC/PS/N64
ÉDITEUR : SCI
DÉVELOPPEUR : Stainless
DISPONIBLE : Décembre
ORIGINE : Angleterre



Numéro 11 - Novembre 1998

LE MAG
+ 1 CD DE DÉMOS
+ 1 CD AUDIO



Total PlayStation 100% Play

Avant-premières chocs !

TOCA 2
TOMB RAIDER 3

Le Duke ultime
DUKE NUKEM
TIME TO KILL

Girls, guns, rock'n'roll

Toutes
les nouveautés
passées
au crible

LE TEST
+ LA DÉMO JOUABLE
EXCLUSIVE
+ SUPPLÉMENT
SOLUCES 32 PAGES

Tips & cheats
Spécial combat
DOA • MK4

Total Play - Totalement PlayStation !

UN PEU DE VIOLENCE DANS UN MONDE DE DOUCEUR...

NUMERO 11 | NOVEMBRE 1998 | 49F



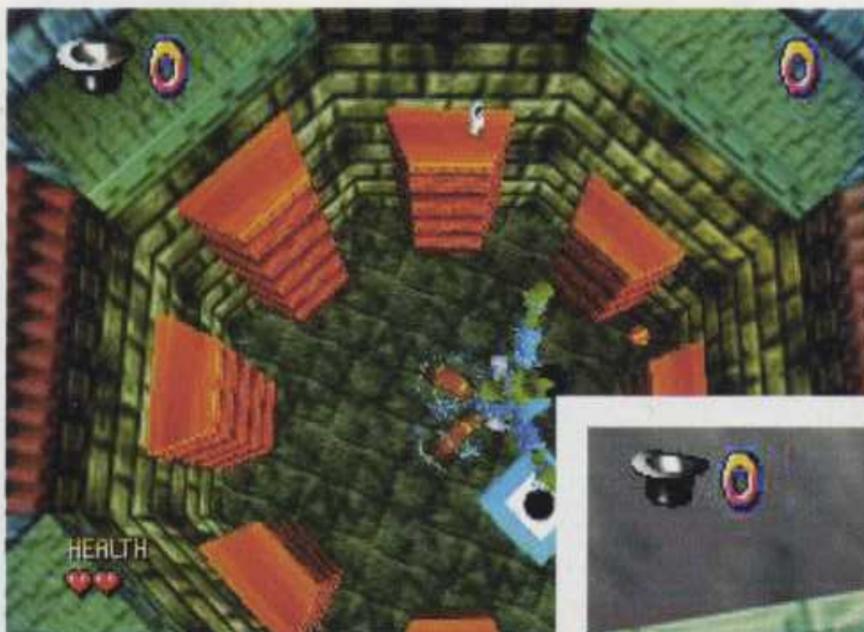
En vente dès aujourd'hui

GLOVER

Devenir champion de formule 1, marcher sur la lune ou voler à dos de dragon. Grâce aux jeux vidéo, aujourd'hui, plus rien d'impossible. Mais, aviez-vous déjà rêvé d'incarner une poigne de fer dans un gant de velours ?



Il est possible, entre autres, de faire rebondir la balle, de la lancer ou simplement de la pousser.



Les possibilités qu'offrent un simple gant sont bien plus nombreuses que l'on pourrait le croire. L'imagination des développeurs d'Interactive Studios est fertile.

Depuis des décennies, Hasbro a gravi les échelons pour devenir une des sociétés les plus importantes, mondialement, en matière de jouets. À l'approche de cette fin de millénaire, ses dirigeants, dont la clairvoyance a permis cette réussite, commencent à lorgner sérieusement du côté du jeu vidéo. Personne ne s'y trompe : ces dernières années ont marqué un tournant pour ce marché. Hasbro ne compte pas laisser passer le train sans le prendre en marche. Développé par Interactive Studios, *Glover* représente sa première production sur le marché Nintendo, mais sera aussi disponible sur PC.

Reprenant l'esprit et l'ambiance générale de l'incontournable *Mario 64*, ce soft vous mettra dans la peau d'un gant (???) usant de toutes ses capacités physiques ou magiques afin de mener une balle à la sortie de chaque tableau. En dehors du doigté dont il faudra faire preuve, une bonne dose de réflexion ne sera pas superflue. Pratiquement chaque lieu est prétexte à de nouveaux casse-tête élaborés, mettant à l'épreuve les petites cellules grises si chères à Hercule Poirot. **Philip Oliver**, à l'origine du projet confie être un nostalgique et avoue « avoir tiré l'idée un peu saugrenue de *Glover* dans d'anciens titres célèbres tels que *Marble Madness* ou *Spindizzy* ». Il ajoute que « le jeu ne sera pas, comme on

pourrait le supposer, une sorte de course contre la montre ou d'autres concurrents, mais véritablement un jeu d'aventure/action avec ses rebondissements, ses passages secrets et ses boss gargantuesques ».

Le gant, à l'allure parfois humaine, pourra guider la balle, la faire rebondir, la lancer ou même marcher dessus, tel un équilibriste. Grâce à ses pouvoirs hors du commun, il lui sera aussi possible de la transformer en sept autres formes ayant chacune un intérêt particulier. *Glover*, comme la majorité des titres N64, s'adressera principalement à un public jeune. Il pourra cependant, grâce aux puzzles imaginatifs qu'il propose, attirer quelques joueurs plus mûrs. Que l'on soit convaincu ou non, on ne pourra reprocher à Hasbro de ne pas s'engager sur la voie de l'originalité. Un exemple à suivre.

FORMAT :	N64 et PC
ÉDITEUR :	Hasbro
DÉVELOPPEUR :	Interactive Studios
DISPONIBLE :	Fin novembre
ORIGINE :	Angleterre



SAGA : RAGE OF THE VIKINGS

Saga semble avoir les atouts suffisant pour s'imposer dans le marché de la stratégie en temps réel. De plus, il propose de nombreuses tâches à accomplir qui vont au-delà d'une simple guerre entre différents protagonistes.



Saga nous plonge dans un monde particulièrement beau et détaillé. Cet excellent travail a été réalisé par le graphic designer John Mac Cambridge. Il a passé plus de deux ans en recherche graphique et ça se voit.



Soyez attentif durant les combats pour ne pas aller contre votre honneur.

La mythologie nordique et l'héroïc-fantasy s'apprêtent à conquérir votre PC, incessamment sous peu, grâce à *Saga*, un jeu de stratégie/gestion en temps réel. Sept peuples différents (Vikings, Géants, Nains, Orcs, Elfes...) sont présents tout au long de vos conquêtes. Chaque race possède des caractéristiques, une représentation graphique, un armement et des infrastructures propres. Un arbre technologique n'est apparemment pas présent pour développer vos structures et vos troupes. Une unité peut être assignée à différentes tâches comme construire, chasser ou être guerrier. Durant la construction des bâtiments, les travailleurs iront chercher les ressources dont ils ont besoin. Vous devez bâtir votre village et vous défendre contre les envahisseurs.

Choisissez le meilleur moment pour prendre la mer et massacrer, piller ou soumettre un autre peuple. Vos navires peuvent contenir un nombre différent d'unités selon les peuples. Le vent joue un rôle très important dans vos déplacements. Lorsque votre bateau est à contrevent, assignez des troupes à la

rame pour avancer. La guerre n'est pas la partie principale de *Saga*. Le commerce va vous prendre un maximum de temps : vous pouvez ainsi vendre vos niveaux technologiques, vos ressources, vos pouvoirs magiques, acheter et vendre des esclaves, etc.

Un système de points d'honneur a été mis en place. Il diminue et augmente selon les actions exécutées : tuer les femmes des autres peuples, achever un ennemi suppliant de l'épargner... Par exemple, si votre village est attaqué, votre clan garde une certaine rancune envers cet ennemi. Si vous arrivez à vous venger, vos points d'honneur s'accroissent. Ce système joue un rôle très important puisqu'il permet de réaliser certains actes comme soumettre un clan. *Saga : Rage of the Vikings* est apparemment très prometteur grâce à sa richesse et à sa profondeur de jeu.



Le changement de saison a été prévu. Il a sa part d'influence dans le jeu.

FORMAT : PC
ÉDITEUR : Cryo
DÉVELOPPEUR : Cryo
DISPONIBLE : Novembre
ORIGINE : France



TAI FU

Tai Fu, le tigre d'Activision, qui se veut comme une alternative aux jeux de plate-forme 3D, sort ses griffes. Il pourrait réduire en charpie ses concurrents.



Avec une centaine de mouvements différents, *Tai Fu* fait la part belle aux combats.



Dream Works, le développeur de ce produit, s'est fait connaître avec des titres comme *Chaos Island* ou *The Lost World*. En attendant *Trespasser* sur PC, il nous surprend sur PlayStation avec *Tai Fu*, une alternative aux jeux de plate-forme 3D, souvent trop classiques. Car, si à l'instar des jeux de Crystal Dynamics ou Sony *Tai Fu* met en scène un animal, celui-ci est bien plus agressif qu'un bébé dragon ou un lézard. Ce jeu est conçu autour du classique scénario des écoles de kung-fu. Le joueur, combattant pour le contrôle de la terre, prendra les traits de Tai Fu le tigre, seul survivant d'un clan exterminé par les forces du mal.

Depuis *The Lost World*, les programmeurs ont optimisé leur moteur graphique. L'augmentation du nombre de polygones affichables et les nouveaux effets spéciaux permettent de retranscrire fidèlement l'univers oriental du jeu. Associé à la Morph-X® technology, déjà utilisée pour l'animation des personnages de *The Lost World*, ce nouveau moteur donne à *Tai Fu* un aspect surprenant. Parfaitement modélisé, chaque animal du jeu bénéficie d'une animation fluide et détaillée. Outre ces qualités graphiques, *Tai Fu* devrait séduire les joueurs en raison de sa jouabilité. Certes, d'ici sa sortie, de nombreux réglages restent à faire, mais certains

aspects du jeu se révèlent d'ores et déjà des plus intéressants.

Le scénario a permis aux concepteurs du jeu d'intégrer différentes écoles de combats. Chacune d'elles possède ses propres techniques. Le joueur pourra acquérir une centaine de mouvements différents pour les mettre à mal. En gérant la totalité des éléments du décor comme des éléments indépendants, *Tai Fu* permet de lancer à la face de ses ennemis statues, urnes, ou tout autre objet lourd et dangereux.

Dans *Tai Fu*, chaque affrontement est l'occasion d'une bonne giclée de sang et la vingtaine de niveaux, dont la taille n'a rien à envier aux références du genre sur PlayStation, pourrait représenter un challenge à la hauteur d'un public lassé de jeux trop enfantins.

Le bestiaire du jeu est des plus impressionnants. Serpents, léopards, et autres prédateurs guetteront le moindre faux pas du joueur.



FORMAT : PlayStation
ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Dream Works Interactive
DISPONIBLE : Décembre
ORIGINE : É-U



Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

C'est le bon plan!
pour acheter tes jeux moins chers !



Jusqu'à **5 JEUX 99 F TTC** au choix **+ Frais d'envoi**

1^{er} Cadeau + **2^e Cadeau** + **3^e Cadeau**

1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

Une superbe Montre Chrono

Un Cadeau Surprise Si tu réponds dans les 8 jours



Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

Catalogue de 148 pages couleur chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés ...

CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !

Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.

Production française + tous les "Best Sellers" Américains !

Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une Réduction supplémentaire sur un second Jeu.

Livraison encore plus rapide (8 h par Colissimo) en commandant par téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.

En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM au prix Club par an pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 ^{er}	2 ^e
N°	N°
3 ^e	4 ^e
N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux :
une K7 Vidéo + une superbe Montre Chrono + un Cadeau Surprise si vous répondez dans les 8 jours

Je possède également un ordinateur : PC MAC

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Envoyez-moi (les) Jeux (s) dont j'ai noté (les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous (les) retourne et sera intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de les garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhésion et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-i au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présentée la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera restituée immédiatement.

Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon règlement de 138,90F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 237,90F (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 336,90F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 435,90F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 5 JEUX (ou 3 JEUX + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 534,90F (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : Chèque* Mandat-Lettre* (*Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia)

CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 39 F - Danemark : 60 F - Autres pays : nous consulter.

Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date _____

Signature obligatoire _____

Par les mineurs, celle des parents ou tuteur

Ne pas accepter la signature sans adhésions par fax

Ne pas accepter par téléphone de commander sans règlement ni signature - Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou sans. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98.

(MAJUSCULES SVP) M. Mme. Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____ NG 6

DISPONIBLES SUR CATALOGUE :
Tous les jeux pour
Playstation et Saturn



Par Téléphone, 0 836 670 505
Par Minitel, 3615

Chirdé ici

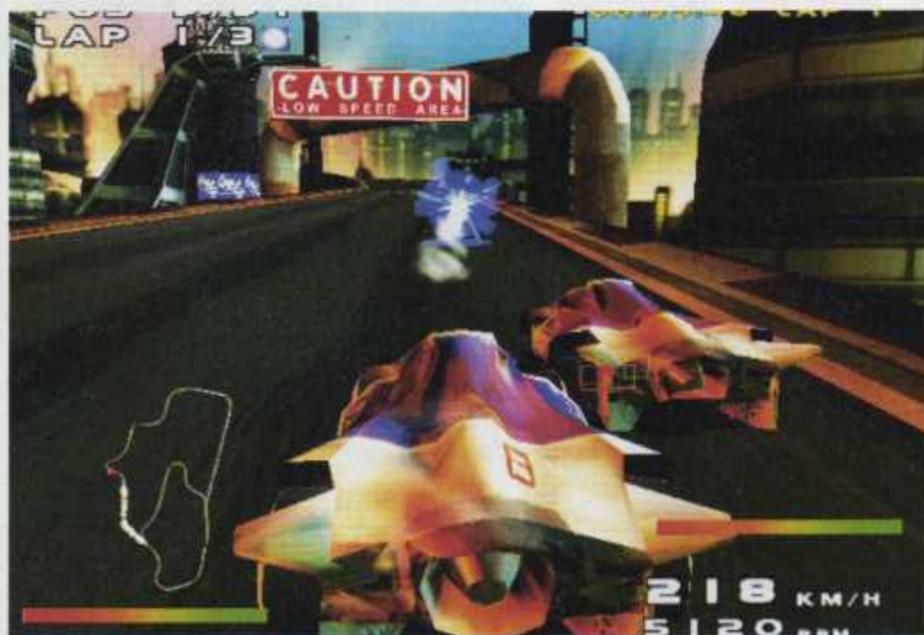
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

DETHKARZ

Alors que la pléthore de jeux de course qui inonde le marché tente d'être de plus en plus réaliste, *Dethkarz*, au contraire, mise sur un scénario d'anticipation. Une stratégie qui pourrait lui permettre de creuser l'écart.



Les jeux de lumière, multiples, constituent l'un des aspects les plus envoûtants du soft.



Avec quatre véhicules, l'équipe de Beam Software a préféré privilégier la qualité à la quantité.

Déjà connu sur PC pour le jeu de stratégie en temps réel *KKND*, Beam Software, un studio de développement australien, entend bien faire éclater à la face du monde le talent de ses équipes. Alors que de nombreux jeux tentent d'être de plus en plus réalistes, l'équipe de *Dethkarz* mise au contraire sur un scénario d'anticipation. Fêrue de jeux de courses extrêmes, l'équipe de *Dethkarz* ne renie pas l'influence de titres tels que *Wipeout*, *F-Zero* ou encore le mythique *Stunt Car Racer*. On retrouvera ainsi les pistes suspendues dans le vide, déjà présentes dans ces derniers. L'ombre de *Wipeout* se ressent, quant à elle, au niveau de l'armement. Ainsi, à l'instar du hit de Psygnosis, *Dethkarz* est avant tout une course arcade.

Chaque participant doit utiliser tous les moyens en sa possession pour arriver premier. Les différents missiles, boucliers protecteurs et autres bonus, s'ils ne sont pas de la plus grande originalité, devraient néanmoins permettre des affrontements endiablés. Ils sont également l'occasion d'admirer d'excellents effets visuels. Car, si *Dethkarz* tourne correctement sur un Pentium 166, équipé d'une carte accélératrice 3D, son véritable potentiel

s'exprime sur des machines bien plus puissantes, comme un Pentium II 300 ou plus. Cette nécessité s'explique par la complexité de l'affichage graphique. Alors que la majorité des autres jeux du genre se contente d'un champ de vision réduit, l'équipe de *Dethkarz* entendait bien proposer aux joueurs une vue panoramique. On peut, dès lors, apprécier la richesse des décors bordant la douzaine de circuits.

Se localisant dans quatre environnements différents (Metro City, The Pole, Grand Keys ou encore Red Planet), chacun de ces circuits comprend de nombreux détails. Les effets spéciaux ont, eux aussi, bénéficié d'un important travail. Pour restituer le mieux possible les traînées des armes, les explosions ou encore les traces de roues, l'équipe de *Dethkarz* a développé une routine spécialisée dans la réflexion des textures, les effets de transparence ou encore l'anti-aliasing. Si de telles fonctions sont déjà gérées par la plupart des cartes accélératrices, on a rarement vu semblable résultat. Les différents modes de jeu en réseau de ce titre pourraient bien séduire le public, les programmeurs prévoyant de proposer régulièrement sur le Net, comme pour *POD*, de nouvelles extensions gratuites.



Chacun des douze circuits recèle de nombreux pièges de raccourcis.



FORMAT :	PC
ÉDITEUR :	Infogrames
DÉVELOPPEUR :	Beam Software
DISPONIBLE :	Début 99
ORIGINE :	Australie

5 PAGES DE NOUVEAUX JEUX TESTÉS DANS CE NUMÉRO !

PC JEUX

Dossier Exclusif !

QUAKE III

Les premières images du plus grand hit de l'histoire...

Central Air War

une seconde jeunesse pour F-22 ADF

Prim Fandango

le meilleur jeu d'aventure de cette fin de siècle

Rainbow Six

Vous allez enfin connaître la peur !

Taisho

Un nouveau souffle pour les jeux de stratégie

Les grosses gamelles du jeu vidéo

F-16 & MIG-29

LA PERFECTION EN MATIÈRE DE SIMULATION DE VOL !



En vente dès aujourd'hui

SHOGO : MOBILE ARMORED DIVISION

Microïds attaque. *Shogo* : voici l'un des trois jeux Monolith que l'éditeur français a rapporté des États-Unis.

Dans ce Quake-like scénarisé, vous pourrez aussi piloter un Mecha, dans une ambiance très manga.



Un Mecha, c'est un gigantesque engin, représentant quelques tonnes d'acier, et piloté de main d'homme. *Shogo* alterne les missions à bord de redoutables engins et celui où vous serez à pied. Les armes sont alors différentes.

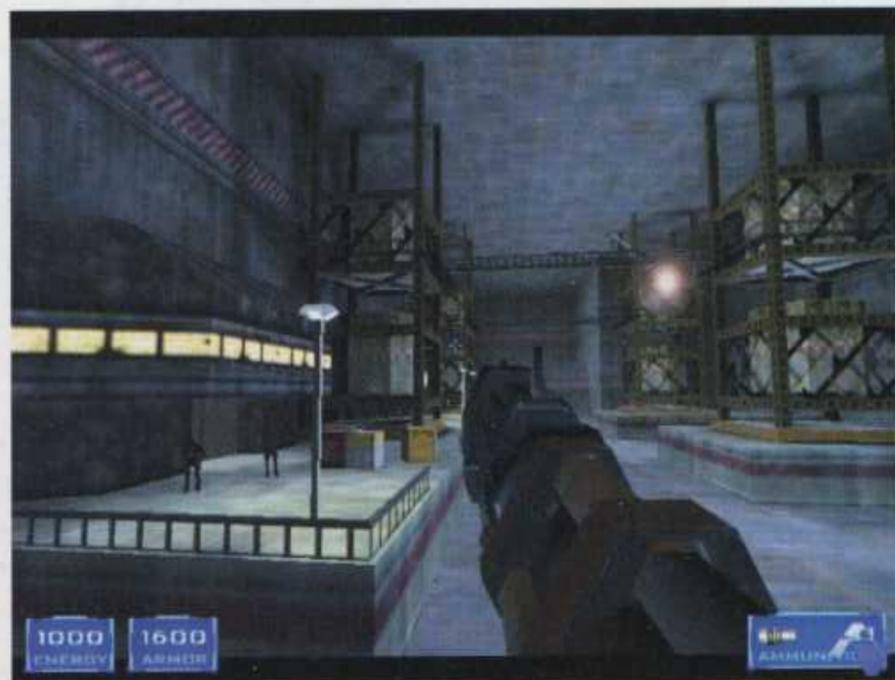
Quand il n'y a plus rien à ajouter à un type de jeu, les développeurs font tout pour trouver de quoi renouveler le genre. Dans *Shogo*, alors que chacun pense avoir tout vu dans le domaine du Doom-like, Monolith ajoute une ambiance chère à notre génération, abreuvée de dessins animés japonais. Fort de son look Soleil-Levant, ce magnifique jeu vous plongera dans un monde d'une violence inouïe. De fait, tout, dans *Shogo*, a ce goût de manga animé : d'abord les graphismes, mais également l'histoire et la technologie. Par ce dernier mot, on entend que tout ce que vous utiliserez, du pistolet au Mecha, ne déparera pas dans un dessin animé tel que « Macross », par exemple.

À ce sujet, **John L. Jack**, chef de projet de déclare : « *Shogo* est lourdement influencé par *Ghost in the Shell*, *Evangelion* et *Patlabor*, ainsi que par le cinéma de Hong Kong (les films de John Woo, en particulier). Chacun de ces genres intègre l'ultraviolence combinée à des passages mélodramatiques légers et à une dose d'humour, ce que l'équipe a eu très à cœur de respecter en développant *Shogo*. »

Du côté de la technique pure, les gens de chez Monolith ont fait un pari risqué : développer, malgré tous les

excellents concurrents déjà en place, leur propre moteur graphique. Non seulement celui-ci jouera les chefs d'orchestre dans deux jeux d'action en vue subjective – *Shogo* et l'attendu *Blood 2* –, mais il est également annoncé comme point de départ d'un jeu fondamentalement différent. Pour l'instant, Monolith reste très évasif sur ce sujet, mais nous vous informerons des suites de cette affaire dès que possible. Mémo-risez bien ce nom : LithTech.

A priori, il sera possible de jouer plusieurs fois à *Shogo* et d'obtenir des déroulements différents en fonction des choix effectués à certains moments clés. Ainsi, chacun, en accord avec sa propre sensibilité, trouvera dans ce jeu ce qu'il y amènera... et bien plus encore. Test le mois prochain, si tout va bien.



FORMAT : PC
ÉDITEUR : Microïds
DÉVELOPPEUR : Monolith
DISPONIBLE : Fin novembre
ORIGINE : É-U

Tout le développement a été pensé pour utiliser Direct3D et DirectX6. Le résultat est saisissant...

MYTH II : SOULBLIGHTER

Lors de sa sortie, *Myth* avait surpris le domaine des jeux de stratégie en temps réel par son concept relativement novateur. Bis repetita pour le second volet, qui améliore quelques détails.



L'ambiance, très gore, s'impose toujours en premier plan dans les combats. Ces derniers sont, la plupart du temps, d'énormes mêlées parfois un peu confuses.

Le placement de vos troupes est toujours indispensable dans une bataille.

Myth : *The Fallen Lords*, commercialisé il y a environ 1 an sur PC, était édité par Eidos. Ce dernier n'est plus dans la course puisque le second volet est désormais assuré par GT interactive. *Myth II* reste, comme son prédécesseur, un jeu de stratégie en temps réel. Il tranche toujours autant sur ses concurrents : pas de ressources à gérer et de constructions à développer, juste des troupes à diriger. Des unités dont vous ne pouvez pas modifier le nombre, pour la simple raison qu'il est imposé en début de partie. Des renforts peuvent vous soutenir plus tard dans la mission. Le deuxième opus reprend ce même principe en apportant quelques petites améliorations.

Du guerrier à l'archer en passant par le nain, les unités que vous déplacez n'ont apparemment pas réellement progressé. L'esprit tactique est toujours d'actualité pour placer vos troupes de façon à ce qu'elles ne se gênent pas mutuellement. Certaines unités

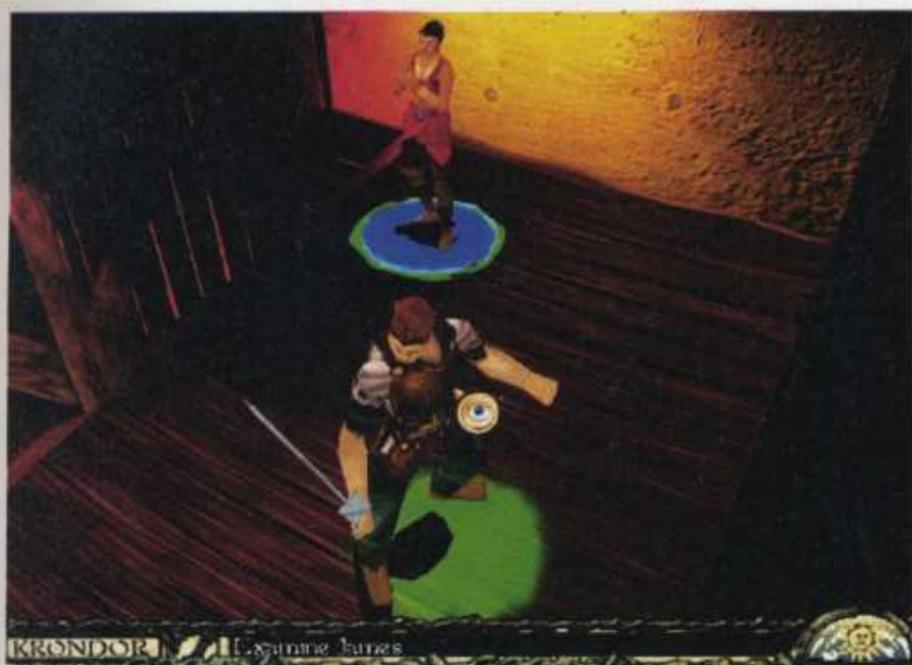
possèdent des capacités spéciales, qui ne semblent pas avoir été modifiées, à l'instar du nain qui dépose sur le sol un explosif, scène déjà présente dans le premier épisode. De plus, vous pouvez intimer des ordres à toutes les unités que vous avez sélectionnées : stop, attendre, retraite, etc. Afin de mieux organiser votre stratégie de défense ou d'attaque, vous disposez d'une dizaine de formations pour vos unités : cercle, triangle, ligne courte...

Le soft étant en 3D, le joueur a la possibilité de faire tourner la caméra autour de ses unités en déplaçant simplement la souris dans un des angles de l'écran. Graphiquement, *Myth II* a bénéficié d'une nette amélioration : les décors sont plus finement travaillés, variés, même si on retrouve un style graphique identique au *Myth* premier du nom. Apparemment, il n'y a aucune évolution notable pour le différencier du premier volet. Le test complet nous permettra d'être plus précis. 

FORMAT : PC
ÉDITEUR : GT Interactive
DÉVELOPPEUR : Bungie
DISPONIBLE : Début 99
ORIGINE : Angleterre

RETURN TO KRONDOR

Après le succès mérité de *Betrayal at Krondor*, Sierra mise, une nouvelle fois, sur le monde dépeint dans l'œuvre de Raymond E. Feist, dont la célébrité, outre-Atlantique, ne cesse de grandir parmi les mordus d'héroïc-fantasy.



Déjà célèbres dans plus d'une dizaine de pays, les livres de cet auteur n'ont encore jamais bénéficié d'une traduction en français. Lacune comblée avec le premier tome de sa série « Riftwar Saga », « Pug, l'apprenti », aux Éditions Florent Massot.

Après quelques années de disette vidéo-ludique, les amateurs de véritables jeux de rôle micro vont pouvoir rattraper le temps perdu, avec les excellents titres attendus pour cette fin d'année. En première ligne, *Baldur's Gate* et *Return to Krondor* promettent déjà aux amateurs du genre de longues nuits blanches devant leur écran PC. Oyez, oyez braves gens, la mode du jeu de rôle, tel que le définissent les puristes, revient en force. Trop souvent, ces derniers temps, les titres mettant à l'honneur un personnage équipé d'une épée, d'un bouclier et de trois malheureuses caractéristiques ont été présentés, à tort, comme des RPG. Le mal est en passe d'être réparé avec des softs reprenant le principe, simple mais efficace, des meilleures productions SSI et des plus grandes heures d'*Ultima*.

D'un point de vue technique, *Return to Krondor* se met à la page des titres actuels, avec une architecture en trois dimensions gérant les effets de lumière en temps réel, grâce au moteur True 3D spécifique à la société PyroTechnix, responsable du jeu. Des scènes cinématiques de qualité, qui hélas auraient mérité une résolution un peu supérieure, viendront parfois agrémenter votre quête et insister sur les transitions importantes. Les dialogues parlés et musiques

Les combats se déroulent au tour par tour. A vous de placer stratégiquement votre équipe pour contrer, au mieux, les offensives adverses. Si vous préférez, ils peuvent être entièrement gérés par l'ordinateur.

d'ambiance finiront de vous transporter à Midkemia, pays imaginaire où se déroule l'aventure. L'esprit des classiques du genre n'en est pas moins présent : gestion de matériel, compétences diverses, combats au tour par tour, intrigues élaborées... Tout ce qui a fait la gloire des meilleurs RPG est fidèlement respecté dans cette nouvelle épopée.

Pour donner une assez vaste impression de liberté au joueur, la quête principale est imbriquée dans une foule de sous-missions, qu'il est possible d'accomplir ou non, et qui peuvent avoir une incidence logique, plus tard, dans l'histoire. Ceux qui ont eu, à l'époque, la chance de jouer à *Betrayal at Krondor* seront ravis d'apprendre la sortie prochaine de sa suite. Les autres auront le plaisir de découvrir les contrées féériques du monde de Raymond E. Feist.



La totalité des environnements est en 3D et prend en compte les différentes sources de lumière.

FORMAT : PC
ÉDITEUR : Sierra
DÉVELOPPEUR : PyroTechnix
DISPONIBLE : Début 99
ORIGINE : É-U



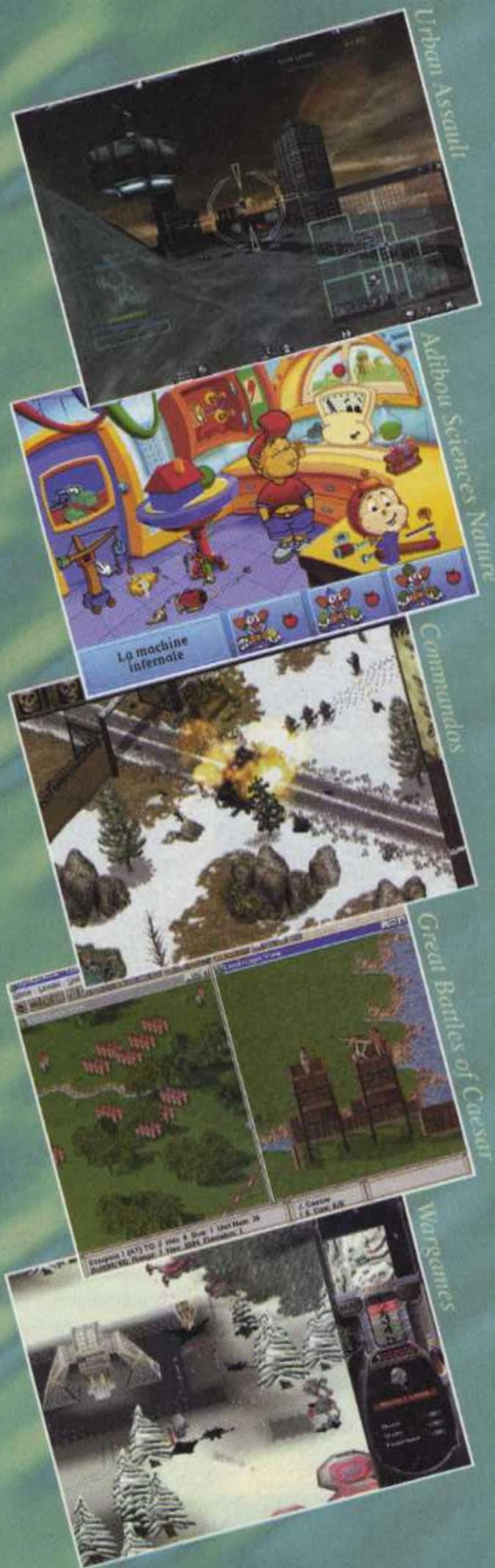
P C

Motocross Madness . Heart of Darkness . Final Fantasy VII
of Light & Darkness Team Apache . X Commander Interceptor
M.A.X. 2 . Army Men . Football Manager 98 . Hexplore . Unreal
Black Dahlia . Civil War Nightmare Creatures . Generals 2
M1 Tank Platoon Coupe du Monde 98 Forsaken . Gadget
Redline Racer . Ubik Starcraft . Dark Omen . Lords of Magic
Riven . F/A-18-Korea . Wing Commander Prophecy . Fallout . etc

PLAYSTATION

The Adventure of Alundra . Colin Mc Rae Rally . Dead or Alive
V-Ball-Beach Volley Heroes . International Rally Championship
Heart of Darkness . Adidas Power Soccer 98 . Cardinal Syn
Total NBA 98 . Monopoly . Coupe du Monde 98 . Gran Turismo
Riven . NBA Pro 98 . Pitfall 3D . Resident Evil 2 . Diablo . Chill .
Powerboat Racing . Need For Speed III . Tomb Raider 2. etc

RUBRIQUE HARDWARE +++ MAC +++ NINTENDO 64



Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, Jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 BCD**

Le Meilleur Chemin

Composez **3617 BCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*

Best Way to **CD**

STARCRRAFT : BROOD WAR

Starcraft appartient aux meilleurs jeux de stratégie en temps réel. Commercialisé il y a environ huit mois, ce titre magnifique avait besoin d'un petit lifting. *Brood War* arrive au bon moment pour relancer l'intérêt de *Starcraft*.

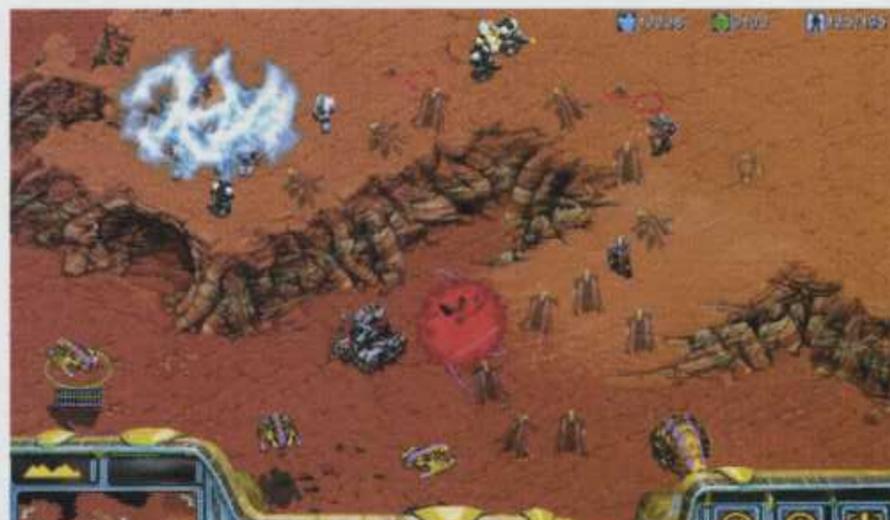
Brood War, l'extension officielle pour *Starcraft*, est quasiment terminée. Cependant, Blizzard n'annonce aucun autre add-on pour son wargame culte. Une nouvelle qui attriste les fans. Mais, le développeur peut toujours changer d'avis, on ne sait jamais. Comme tout bon add-on qui se respecte, *Brood War* apporte sa part de nouveautés : six nouvelles unités (deux par race), vingt-six missions, séparées en une seule campagne (huit pour les Protoss, huit pour les Terrans et dix pour les Zergs), trois nouveaux styles de carte, cent cartes inédites pour le mode Multijoueurs...

En ce qui concerne ce dernier point, *Brood War* ne peut pas être joué avec les joueurs qui n'ont pas cette extension. Un Ladder sera mis en place pour Internet. Des modifications sont apportées pour l'éditeur de campagnes qui prévoit, bien entendu, toutes les nouveautés de *Brood War*.

En ce qui concerne les nouvelles unités, les Zergs possèdent le Lurker, qui a la possibilité d'attaquer dans n'importe quelle direction, mais seulement quand il est enterré. Le Devourer est une unité aérienne lourde, qui ne peut toucher que les autres troupes aériennes. Cette nouvelle unité Zerg retire un tiers de vie à chaque fois qu'elle frappe.



Les Lurker et les Devourer sont les deux nouvelles unités lourdes des Zergs.



Brood War promet encore de longues heures sur *Starcraft*. Il ne lui reste plus qu'à passer le test d'équilibre entre les nouvelles unités. Un test qu'il devrait réussir avec succès.

Les Terrans engagent dans leur armée le Medic. Ce dernier dispose de trois pouvoirs : guérison de la vie ainsi que des sorts ennemis et baisse de la vue d'une unité adverse à un. Le Valkirie vol est un matériel de guerre très rapide. Il tire des petits missiles en air to air. Les Protoss, quant à eux, voient s'ajouter à leurs troupes le Corsair, une unité aérienne, et le Dark Templar, qui ne possède qu'une seule capacité : devenir un Dark Archon. Les Protoss ont, en fait, trois nouvelles unités. Pour compenser, Blizzard a prévu des upgrades pour le Goliath (Terran) et l'Ultralisk (Zerg). Dans cet add-on, le développeur a misé, une fois de plus, sur le gameplay. Les trois races devraient être équilibrées. Espérons que ces nouvelles unités garderont cet atout remarquable.



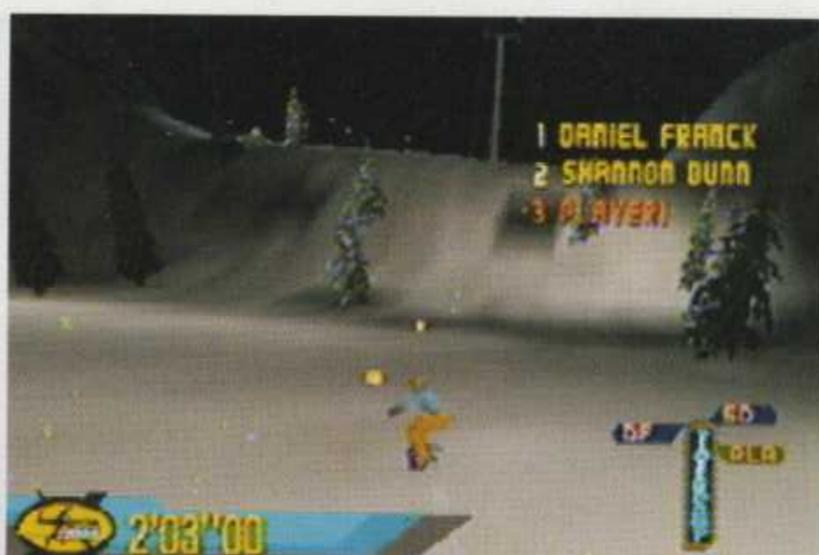
Des nouvelles magies apportent des actions décisives dans les batailles.

FORMAT :	PC
ÉDITEUR :	Sierra
DÉVELOPPEUR :	Blizzard
DISPONIBLE :	Décembre
ORIGINE :	É-U

EXTREME GAMES PROBOARDERS

En attendant le *Cool Boarders 3* de Sony, Disney annonce *Extreme Games Proboarders*.

Entre les deux géants, c'est l'épreuve de force !



Extreme Games Proboarders comprend l'intégralité des épreuves de snowboard des Extremes Games. On retrouve, par exemple, le slop style ou la descente.

Les Extremes Games constituent l'une des compétitions sportives les plus suivies par les adolescents américains. Composés des sports de glisse les plus extrêmes (roller-skate, skate-board, VTT, snowboard...), on comprend dès lors l'intérêt porté par de nombreux éditeurs pour cette épreuve sportive. Les milliers de spectateurs assidus, possédant pour la plupart une PlayStation (25 millions de consoles vendues sur le territoire américain), sont autant d'acheteurs en puissance pour un jeu vidéo. C'est Electronic Arts qui, le premier, a compris le potentiel marketing de cette discipline.

Après avoir réalisé deux jeux plus ou moins réussis, Electronic Arts concède les droits à Disney. Si *Hercules*, son premier jeu, lui a apporté l'estime des médias, le géant de l'animation compte bien tirer profit de la licence des Extremes Games pour entrer dans

le cercle très fermé des éditeurs à succès. Mais, consciente de son manque d'expérience dans la réalisation de jeux, la société américaine s'est allouée les services d'un jeune studio de développement : Radical. Plutôt que de proposer un nombre important de disciplines, Radical et Disney ont, d'un commun accord, décidé de concentrer le développement du jeu autour d'un seul sport.

Fort du succès des *Cool Boarders* et autres jeux de glisse, c'est bien évidemment le snowboard qui a été retenu. *Extreme Games Proboarders* se place donc comme un concurrent direct des derniers jeux de snowboard. Ce titre, qui ne devrait offrir que les habituels modes de jeu, pourrait bien se démarquer en raison de sa réalisation technique assez novatrice. Alors que la majorité des titres de snow utilise des textures pour représenter la neige, Radical a opté pour une technique toute différente : ainsi, à l'instar des phases de snowboard de *Final Fantasy VII*, les programmeurs ont choisi le gouraud shading pour matérialiser la neige. L'effet obtenu est surprenant de réalisme : la neige semble fraîchement tomber à l'intérieur de l'écran.

Pourtant, si *Extreme Games Proboarders* paraît déjà d'une grande beauté, l'équipe de Radical, perfectionniste, affirme que de nombreux éléments du jeu demandent encore à être améliorés d'ici sa sortie, en janvier 1999.



Les séquences vidéo sont l'occasion d'apprécier les prouesses des champions des Extremes Games.

FORMAT :	PlayStation
ÉDITEUR :	Sony
DÉVELOPPEUR :	Disney Radical
DISPONIBLE :	Janvier 1999
ORIGINE :	É-U



DRAKAN

Avec ses monstres originaux et son univers médiéval-fantastique, ce titre propose une véritable épopée.

Au programme, combats dans le ciel, sur un dragon et sur terre, sans oublier l'aventure.



L'héroïne de *Drakan* ressemble à s'y méprendre à Lara Croft... Mêmes formes et mêmes mouvements !

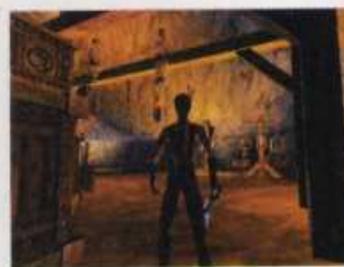


Dans *Drakan*, sur terre comme en plein air, les occasions de combattre sont nombreuses. Pour autant, le jeu ne se limite pas à l'action puisqu'il y aura aussi des éléments d'aventure.

Original ? *Drakan*, n'est qu'un Tomb Raider-like. Et, pour peu qu'on leur demande leurs sources d'inspiration, l'équipe de développement, Surreal Software, cite en vrac quelques jeux vidéo, une bonne dizaine de livres d'héroïc-fantasy, mais aucunement *Tomb Raider* ! Pourquoi une héroïne alors ? Tout simplement parce que « c'est plus agréable à regarder qu'un héros », explique Alan Patmore, le président de ce jeune studio. Mais, il faut bien reconnaître que les courbes gracieuses de Rynn et la force brute du dragon Arokh forment un couple saisissant. L'animation, honnête, n'est hélas en rien révolutionnaire et paraît, pour le moment du moins, en deçà de celle de Lara Croft.

En revanche, lorsqu'elle chevauche son dragon, le joueur est séduit par le vol majestueux du couple. Les ailes, transparentes sous certains angles, battent plus vite en montée, tandis que la créature se laisse descendre pour planer. Les concepteurs n'ont rechigné ni sur l'animation du dragon, que ce soit lorsqu'il tourne, se heurte sur une montagne ou, blessé à mort, tombe en chute libre ; ni sur la beauté de l'environnement. La variété des textures et leur finesse rattrapent les graphismes, quelque peu angulaires. Les concepteurs ont développé leur propre moteur 3D, ce qui explique qu'ils en soient déjà à plus de deux ans de développement.

Les ennemis, pour certains véritablement géants, promettent beaucoup de surprises. Quelques scènes, comme celle d'un ogre gigantesque utilisant comme projectile les cadavres d'autres monstres, pourraient bien devenir de véritables morceaux d'anthologie. Bien que l'intelligence artificielle des créatures soit loin d'être finalisée, certaines réactions sont déjà stupéfiantes : les ennemis fuient lorsqu'ils voient le dragon fendre le ciel... et entourent Rynn pour peu qu'elle soit seule à terre. Et, si elle est en danger, Arokh tente d'éliminer ses ennemis du haut du ciel ! Les combats de dragons en réseau – Internet ou local – sont particulièrement prometteurs. Les souffles mortels fuseront dans tous les sens, tandis que le dragon, touché à mort, poussera un cri déchirant en tombant vers le sol. Du grand spectacle en perspective.



Effets de brouillard, jeux de lumière et eau cristalline : l'univers de *Drakan* se décline tout en finesse.

FORMAT :	PC
ÉDITEUR :	Psygnosis
DÉVELOPPEUR :	Surreal Software
DISPONIBLE :	Février
ORIGINE :	États-Unis



STAR TREK : NEW WORLDS

« Star Trek » est, sans aucun doute, le space opéra le mieux adapté aux jeux vidéo.

Star Trek : New Worlds ouvre de nouvelles perspectives aux jeux de stratégie en temps réel.



Le studio Binary Asylum, créateur de Star Trek : New Worlds, considère que son titre est un grand pas dans l'avancée des jeux de stratégie sur PC, la 3D y étant pour une grande part.

La licence de « Star Trek », véritable série culte à travers le monde, et principalement aux États-Unis, est certainement l'une des plus rémunératrices d'Interplay. Chacun des jeux tirés de cette saga est généralement la source d'importants revenus. Si les précédents titres ne présentaient que peu d'intérêt, à l'exception de *Klingon Honor Guard*, il semblerait que l'éditeur détienne enfin un jeu véritablement novateur. Intitulé *Star Trek : New Worlds*, il se veut radicalement différent de ses prédécesseurs. En effet, ce titre n'est rien d'autre qu'un jeu de stratégie en temps réel.

Ce choix peut étonner, mais il ouvre néanmoins d'intéressantes perspectives. Fruit du travail du studio américain Binary Asylum, *Star Trek : New*

Worlds surprend par sa réalisation. En effet, alors que la majorité des titres de ce genre est en 2D, celui-ci est intégralement en 3D. **Bob Wade**, responsable du projet, nous explique la raison d'un tel choix : « Je n'avais encore jamais vu de jeux de stratégie utilisant un moteur graphique entièrement en 3D. » Tout en laissant une bonne part à l'action, *Star Trek : New Worlds* est bien loin de jeux tels que *Battlezone* ou *Incoming*. À l'instar de *Starcraft*, l'excellent titre de Blizzard, le petit dernier de Binary Asylum offre aux joueurs la possibilité de choisir parmi trois races. Qu'il s'agisse de la Fédération, des Klingons ou des Romulans, chacune des trois parties en lice bénéficie d'objectifs et de technologies totalement différentes.

L'utilisation de la 3D a permis de nombreuses innovations : « L'environnement 3D du jeu lui confère une atmosphère encore jamais vue dans des titres du même genre. Après avoir sélectionné une structure, une unité commence le travail. Si vos ressources ne sont pas suffisantes, la construction s'arrête laissant un amas de métal inutilisable », ajoute Bob Wade. Premier jeu de stratégie mettant en scène l'univers de « Star Trek », *New Worlds* pourrait bien être l'instigateur d'une nouvelle génération de jeux de stratégie en temps réel.



Avant tout stratégique, le jeu fait néanmoins la part belle à l'action et donc aux explosions.

FORMAT :	PC
ÉDITEUR :	Interplay
DÉVELOPPEUR :	Binary Asylum
DISPONIBLE :	Courant 1999
ORIGINE :	É-U



KINGPIN

Prenez d'un côté le moteur de *Quake II*, de l'autre, les concepteurs du délirant *Redneck Rampage*, vous obtiendrez *Kingpin*. Au programme : violence, ambiance et réalisation exceptionnelles.

Annoncé assez discrètement à l'ECTS par Interplay, *Kingpin* est un Doom-like très original. Il y a ceux, comme *Unreal* et surtout *Half-Life*, qui insistent sur l'ambiance, la mise en scène et l'intelligence artificielle ; et, il y aura *Kingpin*, jeu ultratrash, conçu par Xatrix, à qui l'on doit déjà *Redneck Rampage*. Dans ce dernier, il fallait tuer du paysan américain et, pour reprendre de l'énergie, on pouvait se saouler à mort. Ici, la gaudriole n'est plus de mise. La scène prend place dans les années 1930, dans un Chicago parallèle où la violence règne en maître. Tout y est glauque. Les bas-fonds de la ville sont sombres à souhait. Les rues suintent la décadence. N'escomptez pas y rencontrer quelqu'un de « normal » : la faune locale se compose essentiellement de loubards et de proxénètes qui rivalisent, gros calibres en alerte.

C'est en avançant à travers les niveaux que vous remarquerez que ce passé n'a vraiment rien de commun avec notre histoire. Si les radios et autres objets ressemblent aux nôtres, c'est que les concepteurs se sont attaché à donner un air rétro et futuriste à tout l'environnement. Comme si le temps



n'avait pas évolué de la même manière... Les différences devraient s'accroître tout au long des sept grands épisodes prévus. Le passage de l'un à l'autre s'effectuera de manière originale puisque vous devrez utiliser un véhicule pour effectuer la transition.

La réalisation technique est déjà exemplaire. Voire bluffante ! Les mouvements des ennemis sont réalistes, les effets de lumière remarquables. Si d'aventure le joueur se prend à liquider un ennemi – une balle dans la tête – il verra, une fois ce dernier écroulé, le sang se répandre sur le pavé ! D'où une ambiance unique, rehaussée grâce à une bande-son très rap. N'espérez pas, cependant, trouver dans ce jeu ne serait-ce que l'embryon d'un scénario : les concepteurs ont pris le parti de proposer un jeu d'action. Et uniquement d'action.



Sombre à souhait, l'univers de ce Doom-like bénéficie cependant de textures remarquablement fines, rehaussées par de multiples effets de lumière et de brouillard.



Le moteur graphique de *Quake II* a largement été amélioré pour les besoins de *Kingpin*.



Tous les personnages que vous rencontrerez sont des brigands des années 30 !

FORMAT : PC
ÉDITEUR : Interplay
DÉVELOPPEUR : Xatrix
DISPONIBLE : Printemps 99
ORIGINE : É-U

DAIKATANA

Derrière ce mystérieux titre se cache l'un des Doom-like les plus attendus.

Daikatana régénère un genre en panne d'inspiration.



Les effets spéciaux et les lumières renforcent l'ambiance présente dans chaque monde.

J Romero, programmeur autodidacte visionnaire, arrive en 1991 chez ID Software. Il y créera un jeu révolutionnaire : *Doom*. Suite à ce premier essai prometteur, il utilise la nouvelle puissance de calcul des PC pour améliorer son concept grâce à un moteur entièrement en 3D, utilisé pour la première fois dans *Quake*. Depuis, de nombreuses sociétés ont développé leurs versions de ce type de jeux, dont les plus surprenantes sont, sans conteste, *Unreal* de GT Interactive et *Half-Life* de Sierra. *Daikatana*, la dernière production du génial programmeur, pourrait bien démontrer que les élèves sont encore loin de surpasser le maître.

Exploitant le moteur de *Quake 2*, nettement remis au goût du jour, le jeu de Ion Storm ne consiste pas essentiellement en de simples niveaux supplémentaires : « Chaque personnage bénéficie d'une animation bien plus riche et plus détaillée que dans *Quake*. Par exemple, lors des déplacements latéraux, les mouvements des pieds sont fidèlement reproduits. De même, les corps ne faisant plus un seul bloc, les membres peuvent bouger indépendamment », explique **John Wright**, le programmeur principal du jeu.

L'utilisation de ce moteur, d'une efficacité redoutable, a permis à l'équipe de Ion Storm – le studio de développement créé par J. Romero en 1996 – de concentrer son travail sur l'intérêt du jeu. Sans les longs mois nécessaires à la création d'un moteur graphique, les programmeurs de Ion Storm ont pu rapprocher le comportement des différents intervenants, contrôlés par l'ordinateur, d'une véritable I.A. Si le développement d'une quasi-intelligence artificielle était préférable pour le comportement des adversaires, c'était une absolue nécessité pour les deux personnages accompagnant le joueur.

En effet, c'est la véritable innovation de *Daikatana*. Au lieu d'errer seul contre tous, le joueur est aidé par deux personnages contrôlés par l'ordinateur.



Admirez la finesse et le détail des mappings. Les images parlent d'elles-mêmes.

Qu'il s'agisse de Mikiko Ibihara ou de Superfly Johnson, chacun tiendra un rôle décisif dans l'action : « Plus que de suivre le joueur, ces deux protagonistes pourront ouvrir des portes, utiliser des ascenseurs et surtout tirer sur les assaillants. Mais, ils ne doivent en aucun cas remplacer le joueur », précise John. Au vu des déclarations de l'équipe de Ion Storm et des premières parties sur la beta-version, la dernière livraison de J. Romero pourrait préfigurer une nouvelle génération de Doom-like. 



Le design et la modélisation des différents éléments du jeu relèvent du génie. J. Romero a su s'entourer des meilleurs.

FORMAT : PC
ÉDITEUR : Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR : Ion Storm
DISPONIBLE : Janvier 99
ORIGINE : É-U

HALF-LIFE

Le Doom-like intelligent



Enfin ! Serait-on tenté de dire. Après deux années d'une attente interminable, *Half-Life* pointe à l'horizon et semble déterminé à nous prouver que le Doom-like peut encore innover...
À condition de tirer les bonnes ficelles.

L'INTELLIGENCE À TOUT PRIX

On pensait avoir tout dit, tout lu, tout fait dans le domaine du Doom-like. voici que pour contrer cette vision fataliste d'un genre toujours aussi populaire arrive *Half-Life*, développé par Valve Software à Seattle, sous la coupe de Sierra Online. Fermement décidée à faire taire les ragots, cette nouvelle production force le respect et l'admiration de tous. Les plus sceptiques demanderont, une fois de plus, ce qui semble si nouveau : un nouvel effet de transparence, une arme terrifiante, un moteur 3D révolutionnaire ? À ces derniers, on peut répondre par la négative et par l'affirmative à la fois. *Half-Life* se révèle être un extraordinaire concentré des dernières innovations technologiques, mais aussi et surtout une aventure humaine pleine d'interactivité. Pour la première fois, on ne relègue pas le Doom-like à une simple succession de scènes de violence où le seul but consiste à sauver sa peau au prix de celle des autres. Valve Software sonne donc le glas des scénarios prétextes et des exterminateurs lobotomisés en vous glissant dans la peau d'un technicien de laboratoire tout à fait paisible. Plongé dans l'ambiance d'un vaste centre de recherches ultrasecret, sachez que ce dernier marche sur de la dynamite : une erreur de manipulation provoque une réaction en chaîne incontrôlable qui propulse de redoutables extraterrestres dans votre monde.

Racontée de la sorte, l'histoire peut sembler banale. Il n'en est rien. Dès les premiers instants, le joueur est entraîné au cœur de l'action. Les scènes cinématiques tapageuses ont laissé place à des séquences scénarisées utilisant le moteur du jeu. En outre, totale innovation dans ce type d'aventure, *Half-Life* offre la possibilité de dialoguer avec les personnages que vous rencontrez, qu'ils soient scientifiques, techniciens ou gardes. Ces discussions pourront vous guider dans le déroulement des opérations, mais aussi déboucher sur la coopération d'un garde ou d'un scientifique afin d'ouvrir une porte ou de lutter à vos côtés contre les envahisseurs. Pour mener à bien de telles ambitions, l'équipe de Valve s'est appuyée sur **Steve Bond**, un jeune développeur talentueux. Ce dernier possède un parcours plutôt original puisqu'il officiait, aupara-

Pour la première fois, on ne relègue pas le Doom-like à une simple succession de scènes de violence où le seul but consiste à sauver sa peau au prix de celle des autres.

vant, comme livreur de pizzas. Découvert grâce à ses nombreuses créations pour *Quake*, il a apporté beaucoup de fraîcheur au sein de l'équipe. « Le moteur d'intelligence artificielle de *Quake 2*, dont nous avons racheté la licence, était vraiment trop primaire, explique-t-il. Il était axé sur un système d'opérations inclusives qui fonctionnait essentiellement sur la détection d'une menace



Souvent violents, les combats demandent aussi une phase d'observation qui permet de jauger les réactions des adversaires. Foncer tête baissée sur un groupe d'ennemis, comme dans *Quake 2*, se termine mal.





En adoptant un comportement discret, vous éviterez bien des embuscades. Toutefois, dans le cas contraire, certains monstres s'enfuient si vous leur prouvez qui est le maître.

dans une salle. Le monstre se disait juste : "S'il y a un ennemi dans cette salle, alors tue-le." Nous voulions vraiment autre chose.»

Le nouveau système fonctionne aujourd'hui selon un programme de modules qui interagissent entre eux et qui offrent une infinité de possibilités. Steve ajoute : « Les monstres évaluent maintenant une foule de paramètres avant de se jeter sur vous. Ils analysent votre état de santé, votre direction, le nombre de condiscipules en présence au moment de

Dans *Half-Life*, les monstres tiennent à la vie plus que tout au monde et n'adoptent jamais de comportements suicidaires.

l'action. Au final, il décidera de vous attaquer, de vous suivre ou de battre en retraite, le tout en cherchant, à chaque fois, la meilleure trajectoire possible. » Pour s'en convaincre, il suffit de rejouer un tableau plusieurs fois de suite en se plaçant à divers endroits et en utilisant divers types d'armes. On n'observe jamais deux fois la même scène. Les informations, rassemblées sous forme de scripts, ont presque disparu et sont exclusivement réservées à des actions précises intervenant dans le scénario, comme un scientifique qui s'enfuit ou un garde qui doit ouvrir une porte.

« La plupart des jeux proposent des



En mode Seul, cherchez des alliés. En parlant aux scientifiques ou aux gardes, ces derniers vous aideront comme ils le pourront. Ouvrir des portes, vous redonner des forces ou lutter à vos côtés relèvent de leurs compétences.

monstres qui se comportent comme de simples suicidaires. Dans *Half-Life*, les monstres tiennent à la vie plus que tout au monde », précise le développeur. Pour compléter le tout, un des modules de l'IA gère tout particulièrement les escadrons d'ennemis. Ces derniers coopèrent alors en permanence afin d'évaluer le danger ou d'appeler du renfort. Pour les déplacements, une trame invisible recouvre le sol de chaque pièce et constitue autant de chemins possibles vers un point donné. Grâce à cette technique, les monstres peuvent éviter des caisses, feindre de prendre une direction pour mieux vous contourner ou se diriger droit sur vous. À tout moment, le joueur est repéré par

Half-Life vous fera vite oublier toutes les techniques que vous aviez mises au point dans les autres Doom-like.

rapport à cette grille. Il existe des chemins prédéfinis, mais des prises de décision imprévues peuvent intervenir à tout instant en fonction du déroulement des événements. Le jeune homme souligne : « On a corsé le tout en offrant aux aliens trois des cinq sens les plus importants : l'ouïe, la vue et l'odorat. Certains n'en possèdent qu'un, d'autres les possèdent tous. » Face à un monstre aveugle, vous pourrez ainsi passer votre chemin en restant silencieux, c'est-à-dire en marchant et non pas en courant !

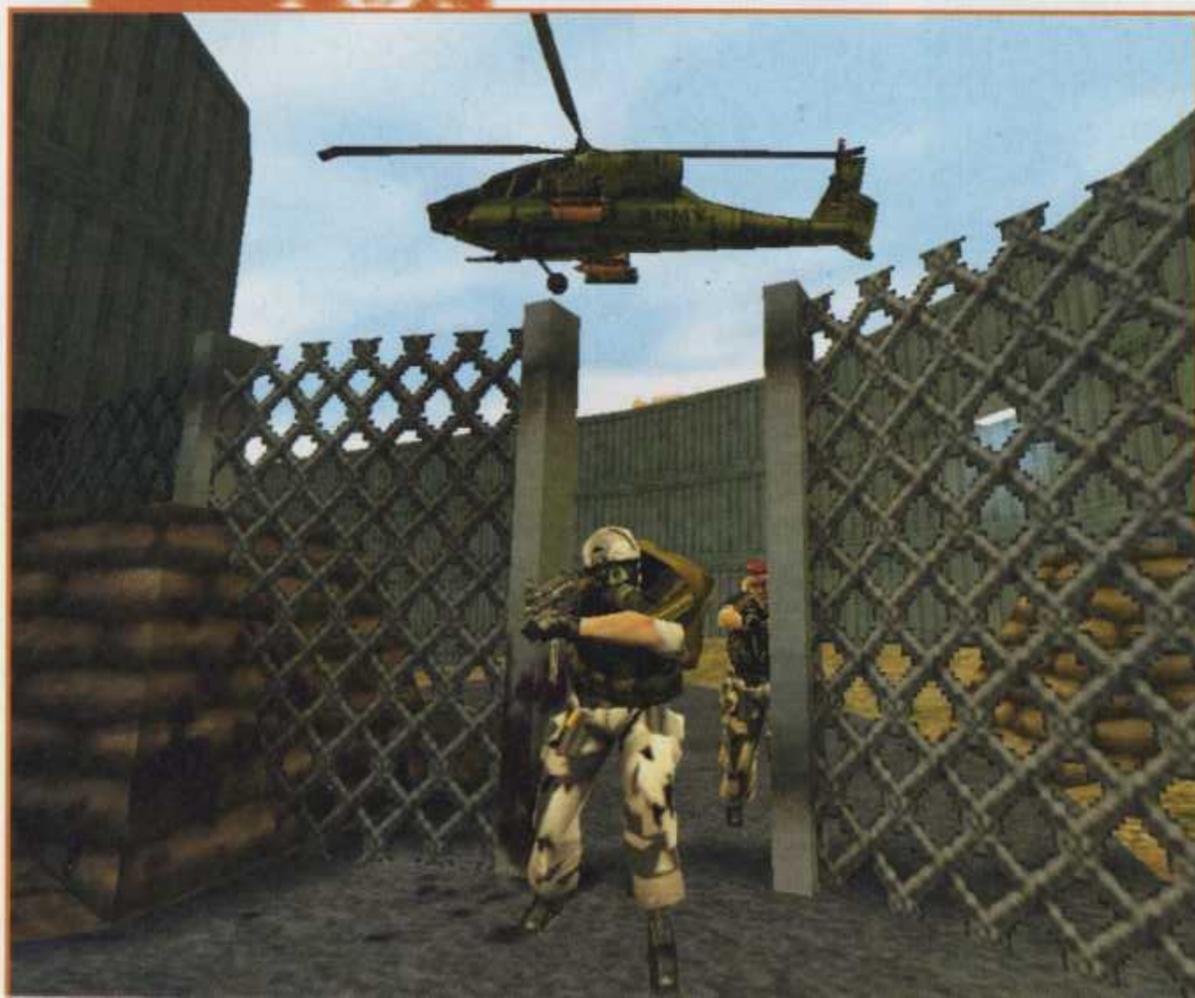
Le son ne suit cependant pas le modèle environnemental, mais entoure le joueur comme une aura qui passe les murs et les portes sans aucune distinction. De cette manière, si vous tirez un coup de feu dans un couloir, les aliens d'une salle voisine peuvent se lancer à votre poursuite. « Nous sommes très fiers de notre dispositif sonore, confie Steve. Quelques monstres vont jusqu'à s'écarter lorsqu'ils entendent une grenade rebondir sur le sol. Ils attendent que cette dernière explose avant de revenir. Même vos alliés réagissent aux coups de feu. Les détonations terrifient les scientifiques tandis que les gardes deviennent beaucoup plus attentifs. »

Avec autant d'attentions portées à tous les éléments vivant au sein de *Half-Life*, nul doute que vous devrez adopter des comportements différents de ceux que vous employiez auparavant sur des titres tels que *Quake 2* ou *Unreal*.

« Dans *Half-Life*, ceux qui progresseront trop vite en cherchant uniquement à éliminer tout ce qui bouge passeront à côté de toute la richesse de notre environnement », prévient **Gabe Newell**, l'un des cofondateurs de Valve Software.



Localisés à Kirkland, au nord-est de Seattle, les studios de Valve Software accueillent une cinquantaine de personnes. Beaucoup ont travaillé chez Microsoft, comme Gabe Newell, le patron.



Au cours de vos explorations, vous assisterez à des séquences scriptées nécessaires au déroulement de l'aventure. Un appareil qui se dérègle, un personnage qui déverrouille, une ouverture ou un ascenseur qui chute constituent autant d'événements qui viennent renforcer la profondeur du scénario.



Tout au long de l'aventure, vous devrez prendre le contrôle de plusieurs véhicules. Vous monterez à bord mais ne dirigerez pas forcément tous les engins, dont les déplacements seront prédéfinis.

DES CHOIX TECHNOLOGIQUES MAJEURS

Aussi intelligent soit-il, le mécanisme qui régit les règles de cohabitation, au sein des êtres virtuels, doit pouvoir se reposer sur un moteur graphique sans faille. Le choix de Valve Software s'est naturellement porté sur le moteur de *Quake 2*, à la fois performant et maniable. Mais, l'acquisition de la licence du protégé d'Id Software n'a pas empêché les développeurs de reprendre les codes de ce dernier et de les réécrire à 80 pour cent afin de les adapter à leurs exigences. Gabe Newell déclare : « Passer un accord avec Id nous a permis, dès le départ, de visualiser concrètement nos premiers essais. Nous n'avons jamais avancé à l'aveuglette. C'est une des raisons pour lesquelles les niveaux sont aussi aboutis. » Au rang des améliorations visuelles, la gestion des effets lumineux et de transparence a fait l'objet de toutes les attentions. Sans atteindre le niveau d'*Unreal*, cette dernière dépasse largement les timides éclairages de *Quake 2*. Grâce à la gestion du mode couleur 16 bits, les textures bénéficient, de plus, d'un rendu très réaliste. Les possesseurs de configurations modestes apprécieront, sans aucun doute, le soin apporté à l'optimisation du moteur sous Direct3D. Par l'intermédiaire de nouvelles routines, des effets inédits ont fait leur apparition. Parmi ces derniers, on note un aspect de surface chromée, particulièrement saisissant, qui va jusqu'à refléter en temps réel les différents éléments de décor sur l'armure de certains monstres.

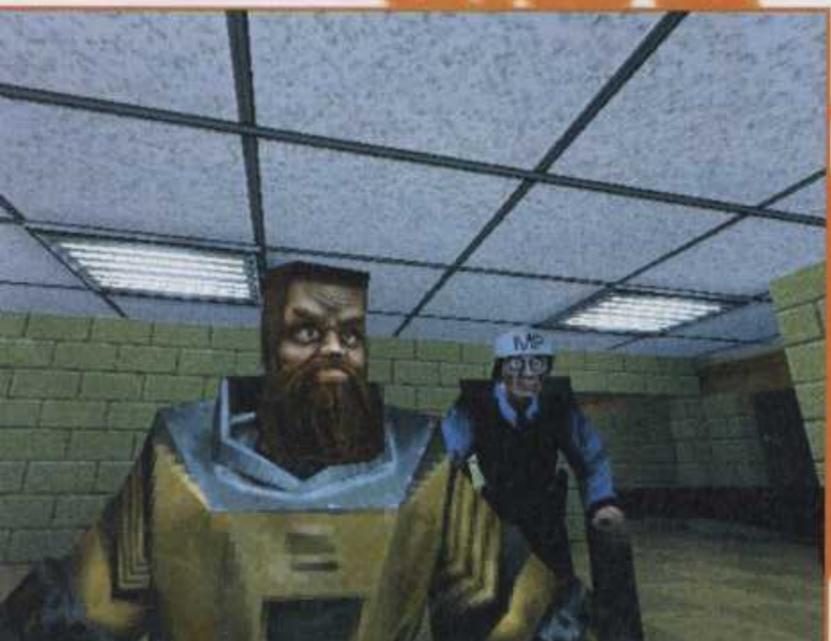
Les possesseurs de configurations modestes apprécieront, sans aucun doute, le soin apporté à l'optimisation du moteur sous Direct3D.

Mais, la grande innovation provient surtout du nouveau mode de fonctionnement des monstres. Leur gestion, entièrement repensée, n'emprunte plus rien au moteur de *Quake 2*. **Gregg Coomer**, principal artisan du design des monstres, détaille : « Nous exploitons Character Studio, une des extensions de 3D Studio Max, pour l'animation des personnages. Pratique inédite dans un Doom-like, on travaille sur un squelette puis on lui applique des textures. » Par ce système, les mouvements deviennent plus fluides et les calculs beaucoup plus simples, permettant d'atteindre jusqu'à 80 images par seconde. L'ordinateur n'a plus à calculer les déformations complexes d'un maillage de polygones. Du coup, le nombre de ces derniers a pu être multiplié par dix, dans certains cas, et la plupart des personnages comptent jusqu'à 6 000 polygones contre 150 à 500 dans les autres Doom-like.

Ces nouvelles applications permettent la mise en place de récentes fonction-

tionnalités que nous dévoile **Harry E. Teasley III**, un vétéran du jeu vidéo qui s'est déjà illustré sur Nintendo 64 avec *Doom 64* : « *Half-Life* permet de créer des animations composées. Un monstre peut courir, tourner la tête pour vous regarder et dégainer dans le même temps. On arrive à faire ainsi cohabiter un nombre incroyable de mouvements. »

La seconde application, encore plus technique,





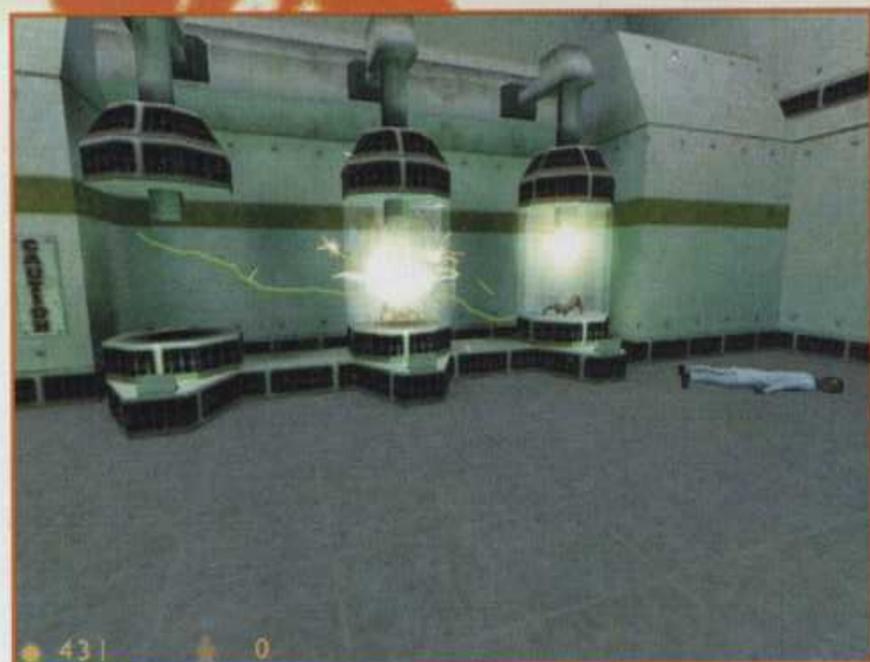
consiste à définir, pour chaque personnage, des zones de sensibilité. Harry acquiesce : « Chaque os du squelette possède sa propre résistance. Chaque impact se répercute différemment, suivant les parties visées, et entraîne chez le monstre des réactions diverses. Il faudra, entre autres, éviter les armures qui, sur certaines parties du corps, les protègent de tout dommage ! »

La plupart des personnages comptent jusqu'à 6 000 polygones, contre 150 à 500 dans les autres Doom-like.

Par ailleurs, chaque monstre ne représente plus un bloc, ce qui signifie qu'une balle ou un projectile peut lui passer entre les jambes ou sous les bras sans le toucher. Si le cas se présente, vous en profiterez pour remarquer que chaque impact de balle ou d'explosif laisse des traces durables sur le décor. De la sorte, cela vous autorise à réajuster votre tir. Day-One vous laissera, on l'espère, le temps de prendre vos marques et vos repères. Cette introduction représente en effet, de l'aveu même de Gabe Newell, de 15 à 20 pour cent de l'aventure. Si la proportion peut paraître élevée, elle tient au fait que la conception de niveaux, de par leur richesse, demande énormément de temps. On atteindra pas les 38 niveaux d'*Unreal* et il reste délicat de se prononcer sur la durée de vie d'*Half-Life* en mode Seul. Les développeurs tablent, pour le moment, sur quatre épisodes après Day-One. La réticence de Sierra, couplée à celle de Valve, à livrer plus de détails sur les niveaux futurs de *Half-Life* ne manque pas d'alimenter nos craintes. On peut imaginer que Day-One a été conçu comme une vitrine alléchante et que les niveaux suivant se montreront moins innovants... Un véritable scénario catastrophe. 



La plupart des champs de force abaissent rapidement votre nombre de points de vie. Pour les éviter, vous devrez souvent ramper, sauter ou courir.



À des années lumières de *Quake 2*, les éclairages et les lumières dynamiques rehaussent les maigres capacités, dans ce domaine, du moteur d'origine.



Le mode Réseau prévoit jusqu'à 32 joueurs sur Internet et n'oublie personne... pas même les femmes. Grâce au système d'importation de skins, il ne serait pas impossible de voir fleurir des Claudia Schiffer ou des Pamela Anderson un peu partout.

LE MODE RÉSEAU : UNE RELIGION

Partant du constat que le mode Réseau s'adresse souvent à un public de spécialistes, l'équipe de Valve bouleverse les idées reçues et propose une facilité de paramétrage jamais atteinte. La paternité de cette réforme revient à **Ken Birdwell**, qui trépigne : « Un bouton, un seul bouton permettra aux non-initiés de se connecter sur le meilleur serveur disponible d'un simple clic de souris. Le programme s'occupe de tout, et notamment de télécharger des sons, des cartes ou des dll si ces derniers n'étaient pas à jour. Il s'agit d'une plateforme complètement transparente pour l'utilisateur. Le noyau même du protocole réseau a été revu et devrait permettre de passer outre les traditionnels lags, les délais d'attente liés aux serveurs sur Internet. L'inventeur rentre dans les détails : « 32 joueurs pourront s'affronter en réseau car nous avons contourné les délais de latence inhérents à la trame de serveurs en vigueur sur Internet. Auparavant, le temps que le serveur reçoive vos coordonnées de tir, la cible s'était déjà déplacée. Nous avons donc imaginé des

La souplesse de Worldcraft permet, d'ores et déjà, de créer son jeu de textures beaucoup plus simplement que dans tout autre Doom-like.

armes spécialement dédiées au mode Multijoueurs. Je pense notamment au Snark, une grenade autoguidée dont les effets sont indépendants du temps de réponse du serveur. »

L'intérêt du mode Réseau résidera également dans la livraison, avec la version complète d'*Half-Life*, de *Worldcraft*, l'éditeur de niveaux. Gabe Newell tient immédiatement à nous confier une anecdote à ce sujet : « Juste après avoir nommé notre éditeur *Worldcraft*, j'ai reçu un coup de fil très courtois, mais assez insistant, des studios Blizzard. Ils me demandaient de ne jamais, au grand jamais, commercialiser un jeu de stratégie en temps réel du même nom. On a trouvé ça très drôle. Néanmoins, ils n'avaient vraiment pas à s'inquiéter, ce n'est pas la voie vers laquelle nous nous orientons. » Au-delà de l'anecdote, *Worldcraft* se révèle être l'un des éditeurs de niveaux les plus conviviaux jamais créés. Livré avec une documentation complète, Valve parle même d'organiser des séminaires pour apprendre à le faire fonctionner. En attendant, la souplesse de *Worldcraft* permet d'ores et déjà de créer son jeu de textures beaucoup plus simplement que dans tout autre Doom-like.

« Auparavant, remarque Gregg, chaque texture devait respecter la forme des polygones sur



STEVE BOND

Développeur I.A.



GREGG COOMER

Designer des monstres



HARRY E. TEASLEY III

Optimisation



KEN BIRDWELL

Développeur réseau



MARC LAIDLAW

Designer des niveaux



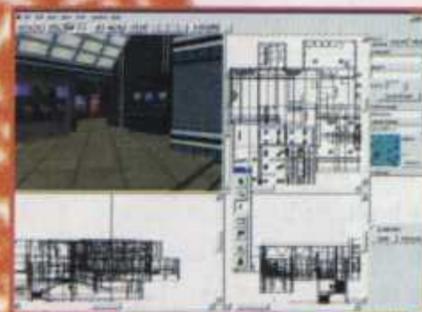
STEVE THEODORE

Designer des armes

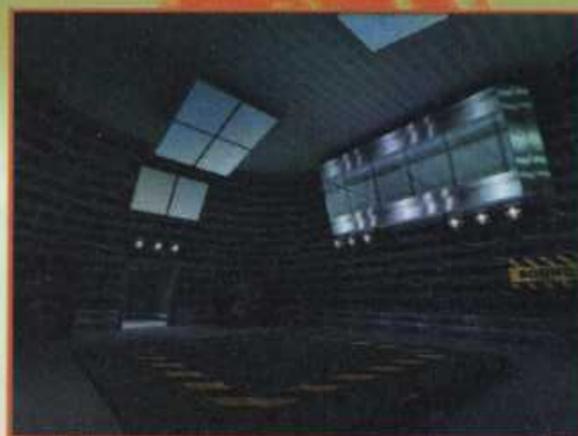
lesquels on voulait les plaquer. Construire une palette complète demandait souvent des jours et des jours de travail. Avec Worldcraft, il suffit de rassembler ses textures au format BMP et celles-ci s'adaptent directement aux formes sur lesquelles vous les plaquez. Cette nouvelle fonctionnalité s'avère très intéressante pour ceux qui désirent importer leur photo et la coller sur la tête de leur personnage. » L'une des extensions les plus attendues reste Team Fortress 2. Petite sœur d'une extension qui a fait son apparition sous le règne de *Quake 2*, ce module autorise, en mode Coopératif, la création d'une équipe de joueurs avec des personnages aux compétences complémentaires. Livré comme un produit à part entière, TF2 regroupe bien plus qu'un simple add-on. Son achat devrait s'avérer quasi indispensable. **Robin Walker**, un des développeurs de Team Fortress, raconte : « À l'image de la première version, chaque classe de personnages possède ses propres armes. Ainsi, on peut attribuer plus facilement des rôles spécifiques au sein de chaque équipe. » Les habitués de Team Fortress constateront que la classe d'infanterie moyenne a disparu au profit d'un rapprochement avec l'ordre des médecins. Le développeur affirme, de son propre chef, que les deux classes possédaient trop de similarités. Il nuance, cependant : « Les classes sont beaucoup plus liées les unes aux autres qu'au paravant. Nous avons, dans le même temps, développé des cartes qui ne pourront plus être complétées que si l'équipe est très soudée. Dans cette optique, les outils de communication ont été revus, permettant à des équipes, redoutablement efficaces sur le plan stratégique, de venir à bout de groupes plus puissants mais moins soudés. » Vous apprécierez l'option permettant de tagguer les murs d'un niveau afin de donner des points de repères à vos coéquipiers. Team Fortress 2 n'utilise aucune

Des équipes, redoutablement efficaces sur le plan stratégique, viendront à bout de groupes plus puissants mais moins soudés.

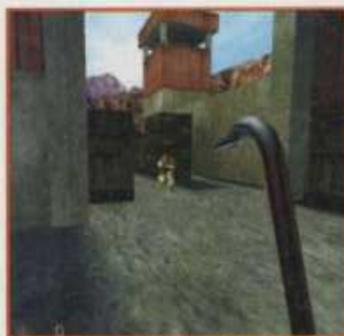
des armes d'*Half-Life*. L'arsenal se compose d'une vingtaine d'armes exclusives dont nous n'avons que peu d'informations à l'heure où nous écrivons ces lignes. Robin précise simplement que celles-ci chercheront avant tout à coller à la réalité, plutôt qu'au fantastique. Histoire de mourir plus vite ?



Libre à vous d'imaginer un scénario complètement différent en créant vos propres planches de textures. Pourquoi pas un *Half-Life* au Far-West ?



De tailles variables, les niveaux du mode Réseau permettront d'accueillir de petits groupes de joueurs comme des équipes importantes. Valve n'ignore pas le risque qui existe de créer des niveaux trop vastes où tout le monde s'égaré.



BARRE

Première arme disponible au début de l'aventure, la barre à mine permet, sans faire trop de bruit, de briser des caisses ou de casser des vitres.

En cas d'extrême urgence, elle se révèle terriblement efficace dans l'ouverture de boîtes crâniennes.



FUSIL D'ASSAUT

Arme automatique à haut débit, le fusil d'assaut crache ses douilles sans répit. Meurtrier à courte distance, il reste relativement imprécis lorsque votre ennemi est trop éloigné. On peut lui adjoindre un lance-grenades.

UN ARSENAL À NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS

Apanage traditionnel de tout Doom-like qui se respecte, les armes jouent un rôle essentiel dans le déroulement et l'intérêt de l'aventure. Dans la droite ligne du genre, *Half-Life* va au fond des choses et ne laisse rien au hasard. **Steve Theodore** s'occupe tout spécialement de la conception des armes, dont il connaît le rôle capital tant en mode Seul qu'en mode Réseau. Travaillant en étroite coopération avec l'équipe de *Team Fortress 2*, ce monsieur Armes est un personnage jovial qui s'amuse comme un fou. En l'observant, on comprend que ses cris de dégoût, lorsqu'il commet un carnage, sont aussi ironiques que le malin plaisir qu'il prend à tester chacune de ses créations. Son niveau préféré ? Une salle d'exécution au fond de laquelle des monstres attendent patiemment leur heure, tournés vers le mur. « Nous essayons, dans la mesure du possible, de reproduire les effets physiques propres à des armes de référence, explique-t-il, en explosant la cervelle d'un scientifique d'un coup de Magnum 357 avant de feindre un geste d'écoeurement. Si je prends maintenant ce pistolet de dimension plus réduite (il tir), on constate que les éclaboussures sont moins importantes. Nous n'avons pas de licence, mais certains de nos modèles sont proches d'armes très célèbres comme le Beretta 9 mm ou le Python 357 Magnum. »

***Half-Life* vous réserve toute une panoplie d'armes dont l'étude a fait l'objet d'un soin extrêmement maniaque.**

Au total, douze armes devraient être disponibles, dont certaines pourront bénéficier d'améliorations et d'enrichissements comme l'adjonction d'un silencieux ou d'une lunette à visée laser. Regroupées en quatre catégories, on trouve les armes de poing, les fusils automatiques, les armes de jet et les gadgets spéciaux, sortes de bonus récupérés au fil de vos rencontres avec les extraterrestres. Malgré le solide embargo imposé par Valve contre la divulgation des armes disponibles, **Next Games** vous livre, en exclusivité, la nature de celles-ci.



BERETA

Plus petit pistolet disponible dans *Half-Life*, ce 9 mm automatique permet de s'entraîner facilement au tir tout en apprenant à gérer son chargeur. Très efficace sur les monstres les plus vulnérables, ses balles provoquent de petits impacts aux effets limités sur les ennemis les plus coriaces.



357 MAGNUM

Célèbre réplique du Python 357 Magnum. Devrait faire des ravages. Sa puissance de feu dévastatrice provoque un petit trou, lors de l'impact, avant de perforer de part en part votre cible et de lui éclater les viscères. Son petit barillet a cependant besoin d'être rechargé souvent.



FUSIL À POMPE

Véritable tradition dans les Doom-like, le fusil à pompe trouve naturellement sa place dans *Half-Life*. Équipé d'un double barillet, le joueur peut tirer une cartouche à la fois ou, en utilisant la fonction de tir secondaire, vider le chargeur d'un seul coup. Sa puissance de feu est alors démoniaque.



GRENADE

L'ananas, plus connu sous le nom de grenade offensive, permet de dégager une salle avant d'y faire irruption. Le bruit de son impact au sol a tendance à faire fuir les ennemis alors que sa portée reste assez faible. À vous de trouver une parade.



ARBALÈTE

Arme parfaitement silencieuse, l'arbalète permet, dans la plupart des cas, de tuer sans être vu. Ses principales faiblesses résident dans son imprécision à longue distance et dans sa lenteur de réarmement. Un bon conseil : si vous êtes repéré, changez d'arme !

DES MONSTRES À FAIRE PEUR

Mieux gardé que les bijoux de la couronne, plus secret que les « X-Files », le nombre de monstres et leur nature restent synonyme de mutisme total dans les studios de Valve. Gabe, explique, à cet effet, qu'ils représentent une des clefs de l'histoire et qu'en dévoilant leurs caractéristiques on retire tout le piquant de l'aventure. Mais, ces explica-

Beaucoup d'espèces semblent être le résultat de manipulations génétiques incontrôlées.

tions n'étanchent pas la soif de savoir et la curiosité. Nous vous livrons donc, dans nos colonnes, l'état de nos connaissances à l'heure actuelle. Day-One ne laisse entrevoir qu'une poignée d'espèces parmi les plus inoffensives, alors même que l'aventure en comptera une trentaine au total. Beaucoup d'entre elles semblent être le résultat de manipulations génétiques incontrôlées et rappellent, par certains aspects, des animaux ou des insectes vivant sur terre. Greg Coomer l'avoue lui-même, il a puisé une partie de son inspiration dans les livres de biologie.



MISTER FRIENDLY

Véritable parasite ambulant, Mr. Friendly s'attaque en priorité aux cadavres qui jonchent le sol. À l'aide de ses longs bras, il enserre ses proies et se nourrit de leur sang et de leur chair. Des aiguillons parsèment son corps et l'aident à découper chacune de ses victimes. Terrifiant mais assez peu résistant, il se rend rapidement à l'évidence : vous êtes plus fort que lui.



BIG MAMA

Proche du Kingpin, cette mère nourricière abrite dans son ventre des larves qu'elle répand un peu partout lorsqu'elle est touchée ou qu'elle meurt. Sa carapace, proche des crabes, lui fait office d'armoire de premier choix difficile à percer. Peu agressive, cette dernière use surtout de ses larves pour se défendre. Donne beaucoup de fil à retordre.

ZOMBIE

Résultat de l'accouplement d'un scientifique ou d'un laborantin avec un mutant, cette créature apparaît dans Day-One, mais se contente du stade végétatif. Elle n'oppose aucune résistance. À surveiller dans les niveaux suivants.



BERNICLE

Sorte de mollusque visqueux accroché au plafond par des ventouses, il s'empare de ses proies à l'aide d'une tentacule qu'il laisse pendre vers le sol. Vieux et sournois, le Bernicle apparaît le plus souvent en groupe de 5 à 30 individus. Lorsqu'il vous capture, il vous attire vers sa gueule. Seule issue : lui tirer dessus afin de lui faire lâcher prise. En le pilonnant depuis le sol, il rétracte son appendice.

HOUNDEYE

Animal tripode, le Houndeye dispose d'un système de vision à facettes équivalent à celui des mouches. Pratiquement inoffensif lorsqu'il se déplace seul, ce dernier devient redoutable en meute. Ses attaques à distance consistent en un flux d'énergie qui irradie une salle, tandis que lorsqu'il se trouve à proximité, il frappe et lance un fluide digestif. À éviter comme la peste.



SQUID

Amphibien notoire grâce à sa paire de pattes, ce calamar des eaux radioactives ne vous lâchera pas d'une semelle. Vif et rapide dans ses déplacements, nous ignorons, à ce jour, son mode d'attaque. Prudence, donc...

INFANTERIE

Apparaissant à la fin de Day-One, ces militaires sont des humains et utilisent des moyens d'attaque et de défense que vous connaissez bien. Notre intuition nous dit qu'ils pourraient se rallier à votre cause dans les jours suivant Day-One. En attendant, leurs grenades et leurs fusils d'assaut font mouche à répétition.



SPIDAUSAUR

Proche du chien, ce dernier est doté d'une rare intelligence. Dévorant toutes ses victimes, il se déplace très rapidement et ses six yeux lui offrent la vision de nuit et la détection thermique. Authentique pitbull virtuel, seul un groupe important de soldats peut le décourager. Ses mains, assez développées, lui permettent l'utilisation d'armes et d'objets en tout genre. Méfiance !

ISLAVE

Proche de la créature du marais (film des années 50), ce bipède à station verticale aime se dissimuler et tendre des embuscades au pied levé. Exploitant un rayon d'énergie à forte puissance, il ne dispose que d'une armure légère. Mais, ses cousins germain arborent un harnachement métallique à très haute résistance.



KINGPIN ou AXE DE ROTULE

Particulièrement redoutable, cette espèce de poulpe attaque et se défend par des ondes électromagnétiques qui détruisent vos missiles avant qu'ils n'atteignent leur cible. Perfide, sa vision à 360° ne lui procure aucun angle mort et son gros cerveau prouve qu'il sait réfléchir. Sa présence est reconnaissable au bruit métallique que font ses pattes lorsqu'elles heurtent le sol.



Oubliez les consoles de jeux classiques : celle-ci peut exécuter 1,5 milliard d'instructions par seconde. Et pourrait trouver sa place dans des centaines de foyers familiaux d'ici quelques années. Nous avons testé pour vous la technologie Project X de chez VM Labs.

PROJECT X, LES DOSSIERS SECRETS

Le stand de VM Labs à l'ECTS, sans filles aguicheuses ni musiques poussées à fond, était des plus discrets. La présence de **Richard Miller**, son P-DG, confirmait que nous n'étions pas là pour rigoler. Après la présentation d'un prototype de ce qui sera le joystick du système, Miller nous a détaillé la stratégie de commercialisation du Project X : « Nous lancerons le produit presque simultanément aux USA, au Japon et en Europe l'année prochaine, avec un léger retard pour l'Europe. Mais les prévisions, quant au marché DVD européen, sont tout ce qu'il y a de plus positif. Nous prévoyons de mettre en place un contenu ciblé et régionalisé pour l'Europe, en partenariat avec tous les grands développeurs de logiciels du continent. »

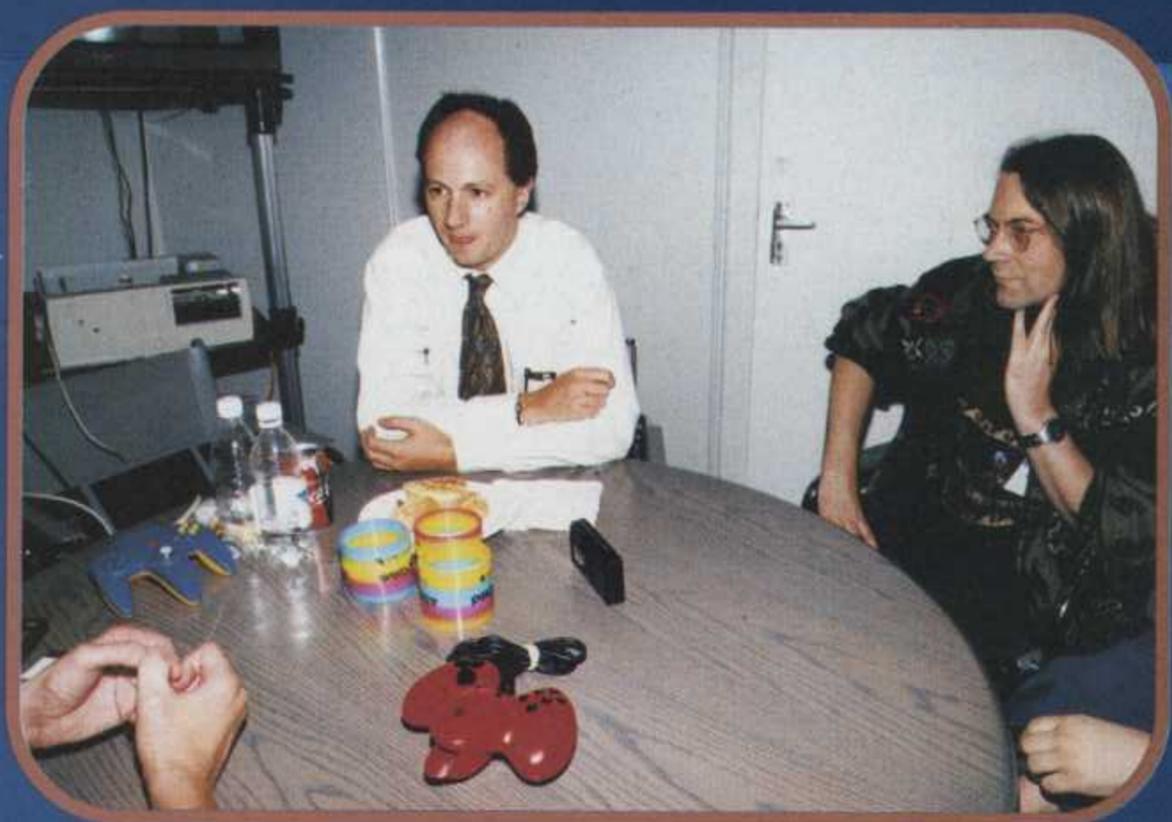
Il ajoute : « Project X n'est pas une console de plus, mais un support DVD interactif et amélioré. » Ceci est un des aspects importants de la stratégie de Project X. Alors que la 3D s'adressait prioritairement à des joueurs

confirmés, VM ne vise pas ceux qui possèdent déjà une machine. La vision de Miller est celle d'une « machine de rêve », un système électronique de divertissement pour toute la famille : « L'année prochaine, les lecteurs DVD se vendront aux alentours de 4 000 F. Donc, cette gamme de produits ne sera pas présentée à côté de consoles qui valent 800 F. Nous visons un marché différent, celui de la famille, en proposant un lecteur DVD plus convivial. Nous n'allons pas attaquer les consoles de front, nous n'allons pas dire : " Ouais, super, voilà la console qui les surpasse toutes ! " Nous misons sur le fait que ce genre d'appareils sera adopté rapidement, car faisant partie du système de divertissement familial que les gens achèteront tôt ou tard. »

UNE MARGE BÉNÉFICIAIRE ?

VM Labs se rend compte que le marché du hardware jeux est très limité. Le succès qu'a connu la PlayStation, en rendant les jeux accessibles au grand public, reste une exception : « Aucune région n'a jamais dépassé 20-25 % de pénétration. Mais, regardez ce qui se passe du côté de l'équipement audio-vidéo. Des produits gagnants raffernt 80 à 100 % de pénétration du marché, phénomène que les développeurs de logiciels ne peuvent pas ignorer. »

Justement, un lecteur amélioré DVD Project X devrait, selon le P-DG de VM Labs, faire mieux qu'une PlayStation : « Notre marché vise un public élargi, les éditeurs peuvent dès lors justifier de la création de niches particulières. Les éditeurs actuels ne savent pas si ce type de produits plairait au marché dans son ensemble. C'est vrai qu'il existe un tout petit marché potentiel, mais les développeurs hésitent : les garçons de 20-25 ans sont le public visé pour le moment. C'est un marché limité qui ne justifie pas de gros investissements

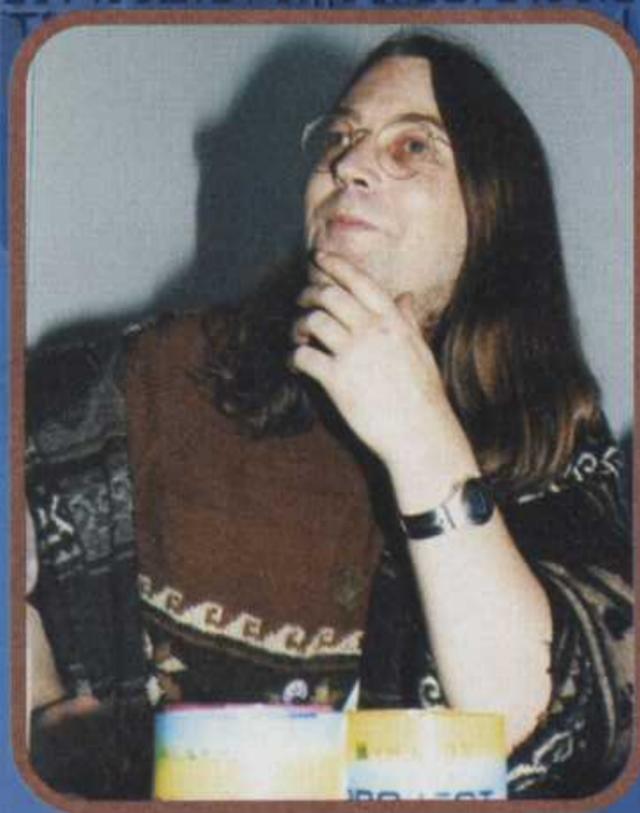


Richard Miller trouve que Jeff Minter est vraiment chic d'avoir donné les routines de programmations qu'il avait créées. Comme ça, les petits jeunes peuvent en profiter.

et d'efforts de commercialisation vers des niches plus spécifiques. C'est ce qui nous rassure pour Project X : en ouvrant le marché, il multipliera l'offre. »

OK pour la théorie, mais pour la pratique, l'attention se porte sur Minter, un ancien d'Atari. À l'aide d'une console Nintendo 64 connectée à un kit de développement Project X, ce dernier lance Tempest 3000. Le résultat est impressionnant : « Un moteur générateur de polygones me serait aussi utile qu'une ancre de bateau pour un jeu comme ça, lâche Miller. (Il fait référence à la nature libre de l'architecture de Project X.) Et la seule manière de réaliser visuellement ce que veut Jeff, c'est avec énormément de MIP. Ce n'est même pas la peine d'essayer d'utiliser un PC ou une Dreamcast. Ce résultat n'est tout simplement pas possible sur un autre type de plate-forme. »

Minter rajoute : « Je peux demander au matériel de faire exactement ce que je veux. Je n'essaye pas



VM Labs ne nous a pas fourni de photos de Tempest 3000. Mais le programmeur, Jeff Minter, nous a confié qu'il n'avait pu exploiter qu'une parcelle de tout ce que peut faire ce système. Le jeu semble prometteur.

de forcer une bibliothèque d'objets à se conformer à mon imagination, je peux créer des polygones selon mes besoins du moment, et le matériel suit mes désirs. » Les programmeurs moins talentueux pourront utiliser les bibliothèques créées par les techniciens de chez VM Labs. « Chaque moteur de polygones et chaque bibliothèque possèdent leur propre look, assure Miller. C'est la raison pour laquelle tous les jeux de Nintendo 64 ou de PlayStation se ressemblent plus ou moins. Ici, vous n'êtes pas limité à une seule manière de programmer. Vous pouvez, en outre, adapter le système à vos propres besoins. Du coup, nos jeux ne sont pas des clones. »

LA PUISSANCE PROJECT X

Une démonstration du matériel supplémentaire nous fait découvrir un environnement 3D dans le genre de Quake. Si elle est peu convaincante, elle démontre que Project X est capable de générer des univers de jeux détaillés et relativement crédibles. Mais, il n'y a là rien d'extraordinaire. Comme pour se rattraper, Miller nous montre une démo voxel d'un patineur. L'animation en temps réel est spectaculaire et peu vue jusqu'à maintenant : « Le mode voxel est impeccable pour le dessin du corps humain. Cette démo aurait été également impossible sur une autre plate-forme », déclare-t-il.

Miller continue, enthousiaste : « Et ce qui nous intéresse vraiment est la possibilité de générer des images grâce à un mélange de techniques : polygones, voxel, raster. Vous pouvez en faire ce que bon vous semble ! Voici un code de 1 ou 2 K, et c'est le seul exemple de traçage de lignes en temps réel actuellement disponible. Il me semble que personne ne l'a jamais fait. » Le résultat est un peu à l'image des démos Amiga du début des années 90, mais avec une génération immédiate des images... Le son est également présent au moyen d'un synthé 40 voix qui n'utilise « qu'une toute petite fraction des possibilités du système », selon le P-DG. Mais, les capacités de réverbération et de surround sont vraiment étonnantes : « Ce système est le premier depuis longtemps à privilégier le son », se vante-t-il.

« Notre but est de nous assurer que Project X soit totalement programmable, du début jusqu'à la fin, conclut Miller. Beaucoup de titres, n'utiliseront que la bibliothèque que nous fournirons. Le système se débrouille très bien avec les polygones, ne laissez personne vous dire le contraire. Mais nous essayons de faire encore mieux... »



Contrairement à ses habitudes, VM Labs présentait, lors du dernier salon ECTS, un prototype de Project X.

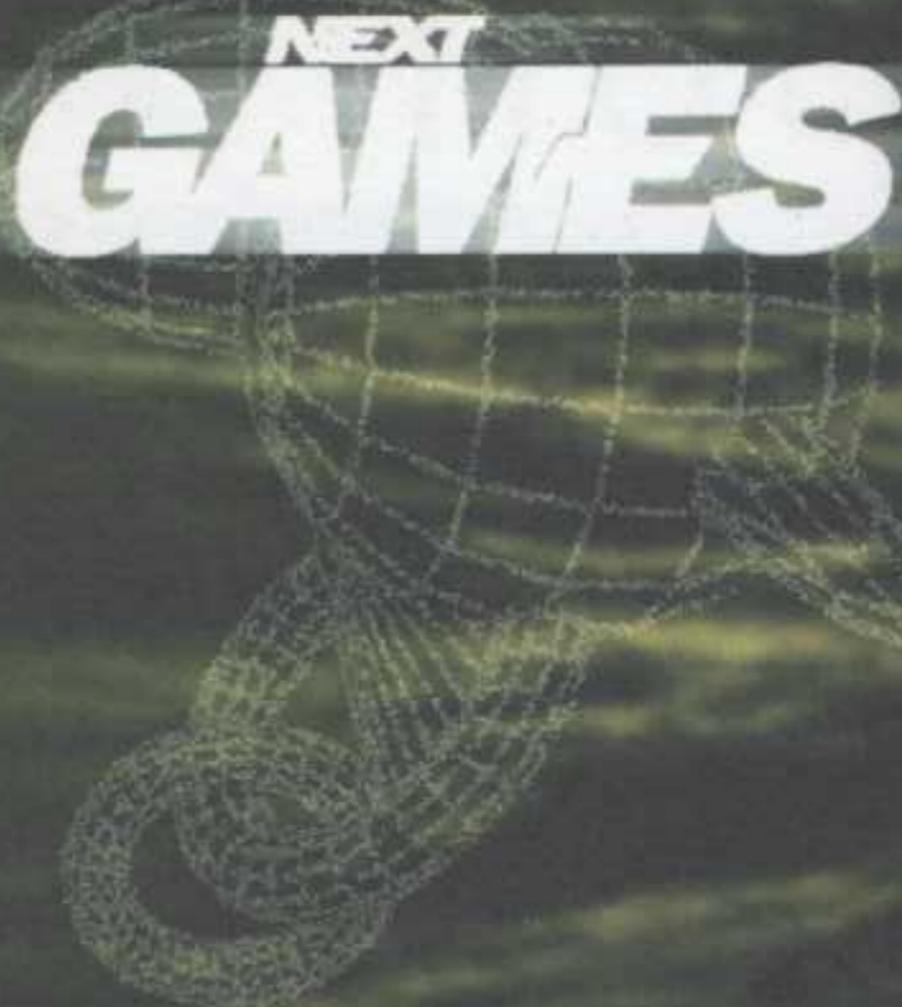


Le joystick définitif sera un peu plus petit que celui présenté par VM Labs au salon. Mais fera-t-il toujours aussi SF des années 70 ?



OFFRE DE LANCEMENT

NEXT
GAMES



ABONNEZ-VOUS

VOS CINQ PREMIERS NUMÉROS OFFERTS

Bon d'abonnement

À retourner, accompagné de votre règlement, à **Next Games - Service abonnements**
55, route de Longjumeau, 91387 Chilly-Mazarin cedex

OUI, JE M'ABONNE À ^{NEXT} GAMES

OFFRE DE LANCEMENT, 11 NUMÉROS :
195 F AU LIEU DE ~~330 F~~

JE CHOISIS LE MODE DE RÈGLEMENT SUIVANT :

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE D'EDICORP

JE RÉGLE PAR CARTE BANCAIRE N° _____

EXPIRE LE : _____

SIGNATURE OBLIGATOIRE : _____

JE SOUHAITE RECEVOIR UNE FACTURE ACQUITTÉE POUR MA COMPTABILITÉ ET FAIRE
PRENDRE EN CHARGE CET ABBONNEMENT PAR MA SOCIÉTÉ.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Chaque numéro de **Next Games** est en vente au prix de 30 francs.

Offre valable en France métropolitaine uniquement. Pour l'étranger, nous consulter.

En application de l'article 27 de la loi 78-17 du 06-01-78, les informations qui vous sont demandées sont
nécessaires au traitement de votre abonnement.

Les avantages de votre abonnement

- 1** L'économie maximale, vos 5 premiers numéros vous sont **offerts** !
- 2** La garantie d'un tarif préférentiel pendant toute la durée de votre abonnement.
- 3** La certitude de ne manquer aucun numéro.
- 4** La réception de votre magazine à l'adresse de votre choix, avant sa sortie en kiosque.
- 5** La possibilité de recevoir une facture acquittée pour la comptabilité de votre entreprise.
- 6** Le Service abonnements répond aux questions concernant votre abonnement au 01 64 54 76 91

TESTS

La sélection mensuelle des meilleurs jeux disponibles sur le marché

FINAL FANTASY VII

L'AVIS DU PROFESSIONNEL

Vendu à plusieurs millions d'exemplaires à travers le monde, il fallait bien que l'on retombe sur un passionné de *Final Fantasy VII*...



Après plusieurs années dans la société Cryo, **Thierry Proto** a décidé de voler de ses propres ailes et de fonder, avec d'autres passionnés de grand talent, la toute jeune boîte Polygon Studios qui prépare actuellement plusieurs projets, parmi les plus prometteurs du marché à venir.

Les membres du milieu du jeu vidéo sont invités à envoyer les tests de leurs jeux préférés à : ctessier@edge.edicorp.net

Cette semaine s'annonçait plutôt bien : relations au beau fixe avec ma moitié, week-end campagnard en perspective, et un nouveau jeu prêté par un ami. Les mois précédents avaient été plutôt rudes : j'avais été submergé de travail et je n'avais pas mis la main sur un bon jeu depuis l'an de grâce 1787 – euh... je voulais dire plusieurs mois. La veille de mon départ, lors d'une pause déjeuner, je me décidais à glisser le CD dans ma PlayStation afin de découvrir *Final Fantasy 7th* du nom.

Je comptais juste regarder l'intro et juger, en quelques minutes, de la qualité des graphismes et du gameplay du jeu. Je ne suis vraiment pas fan des RPG et, même si celui-là était attendu depuis longtemps, j'ai toujours une appréhension envers les suites à répétition. L'intro me surprend énormément. Je m'attendais à un univers mièvre et coloré et je suis plongé en plein cauchemar industriel avec des décors qui tiennent plus de « Blade Runner » que de l'heroic-fantasy (style cher aux RPG). Je ne suis pas encore habitué aux

combats par menus, mais l'ensemble est plutôt sympa. Je découvre les menus du jeu : j'ai du mal à croire que les auteurs espèrent que quelqu'un va apprendre à maîtriser les trois pages de paramètres que l'on peut assigner à chaque héros. En tout cas, les graphismes sont réellement sublimes, et les commandes simples et efficaces. Bref, mes cinq minutes de prise en main se transforment en dix, puis en vingt, et très vite je trouve une excuse pour « sécher » le boulot cet après-midi-là.

La sonnerie de la porte m'arrache du jeu : j'avais oublié que je devais dîner avec ma copine et elle le prend visiblement mal, surtout lorsqu'elle découvre que je l'ai fait passer après un jeu vidéo. Le week-end semble tout à coup mal parti... J'oublie vite ces tracasseries quand je me replonge dans *Final Fantasy*. Je deviens le maître de la magie et des matériels, j'enchaîne les limits attacks, je terrasse tous les montres... Et là, c'est l'horreur ! Il est quatre heures du matin et je découvre que le jeu est en plusieurs CD et que je n'ai que le premier. Je vais devoir attendre jusqu'à lundi pour continuer à jouer...



Que l'on aime ou pas le genre RPG japonais, une seule vérité survivra à l'histoire des jeux vidéo : *Final Fantasy VII* reste un monument connu et reconnu dans le monde entier. Les amateurs attendent évidemment avec impatience le prochain volume de cette série incontournable.

Nos jeux du moment

Les softs, vieux, récents ou autres, qui ont retenu l'attention de **Next Games** ce mois-ci.



DESTREGA
PlayStation
On craignait d'avoir fait le tour des jeux de combat, mais *Ehrgeiz* et *Destrega* relancent l'intérêt du genre. La lutte fait rage sur terre et dans les airs !



HALF-LIFE
PC
Le dossier complet de ce numéro, vous mettra certainement en appétit. Difficile de ne pas faire et refaire Day-One, première partie du jeu, tant l'ambiance est excellente.



FUTURE COP L.A.P.D.
PlayStation
Il y a parfois des jeux que l'on attend des années pour finalement être déçu. Plus rarement, l'effet inverse se produit. *Future Cop* est l'une de ces exceptions.



ISS PRO 98
N64 et PlayStation
Certains sont accros à *Fifa* mais ici, nous nous battons presque pour l'obtention du pad lorsque *ISS* est dans la Play. Il ne faudrait pas que ça dégénère...

Index

Grand Prix Legends	page 70
Spyro the Dragon	page 72
Monaco GP	page 73
Colony Wars 2	page 74
Future Cop L.A.P.D.	page 75
Parasite Eve	page 76
Ring	page 77
Formula One 98	page 78
Bust A Groove	page 79
Rage of Mages	page 80
KKND II	page 81
O.D.T.	page 82
Destrega	page 83
Duke Nukem : Time to Kill	page 84
Oddworld : L'Exode d'Abe	page 85
Anno 1602	page 86
V2000	page 87
Breath of Fire III	page 88
Caesar III	page 89
Mégaman X 4	page 90
NHL'99	page 91
1080°	page 91
Rushdown	page 92
Mégaman Legends	page 92
F1 World Grand Prix	page 92
Contra Adventures	page 93
Gunbarl	page 93
K.O.F. '98 Dream match...	page 93

GRAND PRIX LEGENDS

LA SIMULATION AUTOMOBILE NE SERA JAMAIS PLUS COMME AVANT

Format : PC

Éditeur : Sierra

Développeur : Papyrus

Prix : Environ 400 F

Disponible : Maintenant



Il est déjà difficile de rester sur la piste lorsqu'on y est seul, alors en course... Il est justement possible de s'engager dans un Grand Prix au nombre de tours réduit, avec une voiture plus solide, voire incassable.



Parmi les 11 circuits, vous retrouverez le légendaire Nürburgring, alors long de... 22 km !

Papyrus est une équipe de développement qui a prouvé sa maîtrise de la simulation automobile au cours de ces dernières années, avec les sorties successives de *Indy 500*, *Indycar*, *Nascar*, *Indycar 2*, et *Nascar 2*. Tous ces titres ont en commun de recréer des compétitions typiquement américaines, qui nous sont bien éloignées... L'annonce, il y a dix-huit mois, du développement d'une simulation de F1 par le talentueux éditeur avait alors fait naître de grands espoirs dans nos contrées. Mais, quand l'année simulée, 1967, fut connue, l'assurance d'avoir un titre hors du commun s'empara de tout amateur de course auto. 1967...

Les noms figurant sur les grilles de départ des Grand Prix d'alors se retrouvent aujourd'hui dans tout livre d'histoire de sport auto :

Graham Hill, Jim Clark, Jackie Stewart, John Surtees, Chris Amon, Jack Brabham, Bruce McLaren, sans oublier Denny Hulme, consacré champion du monde, cette année-là, et décédé en 1992 d'une crise cardiaque au cours d'une course de voitures de tourisme. Un destin privilégié, pourtant, pour un homme qui aura couru dans de véritables cercueils roulants durant des années. Jim Clark disait d'ailleurs de la Lotus 49, sa voiture de fin de saison 67, qu'elle pouvait certes « faire un bon sujet pour un photographe, mais qu'elle était un enfer à conduire ». Comment, alors, ne pas le soupçonner d'inconscience quand on considère qu'il tourna, cette année-là, à près de 234 km/h de moyenne lors du Grand Prix de Monza ?

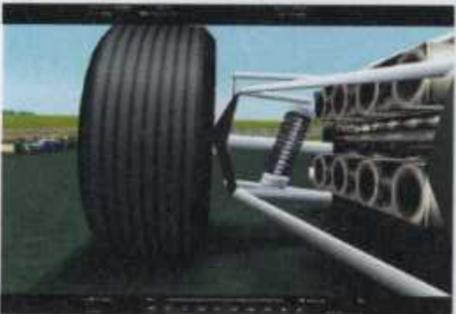
DE LA LÉGENDE À LA RÉALITÉ

Restituer l'univers de ces légendes n'avait rien de facile. Heureusement, Papyrus s'est donné les moyens de ses ambitions. L'aspect essentiel du jeu, la conduite, est un modèle de...

modélisation ! Le moteur dynamique considère en effet les pièces mobiles de la voiture indépendamment les unes des autres : châssis, roues, suspensions et porte-moyeux ont ainsi chacun leur degré de liberté. Leur combinaison impose à l'ordinateur 17 degrés de liberté à gérer. Selon l'éditeur du jeu, le PC calcule l'ensemble des mouvements 288 fois par seconde – contre 15 pour



Chaque modèle de F1 a été recréé avec...



Les séquences Replay sont magnifiques. On se prend à en sauvegarder jusqu'à saturer le disque dur. Il est, en revanche, déplorable de ne pouvoir en faire autant en pleine course !

leurs derniers jeux – afin d'assurer un réalisme maximum. Donnée difficile à vérifier précisément, mais le résultat se fait ressentir. Et le mot n'est pas usurpé : grâce à un affichage 3D du cockpit, le joueur ressent effectivement le moindre mouvement du châssis. Il fallait bien cela pour s'en sortir... Car GPL est incroyablement difficile à prendre en main, tout comme l'étaient les voitures d'antan. Des aides de conduite – à l'accélération, au freinage et au passage des vitesses – rendent l'apprentissage progressif. Il n'empêche, les toutes

premières secondes au volant du jeu effacent d'ailleurs toute trace de doute quant à sa nature, une simulation. Cette dernière est plus dure que jamais, mais d'une pureté sans égale.

RETOUR SUR TERRE

Une fois intégré le pilotage tout en finesse – insistons, cela n'est pas une mince affaire –, le plaisir procuré dépasse tout. C'est tellement flagrant que le seul fait de tourner tout seul sur les circuits suffirait à justifier l'achat de ce jeu, d'autant que les 11 circuits offerts sont très variés. L'intelligence des concurrents, jusqu'à 29, est toutefois remarquable. Les courses en sont épuisantes ! Alors, avant de se plonger dans un championnat ou dans les nombreux réglages des voitures... à moins que vous ne préfériez passer par le mode

Multijoueurs (tout type de connexion) pour affronter vos contemporains, probablement aussi peu fiers que vous... Devoir aborder l'aspect technique du jeu a comme un arrière-goût d'indécence, certain que le prix de la configuration, pour s'asseoir dans un confortable baquet virtuel n'égalera, dans tous les cas, jamais celui payé en vies humaines à l'époque. Un PII 233, équipé d'une carte 3Dfx est le ticket d'entrée pour ce fascinant spectacle tant visuel que sonore, Direct3D n'étant pas supporté. D'autre part, inutile de vous précipiter sur *Grand Prix Legends* si vous n'avez pas de volant. Mais, seriez-vous prêts à passer à côté d'une fabuleuse expérience ?



La note de Next Games :

Dix-neuf sur vingt

... son propre cockpit et son propre bruit de moteur.



L'habillage du jeu est particulièrement soigné : tant les écrans d'options que ceux de réglage de la voiture.



... son propre cockpit et son propre bruit de moteur.

SPYRO THE DRAGON

LE COMBAT DU PETIT DRAGON, CONTRE L'OURS MUSICIEN BANJO-KAZOOIE, S'ANNONCE RUDE

Format : PlayStation
 Éditeur : Sony
 Développeur : Insomniac Games
 Prix : Environ 350 F
 Disponible : Novembre



Spyro devra délivrer les cent vingt dragons, tout comme les cent vingt étoiles de Mario.



Nintendo a toujours su préserver sa suprématie sur les jeux de plates-formes, avec notamment la série, mondialement connue, des *Mario*. Le style s'enrichit, avec l'arrivée des nouvelles consoles, d'univers plus vastes utilisant la 3D et permettant de se déplacer en freescape. Des nouveaux venus, tels que *Crok* et *Gex 3D* sur PlayStation, essaient de menacer le grand leader japonais. Le studio Insomniac Games nous propose sa version avec *Spyro the Dragon*. L'aventure se déroule dans le royaume des Artisans, où vivent en parfaite harmonie les dragons et les animaux. Suite à une malédiction, toutes les créatures mythiques se retrouvent transformées en pierres. Seul Spyro sera épargné et devra les sauver de ce tragique destin.

L'univers, au look très cartoon, possède une riche palette de couleurs rappelant certains Disney de la bonne époque. Le moteur 3D, de bonne facture, permet une animation en soixante images par seconde. Une bonne lisibilité et la grande profondeur de champ de vision évitent la présence de

Contrairement à une grande majorité de jeux Nintendo 64, la PlayStation offre une bonne qualité d'image, permettant d'éviter la présence de flou et de brouillard.

brouillard et de flou, éléments trop fréquents sur N64. Malgré la netteté d'affichage et les qualités graphiques du jeu, on déplore la monotonie des différents mondes, subdivisés en plusieurs stages, et le manque de diversité des monstres.

Le ralentissement causé par la conversion au format PAL et la lenteur de la caméra à s'adapter aux mouvements du personnage diminuent le dynamisme du jeu.

Il vous faudra constamment replacer la vue manuellement pour une jouabilité optimale. Les attaques, les déplacements et les attitudes en nombre restreint – donc répétitifs – de Spyro le rendent apathique. Le gameplay demande un temps d'accoutumance et n'est pas encore au niveau de celui des jeux Nintendo. Le manque d'innovations et les quêtes parallèles, en trop petit nombre, réduisent l'intérêt et la durée de vie du jeu. Ce premier essai sur PlayStation ne détrône pas *Banjo-Kazooie*, toujours leader incontesté du genre, toute console confondue, mais a suffisamment d'atouts pour plaire aux plus jeunes.



Les ennemis des diverses contrées vous obligent à varier vos attaques.

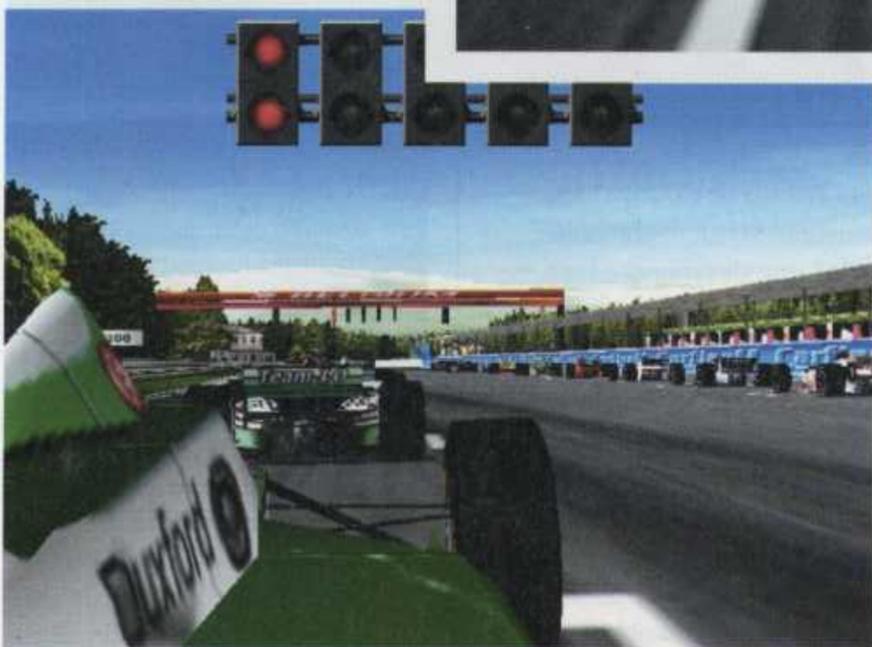
La note de Next Games :

Treize sur vingt



MONACO GRAND PRIX

DEUXIÈME SUCCÈS POUR UBI SOFT QUI MET LE TURBO AVEC MONACO GRAND PRIX



Plusieurs angles de vue sont proposés. Ils permettent d'apprécier le soin apporté par les graphistes aux textures des voitures et des décors.

F 1 Racing Simulation avait créé l'événement, l'an passé, en délogeant de son piédestal la référence en matière de simulations automobiles : *F1 Grand Prix 2* de Geoff Crammond. Ubi Soft livre aujourd'hui la suite de son titre phare sous l'appellation *Monaco Grand Prix*. Ce changement de nom s'explique par de sombres histoires de licence, Ubi Soft n'ayant pu obtenir de la FOCA l'autorisation d'utiliser les noms des écuries et pilotes officiels, que les puristes pourront heureusement restituer à l'aide d'un éditeur intégré.

Plusieurs niveaux de difficulté sont proposés afin de permettre à

tous de se familiariser avec ces bolides. Cependant, ce jeu s'adresse avant tout aux fans de simulation, prêts à consacrer de nombreuses heures d'entraînement à cette discipline avant de pouvoir boucler un tour de circuit sans finir dans le gravier. L'envergure de ce jeu se manifeste aux plus hauts niveaux de difficulté. Le nombre de paramètres gérés est alors impressionnant : freinage ABS, conditions météorologiques, hauteur de caisse et autre télémétrie ont une réelle influence sur le comportement de votre voiture, métamorphosant ce titre en véritable leçon de réalisme. À noter

que le mode d'emploi vous sera d'un grand secours pour rendre optimaux les réglages de votre voiture, condition sine qua non pour figurer au sommet de la hiérarchie des pilotes.

Prix d'excellence aussi pour les caractéristiques techniques. Le moteur 3D, déjà très performant, a été légèrement optimisé et peut atteindre des résolutions allant jusqu'à 1 024 x 768 si votre carte vidéo le permet. L'impression de vitesse constitue l'atout majeur du jeu, renforcée par des effets visuels convaincants : nuages de pluie ou de graviers dégagés par les voitures, accidents spectaculaires... Même l'intelligence artificielle, talon d'Achille habituel des jeux vidéo, a fait l'objet de nombreux soins et permet de se mesurer à des adversaires au comportement cohérent. *Monaco Grand Prix* est une remarquable simulation de formule 1, voire la meilleure dans son genre. L'achat est recommandé aux joueurs ne possédant pas *F1 Racing Simulation*, les deux versions étant pratiquement identiques. 

La note de Next Games :

Dix-huit sur vingt

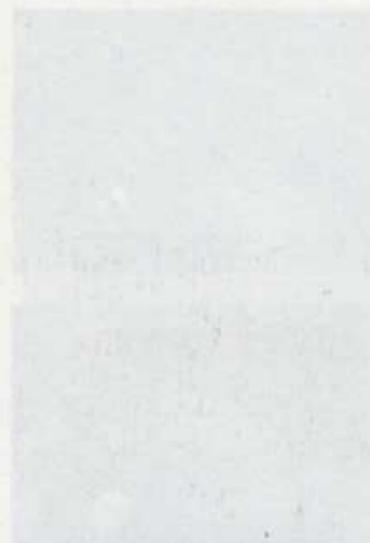
Format : PC

Éditeur : Ubi Soft

Développeur : Ubi Soft

Prix : Environ 370 F

Disponible : Maintenant



Le mode Rétro offre la possibilité de tester ces ancêtres de la F1 à la tenue de route pour le moins précaire.

COLONY WARS VENGEANCE

AVEC CE TITRE, PSYGNOSIS ESPÈRE DONNER SES LETTRES DE NOBLESSE AU SPACE OPERA...

Format : PlayStation

Éditeur : Psygnosis

Développeur : Psygnosis

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant



Cette suite comprend une foule de nouveaux vaisseaux.

Si *Colony Wars* possédait d'indéniables qualités, il n'a néanmoins pas remporté le succès escompté. Les importants investissements nécessaires pour le développement du moteur graphique de ce superbe shoot 3D imposèrent de le rentabiliser au maximum. *Colony Wars Vengeance*, deuxième volet de la saga, utilise donc lui aussi ce moteur. S'il y a un an ce moteur était à la pointe de la technologie, l'équipe de Psygnosis Liverpool a, malgré tout, jugé bon d'en augmenter les capacités. Ainsi, divers effets spéciaux viennent accroître le côté épique des affrontements.

Les différents vaisseaux rencontrés au cours de vos missions bénéficient d'une modélisation et d'une animation bien plus complexes que précédemment. Diverses superstructures telles qu'une plateforme de construction ou un relais satellite, s'animent de façon réaliste. Mais, si l'augmentation du nombre de polygones affichables a permis la conception de vaisseaux plus graphiques, elle a surtout offert aux développeurs de *Colony Wars Vengeance* la possibilité de créer de tous nouveaux environnements.



L'amélioration des capacités du moteur 3D a permis de créer de véritables forteresses spatiales. Malheureusement, il est souvent difficile de les survoler.



À l'inverse de *Colony Wars*, dans lequel le joueur combattait pour la Ligue des mondes unis, cette suite propose au joueur de prendre part au conflit du point de vue de la Terre. Ce scénario a ainsi permis aux designers d'introduire plusieurs éléments absents de l'original. Ainsi, alors qu'auparavant l'intégralité des missions se déroulait dans l'espace, *Colony Wars Vengeance* comprend cinq missions à la surface de planètes. Concluant généralement un acte décisif du scénario, la superstructure que vous aurez à y détruire fait, en quelque sorte, office de boss. Sans être aussi manifeste que ces missions, la possibilité d'augmenter les capacités des cinq vaisseaux est la bienvenue.

En dépit de ses notables améliorations, *Colony Wars Vengeance* s'apparente néanmoins plus à un add-on qu'à une véritable suite. C'est cette ressemblance avec *Colony Wars* qui risque de signer sa perte. Les missions, bien que plus variées, sont par trop semblables, d'autant que celles se déroulant sur des planètes sont peu nombreuses pour casser véritablement la monotonie qui



Principalement localisées dans l'espace, les missions entraînent une certaine monotonie.

s'installe le long des niveaux. La difficulté de quelques expéditions primordiales n'est pas toujours aussi bien dosée qu'on aurait pu l'espérer. Résultat : il faudra recommencer de nombreuses fois certaines missions avant de trouver l'ordre exact des tâches à remplir. S'ils ne sont pas insurmontables, ces quelques défauts limitent quelque peu l'intérêt de *Colony Wars Vengeance* pour l'ériger en produit véritablement grand public. Toutefois, son excellente réalisation et l'intensité de certaines missions en font le meilleur shoot 3D de la PlayStation et un bon investissement pour les férus de space opera.

La note de Next Games :

Quinze sur vingt



FUTURE COP L.A.P.D.

ENTRE *DESERT STRIKE* ET *ONE*, *FUTURE COP L.A.P.D.* APPARAÎT COMME UNE VRAIE SURPRISE



Si les projectiles vous assaillent de toutes parts, l'excellente maniabilité et la puissance de feu du robot permettent généralement de s'en sortir sans trop de dommages.

Chaque année, le catalogue d'Electronic Arts se compose, en grande partie, de ses habituelles simulations sportives remises au goût du jour. Pourtant, on y découvre également de véritables bijoux comme *Future Cop L.A.P.D.* Représenté en 3D isométrique, *Future Cop L.A.P.D.* rappelle l'une des grandes séries d'E.A. : les *Strike* (*Desert*, *Jungle*...). En apparence sans grandes prétentions, *Future Cop L.A.P.D.* se révèle cependant comme l'un des jeux d'action les plus passionnants de ces derniers mois.

Le scénario, on ne peut plus basique – un policier aux prises avec des gangs de malfrats –, n'est qu'un prétexte pour plonger le joueur dans des situations toujours plus stressantes. Aux commandes d'un robot transformable (bipède et hovercraft), il doit se frayer un chemin jusqu'au repère ennemi. Qu'il s'agisse de l'arrestation d'un trafiquant de drogue, de la libération d'un otage retenu par une secte fanatique... chacune des missions exige bien plus que de bons réflexes. Car si l'action est omniprésente, ce jeu demande souvent d'utiliser sa matière grise.

Future Cop L.A.P.D. recèle une dimension stratégique. Dès les premières secondes, il est évident que foncer tête baissée dans la mêlée ne peut qu'entraîner une destruction prématurée de votre engin. Le joueur doit contourner les lignes de défense ennemies, détruire les menaces les plus pressantes, puis éliminer le menu fretin. Une tâche facilitée en mode Coopérative, dans lequel deux joueurs s'entraident pour mener à bien les différentes missions. Grâce à l'utilisation d'un écran splitté, chacun des joueurs évolue dans les niveaux sans avoir à attendre l'autre. L'un peut s'occuper d'ouvrir les portes pendant que l'autre prend en charge les défenses. Si *Future Cop L.A.P.D.* ne possédait que ces atouts, il serait déjà un grand jeu.



En modes Coopératif ou Duel, il n'y a rien de mieux que de jouer à deux.

Mais, comme pour apporter la touche d'artistes consciencieux, les développeurs ont inclus un autre mode de jeu : intitulé Assaut de secteur, ce mode invite le joueur à affronter la console ou un humain pour la suprématie du territoire. Moins passionnant que le jeu principal, ce second mode n'en demeure pas moins intense et demande, lui aussi, un grand sens stratégique et de bons réflexes. C'est l'idéal pour des duels entre amis. Ainsi, il accroît de façon notable la durée de vie de cet excellent jeu. Cela faisait longtemps que la PlayStation n'avait pas eu un titre mêlant si parfaitement action, exploration et stratégie.



La note de Next Games :

Dix-sept sur vingt

Format : PlayStation

Éditeur : Electronic Arts

Développeur : Electronic

Arts

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant



Les différentes armes sont plus destructrices les unes que les autres. Jouissif...

PARASITE EVE

ACCROCHEUR, PARASITE EVE DONNE, MALGRÉ TOUT, L'IMPRESSION D'UN JEU INACHEVÉ

Format : PlayStation

Éditeur : Squaresoft

Développeur : Squaresoft

Prix : Environ 450 F

Disponible : Maintenant (É-U)



Le dôme entourant Aya indique la distance de tir de l'arme qu'elle possède.

Squaresoft change sa ligne de conduite par rapport à sa série culte : *Final Fantasy*. En effet, *Parasite Eve* ne se situe pas du tout dans l'univers médiéval futuriste des jeux de rôle habituellement programmés par l'éditeur. De plus, le scénario ne propose pas une foule de héros, mais une seule et unique héroïne. Le joueur incarne Aya, une jeune agent de police de New York, qui va devenir, de façon inexplicable, la seule rescapée d'un incendie ayant carbonisé l'ensemble des spectateurs lors d'un opéra. Miraculeusement, Aya ne brûle pas comme les autres êtres humains et elle apprend, au fil de l'aventure, qu'elle est contaminée par un virus. L'histoire captive parfaitement le joueur. On regrette juste le manque de son lors des dialogues. Parfois, une légère musique vient relancer l'intérêt. Mais, dans l'ensemble, cela manque d'élan créateur.

Quelques défaillances aussi du côté de la technique : bien que le protagoniste réponde parfaitement aux commandes, il est souvent difficile de fouiller un corps ou d'ouvrir un simple tiroir ; Aya dispose d'une zone d'action trop restreinte. En outre, Les armes que



Squaresoft offre, comme à son habitude, des scènes cinématiques particulièrement magnifiques.

vous possédez peuvent être améliorées, mais c'est limité. Par contre, c'est l'agréable surprise devant le système de combats, totalement novateur : au lieu d'être statique, celui-ci est dynamique, avec la possibilité de déplacer le personnage en temps réel, dans une zone limitée, tout autour de vos ennemis, en évitant leurs attaques et en essayant de vous positionner de façon à occasionner le plus de dégâts possible.

La barre d'attaques est toujours présente et vous informe à quel

moment vous pouvez donner l'assaut. En dépit de quelques bonnes surprises et d'un scénario intéressant, on a vraiment le sentiment que la finalisation, qui en aurait fait un grand jeu, a été négligée. Bien que la méthode du deuxième scénario soit présente à la fin du titre pour prolonger l'aventure, la durée de vie reste assez courte. Du bon Squaresoft tout de même. 

La note de Next Games :

Quatorze sur vingt



Les décors sont particulièrement fouillés. Les personnages ne sont pas représentés en SD (super deformed) comme dans la majorité des RPG japonais.

RING

DE L'OPÉRA DE WAGNER À LA RÉVOLUTION ESTHÉTIQUE DE CRYO

Fondé sur la musique, le scénario et le visuel, l'opéra était une œuvre « multimédia » avant l'heure. Et quel opéra se prête le mieux à une adaptation en jeu vidéo que la « Tétralogie » de Wagner ? Une fois encore, Cryo a su se positionner dans un concept d'avant-garde. Développé par les Slovénes d'Arxel Tribe, *Ring* repose sur une notion novatrice : celle de trouver un sens philosophique à nos heures de divertissement.

L'histoire ? Une vision des mythes germaniques, à travers le prisme de la science-fiction. Le héros, Ish, est soumis à diverses épreuves par des entités extraterrestres. Empruntant les traits de personnages inspirés de l'œuvre de Wagner, il doit aller jusqu'au bout de sa quête pour la survie de l'Esprit Primordial de la Terre. Techniquement, le graphisme demeure le point fort des productions Cryo : qu'il s'agisse des cinématiques ou des phases de jeu proprement dites, la qualité frise la perfection. Les déplacements sont toujours



Retour de notre ami Omni 3D, ici reconstruit, mais toujours reconnaissable. Il est temps maintenant d'aller plus loin... sans passer par la case *Riverworld* ou *Dream*.

fluides, les enchaînements s'effectuent parfaitement. S'appuyant sur un design du dessinateur Druillet, les effets visuels laissent le joueur en état de choc. Le son n'est pas en reste : l'orchestre, conduit par Sir Georg Solti, accompagne notre voyage dans le monde de *Ring*.

Pourtant, le soft comporte quelques défauts. Ainsi, le concept, ambitieux, se voulait tout de



même grand public. Le joueur se trouve, finalement, confronté à de simples puzzles lassants. L'humour décalé de certaines scènes n'améliore pas l'atmosphère. De même, l'utilisation d'un moteur proche de l'Omni 3D (le CN VIEW) n'apporte rien de neuf à la pratique du jeu. La version DVD devrait renforcer la valeur du produit, en évitant notamment que l'on ait à jongler avec les 6 CD. En attendant, *Ring* est davantage un spectacle graphique et sonore qu'un jeu. Mais, si vous avez apprécié Versailles, l'Égypte ou la Chine et que Wagner est votre compositeur préféré, ce produit vous plaira peut-être. 

La note de Next Games :

Dix sur vingt

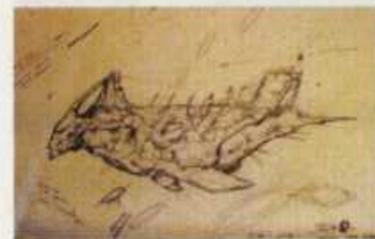
Format : PC

Éditeur : Cryo

Développeur : Arxel Tribe

Prix : Environ 350 F

Disponible : **Maintenant**



Un concept graphique qui nous renvoie à la grande époque de « Métal hurlant ». Merci Druillet !



Une qualité visuelle inédite qui n'attend plus que sa sublimation sur DVD. Cryo affirme encore sa suprématie dans le domaine visuel.

FORMULA ONE 98

PSYGNOSIS ET LA FORMULE 1 ? UNE HISTOIRE DE LONGUE DATE...

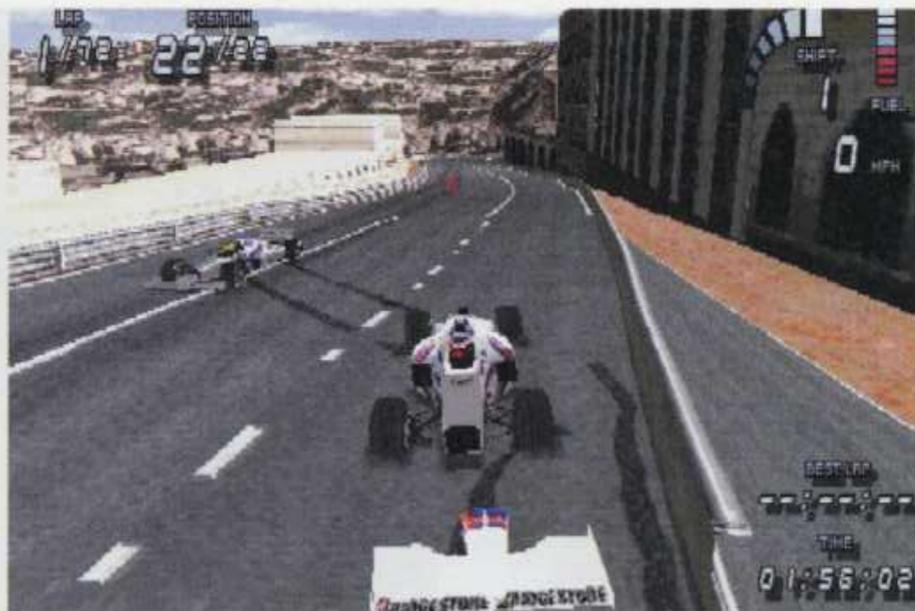
Format : PlayStation

Éditeur : Psygnosis

Développeur : Psygnosis

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant



Ce nouveau volet offre une variété de modes Multijoueurs : de l'écran splitté, sur une console, jusqu'à quatre en link, avec vingt concurrents, à intelligence artificielle.

Après une production massive de jeux de courses aux débuts de la console, ce genre est entré dans une période un peu plus calme. Depuis *Gran Turismo*, le style renaît et la formule 1 participe à la grand-messe. Ainsi, Psygnosis présente le troisième volet de sa célèbre série *Formula One*. L'éditeur anglais délaisse Bizarre Créations au profit du studio écossais Visual Sciences, à qui l'on doit *Expert Pool* et l'adaptation PlayStation de la simulation de gangsters *Gran Theft Auto*. Une introduction remarquable, en images de synthèse hyperréalistes, présente les diverses écuries. Les modélisations, voitures comme circuits, ont été entièrement refaites sous Soft Image 3D, suivant les modifications imposées par la Fédération internationale de l'automobile d'une année sur l'autre.

À l'image des deux premiers épisodes, on observe, de temps en temps, de légers défauts d'animation, heureusement nettement atténués par rapport aux deux versions précédentes (surtout la première). Défaillance également du côté de la représentation des circuits, lesquels souffrent de clippings. Ceci est particulièrement flagrant dans le tunnel de Monaco.



En mode Pure simulation, prenez garde à votre véhicule, sinon vous risquez d'en perdre des morceaux.

Malgré ces imperfections esthétiques, l'ensemble s'avère extrêmement captivant.

En effet, le nouvel épisode de *Formula One* propose cinq modes de jeu, contre deux dans le millésime 97. Les catégories arcade et simulation se sont étoffées d'une multitude d'options, ainsi que d'une nouvelle vue. Enfin, on peut apprécier la représentation de l'équipe technique du stand à chaque arrêt au pit. La routine gérant l'inertie et la force centrifuge est considérablement améliorée, ce qui rend les réglages du véhicule

beaucoup plus pointus. Le moteur 3D du jeu augmente la profondeur de champ de vision, permettant de mieux gérer vos trajectoires. Le maniement analogique, systématique depuis *Gran Turismo*, autorise le dosage progressif et précis de vos freinages et accélérations. Une simulation de formule 1 d'excellente qualité, qui prendra l'ascendant sur les nombreuses sorties prévues pour cette fin d'année.

La note de Next Games :

Quinze sur vingt



Le jeu propose son lot de vues. Pour une fois, le pit est représenté de façon réaliste !

BUST A GROOVE

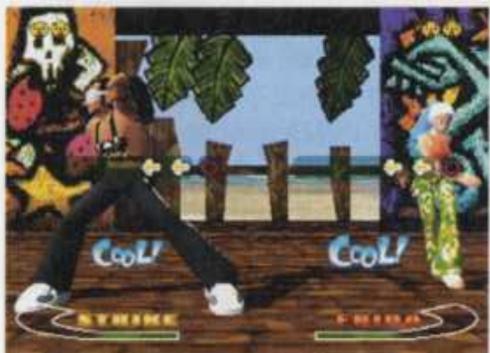
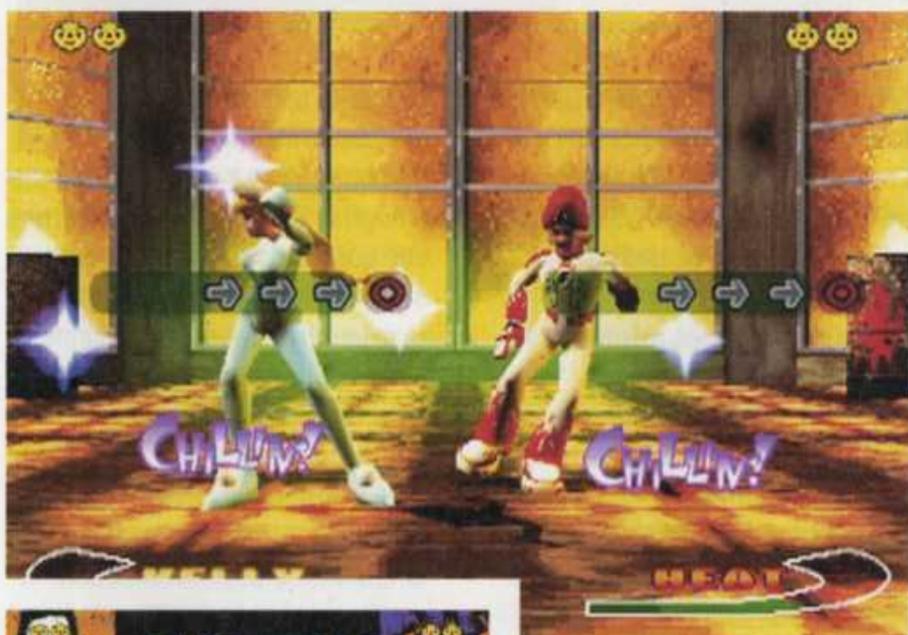
APRÈS LE RAP ET PARAPPA, SONY S'ATTAQUE AU DANCE-HALL

Le studio Enix fait concurrence à Squaresoft, depuis la Super Nintendo, avec des RPG tels que *Dragon Quest* ou *Star Ocean*, dont le second volet est sorti le 30 juillet au Japon sur PlayStation. Avec *Bust A Groove*, *Bust A Moove* en version japonaise, il s'agit d'un tout autre sujet. Ici, pas d'aventures et de longues quêtes, mais un concours opposant les plus grands danseurs de notre planète.

À l'instar des jeux de combats, chaque personnage se caractérise par sa manière de bouger et son style musical, plus ou moins lent. Avec quatorze inscrits – dont un sosie de Travolta dans « la Fièvre du samedi soir », complètement

délinant –, la variété des genres proposés permet à chaque joueur de trouver son propre style. Afin de faciliter la prise en main, une barre indique le tempo et les figures de plus en plus complexes à exécuter en rythme. Si dans les premières secondes de la compétition ces mouvements sont obligatoires, le joueur devient rapidement libre d'explorer d'autres voies et de découvrir de nouveaux pas de danse plus originaux. Chaque protagoniste dispose également d'attaques spéciales pour déconcentrer ses adversaires. Celles-ci immobilisent le concurrent pendant quelques secondes, l'empêchant de danser pendant ce temps. Au programme des réjouissances, les plus grands courants de danse moderne sont représentés, du hip-hop à la capoeira.

Tout, dans *Bust A Groove*, a été fait pour conquérir le joueur. La splendide cinématique d'introduction donne un aperçu des



Les diverses techniques englobent tous les styles modernes de danse.



Chaque personnage possède une attaque lui permettant de stopper l'adversaire.

capacités de chaque danseur. Une fois dans le jeu, les mouvements et l'animation des personnages, fruits d'un long travail de Motion Capture, permettent d'apprécier à leur juste valeur la qualité des chorégraphies. De plus, la modélisation, de toute finesse, favorise l'identification du joueur à son personnage. S'il nécessite un certain entraînement, le gameplay, proche d'un jeu Capcom, rend relativement accessible les différentes techniques. Communicatif à souhait, le jeu inciterait presque le plus réfractaire à la danse à esquisser quelques pas. Très dynamique, et fabuleusement fun, *Bust A Groove* a en plus le mérite d'être original. Un *Bust A Moove 2* est déjà en préparation dans les coulisses d'Enix.



La note de Next Games :

Seize sur vingt

Format : PlayStation

Éditeur : Sony

Développeur : Enix

Prix : Environ 350 F

Disponible : Novembre



La cinématique d'intro présente les protagonistes à la manière d'un clip dynamique.

RAGE OF MAGES

UNE MULTITUDE DE QUÊTES POUR UNE JOUABILITÉ MÉDIOCRE. QUEL DOMMAGE !

Format : PC

Éditeur : Microïds

Développeur : Monolith

Prix : Environ 350 F

Disponible : Novembre



Changez les caractéristiques durant la création de votre personnage. Taverne et armurerie : le parfait tandem des villes médiévales.

Rage of Mages vient se ranger dans la longue collection de jeux de rôle présents sur PC depuis des décennies. Ce nouveau titre de Monolith offre au joueur la possibilité d'incarner un guerrier ou un mage dans un univers héroïc-fantasy. Après avoir sélectionné la classe de votre personnage, vous pouvez modifier ses caractéristiques selon vos désirs, enfin seulement si les points d'origine ne vous semblent pas judicieux. Suite à une téléportation qui a échoué, votre personnage se retrouve dans une forêt totalement inconnue. Vous débutez votre aventure de cet endroit en tentant de trouver le chemin de la ville principale de cet univers.

Une fois en ville, les choses sérieuses vont commencer. Sélectionnez l'endroit où vous désirez aller : l'auberge, le magasin ou à l'entraînement. Cette place permet à votre personnage de développer ses capacités dans certains domaines. Cependant,



Durant les diverses quêtes que vous devez mener à bien, il faut impérativement payer des mercenaires pour affronter les différents ennemis qui parcourent les routes. L'argent étant assez limité, pensez à faire des économies.

l'entraînement est payant. Donc, il faut bien gérer ses pièces d'or si l'on ne veut pas se retrouver sans rien dans les poches. L'auberge est l'endroit le plus intéressant, puisqu'elle vous permet de rencontrer d'autres aventuriers qui se joindront à vous ou qui vous conteront quelques légendes. Des mercenaires sont également présents pour vendre leurs compétences. C'est d'ailleurs dans cet endroit que des personnes vous demandent vos services en contrepartie d'un paiement. Après avoir pris connaissance d'une ou plusieurs quêtes, vous avez la possibilité de sortir de la ville et de choisir l'aventure que vous désirez mener à bien.

Rage of Mages dispose d'un nombre impressionnant de

scénarii, qui s'entrecroisent, et qui permettent à votre personnage et à vos compagnons d'augmenter en puissance. Toutes ces quêtes sont très alléchantes, mais les quelques problèmes de réalisation gâchent passablement ce titre, surtout dans la jouabilité. En effet, les personnages ont tendance à être longs à réagir, que ce soit pour envoyer des sorts ou pour changer de direction. De plus, la sélection d'un aventurier au milieu d'une troupe n'est pas précise, et l'intelligence artificielle a été mise légèrement de côté. Quelques détails bâclés qui n'ont pas fait de Rage of Mages un jeu fabuleux.

La note de Next Games :

Treize sur vingt



KKND II

UNE PLANÈTE POUR TROIS RACES : UNE GUERRE INÉVITABLE S'ANNONCE



La loi du plus fort est omniprésente. Les unités ne se démarquent pas clairement. Il faut absolument être plus puissant et en surnombre pour pouvoir tenter une attaque.

Dans un contexte apocalyptique, trois races vont s'affronter pour la domination de la planète. Scénario des plus classiques pour un jeu de stratégie en temps réel tout aussi banal. Bien que *KKND II* permette au joueur de choisir le clan qu'il désire parmi trois races, il dispose d'un intérêt très limité : humains, mutants et robots ne sont là que pour s'entretuer dans le désordre le plus total. Dans cette curée, une méthode offensive, avec les plus puissantes unités, est vivement recommandée. La technique présente tout au long du jeu permet d'atteindre une évolution suffisante pour résister à vos ennemis, que se soit pour les unités ou les édifices. Un arbre technologique permet au joueur de se rendre compte de ce qu'il peut

construire. Un bâtiment permet ce développement pour les différentes structures jusqu'au niveau cinq.

Par contre, si vous disposez de deux ou trois usines d'armement et que vous voulez créer les mêmes unités sur toutes vos usines, il faut totalement les faire évoluer au même niveau technologique. Les unités que vous pouvez créer en boucle n'ont pas de caractéristiques d'attaque ou de défense bien déterminées. Cependant, quelques types d'unité disposent de capacités spéciales qui sont utiles dans certaines situations. On s'aperçoit rapidement de la supériorité d'une unité et on s'empresse de ne construire que ça, ce qui est fort dommage puisque, une fois de plus, la plupart de vos troupes ne servent à rien.

En mode Multijoueurs, vous pouvez activer des bunkers qui renferment des troupes extrêmement puissantes. C'est le premier joueur qui les découvre qui se les approprie. Une idée sympathique qui démontre, une fois de plus, la supériorité de la puissance sur la tactique. La gestion des ressources, quant à elle, s'effectue grâce à l'extraction de pétrole ou à des bâtiments qui utilisent la nature pour cumuler de l'énergie. Sans véritable prétention graphique et avec un intérêt très restreint, *KKND II* ne pouvait qu'échouer dans la conquête d'un genre qui ne manque pas de titres phares.



La note de Next Games :

Huit sur vingt

Format : PC

Éditeur : Infogrames

Développeur : Melbourne House

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant



Des vidéos de qualité viennent agrémenter vos missions en solo.

O.D.T. OF MAGES

O.D.T. AURAIT PU ÊTRE GÉNIAL, MAIS TROP EN FAIRE, C'EST OUBLIER L'ESSENTIEL

Format : PC/PlayStation

Éditeur : Psygnosis

Développeur : Psygnosis

Prix : Environ 350 F

Disponible : Novembre



L'action. Voilà ce que les développeurs de O.D.T. ont voulu mettre en avant. Mais il vous sera d'abord nécessaire de vous habituer aux contrôles.



Pour une fois, un jeu de ce type est meilleur sur PC que sur console.

Qu'est devenu le temps où les possesseurs de consoles étaient jalouxés par les "PCistes"? Aujourd'hui, les jeux (certains, en tout cas) sortent sur plusieurs support en même temps. Et, il arrive maintenant régulièrement que la version PC soit supérieure à celle de la console. C'est d'ailleurs le cas pour ce produit. Pourtant, tout commence comme un jeu console. Les habitués de *Tomb Raider* retrouveront même un peu leurs marques.

Comme ce dernier, *O.D.T.* est un jeu d'action « à la troisième personne » : vous y voyez votre personnage de dos en permanence, ou presque : certains passages imposant une position de caméra plus... dramatique. Alors que votre dirigeable, le Nautivole,

s'est crashé, vous devez tout faire pour le remettre en état et récupérer son précieux chargement : une perle verte aux pouvoirs étranges. Votre personnage, choisi parmi les quatre passagers disponibles, évoluera au fil de votre périple.

Si le scénario ne diffère bien sûr pas entre les deux versions, l'écart se creuse dès les premières minutes de jeu. Premièrement, les séquences animées sont bien plus belles sur PS, celles du PC étant un peu pixélisées. En revanche, la version PC est bien plus belle lors des séquences de jeu, mais c'était prévisible (depuis la 3Dfx). La surprise vient de la jouabilité. Pour une fois, celle-ci est supérieure sur PC, même avec ce satané clavier qui n'écoute pas ce que vous lui

dites. Le problème sur PlayStation, c'est le manque de finesse des contrôles, alors qu'un effort a été fait sur ce point pour la version PC. Les deux supports se rejoignent sur un point : la difficulté ! En fait, le jeu aurait pu être équilibré s'il avait été possible de contrôler aisément son personnage. *O.D.T.* restera manifestement un jeu pour les acharnés qui veulent découvrir son magnifique (heureusement) monde baroque, à mi-chemin entre un livre de Jules Verne et un cauchemar de Clive Barker, avec un zeste de magie. 

La note de Next Games :

Treize sur vingt (PC)
Douze sur vingt (PS)

DESTREGA

DANS DES DUELS À MORT, LES ATTAQUES MAGIQUES PRENNENT LE DESSUS SUR LES POINGS



Les protagonistes disposent d'un bon nombre de combinaisons magiques. Des parades adéquates sont prévues. Mais, il est important de jouer avec le son car les magiciens nomment le nom de leurs attaques avant de les envoyer.

Destrega est un jeu de combats en 3D dans lequel les protagonistes s'affrontent avec de la magie plutôt qu'avec les habituelles séries de coups de poing, coups de pied et super-attaques. Le joueur peut sélectionner l'un des douze personnages disponibles et apprendre à maîtriser ses sorts. Un des gros avantages de *Destrega* est dans le maniement des héros, qui ont tous les mêmes combinaisons d'attaques magiques : rapidité, puissance, tirs multiples. Ce système facilite la jouabilité quand un joueur passe d'un personnage à un autre. Chaque branche de magie dispose de trois niveaux différents. En appuyant trois fois sur le tir rapide, vous obtenez trois fois plus de vitesse, mais votre jauge de magie se vide complètement.

Bien entendu, ces attaques basiques ne sont pas les uniques pouvoirs de ces maîtres des



Quelques coups sont disponibles quand vous êtes au corps à corps.

arcanes, puisqu'ils peuvent cumuler leurs magies entre elles. Par exemple, vous pouvez mixer une attaque rapide et y ajouter de la puissance, ou encore mixer deux tirs puissants cumulés à un tir multiple. Avec cette méthode, le nombre de combinaisons devient très important. Pour contrer tous ces sorts, les protagonistes disposent d'une garde qui réduit les dommages des attaques. Cependant, vous pouvez bloquer les sorts grâce à un bouclier magique, ou encore dévier un tir de la main. Toutefois, au corps à corps, aucun personnage ne peut utiliser la magie. Ils doivent donc exploiter des séries de coups, plutôt basiques, pour s'en sortir.

Un des gros atouts de *Destrega* est dans ses niveaux, qui représentent une assez grande surface de combats, avec des dénivelés et des éléments du décor qui vous protégeront des attaques adverses. Naturellement, les héros peuvent bondir, courir se protéger et attaquer dans les airs. Pour pouvoir se défendre relativement bien, il faut se déplacer constamment et réagir très rapidement. Un peu d'entraînement vous familiarisera avec les touches du paddle. *Destrega* possède un très bon potentiel pour les joueurs débutants ou confirmés.

La note de Next Games :

Seize sur vingt

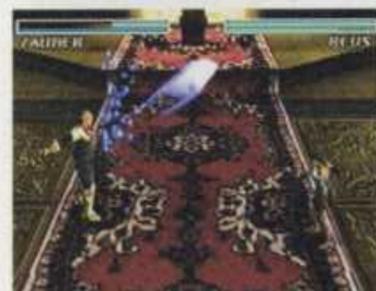
Format : PS

Éditeur : KOEI

Développeur : KOEI

Prix : Environ 450 F

Disponible : En import



Les éléments du décor servent à se protéger des projectiles adverses.

DUKE NUKEM : TIME TO KILL

DUKE ET LARA CROFT SE MARIENT. POUR LE MEILLEUR... ET POUR LE PIRE !

Format : PlayStation

Éditeur : GT Interactive

Développeur : N-Space

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant



Strip-tease, cuir et hémoglobine : l'univers de Duke fait la part belle au sexe, à la violence et à l'humour grivois.



Duke Nukem : Time to Kill reprend les différents éléments graphiques de ses prédécesseurs. Les flics cochons sont d'ailleurs encore plus pénibles qu'à leur habitude.

Duke Nukem est l'un des Doom-like les plus appréciés des possesseurs de PC. Il n'était donc pas étonnant d'en voir une adaptation sur PlayStation, il y a quelque temps de cela. Mais, si cette version possédait la jouabilité de l'original, ses graphismes, de piètre qualité, la limitait aux seuls fans du genre. Comme pour gommer ce demi-échec et imposer son héros (Duke serait l'alter ego masculin de Lara), GT Interactive nous propose un nouveau jeu mettant en scène les différents personnages de *Duke Nukem*. Intitulé *Duke Nukem : Time to Kill* (DNTK), ce nouveau produit invite le joueur à prendre le contrôle de Duke à travers différentes époques. Bien évidemment, il aura maille à partir avec les habituels extraterrestres de service.

Si les trames du scénario et de l'action restent identiques, ce nouvel épisode se distingue de ses prédécesseurs par sa réalisation. Alors que *Duke Nukem* avait acquis ses lettres de noblesse grâce à une vue subjective – idéale pour visualiser rapidement l'action –, les développeurs de cette version ont fait le choix d'une présentation à la

troisième personne. Si les fans des *Tomb Raider* s'en réjouissent, les véritables fans de Duke, eux, risquent de s'en mordre les doigts. Car, si ce type de représentation peut, depuis le jeu d'Eidos, rimer avec succès commercial, il pose néanmoins de nombreux problèmes.

Ainsi, le champ de vision du joueur se retrouve fortement réduit. Il est plus ardu de repérer l'origine des différents projectiles. Il faut donc exécuter une rotation plus importante qu'en vue subjective, avant d'avoir sa cible dans son champ de tir. De plus, le moteur graphique, loin d'égaliser celui des *Tomb Raider*, souffre d'une certaine lenteur. Quelques mouvements, tels que les rotations justement, possèdent un temps de réponse parfois trop important. Duke est également parfois bloqué par certains obstacles, même si l'on apprend vite à faire avec.

DNTK recèle quelques points intéressants. Chaque niveau possède une véritable cohérence et les nombreux clins d'œil du jeu rendent l'ambiance du jeu aussi particulière que *Duke Nukem 3D*.

Enfin le mode Deux joueurs permet à deux humains de s'affronter dans des niveaux conçus à cet effet. Il fallait oser croiser Lara Croft et Duke Nukem, pour un clone de *Tomb Raider* où la réflexion serait remplacée par l'action. Ceux que les énigmes de Lara lassent pourront se reposer les neurones ici...

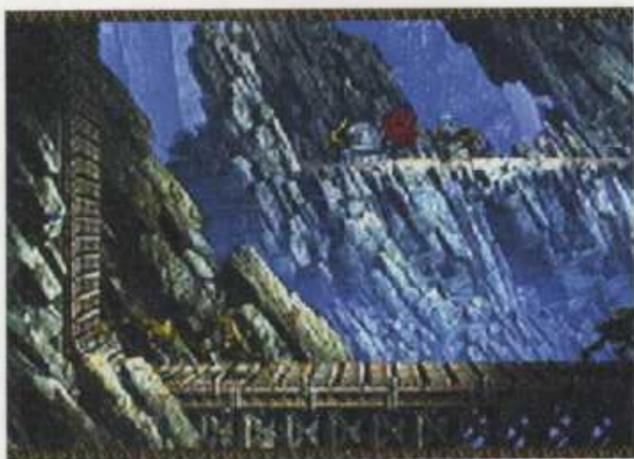


La note de Next Games :

Quatorze sur vingt

ODDWORLD : L'EXODE D'ABE

UN SOFT TOUJOURS INTÉRESSANT. UNE SUITE QUI NE GÂCHE RIEN AU PLAISIR DU JEU



Après une petite année d'attente, Abe fait son retour tambour battant sur PS et nous l'accueillons à bras ouverts. Ce sympathique petit personnage doit de nouveau sauver les autres Mudokons tenus prisonniers et exploités à faire de basses besognes. Cette fois, Abe a du pain sur la planche puisqu'il doit sauver trois cents compatriotes, contrairement au premier volet qui n'en comptait qu'une centaine. Les puzzles, tout aussi compliqués, sont d'une difficulté bien dosée et captent l'intérêt du joueur pendant de longues heures.

Cependant, le joueur n'est pas obligé de délivrer les Mukodons pour finir le jeu. Deux manières de jouer sont disponibles. La première méthode s'avère simple : avancer de stage en stage, sans traîner, tandis que la deuxième méthode oblige le joueur à chercher les passages secrets et à amener le compteur de Mudokons à trois cents. De plus, aucun piège vicieux n'est posé par hasard pour ralentir le joueur. Toutes les énigmes et tous les pièges sont bien pensés.

Les nouveautés présentes



L'ambiance d'Abe vient beaucoup de l'attitude des personnages, mais également du monde que vous découvrez. Les décors, plus fins, sont dans le même esprit que le premier volet.

dans ce second volet n'ont pas été mises de côté. Désormais, vous pouvez sauvegarder à n'importe quel endroit du jeu grâce au quick save. Vos compatriotes possèdent un nombre différent de comportements : certains sont aveugles et continuent à marcher tout droit, risquant de tomber dans un trou ; d'autres sont affectés par du gaz hilarant... La seule méthode pour les tirer de ce rire forcé est de leur mettre une claque et ensuite de s'excuser pour qu'ils continuent à suivre Abe.

Notre délirant héros possède quelques nouvelles manœuvres comme la possibilité de se rendre invisible, pouvoir disponible seulement à certains moments du jeu, ou encore d'avaler une boisson et de rendre son pet explosif. *L'Exode d'Abe* dispose d'une ambiance unique et s'impose, une fois de plus, comme un des grands jeux de cette fin d'année.



La note de Next Games :

Dix-huit sur vingt

Format : PS/PC

Éditeur : GT

Développeur : Oddworld

Inhabitants

Prix : Environ 350 F

Disponible : Novembre



La règle d'or de *L'Exode d'Abe* : penser avant d'agir.



L'Exode d'Abe sortira également sur PC dans quelques temps. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la qualité graphique n'écrase en rien la PS. Sur cette dernière Abe dispose même de petits détails supplémentaires, comme des portes ou des ventilateurs qui ne sont pas présents sur cette version beta PC. Les puzzles sont tout aussi prenants et l'ambiance est présente. Un titre qui a conquis les joueurs PlayStation et qui semble pouvoir le faire une nouvelle fois sur PC.



ANNO 1602

UNE LEÇON DE SIMULATION ÉCONOMIQUE DESTINÉE À SÉDUIRE LES DÉBUTANTS

Format : PC

Éditeur : Sunflowers

Développeur : Infogrames

Prix : Environ 350 F

Disponible : Novembre



Les cartes sont accessibles par trois niveaux de zoom, pour une meilleure vision de l'ensemble de la partie ou pour une gestion précise des constructions et des actions.

Un navire s'amarré près d'une île déserte, riche en terres fertiles et en ressources minières. C'est au cœur du XVII^e siècle que l'aventure de colons d'*Anno 1602* s'établit. L'objectif est limpide : sur ce bout de terre vierge, il s'agit de prospérer, construire, cultiver, développer les structures et s'étendre. L'expansion d'une ville dépend autant de la richesse de son emplacement que de la qualité de l'équipe chargée de l'administrer. S'ils sont satisfaits, les pionniers deviendront tour à tour colons, citoyens, marchands et aristocrates. En substance, ils évolueront dans le bonheur le plus complet.

Ainsi, l'adhésion de la communauté passe par l'apprentissage et la maîtrise de l'exploitation des bâtiments – productifs ou utilitaires – et du ravitaillement en matières premières issues des récoltes, des productions industrielles ou du résultat des transactions commerciales. Le scénario est intéressant, l'interface, intuitive, favorise une prise en main rapide. Mais est-ce suffisant ? Edifier une ou plusieurs villes, favoriser une économie stable et défendre un territoire constituent le B.A.BA des titres du genre, donc rien d'exceptionnel.

Aussi, *Anno 1602* tente de séduire avec quelques prouesses graphiques, comme par exemple la rotation de la carte, qui permet d'apercevoir des détails cachés par une bâtisse ou une montagne ; le triple niveau de zoom qui accentue la précision des manœuvres ou encore l'animation, d'un rare réalisme (un cerf qui gambade, le blé qui pousse dans un champ...). Cependant, ces innovations ne sauraient faire oublier un mode Multijoueur limité à quatre concurrents et ce sans option Internet ! Voilà une désagréable



L'interface, intuitive, assure un apprentissage efficace et le joueur peut immédiatement exercer ses talents de stratège.



Le plateau de jeu offre l'avantage d'être rotatif. Ainsi, il permet au joueur d'apercevoir des détails souvent dissimulés derrière une construction ou un relief.

surprise qui réduit ce logiciel à une plate-forme de découverte pour les débutants du genre. À cette déconvenue, s'ajoute l'impossibilité de personnaliser sa carte ou son clan. Verdict : basique et bien ficelé, ce titre est idéal pour les néophytes qui veulent pénétrer le monde de la simulation. Il risque malheureusement de laisser rapidement le joueur confirmé.

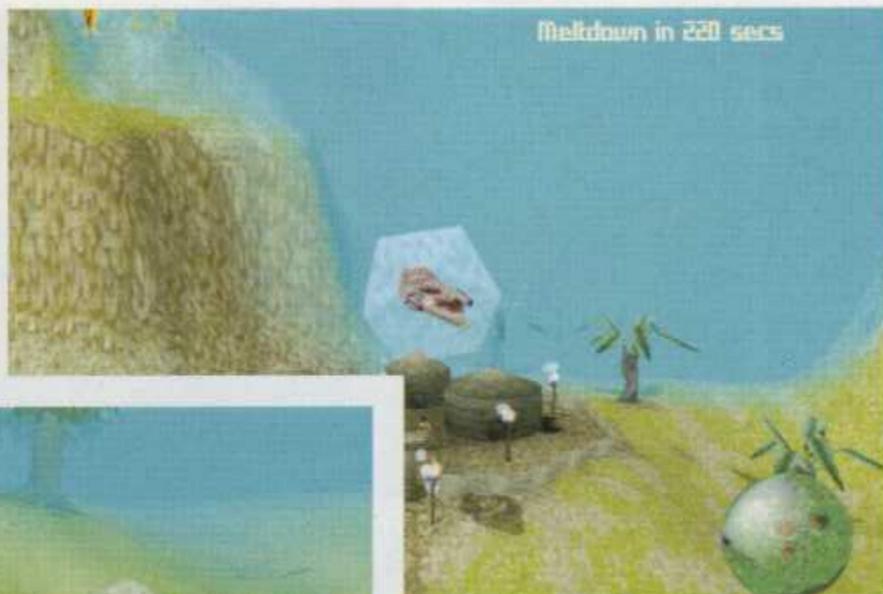
La note de Next Games :

Treize sur vingt



VIRUS 2000

LE RETOUR ATTENDU D'UN JEU MYTHIQUE DES ANNÉES 80



La jouabilité est surprenante. Plusieurs paramètres de contrôle sont modifiables dans les options.

La version originale de *Virus*, développée initialement sur ordinateur 16/32 bits, reste considérée comme un titre précurseur dans le domaine de la technologie 3D. Son auteur, David Braben, est également connu pour avoir participé à un autre jeu légendaire : *Elite*. À la suite d'une pluie de météorites, un virus se diffuse à la surface de la planète, contaminant tout à son contact. Le joueur se retrouve aux commandes du seul vaisseau capable d'enrayer l'infection. Il aura à sa disposition toute une série d'armes et d'équipements

On soulignera aussi les deux modes de déplacement : l'appareil passe aisément du mode Hydroglisseur à celui d'Aéronef.

permettant de lutter contre les multiples ennemis.

Cependant, l'obtention de cette logistique ne sera possible qu'au prix d'une bonne gestion des infrastructures. Il faut, en effet, s'attacher à récupérer les humains disséminés sur la carte et les amener dans les usines afin de créer une main-d'œuvre. Le but final est d'éliminer les ruches extraterrestres, source du mal, présentes dans chaque niveau. Elles permettront, après destruction, d'accéder aux autres régions du monde de *V2000*.

La progression ne sera pas rapide, certains tableaux demandant beaucoup de tentatives avant d'être parfaitement maîtrisés. Les décors proposés sont très variés et offrent pas mal de détails graphiques, le tout reposant sur une palette de couleurs vives. Les créatures sont modélisées assez simplement.

L'animation souffre de quelques ralentissements, ceci malgré un effet de clipping qui limite fortement le champ de vision. Sur PC, l'accélération hardware, incluse, mettra à profit les cartes 3D.

Les musiques et les sons n'apportent aucune originalité, mais sont satisfaisants. La jouabilité, par contre, est très délicate, exigeant énormément d'entraînement afin de contrôler précisément l'appareil. La trop grande difficulté découragera probablement bon nombre de joueurs. La réalisation générale est correcte, mais on attendait plus du remake d'un titre aussi célèbre. Décidément, les développeurs ont bien du mal à assumer l'héritage des hits d'antan.



La note de Next Games :

Treize sur vingt (PC)
Douze sur vingt (PS)

Format : PC/PlayStation
Éditeur : Grolier Interactive
Développeur : Frontier
Developments
Prix : Environ 350 F
Disponible : Maintenant



V2000 vous fera découvrir une foule de paysages tout au long des 36 niveaux.

BREATH OF FIRE III

QUAND LA PROFONDEUR D'UN SCÉNARIO PREND LE DESSUS SUR LA BEAUTÉ

Format : PlayStation
Éditeur : Infogrames
Développeur : Capcom
Prix : Environ 350 F
Disponible : Novembre



Vous allez subir de nombreuses épreuves durant toute l'aventure.

La lignée du clan des Dragons ne semble pas avoir disparue. Mythe ou réalité? Des êtres humains pouvant se transformer en de puissants dragons ont existé jadis. Cependant, ils atteignirent une telle puissance que leur clan s'est éteint petit à petit. Dans ce titre, le joueur incarne Ryu, un jeune enfant orphelin qui se fait recueillir dans la forêt sans un seul vêtement. Votre personnage découvre, au fur et à mesure de l'aventure, un mystérieux pouvoir : celui de se transformer en dragon. Par la suite, vous allez récolter des gènes de dragons et faire des combinaisons pour posséder des transformations plus puissantes.

Ryu, encore jeune et innocent, ne manie pas très bien l'épée et frappe difficilement ses ennemis. L'animation nous montre un jeune garçon timide, qui a du mal à dégainer son arme, et qui frappe en fermant les yeux. Par la suite, il va prendre plus d'assurance. Toutes les animations du comportement sont visibles à l'écran. *Breath of Fire III* est un jeu de rôle sublime dans lequel le joueur s'investit de plus en plus. Les décors sont en 3D, avec des personnages en 2D. Les angles de caméras permettent d'observer certains recoins du paysage, ce qui est particulièrement pratique pour découvrir des passages secrets ou des coffres.



Magie et coups d'épée deviendront votre quotidien. De plus, vous verrez l'attitude de votre héros changer tout au long de la quête, que ce soit pendant les combats ou simplement quand il est en position d'attente.

Les combats se déroulent dans la plus pure tradition des RPG japonais : chaque membre de votre équipe doit attendre son tour pour pouvoir réagir et vous ne disposez que d'une action par tour pour utiliser un sort magique, un objet, etc. En ce qui concerne la beauté des graphismes, ce nouveau titre de Capcom ne révolutionne en rien le monde des jeux de rôle sur console, surtout

face aux titres de Squaresoft. Cependant, la grande force de *Breath of Fire III* est dans sa durée de vie impressionnante, son scénario profond et captivant et surtout son idée géniale : voir grandir le héros et certains de ses compagnons tout au long du jeu. Un titre phare à posséder. 

La note de Next Games :

Seize sur vingt

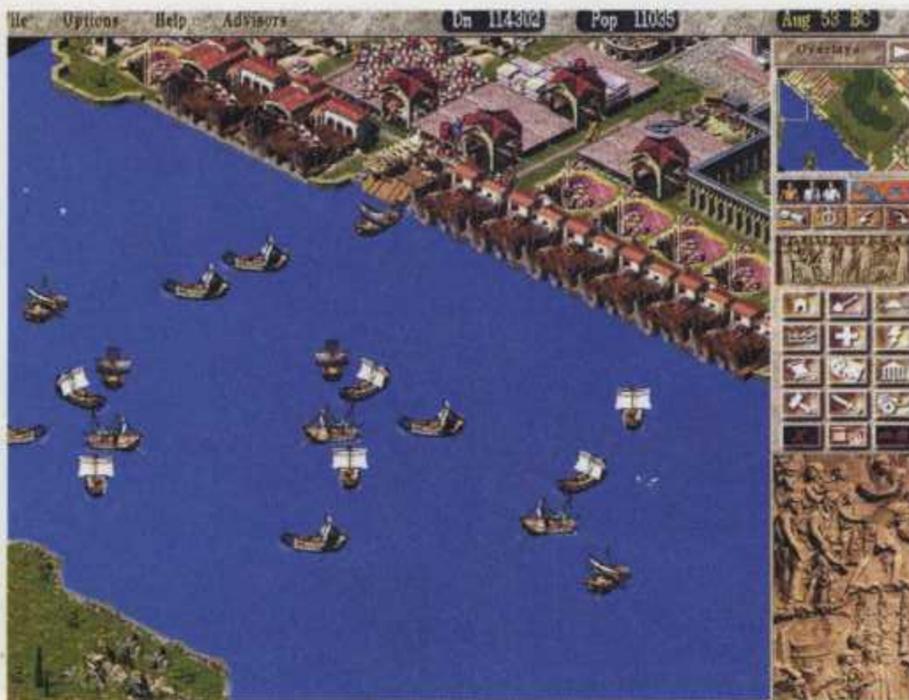


On retrouve la touche Capcom avec un personnage qui ressemble étrangement à Zangief.

CAESAR III

MEGAMAN X A

L'EMPIRE ROMAIN, MODÈLE D'ORGANISATION POLITIQUE, RENAÎT SUR VOS MACHINES



Les détails de l'architecture romaine sont minutieusement respectés.

Il n'aura fallu, cette fois, qu'une seule année de développement à Impressions pour que paraisse le troisième volet de la série *Caesar*. Une nouvelle fois, l'empereur en personne vous confie la mission délicate d'étendre son empire en apportant aux contrées voisines prospérité, paix et culture romaines. Investi d'une responsabilité de gouverneur, vous pouvez choisir de faire carrière dans ce secteur – pour devenir plus tard l'empereur, qui sait ? – ou, comme dans *Sim City*, tenter de devenir un super-administrateur en établissant LA ville parfaite, grâce au kit de construction.

Si l'interface du jeu a à peine évolué, en revanche, son ergonomie s'est véritablement enrichie de fonctionnalités inespérées : si *Caesar II* disposait de trois écrans, selon que le joueur visualisait sa province, sa ville ou ses batailles, dans cette dernière mouture, le joueur demeure sur un plateau de jeu unique. Cette première innovation rend plus cohérente et plus agréable le déroulement du scénario. Deuxième excellente surprise, tous les éléments de la carte, fixes ou animés, sont dotés d'une assistance en temps réel pour le joueur. Ainsi, un simple clic sur un morceau de terrain indique la nature du sol.

De la même façon, les personnages du jeu fournissent de précieuses indications sur les dangers qui menacent la ville ou sur les désirs essentiels de la

population. Ce mode d'information rapide augmente considérablement le rythme d'une partie. Le troisième changement notable se situe dans le mode de répartition du travail au sein de la population. En effet, un écran de contrôle oblige les travailleurs disponibles à accomplir, avant tout, les tâches primordiales. Les niveaux de priorité sont définis par le joueur suivant l'évolution et l'état de la ville. Rajoutez à cet ensemble de nouveautés le soin méticuleux apporté aux graphismes et à l'animation, vous réunissez alors tous les ingrédients d'un futur hit ! Plus qu'un simple jeu de stratégie, ce titre est un hommage rendu aux qualités économiques, urbaines et stratégiques du peuple romain. Ave Caesar.



La note de Next Games :

Seize sur vingt

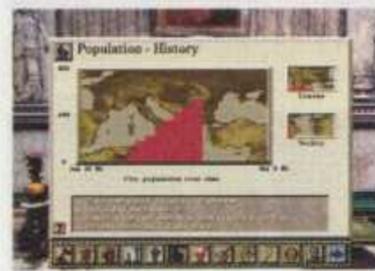
Format : PC

Éditeur : Sierra

Développeur : Impressions

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant



Les panneaux de contrôle et de gestion du jeu facilitent la mise en place d'une stratégie de développement. À la faveur de sa réflexion, pour une fois, le joueur gagne du temps sur les manipulations.



Domage que les séances cinématographiques ne disposent pas d'une visualisation plein écran.

MEGAMAN X 4

TALENTUEUX PAR HÉRÉDITÉ, MEGAMAN JOUE LES PROLONGATIONS

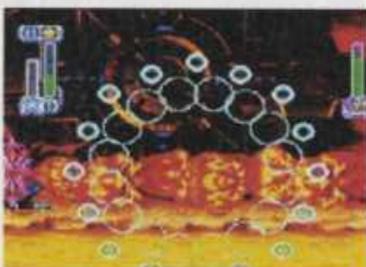
Format : PlayStation

Éditeur : Virgin

Développeur : Capcom

Prix : Environ 350 F

Disponible : Novembre



On retrouve la petite touche Capcom dans certains boss. Regardez le Dragon punch enflammé.



La série des *Megaman* a vu le jour sur SNES. Depuis, elle n'a cessé de s'embellir de console en console. En dépit de la puissance des machines actuelles, Capcom conserve la recette de base, efficace : action/plateforme en 2D. Dès le début du jeu, vous pouvez sélectionner deux protagonistes : Megaman, le sympathique petit garçon, ou Zero, son compère blond. Bien qu'ils utilisent des attaques différentes et qu'ils soient physiquement bien distincts, les actions des deux héros, ainsi que leurs déplacements, sont identiques.

Le duo dispose de possibilités tactiques restreintes : aucun des deux ne peut frapper en l'air – à moins de sauter – ou s'accroupir. Des handicaps qui sautent vite aux yeux, durant certaines phases du jeu, comme pour vous permettre d'exercer vos talents de stratège et votre agilité lorsqu'il s'agit d'éviter les tirs adverses en sautant ou en tirant. C'est le mouvement perpétuel !

Dès la fin du premier niveau, on rentre au cœur des choses avec les différents stages et les boss que vous allez affronter. Comme dans la plus pure tradition des *Megaman*, le joueur peut sélectionner le stage par lequel il souhaite commencer. Malgré tout, cela n'exclut pas un ordre bien précis à suivre, puisque votre



Le monde de *Megaman X 4* est réellement varié et fourmille de surprises. Il faudra être acharné pour arriver à bout de certains stages qui sont particulièrement difficiles.

héros gagne un nouveau pouvoir à chaque fois qu'il tue un monstre de fin de niveau, sans oublier que cette nouvelle puissance permet de venir à bout de tel ou tel boss. Il faut donc réussir à franchir le stage pour arriver jusqu'au grand satan, puis refaire d'autres niveaux pour trouver le boss vulnérable à votre nouvelle arme. Ce système est à double tranchant : il accroît la durée de vie du jeu, mais peut également agacer certains joueurs qui n'ont pas forcément envie de recommencer indéfiniment le même stage.

La réalisation de *Megaman X 4* est impeccable. Chaque niveau dispose de sa propre ambiance, tandis que la 2D apporte vraiment une action fluide et intense (il faut reconnaître que la programmation en 3D n'est pas bonne pour tous

les domaines). Nul changement de caméra ou d'autres effets ridicules qui auraient sûrement terni ce titre. Modèle de jouabilité, *Megaman X 4* ravira les fans de la série et très certainement d'autres catégories de joueurs.

La note de Next Games :

Quinze sur vingt



Megaman se retrouve dans des situations dangereuses. Les réflexes sont la meilleure arme à utiliser.

NHL'99

LA RÉVISION ANNUELLE D'ELECTRONIC ARTS : CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

Une nouvelle année approche avec ses bonnes résolutions et ses jeux Electronic Arts. Dans la plus pure tradition, le développeur sort un nouveau NHL. Ce dernier reste, bien entendu, dans la lignée de ses prédécesseurs sans réelles innovations. En effet, graphiquement, il n'y a que très peu de modifications comme pour les animations des joueurs.

Au niveau des modes de jeu, vous pouvez sélectionner un entraînement, un match d'exhibition, un tournoi, etc. Les règles, ainsi que les stratégies et les angles de caméra, peuvent être modifiées selon vos préférences. Le choix des équipes est, encore une fois, gigantesque : équipes nationales, All Star et

clubs. La jouabilité est toujours aussi exemplaire, l'action d'envoyer un adversaire contre le plexiglas reste très plaisante.

Bien entendu, les joueurs disposent d'un arsenal de coups, allant de la passe au blocage, en passant par les dribbles. C'est en Multijoueur que NHL'99 offre le plus grand plaisir, même si les tournois vous tiennent en haleine pendant de nombreuses heures.

Comme à l'accoutumée, Electronic Arts a développé un bon, très bon jeu de hockey mais, une fois de plus, il ressemble plus à un add-on, pour ceux qui possèdent les anciens titres, qu'à une nouvelle version.

La note de Next Games :

Quatorze sur vingt



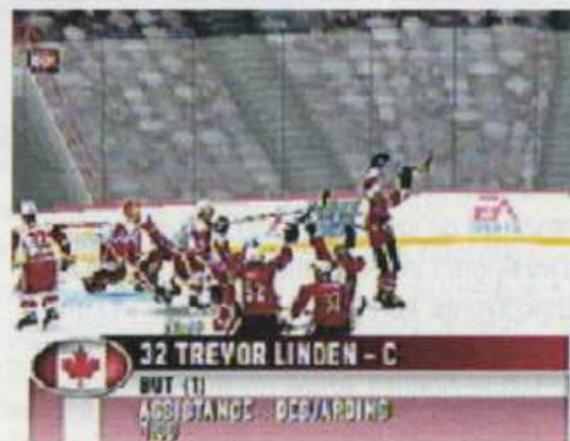
Format : PS

Éditeur : Electronic Arts

Développeur : EA Sports

Prix : Environ 350 F

Disponible : Novembre



Comme d'habitude, vous retrouverez toutes les actions qui étaient présentes dans les précédentes versions de NHL : passes, shoot, contre...

1080° SNOWBOARDING

LE PLUS BEAU JEU DE SNOWBOARD N'EST PAS FORCÉMENT LE PLUS FUN



Les décors de 1080° sont magnifiques. La sensation de glisse est bien présente. Ce titre de snowboard manque juste de parcours enrichis d'obstacles.

Disponible en version japonaise depuis plus de huit mois, 1080° arrive enfin en France. Il va permettre aux joueurs Nintendo d'apprécier l'un des meilleurs jeux de glisse du marché. En ce qui concerne les modes de jeu et les options, il n'y a rien d'exceptionnel : tournoi, time attack, figures, différents surfers, planches et circuits à sélectionner... Bien entendu, en finissant des courses,

vous pouvez obtenir de nouvelles planches encore plus performantes.

Les atouts de 1080° sont dans ses décors magnifiques, dans lesquels le joueur sent une réelle liberté et un plaisir extrême pendant ses descentes. De plus, il possède une jouabilité à toute épreuve et une petite touche technique supplémentaire puisqu'il faut appuyer, au bon moment, sur un bouton pour effectuer correctement ses réceptions. Les figures, classiques, sont suffisamment nombreuses pour s'éclater durant les sauts et les traînées de neige, pendant une descente, donnent un côté plus réaliste au jeu, surtout dans la poudreuse.

La note de Next Games :

Seize sur vingt

Format : N64

Éditeur : Nintendo

Développeur : Nintendo

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant



RUSHDOWN

Après avoir conquis les écrans de télé européens, Canal+ s'attaque au marché du jeu vidéo. Après le déplorable *Prost Grand Prix* sur PC, la société revient avec *Rushdown*. À l'instar des *ESPN2* d'Electronic Arts, ce titre invite le joueur à participer à une épreuve regroupant trois disciplines : le snowboard, le kayak et le VTT. Comme la majorité de ses concurrents, *Rushdown* propose les deux modes de jeu classiques : Championnat et Arcade. Partant d'une idée de base des plus intéressantes, *Rushdown* déçoit par certains aspects. Si l'animation des personnages manque de souplesse, c'est sans aucun doute les commandes qui laissent à désirer. Ce sentiment se retrouve principalement dans l'épreuve de snowboard, où l'on est loin d'atteindre l'intensité de certains de ses concurrents. Fort heureusement, le VTT, mais surtout le Kayak, offre des sensations encore jamais ressenties. Après quelques courses, on apprécie les descentes sur les cours d'eau mouvementés. En dépit d'un manque de finition au niveau des commandes et d'un axe de développement arcade, *Rushdown* est suffisamment novateur pour intéresser les fans de glisse.



La note de Next Games :

Treize sur vingt



Format : PlayStation

Éditeur : Canal+ Multimédia

Développeur : Virtual Studio

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant

MEGAMAN LEGENDS



Sur un air de *Waterworld*, Capcom présente le jeu de rôle *Megaman*. Sur une planète recouverte en majorité d'eau, quelques îles abritent les derniers êtres vivants du monde. Une île mystérieuse, renfermant un trésor d'une valeur inestimable, est recherchée par les survivants. Le joueur incarne Megaman. Ce dernier débute dans une sorte de petit labyrinthe au sommet d'une tour. Dès les premiers mouvements, on s'aperçoit que le protagoniste répond bien aux commandes. Il utilise toujours son bras-canon. C'est d'ailleurs la seule arme dont vous disposez en début de partie. Par la suite, vous pouvez récupérer d'autres pièces détachées qui augmenteront la distance et la puissance de votre arme. Au niveau de la réalisation et du scénario, la carence qualitative domine. Certes, *Megaman Legends* est entièrement en 3D, mais la faiblesse de l'histoire renforcée par l'indigence des décors font qu'on a du mal à être séduit. Pour sauver la mise, *Megaman* devrait se contenter d'être un soft d'action, ou bénéficier d'une meilleure réalisation et d'un scénario plus captivant pour entrer dans la catégorie jeu de rôle.



La note de Next Games :

Onze sur vingt

Format : PlayStation

Éditeur : Virgin

Développeur : Capcom

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant

F1 WORLD GRAND PRIX

Actuellement, les jeux de courses automobiles prolifèrent sur toutes les machines. La Nintendo 64 ne navigue pas à contre-courant en offrant au joueur *F-1 World Grand Prix*. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de formule 1 ou, en as du volant, vous roulez à tombeau ouvert sur différents modes de jeu : Grand-Prix, Exhibition, Défi, etc. La possibilité de jouer à deux est bien entendu envisageable, conférant à ce titre un intérêt supplémentaire. Le joueur peut sélectionner un des 22 pilotes présents. Les statistiques sont basées sur la saison 97. Le gros handicap de *F-1 WGP* consiste en sa réalisation, très médiocre : par exemple, le contrôle des véhicules est un peu rigide, la voiture prend ses virages par saccades et on distingue à peine les pneus lorsqu'ils tournent. Bien qu'il y ait des réglages, les monoplaces ne se brisent pas en situation de choc. On arrive à vive allure, la destruction du véhicule contre un mur semble inévitable, au lieu de cela, il suffit de se remettre dans l'axe du circuit pour repartir en course ! *F-1 WGP* peut amuser pendant quelques tours, mais il manque réellement de pêche. Le drapeau à damier est en berne.



La note de Next Games :

Huit sur vingt



Format : Nintendo 64

Éditeur : Nintendo

Développeur : Video System

Prix : Environ 450 F

Disponible : Maintenant

CONTRA ADVENTURES

Konami doit en grande partie sa renommée à ses productions 16 bits. On retiendra de la sorte, *Batman Returns*, *Axelay*, mais surtout *Super Contra* (*Super Probotector* en France). Après une première conversion plutôt désastreuse, l'éditeur tente une nouvelle fois de réactualiser l'un de ses plus grands succès avec *Contra Adventures*. À l'instar de ses prédécesseurs, cette nouvelle version conserve la plupart des éléments qui ont fait le succès de la série. On retrouve, de la même façon, la gestion en 2D des décors nécessaires à une jouabilité optimale dans ce type de jeu.

Si les précédentes versions proposaient des graphismes en bitmap, *Contra Adventures* bénéficie de graphismes entièrement modélisés en 3D. Divers mouvements de caméra viennent ainsi agrémenter le classique scrolling horizontal. Pourtant, si les premiers niveaux, en dépit de leurs graphismes sans grand génie, laissent augurer une conversion digne d'intérêt, l'équipe de Konami US s'est sentie contrainte d'intégrer des phases en 3D, à la manière de *Duke Nukem : Time to Kill*. Malheureusement, leur réalisation approximative fait rapidement regretter cette initiative. *Contra Adventures* aurait pu être l'un des tous meilleurs jeux d'action sur PlayStation. Mais, en raison d'une réalisation par trop bâclée, il se transforme en un petit jeu d'action réservé aux seuls fans du genre.



La note de Next Games :

Dix sur vingt



Format : PlayStation

Éditeur : Konami

Développeur : Konami US

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant (É-U)

GUNBARL



En observant la ludothèque de la PlayStation, on est frappé par le manque de jeux utilisant le Gun de Namco. Effectivement, étant le plus précis du marché, cet outil aurait pu s'imposer comme un standard. Un vide que l'éditeur japonais commence à combler en développant, très discrètement, la suite de *Point Blank*, un jeu d'arcade fort sympathique.

Les deux personnages phares, Dr Don et Dr Dan, authentiques phénomènes dans leur genre, sont de retour pour de nouvelles aventures en terrain hostile, affrontant des légions de terroristes puissamment armés, de redoutables ninjas et autres animaux féroces. Les deux héros, au look très *Sesame Street*, vous proposent une multitude d'épreuves, aux graphismes cartoons haut en couleur, qui feront naître en vous l'esprit de défi. De nombreux modes de jeu ainsi qu'une foule d'options en tout genre viennent améliorer le premier épisode. L'originalité des diverses épreuves, environ quatre-vingts, surpasse aisément celle du premier volet. Contrairement à *Time Crisis*, point de violence dans *Gunbarl*, ce qui laisse le jeu accessible à tous. Espérons que d'autres suivront l'exemple.



La note de Next Games :

Quinze sur vingt

Format : PlayStation

Éditeur : Namco

Développeur : Namco

Prix : Environ 450 F

Disponible : Maintenant

K.O.F. 98

DREAM MATCH NEVER END



Depuis septembre 1994, la société japonaise SNK, via la série des *King of Fighters*, défie ouvertement Capcom, seigneur de guerre des jeux de combats en 2D. Ainsi, chaque année, immanquablement, on assiste à la naissance d'une nouvelle version de ce titre. *King of Fighters '98* oppose, tout comme ses prédécesseurs, les principaux personnages des jeux de combats maison. La règle du jeu consiste à former une équipe de trois combattants, puis à affronter les autres participants du tournoi.

Outre les habitués de la série – Terry Bogard, Howard Geese ou encore Kim Kapan –, répondent à l'appel une toute nouvelle équipe, formée par les parents de certains héros, ainsi que des protagonistes déjà présents dans les épisodes précédents, tels que l'équipe américaine de *King of Fighters '94* ou encore Rugal Bernstein.

Les deux modes de jeu disponibles (Extra et Advance) ne proposent que de légers changements : le mode Extra dispose maintenant de l'esquive attaque de *KOF '95*, tandis que le mode Advance offre un plus grand nombre de finish. Si ses somptueux décors, son animation exemplaire, sa richesse tactique tout comme sa galerie de personnages hissent *KOF '98* dans la cour des patrons du genre, il n'en reste pas moins réservé aux seuls fans de jeux de combat 2D, derniers possesseurs de Neo-Geo.



La note de Next Games :

Dix-huit sur vingt

Format : NEO-GEO

Éditeur : SNK

Développeur : SNK

Prix : Environ 1 700 F

Disponible : Fin septembre (Japon)

Galerie

L'art du jeu vidéo

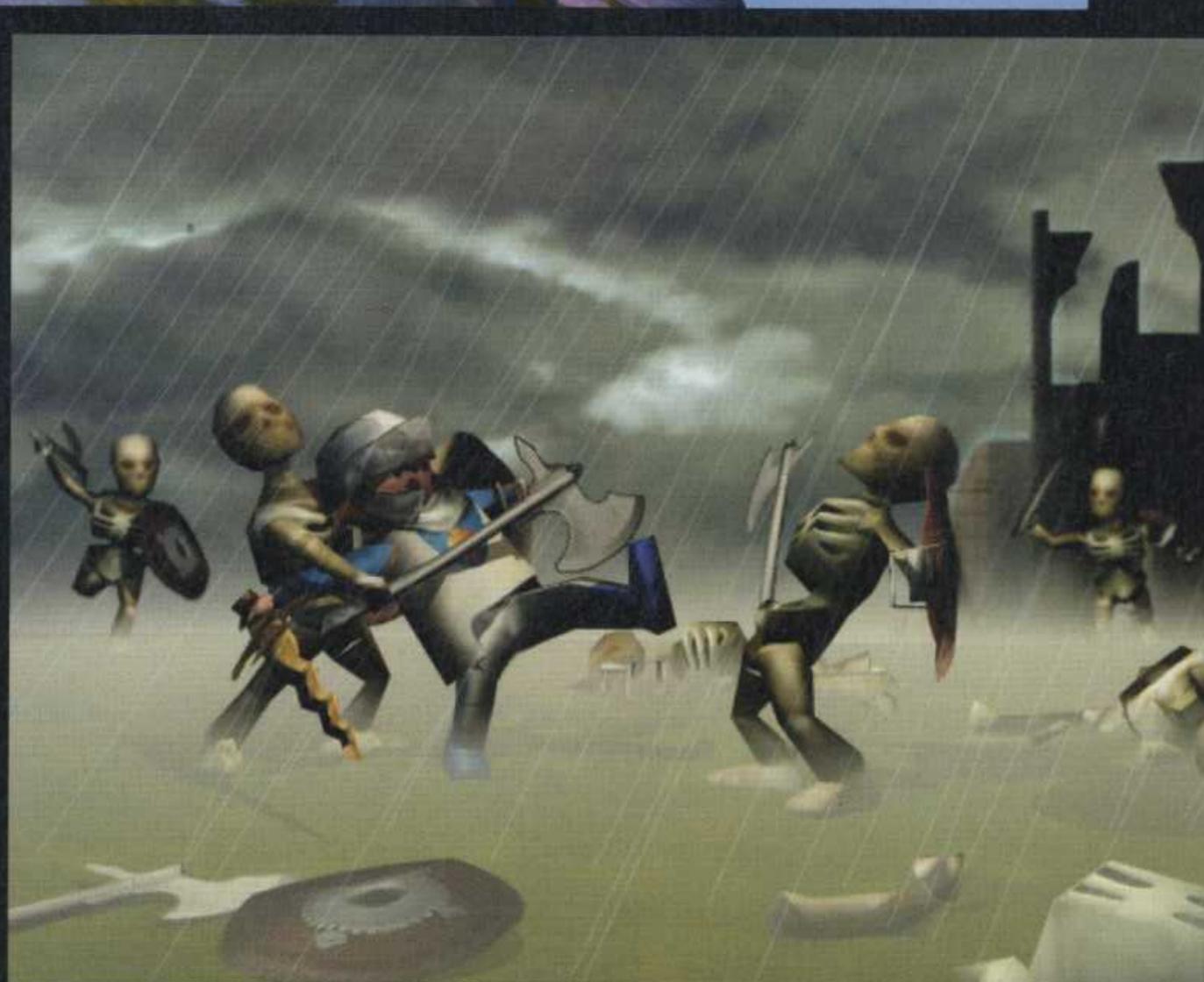
F-16 Viper vs Mig-29 Fulcrum

À l'occasion de la sortie de ces deux simulateurs de vol par Novalogic, découvrez ces quelques images réalisées pour leurs jaquettes. Rappelons qu'ils seront vendus tous les deux dans un pack pour le prix d'un seul jeu. Une bonne affaire pour les fous de simulation.



HYPE : The Time Quest

Utilisant le moteur de *Rayman 2* et de *Tonic Trouble*, *Hype* est l'un des trois jeux Playmobil développé par Ubi Soft. En tout cas, c'est vraisemblablement le seul qui nous intéresse, les autres étant destinés aux enfants.



RING

Cette nouvelle production Cryo, dont vous pouvez retrouver le test page 77, étonne encore par ses graphismes, issus du talent du développeur Arxel Tribe. Si l'aspect ludique est plus contestable, la qualité de ces images est elle incontestable... Savourez !





S.A.G.A. :
Rage of the Vikings

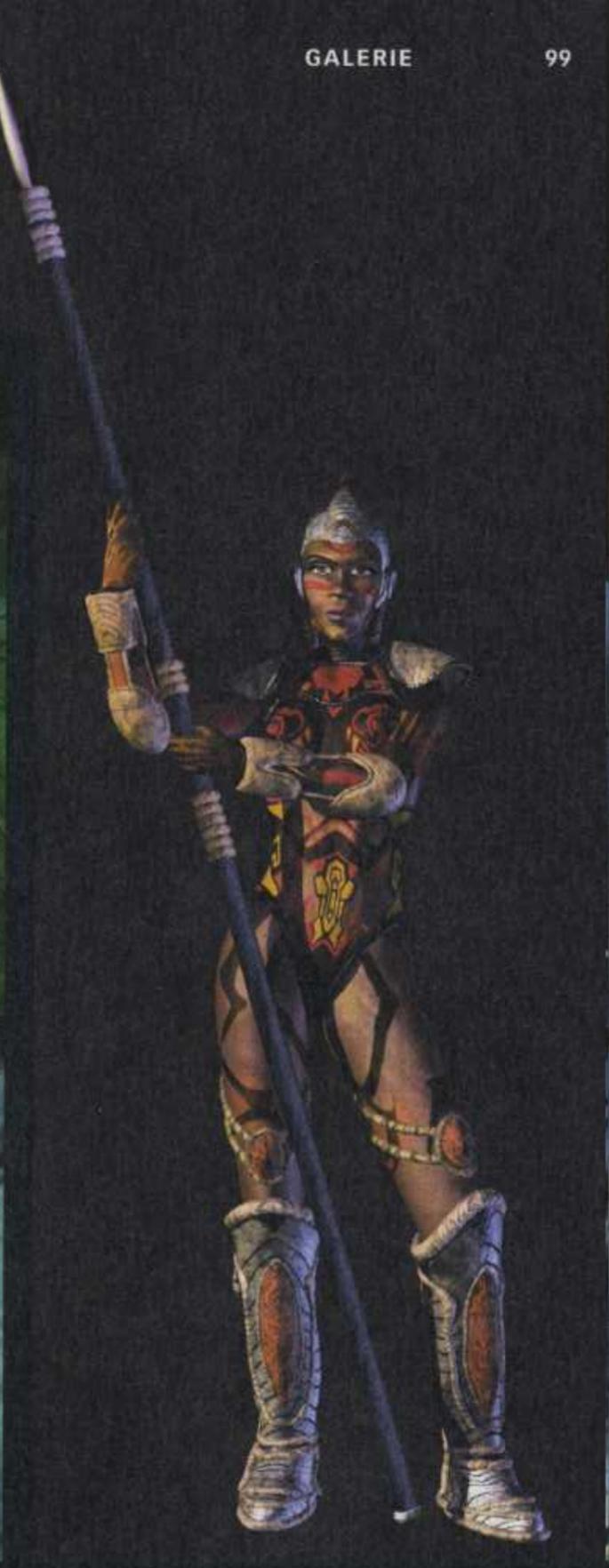
Développé par Cryo, ce produit a bénéficié de deux ans de recherche graphique. Pour de plus amples informations, consultez les Bétas. Un titre qui risque de faire des vagues.



RING

Cette nouvelle production Cryo, dont vous pouvez retrouver le test page 77, étonne encore par ses graphismes, issus du talent du développeur Arxel Tribe. Si l'aspect ludique est plus contestable, la qualité de ces images est elle incontestable... Savourez !







Peter Molyneux, inventeur de *Populous*, le premier jeu de « dieu », est sur le point de passer à la vitesse supérieure avec *Black and White*, le premier titre de sa société Lionhead Studios.

Black White

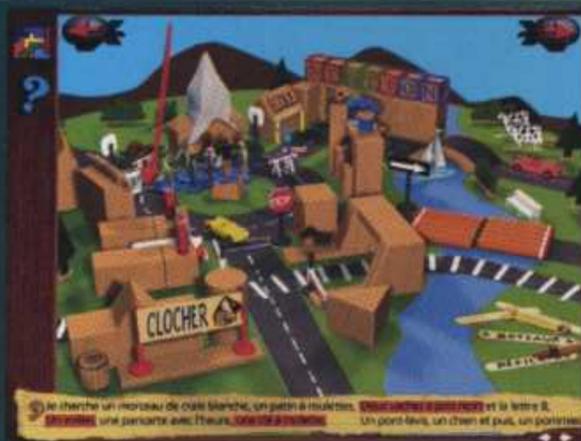
Dans le prochain numéro, il nous parlera des nouvelles technologies inventées par son équipe pour réaliser son rêve. D'autres magazines vous ont parlé de ce projet, mais **Next Games** vous proposera des images inédites et vous donnera toutes les infos sur l'un des plus gros titres de 99.



NUMERO 7
EN VENTE LE 27 NOVEMBRE

* 72 h pour le livraison - ** la durée de la communication dépend de l'article

J'AI TROUVÉ ! • SENTINEL RETURNS • ARMY MEN • MOTOCROSS MADNESS • URBAN ASSAULT



Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musical, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3 6 1 7 POINT et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**



Plus de 350 titres disponibles

Commandos . Wargames . NHRA Drag Racing . Team Apache
 M.A.X. 2 . Heart of Darkness . Final Fantasy VII . Hexlore
 Nightmare Creatures . The Great Battles of Cæsar . Unreal
 MI Tank Platoon 2 . Football Manager 98 . Black Dalhia
 Civil War Generals 2 . X-Com Interceptor . Forsaken
 Fallout . Incoming . Redline Racer . of Light & Darkness
 Coupe du Monde 98 . Starcraft . Armor Command
 Quake 2 . Dark Omen . L'Héritage du Temps
 Dictionnaire Encyclopédique Hachette 98 . e t c

Hardware

Casque & Micro Altec Lansing . AMD K6 2 300 Mhz
 Carte Ati Xpert@Play AGP 8 Mo . Carte 3DFX 4 Mo
 HP ACS 48 PowerCube + . Formula One Trust Master
 Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro
 US Robotics Messages Plus 56000 . Zip 100 Mo
 Disque dur 4,3 Go UDMA . Mémoire 64 Mo SDRAM

Sans CB, Ni Chèque

3617 POINT

Essorez la poignée !

MOTO RACER 2

avec  YAMAHA



Inventez les circuits et lessivez vos adversaires !

Modes arcade et
simulation de course

Conditions
hyperréalistes :

Éditeur de circuits 3D :

Motos de vitesse
et motos de cross



courses sous la pluie,
la neige, de nuit...

les sauts les plus fous
et les virages
les plus serrés

Mode multijoueurs

Captures d'écran PC et PlayStation



distributed by



ELECTRONIC ARTS



"PS" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Yamaha and the Yamaha logo are registered trademarks of Yamaha Motor Co Ltd, Japan. No unauthorised use is permitted.

Delphine Software International, Moto Racer et le logo Delphine Software International sont des marques déposées de Delphine Software International. © 1998 Delphine Software International.



ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT.