

NOUVEAU!

PLAYSTATION NINTENDO 64 PC DREAMCAST GAME BOY MAC

Gameon

Le magazine du jeu vidéo

Numéro 3

25^F
SEULEMENT



INEDIT

LE GUIDE

de tous les meilleurs
jeux du marché

CADEAU

CD AUDIO GRATUIT
Toutes les musiques et
remix de Shadow Man

NOUVEAUTES

PLUS DE 50 JEUX

Shadow Man, WipEout 3,
Darkstone, Monaco GPRS 64,
Kingpin, X-Files, Re-Volt,
Age of Empires (Mac),
The Tournament...

DOSSIER SPECIAL

DREAMCAST

LA NOUVELLE **BOMBE DE SEGA**

Toutes les infos
quelques semaines
avant la sortie

Les premières
images des jeux



JEU CULTE

Prince of Persia
revient illuminer
nos nuits en **3D**

EDICORP
PUBLICATIONS



L 4861 - 3 - 25,00 F

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Sortie le 23 septembre



VENEZ DÉCOUVRIR dans nos magasins LA DREAMCAST

Console + 1 manette 1690F



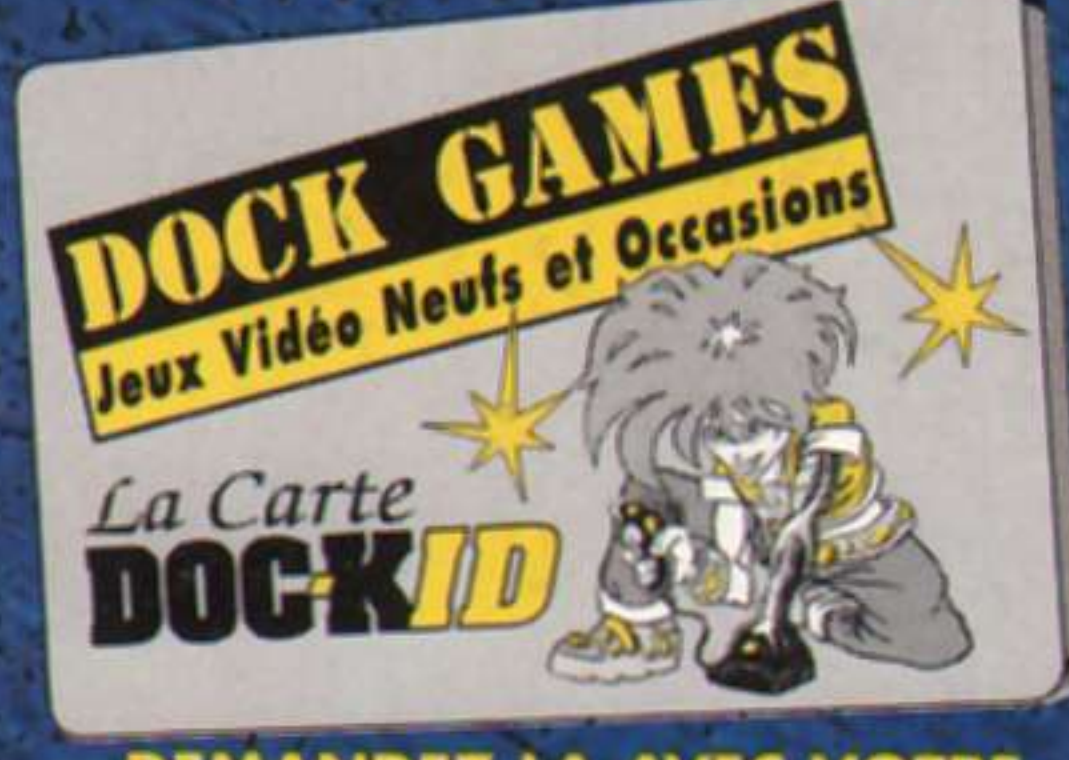
Visual memory 199F



Une avance technologique exceptionnelle (128 bits)

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



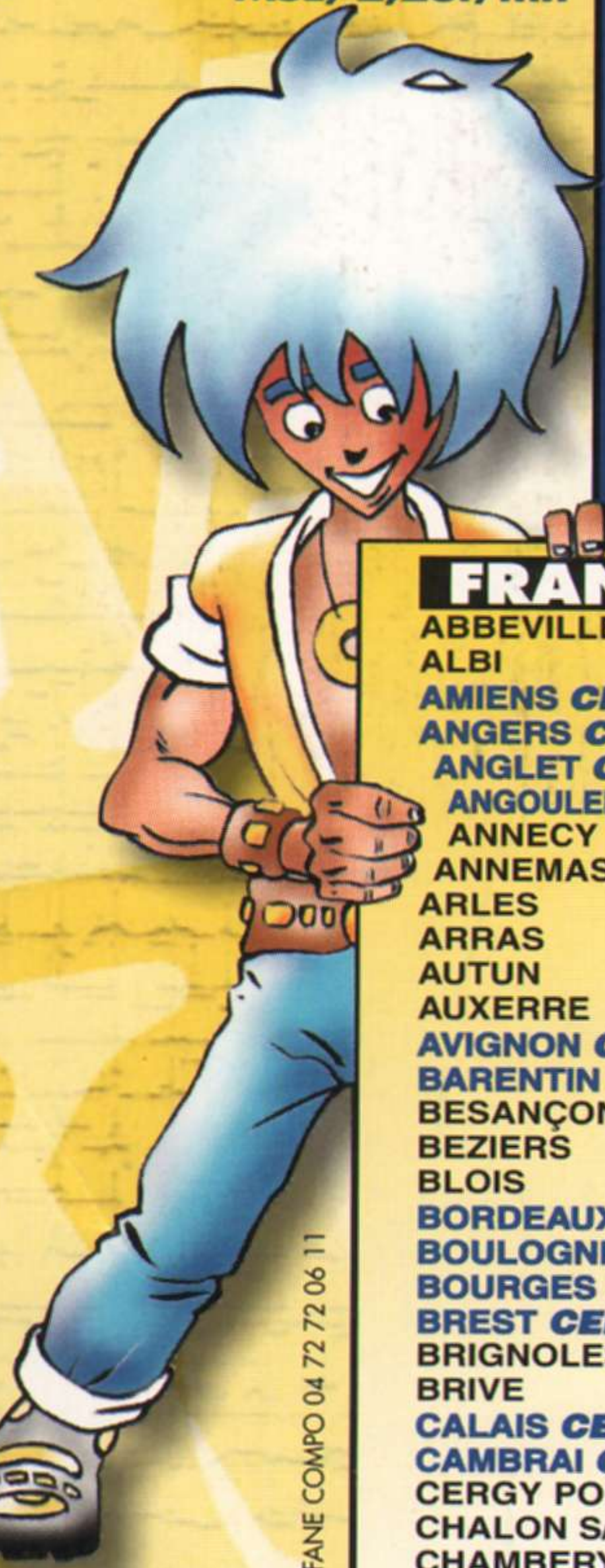
DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES
*MSE, 2,23f/mn



DOCK GAMES RACHETE CASH* VOS ANCIENS JEUX

- | | | | |
|--|---|---|---|
| LUXEMBOURG CENTER
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(Tél. en cours) | MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
(Tél. voir minitel) | MONTBELIARD NOUVELLE ADRESSE
33, rue Cuvier
03.81.95.54.63 | PAMIERIS
12, rue Victor Hugo
05.61.67.34.63 |
| PONTARLIER
4, avenue de la Gare
(Tél. voir minitel) | FORBACH
4, avenue de la Gare
(Tél. voir minitel) | NIORT CENTER NOUVELLE ADRESSE 100m²
7, rue Ste Marthe
05.49.77.05.13 | GAP
55, rue Carnot
04.92.56.09.66 |
| METZ CENTER
Galerie St Jacques
(Tél. voir minitel) | ST OMER CENTER
5, rue de Calais
03.21.88.14.15 | COLMAR
Passage St Martin
03.89.21.72.72 | AVIGNON CENTER NOUVELLE ADRESSE 120m²
4, rue du Vieux Sextier
04 90 82 22 61 |
| BOURGES CENTER
7-9, rue Coursarlon
(Tél. voir minitel) | CERGY PONTOISE
Gare RER St Christophe
39, rue de l'Abondance
01.34.25.06.06 | NANCY CENTER
101, rue Saint Dizier
03.83.17.35.29 | CHATEAUROUX
13, rue de la Poste
02.54.60.86.97 |

FRANCE

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| ABBEVILLE | Tél : 03.22.24.90.80 |
| ALBI | Tél : 05.63.49.94.40 |
| AMIENS CENTER | Tél : 03.22.92.28.85 |
| ANGERS CENTER | Tél : 02.41.87.59.14 |
| ANGLÈT CENTER | Tél : 05.59.03.72.03 |
| ANGOULEME CENTER | Tél : 05.45.94.43.15 |
| ANNECY | Tél : 04.50.51.44.98 |
| ANNEMASSE | Tél : 04.50.87.16.75 |
| ARLES | Tél : 04.90.96.84.81 |
| ARRAS | Tél : 03.21.23.45.25 |
| AUTUN | Tél : 03.85.52.85.53 |
| AUXERRE | Tél : 03.86.52.22.21 |
| AVIGNON CENTER NOUVEAU | Tél : 04.90.82.22.61 |
| BARENTIN CENTER | Tél : 02.35.91.98.88 |
| BESANÇON | Tél : 03.81.81.67.09 |
| BEZIERS | Tél : 04.67.28.03.91 |
| BLOIS | Tél : 02.54.78.97.38 |
| BORDEAUX CENTER | Tél : 05.56.31.25.29 |
| BOULOGNE sur MER CENTER | Tél : 03.21.30.20.95 |
| BOURGES CENTER NOUVEAU | consultez le minitel |
| BREST CENTER | Tél : 02.98.46.11.46 |
| BRIGNOLES | Tél : 04.94.72.05.45 |
| BRIVE | Tél : 05.55.17.92.30 |
| CALAIS CENTER | Tél : 03.21.19.49.59 |
| CAMBRAI CENTER | Tél : 03.27.78.77.42 |
| CERGY PONTOISE NOUVEAU | Tél : 01.34.25.06.06 |
| CHALON S/SAONE | Tél : 03.85.42.98.58 |
| CHAMBERY | Tél : 04.79.60.03.81 |
| CHARLEVILLE-MEZIERES | Tél : 03.24.57.43.19 |
| CHATEAUROUX NOUVEAU | Tél : 02.54.60.86.97 |
| CHATELLERAULT | Tél : 05.49.21.80.76 |
| CHOLET | Tél : 02.41.46.06.01 |
| CLERMONT-FERRAND | Tél : 04.73.28.93.37 |
| COGNAC CENTER | Tél : 05.45.35.07.45 |
| COLMAR NOUVEAU | Tél : 03.89.21.72.72 |
| CREIL CENTER | Tél : 03.44.25.56.64 |
| DIEPPE | Tél : 02.35.84.63.90 |
| DIJON | Tél : 03.80.58.95.94 |
| DUNKERQUE CENTER | Tél : 03.28.66.73.73 |
| FECAMP | Tél : 02.35.29.90.00 |
| FONTAINEBLEAU | Tél : 01.60.72.80.56 |

- | | |
|-----------------------|--|
| FORBACH | |
| FREJUS | |
| GAP | |
| GRENOBLE | |
| HAGUENAU | |
| LA ROCHELLE | |
| LA ROCHE YON CENTER | |
| LA VARENNE St HILAIRE | |
| LE HAVRE CENTER | |
| LE PUY en VELAY | |
| LENS CENTER | |
| LES LILAS | |
| LILLE | |
| LILLE 2 CENTER | |
| LIMOGES CENTER | |
| LORIENT CENTER | |
| LORIENT 2 CENTER | |
| LYON | |
| MACON | |
| MARSEILLE | |
| MEAUX | |
| METZ CENTER | |
| MOLSHEIM | |
| MONT de MARSAN CENTER | |
| MONTARGIS | |
| MONTBELIARD | |
| MONTEILIMAR | |
| MORLAIX | |
| MOULINS | |
| NANCY CENTER | |
| NEVERS CENTER | |
| NÎMES | |
| NIORT CENTER | |
| ORLEANS | |
| PAMIERIS | |
| PAU CENTER | |
| PONTARLIER | |
| QUIMPER CENTER | |
| REIMS | |
| RENNES | |
| ROUEN CENTER | |
| SENLIS CENTER | |

- | | |
|----------------------|----------------------|
| consultez le minitel | Tél : 04.94.53.64.18 |
| NOUVEAU | Tél : 04.92.56.09.66 |
| NOUVEAU | Tél : 04.76.47.14.25 |
| | Tél : 03.88.73.53.59 |
| | Tél : 05.46.41.29.01 |
| | Tél : 02.51.47.39.52 |
| | Tél : 01.41.81.03.17 |
| | Tél : 02.35.19.36.46 |
| | Tél : 04.71.09.37.17 |
| | Tél : 03.21.28.45.45 |
| | Tél : 01.43.63.05.37 |
| | Tél : 03.20.51.44.75 |
| | Tél : 03.28.38.18.78 |
| | Tél : 05.55.12.16.12 |
| | Tél : 02.97.21.69.73 |
| | Tél : 02.97.87.81.82 |
| | Tél : 04.78.60.33.60 |
| | Tél : 03.85.40.91.74 |
| | Tél : 04.91.78.96.75 |
| | Tél : 01.60.25.11.56 |
| NOUVEAU | consultez le minitel |
| NOUVEAU | consultez le minitel |
| | Tél : 05.58.06.39.51 |
| | Tél : 02.38.98.00.67 |
| NOUVEAU | Tél : 03.81.95.54.63 |
| | Tél : 04.75.01.75.82 |
| | Tél : 02.98.88.41.90 |
| | Tél : 04.70.34.09.95 |
| NOUVEAU | Tél : 03.83.17.35.29 |
| NOUVEAU | Tél : 03.86.61.23.32 |
| | Tél : 04.66.21.81.33 |
| NOUVEAU | Tél : 05.49.77.05.13 |
| NOUVEAU | Tél : 02.38.80.45.50 |
| NOUVEAU | Tél : 05.61.67.34.63 |
| NOUVEAU | Tél : 05.59.72.91.32 |
| NOUVEAU | consultez le minitel |
| | Tél : 02.98.64.29.15 |
| | Tél : 03.26.77.96.76 |
| | Tél : 02.99.31.11.26 |
| | Tél : 02.32.08.03.03 |
| | Tél : 03.44.60.07.79 |

- | | |
|------------------------|----------------------|
| SALLANCHES CENTER | Tél : 04.50.58.49.11 |
| SAINTES CENTER | Tél : 05.46.74.13.56 |
| SARREGUEMINES | Tél : 03.87.02.96.00 |
| ST NAZAIRE | Tél : 02.40.22.60.15 |
| ST OMER CENTER NOUVEAU | Tél : 03.21.88.14.15 |
| ST QUENTIN CENTER | Tél : 03.24.57.43.19 |
| STRASBOURG CENTER | Tél : 03.88.22.54.81 |
| TARBES | Tél : 05.62.44.92.92 |
| TARNOS | Tél : 05.59.64.18.66 |
| THONVILLE | Tél : 03.82.53.51.11 |
| THONON les BAINS | Tél : 04.50.71.69.02 |
| TROYES | Tél : 03.25.73.11.28 |
| VALENCE | Tél : 04.75.56.72.90 |
| VALENCIENNES CENTER | Tél : 03.27.47.30.60 |
| VANNES CENTER | Tél : 02.97.42.60.60 |

CORNERS

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP | Tél : 02.43.70.37.45 |
| VOIRON PAT' VIDEO | Tél : 04.76.65.96.27 |

EUROPE

- | | |
|---|---------------------|
| BRUXELLES CENTER | Tél : (2) 514 67 37 |
| LUXEMBOURG ESCH S/ALZETTE CENTER NOUVEAU (en cours) | |

SUISSE

- | | |
|----------------------|---------------------|
| GENEVE - CHARMILLES | Tél : 022.940.03.40 |
| GENEVE - PLAINPALAIS | Tél : 022.800.30.50 |
| GENEVE - EAUX-VIVES | Tél : 022.700.83.83 |
| GENEVE - MEYRIN | Tél : 022.980.07.80 |
| LAUSANNE | Tél : 021.329.04.14 |
| SIGNY | Tél : 022.363.03.09 |
| SION | Tél : 027.323.83.55 |

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

- | | |
|------------------------|----------------------|
| FORT de France | Tél : 05.96.63.12.13 |
| St DENIS de la REUNION | Tél : 02.62.41.98.24 |

REVOLT

GRAND CONCOURS

SHADOW MAN

EN MAGASIN***



NEW

DISPONIBLE
EGALEMENT
SUR N64



UNE COURSE ENDIABLÉE DE VOITURES
RADIOCOMMANDÉES. PSX/N64

***Concours REVOLT et SHADOW MAN,
règlement disponible en magasins

DES CENTAINES DE LOTS A GAGNER



DISPONIBLE
EGALEMENT
SUR N64



NEW

DANS L'OMBRE DES TÉNÉBRES, PROTÉGEZ
LE MONDE DES VIVANTS. PSX/N64



NEW

Lorsqu'on laisse de turbulents jeunes écoliers
s'adonner à la folie du kart, mieux vaut ne pas
traîner sur la piste !!! PSX



REDÉCOUVREZ CE HIT
EN VERSION PLATINUM

TOP

PlayStation
PLATINUM

DUAL PACK
console + 1 manette
analogique vibrante
790F

OFFRE(1) EXCLUSIVE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

+1 CARTE MEMOIRE
OFFERTE



DUAL SHOCK™



PACK F1
console + 1 manette
+ F1 World Grand Prix
790F



Vous incarnez l'agent Craig Willmore et
vous aidez les agents Fox Mulder et
Danna Scully à mener leur dernière affaire
non classée. PSX



NEW

PlayStation®

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées
(1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.



Editorial

Après une éclipse de 5 ans, Sega revient enfin de Saturn. Le 23 septembre, Sonic, le héros emblématique de Sega, débarque en France.



A bord de la plus puissante console du monde, le hérisson facétieux a une sacrée revanche à prendre. D'abord sur son principal rival : *Crash Bandicoot* et ses 55 millions de PlayStation vendues dans le monde.

Il a fallu seulement quatre ans à Sony pour atteindre ce chiffre record (seul Nintendo depuis 1989 a fait mieux avec ses 65 millions de Game Boy). Sega aura à peine un an pour prouver qu'il a toujours un rôle à jouer dans l'univers des jeux vidéo. Et au vu des résultats enregistrés au Japon depuis un an, la Dreamcast est loin d'avoir atteint ses objectifs : seulement 800 000 consoles et 3 millions de jeux vendus au 31 mars 1999, alors que la compagnie en prévoyait respectivement un et cinq millions. Malgré ce contexte concurrentiel très fort, Sega nous propose une machine qui a, à ce jour, de réels atouts. C'est une console super puissante. La possibilité de se connecter à Internet pour jouer en réseau plus facilement que sur PC ou Mac est une véritable révolution. Comme le système VMS, qui permet de s'échanger des sauvegardes et de continuer à jouer dans n'importe quel endroit. La Dreamcast est bien la combinaison du meilleur de deux mondes vidéo-ludiques : PC et console. Mais cela suffira-t-il ? Car c'est surtout contre ses propres démons que Sega devra lutter. On se souvient de ses déconvenues avec sa précédente console. Vendue plus de 3 000 F avec peu de jeux de qualité, la Saturn a connu un succès "écliptique". Rétrospectivement, Sega reconnaît avoir péché par orgueil. A l'époque, la firme portait un piètre jugement sur ses adversaires. Sony ? Ils n'y connaissaient rien en jeu. Nintendo ? Ils ne sortaient pas de machines. Aujourd'hui, Sonic fait profil bas. La société nipponne n'aura pas d'autre chance. Un nouvel échec, et Sega pourrait définitivement se transformer en étoile filante.

"Sega revient enfin de Saturn"

Laurent Defrance
Rédacteur en chef
ldefrance@edicorp.net

P.S. : Toute la rédaction se joint à moi pour souhaiter un prompt rétablissement à Alexandre de Bourrousse, rédacteur à GameOn et fervent supporter du PSG, dont la moto s'est fait une partie de Road Rash sur l'asphalte pluvieux.

Le Magazine Des Jeux Vidéo
GameOn
numéro 3

est édité par Edicorp Publications,
101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois Perret
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax (administration et ventes) : 01 41 27 38 00
Fax (rédactions) : 01 41 27 38 39

Pour joindre vos correspondants, composez le : 01 41 27, suivi des 4 chiffres

Principal associé :

Future Publishing Holdings Limited

Direction générale :

Directeur de la publication/Président du directoire : **Didier Macia**

Directeur général : **Dave Habert**

Directeur général : **Jean-Michel Durand**

Attachée de direction : **Virginie Vérin**

Rédaction :

Directeur des rédactions : **Dave Habert**

Rédacteur en chef : **Laurent Defrance (38 52)**

ldefrance@edicorp.net

Rédacteurs : **Delphine Bonnet (66 04) dbonnet@edicorp.net,**

Alexandre De Bourrousse (34 64) adebourrous@edicorp.net,

Jean-François Chica, jchica@edicorp.net, Teck Hao Tea (64 97)

ttea@edicorp.net

Première secrétaire de rédaction : **Nathalie Hellard (44 70)**

Secrétaire de rédaction : **Thi-Bao Hoang (34 67)**

Assistante de rédaction : **Marie-France Verspan (34 63)**

Directeur artistique : **Pascal Salbreux (38 24)**

Directeur artistique adjoint : **Nicolas Cany (38 21)**

Premier rédacteur-graphiste : **Vincent Meyrier (34 66),**

Rédacteur-graphiste : **Salvatore Scalzo**

Photographes : **Nathalie Bottalico, Benoît Moyen**

Ont collaboré à ce numéro :

Denis Adloff, Robby Barbe, Raphaël Bigot, Frédéric Brunet, Jérôme Capon, Guy Courthéoux, Julien Gee, Emmanuel Guillot, Louis Houng, Jean-Loup Jovanovic, Mathieu Labonde, Jean-Michel Maman, Arnold Vincent

Vente et marketing :

Directeur marketing et commercial : **Didier Macia**

Directrice commerciale publicité : **Sari Zaimi**

Assistants marketing : **Dominique Bertrand (38 83),**

Sandrine Scemama (64 83)

Directeur de publicité : **Xavier Lévy (38 04)**

Chef de publicité : **Stéphane Zehnacker (64 89)**

Assistante commerciale : **Bianca Colleony (44 89)**

Assistante de publicité : **Régine Nguyen (38 13)**

Diffusion et promotion :

Directeur : **Vincent Alexandre**

Assistante : **Jennifer Ney (38 66)**

Responsable abonnement : **Elen Quennemet**

hquennem@edicorp.net

Administration et finances :

Directrice administrative et financière : **Pascale Brelhier (38 47)**

Directeur des ressources humaines : **Jean-Pierre Rozé**

Responsable du personnel : **Philippe Chassevent (34 65)**

Chef comptable : **Barbara Broglio (38 10)**

Comptabilité clients : **Claudine Varin (38 14)**

Aide-comptable : **Delphine Maurice (38 82)**

Laboratoire :

Directeur du laboratoire : **Christian Camps (38 38)**

Responsable de la logistique : **Jean Loi (34 53)**

Production :

Directeur de la fabrication : **Jean-Michel Durand (38 90)**

Technicien informatique : **Marc Lefranc (36 10)**

Assistante informatique : **Priscilla Nguyen (66 39)**

Responsable de la fabrication : **Jacqueline Galante (38 71)**

Assistants de fabrication : **Sabine Buchet (38 70),**

Responsable prépresse : **Franck Lecacheur (46 19)**

Flashage et photogravure : **Karim Alexandre Belmehdi,**

Gilles Courtois, Nathalie Guille, Frédéric Sun, Fanny Virlovet.

Impression : **Québecor**

Abonnements : **BP 6 - 59718 Lille Cedex 9 (03 20 12 86 05)**

France : **1 an : 250 F**

Etranger : **nous consulter**

Distribution : **MLP (Uniquement pour les diffuseurs et dépositaires de presse)**

Réassorts : **Plate-forme de St-Barthélemy d'Anjou (02.41.27.53.12)**

Plate-forme de St-Quentin Fallavier (04.74.82.63.04)

Remerciements au magazine *Arcade*

Edicorp est une S.A. au capital de 300 000 F, pour une durée de 99 ans à compter du 19-08-92

Les articles traduits ou reproduits de GameOn dans ce numéro sont sous

copyright ou licence de Future Publishing, UK 1999. Tous droits réservés.

La reproduction des articles de GameOn est interdite, sauf accord écrit

d'Edicorp Publications. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et

dessins adressés à GameOn, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés.

Toutes les marques et les produits cités sont déposés et appartiennent

à leurs propriétaires respectifs.

Tirage : **100 000 exemplaires. Commission paritaire : en cours.**

ISSN : en cours. Dépôt légal : 2^e trimestre 99

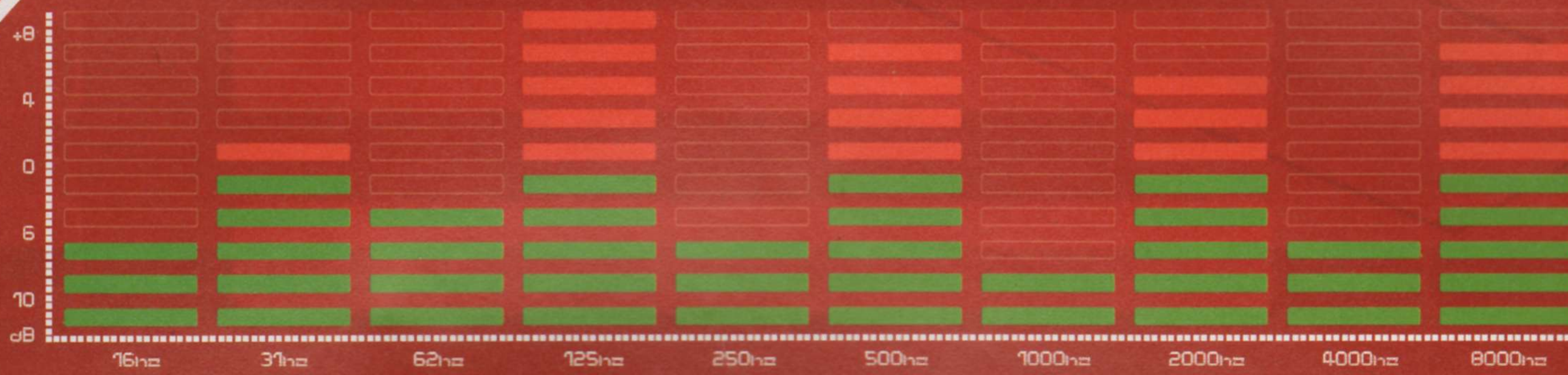
Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires :

- deux pages encartées présentant l'une, quatre cartes postales du jeu *Mig Alley (Ubi Soft)* et l'autre, un bulletin d'abonnement

- sous blister un CD audio *Shadow Man*

Couverture : **Sega ©(1999)**

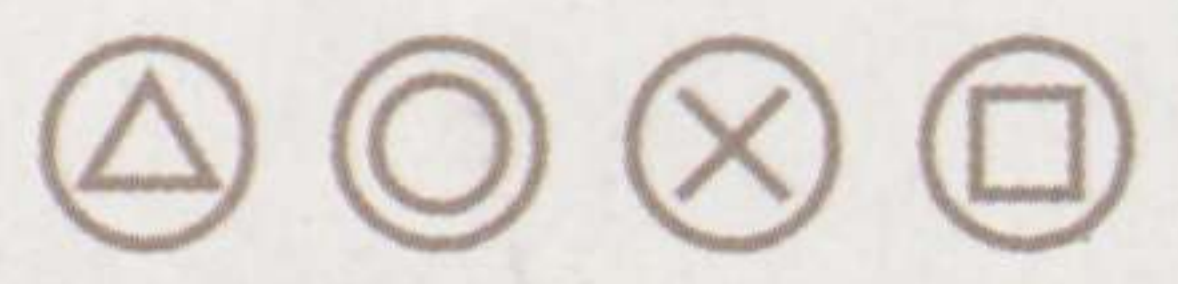
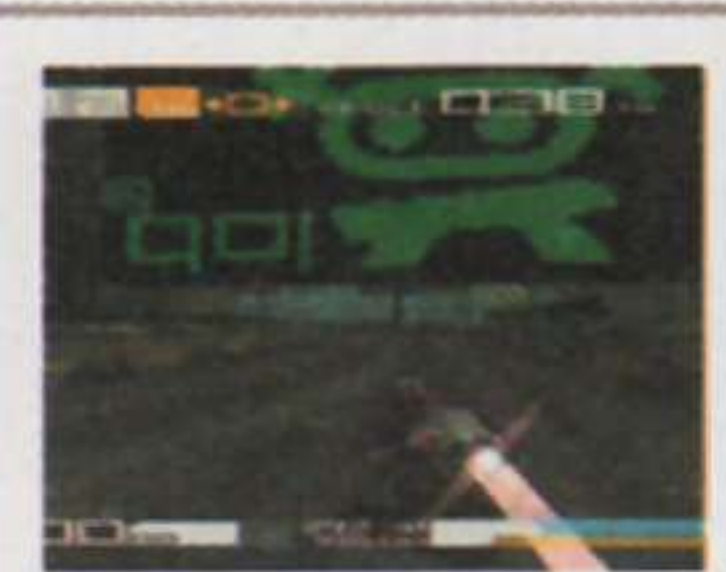
Wipeout, Psygnosis et le logo Psygnosis sont des " or " et © 1999 de Psygnosis Ltd. Tous droits réservés. Conception graphique FKCB



wipeout

CHEMICAL BROTHERS - PROPELLERHEADS - DJ SASHA - ORBITAL - UNDERWORLD

THE CHEMICAL BROTHERS - PROPELLERHEADS - DJ SASHA
ORBITAL - UNDERWORLD - PAUL VAN DYK



www.playstation.tm.fr



Sommaire

Ce mois-ci | Des sujets incontournables

14 Miss Lara est de retour

Toutes premières images de *Tomb Raider IV*.

40 Prince of Persia 3D

Le jeu culte qui a donné une nouvelle dimension au jeu de plate-forme.

56 Star Wars

Rétrospective de tous les jeux *Star Wars*.

62 Le Mac, nouvelle bête de jeu

Présentation des nouveaux jeux et interview de Steve Jobs.

70 Jeux vidéo-gag

Nos fins limiers ont recensé les 50 scènes les plus bizarres des plus grands titres.

76 Rencontre

Ryan Hart, champion du monde de *Tekken 3*.

78 Bouillon de culture

Tour d'horizon des jeux d'aventure culturelle, interview d'E. Lussan.

40

24 Dreamcast | La nouvelle bombe de Sega arrive en France. Rencontrera-t-elle le succès ?

24 Dreamcast le rêve de Sega

GameOn fait le point sur la console la plus puissante du monde.

24 Les 26 jeux pour convaincre

Sega Rally 2, *Virtua Fighter 3tb*, *Sonic Adventure...*

26 Sega à la reconquête du monde

Face à la PlayStation 2 de Sony et à la Dolphin de Nintendo, que peut faire Sega ?

32 Révélation du boss de Sega France

Dominique Cor, nouveau boss de Sega France parle de l'avenir de la Dreamcast.

34 Toy Commander, un hit français

Un des premiers jeux Dreamcast est français. Premières impressions.

38 Frédérick Raynal

Le boss de No Cliché nous montre son nouveau jouet : la Dreamcast

76

78

Et aussi | Des rendez-vous à ne pas manquer.

8 Courrier Trois pages pour vous exprimer.

14 GameOn Les actualités les plus brûlantes du moment.

22 A venir Les sorties prévues pour Noël

46 Previews *Sled Storm*, *Indiana Jones*, *Mission impossible...*

60 Rencontre Peter Molyneux et David Cronenberg (124)

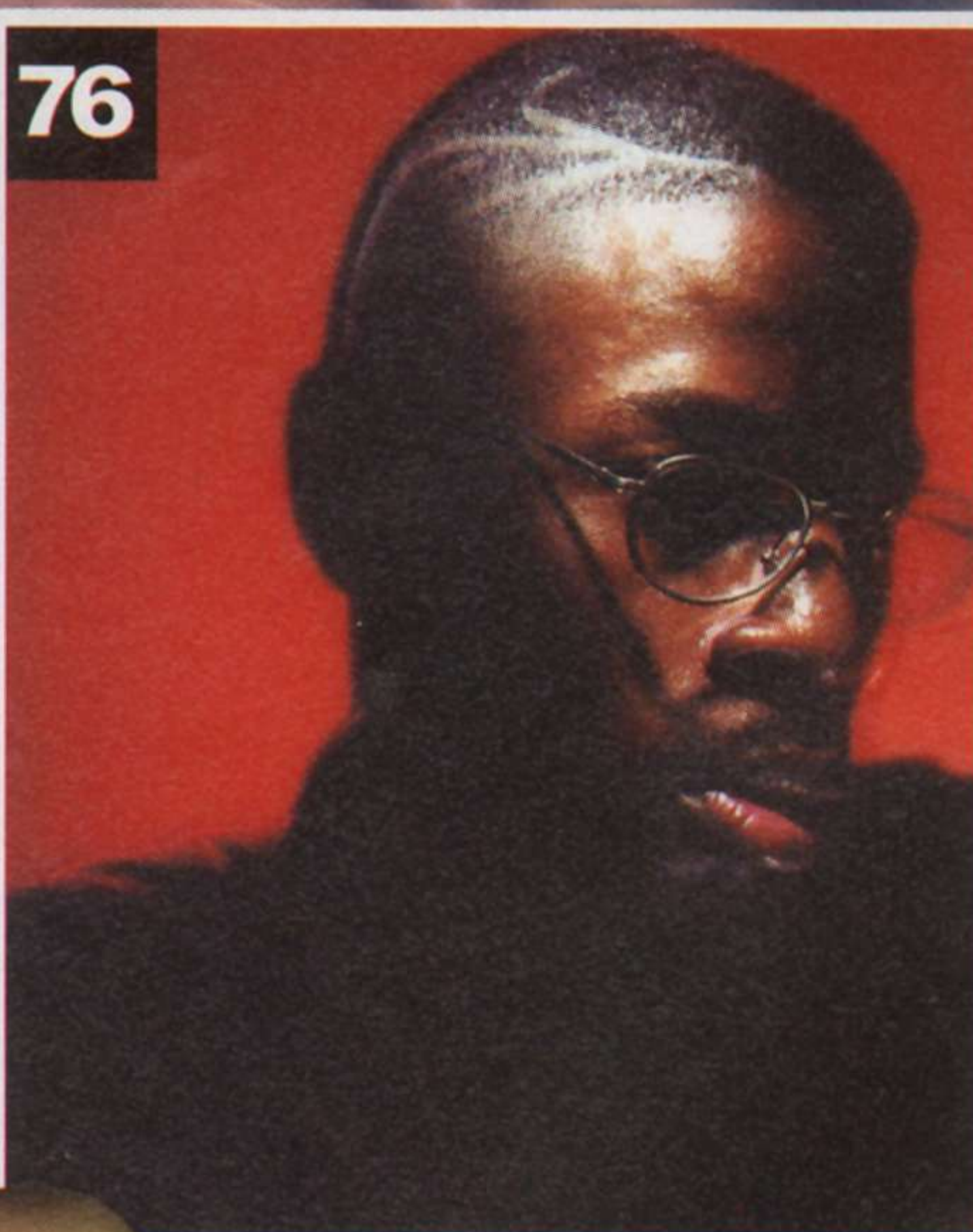
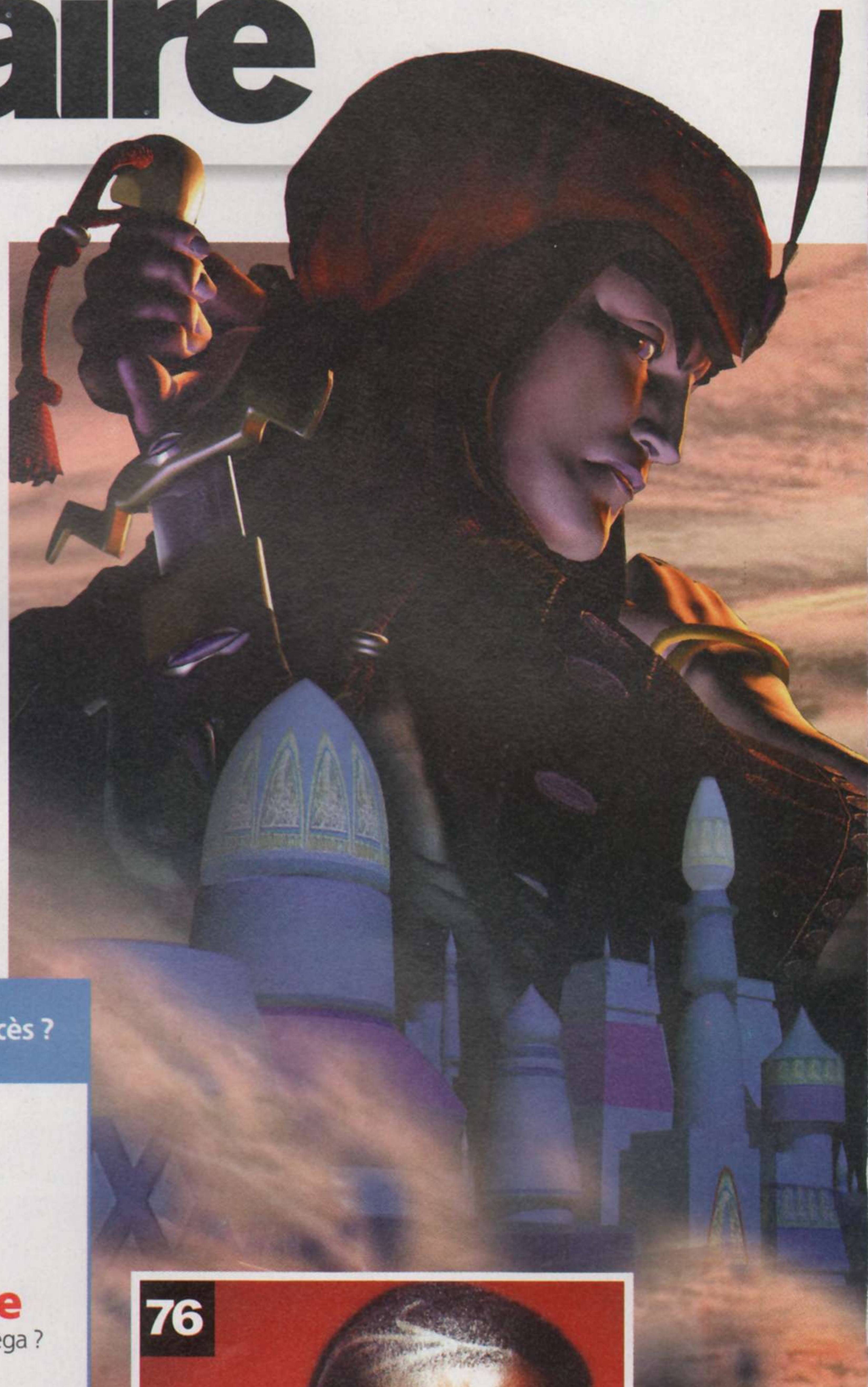
123 Accessoires Volant, carte mémoire, trackball...

126 Ciné, DVD, shopping Les sorties hors-jeux pour joueurs.

130 Guide Plus de 300 jeux présentés.

144 Futur Prospective de huit grands créateurs.

14





CADEAU !

Les musiques et remix
du jeu *Shadow Man*

24



96



■ Wipeout 3

Critiques



Les derniers jeux passés au crible

51
JEUX
TESTÉS

PC

Attack of the Saucerman (budget)	p. 121
Braveheart	p. 116
Darkstone	p. 106
Discworld Noir	p. 119
F-22 Lighting 3	p. 112
Fighting Steel	p. 104
Force 21	p. 114
Lander	p. 100
Heavy Gear 2	p. 90
Impérialisme II	p. 115
International Football 2000	p. 105
Kingpin	p. 94
King Quest 8 : Le masque (budget)	p. 121
Might & Magic VII	p. 117
L'exode d'Abe (budget)	p. 121
Pavillon Noir	p. 111
Police Quest Swat 2 (budget)	p. 121
Racing Compilation (budget) (avec Screamer 2 & Rally, etc.)	p. 121
Redguard	p. 108
Re-Volt	p. 110
Shadow Man	p. 86
Telefoot Manager	p. 109
Total Annihilation : Kingdoms	p. 98
The Tournament	p. 103
Wages of Sin	p. 113



PlayStation

Aironauts	p. 100
G Police 2	p. 117
Gungage	p. 120
MediEvil (platinum)	p. 121
Plane Crazy	p. 107
Point Blank 2	p. 108
Speed Freaks	p. 113
Tekken 3 (platinum)	p. 121
Wipeout 3	p. 96
WWF Attitude	p. 109
X-Files	p. 115



■ WWF Attitude

Nintendo 64

Command & Conquer	p. 118
Diddy Kong Racing (player's choice)	p. 121
Duke Nukem : Zero Hour	p. 102
F1 World Grand Prix 2	p. 120
Lode Runner 3D	p. 107
Monaco GP 64	p. 92
Shadowgate 64	p. 116
Star Wars Shadows... (player's choice)	p. 121
Superman	p. 111
Yoshi's Story (player's choice)	p. 121



Game Boy Color

A Bug's Life	p. 103
Duke Nukem	p. 112
F1 World Grand Prix	p. 119
R-Type DX	p. 105

Macintosh

Age of Empires	p. 104
The Tournament	p. 103
Impérialisme II	p. 115



GameOn
Le magazine du jeu vidéo

Adresse : Edicorp Publications
101-109 rue Jean Jaurès
92 300 Levallois-Perret
Telephone : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 39
E-mail : ldefrance@edicorp.net
Couverture : Sega® 1999

Devenez top model

Montrez-nous comment vous jouez, nous vous dirons qui vous êtes !

Après un été plein de folie, vous voilà prêt à attaquer la rentrée de pied ferme. *GameOn* vous propose un nouveau concours, plutôt insolite. Dans les n° 1 et 2, nous vous offrons la possibilité de gagner des cadeaux en devenant journaliste/testeur de jeu (résultat p. 12). Pour septembre, on se la joue plus décontracté (reprise du boulot oblige). Envoyez-nous une photo de vous, jouant de la manière la plus originale sur une console ou sur un ordinateur. Que les plus fous se "shootent" au Polaroid !

N'oubliez pas d'indiquer le cadeau que vous souhaitez recevoir au cas où votre photo serait publiée.

- 1 - Montre Infogrames
- 2 - Chaîne Metal Gear Solid
- 3 - Casquette Starsiege
- 4 - T-shirt *GameOn*
- 5 - Maquette Gundam



Envoyez votre photo à :
GameOn, Courrier
 101-109, rue Jean Jaurès
 92300 Levallois Perret
 ou par mail à
dbonnet@edicorp.net

Courrier

Vos lettres affluent chaque jour. *GameOn* s'engage à répondre aux questions qui reviennent le plus souvent. L'univers du jeu vous passionne et vous souhaitez en savoir plus. Nous vous donnons rendez-vous chaque mois dans cette rubrique. A vos plumes.



Le numéro de l'été.

Critiques ou questions précises, la rédaction a réponse à tout.

■ Je suis un "fan" (de plus) de *Tomb Raider*, et je recherche désespérément la statuette de Lara Croft. Pourriez-vous m'indiquer "le plan" pour en trouver une ?
 Marc Leloir, Gentilly (94)

GameOn : Vous pouvez trouver cette statuette dans tous les grands magasins spécialisés. Vous avez également la possibilité d'appeler directement l'éditeur Eidos au 01 41 06 96 70 ou bien lui faire parvenir un courrier au 6, bd du Général Lederc 92115 Clichy cedex.



■ Lara Croft.

■ J'ai été quelque peu déçu par *GameOn* qui avait pourtant toutes les chances de me séduire (prix, toutes consoles traitées...). La lecture a été fastidieuse : il y a tellement d'infos qu'au final on en assimile un petit nombre. (...) Vous avez récolté trop d'infos. Quant au système de notation sur 5, je le trouve insuffisant : 5 étoiles ne peuvent juger un jeu. Victor Gancel, Paris (75)

GameOn : Etant donné le nombre de "machines" traitées dans *GameOn*, il est normal que la quantité d'informations soit conséquente. Mais, nous tenons compte de votre remarque, pour affiner toujours plus et rendre plus claires ces informations. Quant au système de notation, nous envisageons très prochainement de mettre en place une notation sur 20.

■ Le PC ne cesse d'évoluer, va-t-il écraser la PlayStation 2 lors de sa sortie ?
 Nicolas Carrula, Marseille (13)

GameOn : Ce serait totalement subjectif... mais on peut considérer que si la PlayStation 2 sort en mars 2000, le PC sera encore en deçà. Sony annonce tout de même 60 millions de polygones pour sa machine !

■ Quel sera le prix exact de la Dreamcast et quels jeux sortiront en même temps ? Florian Rizzi, Heillecourt (54)

GameOn : Le prix conseillé de cette nouvelle console est de 1 690 F. Pour en savoir plus, notamment connaître la liste des jeux qui sortiront en même temps, retrouvez toutes ces informations dans le dossier Dreamcast en page 24 de ce numéro de septembre.



■ L'attirail Dreamcast

■ Pouvez-vous me donner des codes pour *Tomb Raider* ou l'adresse de l'éditeur ? Nicolas Guillaume, Dole (39)

GameOn : Malheureusement, *GameOn* n'est pas une revue spécialisée dans les cheat codes. D'autres revues telles que *Total Play*, *Play Power*, *PC Jeux*, *X64*, ou *Consoles Max* fournissent ces informations. Si toutefois vous ne trouvez pas les codes désirés dans les différentes revues, vous pouvez joindre la Hot Line de l'éditeur, dont le numéro figure généralement au dos des boîtes de jeux !

Où les joindre



p. 32

Dominique Cor
 DG de Sega France

■ 21-27, rue de Stalingrad, 94742 Arcueil Cedex
 Dcor@segafrance.fr



p. 38

Frédéric Raynal
 Créateur de *Toy Commander*

■ 27, rue de la Vilette, 69003 Lyon
 fraynal@nodliche.com



p. 60

Peter Molyneux
 Fondateur de Lionhead

■ www.lionhead.co.uk



p. 68

Steve Jobs
 Cofondateur d'Apple

■ c/o Apple Computer, Inc. 1 Infinite Loop, M/S 303-4PR Cupertino, CA 95014



p. 82

Edouard Lussan
 Créateur de jeux culturels

■ 47, rue de Charonne, 75011 Paris
 e.lussan@indexplus.fr



Musique originale du jeu

Cypress Hill

ATTENTION !
Ce jeu contient des scènes de violences ainsi qu'un langage pouvant heurter la sensibilité d'un public non averti.

KINGPIN

LA TÊTE FROIDE ET LE SANG CHAUD



Photo : Olivier Gachin • FKGB

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de **16**
ANS



KINGPIN : Life of Crime © 1999 Xatrix Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Ce produit comprend des technologies logicielles utilisées sous licence de Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id Technology © 1996, 1997, 1998, 1999 Id Software, Inc. Tous droits réservés. KINGPIN, KINGPIN : Life of Crime, Interplay, le logo de Interplay, et "By Gamers. For Gamers." sont des marques déposées de Interplay Productions. Xatrix et le logo de Xatrix sont des marques déposées de Xatrix Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

En bref

■ Est-ce que le jeu *Braveheart*, sorti sur PC, paraîtra sur la console PlayStation ?
F. Quentel, Plomeur (56)
GameOn : Le jeu n'est pas prévu en version PlayStation.



Braveheart, test p. 116

■ A combien est cadencée la puce graphique de la Dreamcast et celle de la PlayStation 2 ?
Christophe Capitani, Epernon (28)
GameOn : 200 MHz pour la Dreamcast et 300 MHz pour la PlayStation 2.

■ Pourra-t-on brancher un clavier sur la Dreamcast ?
Mohamed Afellah, Porto-Vecchio (Corse)
GameOn : Sega va en effet commercialiser un clavier aux alentours de 250 F. Quant à votre clavier PC, il y a peu de chances pour que ce dernier soit compatible.

■ Quand sortira la Dolphin en France et quel sera son prix ?
Loïc Geoffroy (01)
GameOn : Nintendo avait annoncé une sortie mondiale vers la fin de l'année 2000... mais cela nous semble peu réalisable. Quant au prix, il n'y a rien de définitif !

■ J'aimerais savoir si la console Wonderswan sortira en France ? Si oui, quand et à quel prix ?
M. Rosa, Miramas (13)
GameOn : Non, pour l'instant il n'est pas question de voir la Wonderswan en France. Mais, vu la vitesse à laquelle la Neo-Geo Pocket a été commercialisée, on peut s'attendre à tout !



La Neo-Geo Pocket.

■ Pourriez-vous me dire si les "action replay" de la PlayStation seront compatibles à la nouvelle console PlayStation 2 ?
Alexandre Cordier, Nîmes (30)
GameOn : Il est bien trop tôt pour se prononcer !

Nous écrire

Toutes critiques et suggestions nous intéressent. Cela contribue à l'amélioration du magazine. Alors, n'hésitez pas à prendre le temps de nous écrire.
Edicorp - **GameOn**
101-109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois Perret ou
dbonnet@edicorp.net



Courrier des lecteurs (suite)

■ En découvrant le contenu de votre magazine, j'ai eu la surprise que j'attendais depuis des années (...) : l'intérêt que vous portez à la stratégie sur PlayStation. (...) Vu le nombre de personnes qui s'y intéressent à ma connaissance (...), ce qui pourrait être sympa ce serait de mettre des cartes (en A4) de tous les niveaux de *Mission Tesla* et des niveaux escarmouche qui permettraient aux stratèges passionnés de préparer leurs opérations d'attaque. Nathan Busch, Colmar (68)
GameOn : Il n'est pas d'actualité de placer des cartes de *Command & Conquer* dans *GameOn*. Mais étant donné le nombre de joueurs passionnés par les jeux de stratégie, nous pouvons envisager prochainement un grand dossier sur les jeux de ce genre. Nous y réfléchissons !

Des cartes pour le jeu *Command and Conquer* dans *GameOn* ?



Les pages actu de **GameOn 2**

GameOn : *GameOn* reste un magazine multi-machine.

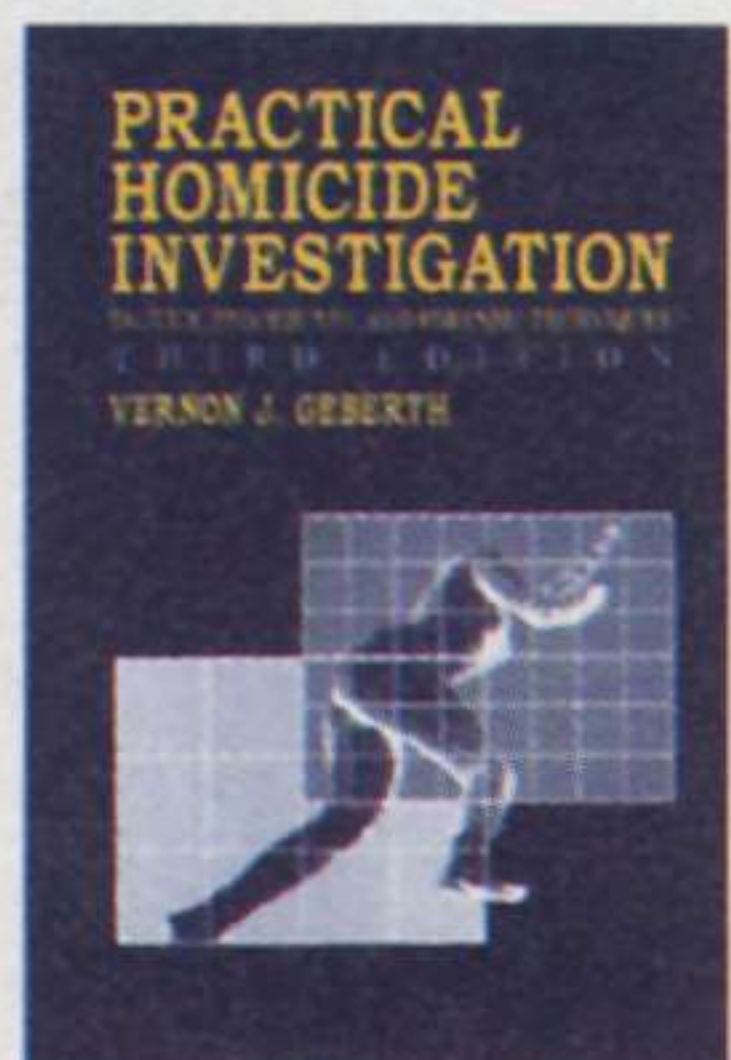
Il arrive effectivement qu'il privilégie une machine ou une console aux dépens d'une autre. Mais cette différence est due à l'actualité. En effet, pour reprendre "50 hits pour 1999", l'actualité des bons jeux à venir était plus importante sur PlayStation que sur Nintendo. Nous attendons, tout comme vous, que de nombreux jeux voient le jour sur la Nintendo 64.

■ J'ai entendu parler, dans *X64*, qu'un *Command & Conquer 64* et qu'un *Command & Conquer 3D* étaient prévus sur Nintendo 64. Serait-ce le même jeu ou deux jeux différents ?
David Tuaud, Montoir de Bretagne (44)

GameOn : C'est bel et bien le même jeu. En fait, *Command & Conquer* sur Nintendo 64 est entièrement en 3D. Ce qui n'est pas le cas pour les autres versions.

■ Avez-vous des infos sur la nouvelle console Nintendo Project Dolphin concernant sa puissance, son système de jeu (DVD ou CD). J'ai entendu dire qu'elle était en partie développée par IBM. Est-ce vrai ?
David Tuaud, Montoir de Bretagne (44)

GameOn : On sait simplement qu'elle sera plus puissante que la PlayStation 2. C'est le seul mot de Nintendo. Le processeur sera, quant à lui, effectivement fabriqué par IBM. La future console de Nintendo sera cadencée à 400 MHz.



■ Dans le numéro 2 de *GameOn*, à l'intérieur du dossier *Shadow Man*, vous faites référence à un livre "interdit" (*Practical Homicide Investigation* de J. Geberth). Je voudrais savoir si ce livre est interdit à la vente et si non, est-ce qu'il y a possibilité de se le procurer ?
Vincent Fabre, Castres (81)
GameOn : Il y a peu de chance que le livre soit traduit en français. Par contre, vous devez pouvoir le trouver par le biais d'Internet, en particulier dans les librairies virtuelles telles que www.amazon.com. Nous tenons toutefois à vous avertir d'une petite particularité. Tout possesseur de ce livre se retrouve dans les fichiers du FBI. Vous êtes prévenus !

■ Le plus gros défaut de *GameOn* est que vous êtes censés critiquer, annoncer et présenter les jeux de PlayStation, de N64 et de PC. Or, on retrouve une véritable discrimination envers la console de Nintendo. Dans le deuxième opus de votre revue, vous avez écrit un article sur les "50 hits pour 1999". Sur ces 50 hits, seulement 5 proviennent de la N64 et 20 de la PSX. (...) C'est votre droit de préférer la PlayStation, mais si c'est pour minimiser la console de Nintendo, et si vous ne savez pas assumer le titre de "mag DU jeu vidéo" alors élaborer un mag exclusivement sur la PlayStation. Terence

Les grosses têtes



Jean-François Chica 24 ans, rédacteur

■ Notre dernière recrue n'a pas peur des chiffres : il enquête sur les grosses fortunes et le juste prix.



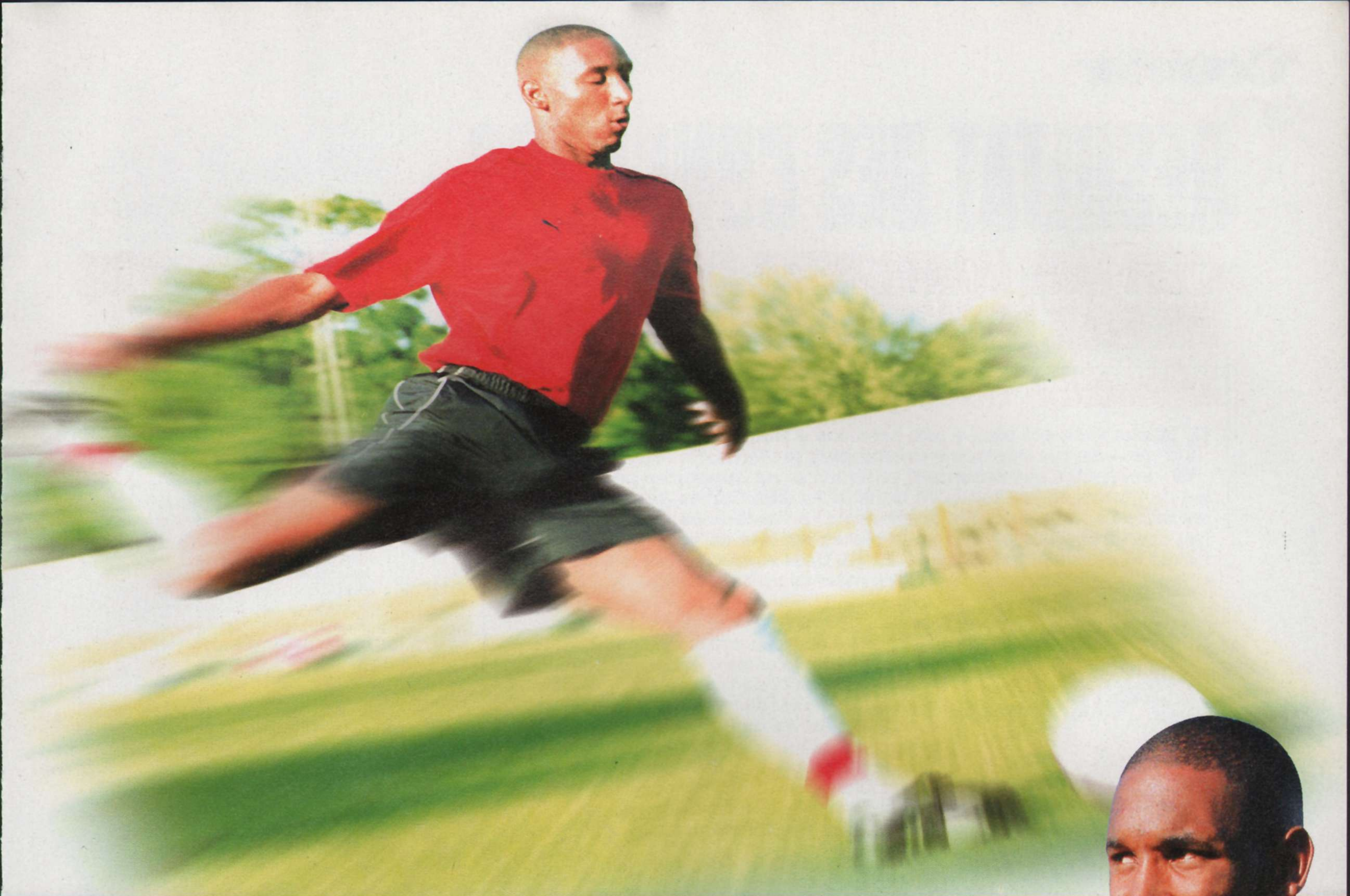
Salvatore Scalzo 31 ans, maquettiste

■ Prêt au défi, il joue les pages qu'il doit maquetter à *WipEout 3*.



Arnold Vincent 30 ans, journaliste

■ C'est notre expert en "jeux navets" : *Hard Edge*, *Astérix*, *Virus*... il a du nez.



**PAS DE SLOGAN :
QUE DES FAITS . . .**



RESULTAT DES CONCOURS

C'EST NOEL AVANT L'HEURE AVEC GAMEON. GRACE AUX CONCOURS UNE PLUIE DE CADEAUX VA S'ABATTRE SUR CERTAINS CHANCEUX.

Profession : journaliste

Vous avez été plus d'une centaine à nous envoyer les tests rédigés par vos soins de vos jeux préférés. En règle générale, vous êtes extrêmement critiques et ne supportez pas que les créateurs de jeu tombent dans la facilité. Certes, vous êtes sensibles à la beauté des graphismes, à l'ambiance sonore et au scénario. Mais ce que vous placez en tête de vos exigences, c'est le plaisir et la jouabilité. Et ça, c'est rassurant car à *GameOn* nous partageons les mêmes valeurs ludiques.



Thierry Charbit (69100 Villeurbanne) gagne la maquette *Gundam* pour le test de *The House of the Dead 2* (Dreamcast et arcade). Il compare les deux versions en affirmant que "HOD 2 sur Dreamcast est supérieur à l'arcade. Une première dans l'histoire du jeu vidéo". C'est osé, mais il est vrai que la version console est impressionnante. Autre extrait ? "Au point de vue technique, c'est tout simplement monstrueux. Les quelques ralentissements en arcade ont été gommés. Les 60 images/seconde ne fléchissent jamais (...) un grand jeu à ne pas manquer". Nous avons le même avis.

Frédéric Beaupin (83220 Le Pradet) gagne les cartes Lara Croft avec *Star Wars : Rogue Squadron* sur PC et N64. "C'est une première dans l'histoire de voir que le public a sans doute contribué au développement et à la création de ce jeu" nous prévient-il. En effet, les fans de la saga ont tellement adoré le premier niveau de *Shadows of the Empire* pour son ambiance proche de la trilogie, que Lucas a pensé faire la même chose dans un jeu complet, *Rogue Squadron*. "Le game play est immédiat et on n'a pas besoin d'apprendre les 112 touches comme sur un vrai simulateur de vol", conclut Frédéric. Et nous sommes d'accord à 100%.

David Morel gagne la carte téléphonique *Colin McRae Rally* grâce à son test de *The Granstream Saga* sur PlayStation. Il nous a envoyé un article extrêmement critique, reflet d'un jeu de qualité moyenne. "En dirigeant le héros, on croirait voir Lara Croft ramper (!). On a l'impression qu'il ne fait que marcher. On ne peut pas le faire courir. En plus, lors des dialogues, quand les personnages sont en gros plan, on ne voit qu'une tête sans yeux mais avec des cheveux. C'est horrible !" Plus sérieusement le principal défaut de ce CD est l'absence de difficulté : "Il n'y a pratiquement pas de boss. Et quand on les rencontre, ils ne sont vraiment pas durs à éclater."



Marc Scheen revient sur l'un des plus grands jeux de cette année : *Metal Gear Solid* (PlayStation). "Ce que j'aime dans *Metal*, c'est l'absence de scènes cinématographiques en images de synthèse, ce qui permet au joueur de bien rester dans la partie car il n'y a pas de changement (de rythme)". Quand on vous disait que l'essentiel pour qu'un jeu soit excellent n'est pas dans le décor et la débauche de graphismes ! Après sa critique très positive, Marc a quand même trouvé un seul petit défaut : "La durée de vie n'est pas assez grande. Il est vrai que si l'on ne veut rien rater la première fois que l'on joue, il faut au minimum 10 heures. Ensuite il suffit de 3 heures et demi pour le terminer".



Merci encore à tous ceux qui ont joué le jeu en nous envoyant leurs tests. En espérant que cet exercice ait donné la vocation à des futurs journalistes.

Résultat des concours parus dans *GameOn* n°1: Enquête Lecteurs

1^{er} Prix :

Un PC Multimédia CARRI Systems offert par Ubi Soft

■ BALANCHE Patrick de Pontarlier (25)

Du 2^e au 6^e prix :

Un jeu PC *Falcon 4.0*

■ CUCCHIARO Jonathan de Mulhouse (68)

■ DELALLEAU Olivier de Marseille (13)

■ DEPIGNY Emmanuel de Paris (14^e)

■ LAMY Renaud de Chateauroux (36)

■ PIZZIRULLI Julien de Tellancourt (54)

Du 7^e au 11^e prix :

Un jeu *European Air War*

■ ZUMBO Francesca de Charenton (94)

■ SOULES Yann de Vauvert (30)

■ LESKO Aurélien de Toulon (83)

■ DECLETY Arnaud d'Orléans (45)

■ CHAIX Philippe de Genlis (21)

Tomb Raider

1^{er} Prix :

La statue grandeur nature de Lara Croft

■ BONIN Florian de Tourlaville (50)

Du 2^e au 5^e prix :

La statuette Lara Croft

■ CASIEZ Dimitri de Nanterre (92)

■ GILLY Alexandre d'Orléans (45)

■ LOINTIER Florian de Paris (10^e)

■ TENDRON Frédéric de Benet (85)

Du 6^e au 10^e prix :

Le sac DJ LARA

■ AFFOUARD Gilles de Neung S/ Beuvron (41)

■ BOURNAT Philippe de Meulan (78)

■ HUARD Adrien de Grisy-Les-Plâtres (95)

■ OSTER Jacques de Colmar (68)

■ TOCQUEVILLE Stéphane d'Evreux (27)

Du 11^e au 20^e prix :

Un jeu PC *Tomb Raider II : Golden Mask*

■ ARNAUNE Vincent de Casteljaloux (47)

■ BERTHE Pascal de Dagneux (01)

■ CLAUDE Germain de Les Ponts de Cé (49)

■ COLOMME David de Le Havre (76)

■ DEL Kévin de St Venan (62)

■ DELORME Mickael de Rennes (35)

■ GOUEL Arnaud de Vierzy (02)

■ LEGRAND Vincent de Dennebroeucq (62)

■ TARDIEU Aurélien de Vineuil (41)

■ VILLENA Stéphane de Lyon (69)

Du 21^e au 30^e prix :

Un jeu PC *Tomb Raider* (version longue)

■ CAMACHO Daniel de Sore (40)

■ CARBONNET Laurent de La Teste (33)

■ CORDIER Régis de Tours (37)

■ DUWQUET Samuel de Alembon (62)

■ GONIDEC Yann de Cestas (33)

■ HEIDELBERG Robert de Lyon (69)

■ PEREZ Manuel de Lyon (69)

■ SAUTEREAU Daniel de Maureville (31)

■ SCHWEBEL Maxime de Colmar (68)

■ TRAN Christophe de Issy-Les-Moulineaux (92)

Du 31^e au 40^e prix :

La bande dessinée

■ BASCOUL Kevin de Vielmur S/ Agout (81)

■ BERTHET Patrick de Marsonnas (01)

■ BLUSSON Nicolas de Domont (95)

■ BRAULT Hélène de Rochefort (17)

■ FOGLIA Eric de Avignon (84)

■ GRAMMONT Stéphane de Lyon (69)

■ LEDU Yannick de Bordeaux (33)

■ MARECHAL Alain de Arnas (69)

■ MARQUET Denis de Vincennes (94)

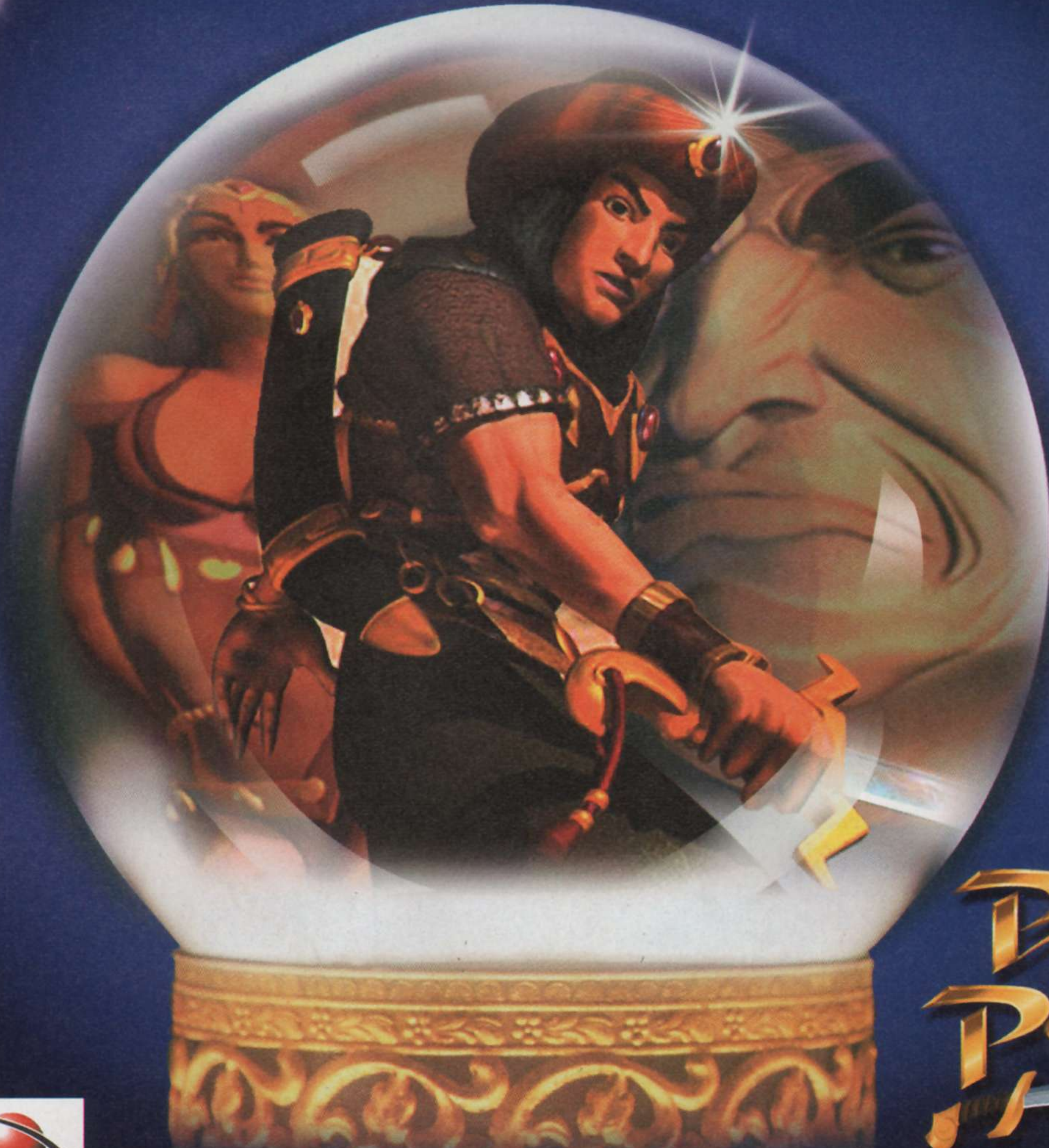
■ SUTEAU Gaëtan de Savenay (44)

Les lots seront envoyés dans un délai de 5 semaines.

JE VOIS... **JE VOIS...**
JE VOIS...



Je vois un Prince
dans votre vie...



Prince
of
Persia
3D



Dans tous les souks en octobre

Laissez-vous envoûter

SCOR

Le monde bouge. L'univers du jeu vidéo aussi.



NOUVEAU JEU

TOMB RAIDER IV, LA REVELATION FINALE

La dernière chance de Lara Croft

La célèbre aventurière est de retour. Cette fois-ci, elle s'attaque à l'énigmatique Egypte pour sauver le monde des forces maléfiques. Tout un programme... Notre visite chez Core Design nous a permis de découvrir les toutes premières images du jeu, qui s'annoncent... sans grande surprise comme ce fut le cas pour les épisodes II et III. Pourtant, le moteur du jeu a été remanié (seulement 10% de l'original est conservé), et on a ajouté des graphismes améliorés et de nouvelles

possibilités. Aux dires des développeurs, cet épisode devrait beaucoup plus se rapprocher du jeu original et proposer, ainsi, une plus grande part d'aventure et bien plus d'énigmes. Ils ont aussi insisté sur l'intelligence artificielle des ennemis qui pourront désormais sauter et suivre Lara Croft. Quant à cette dernière, elle aura la possibilité de faire d'autres mouvements, de piloter encore plus de véhicules et surtout, de combiner les objets de son inventaire. Même si au niveau technique, le jeu a évolué

pour le moment (c'est d'ailleurs la première fois que les versions PC et PlayStation sont développées séparément, ce qui promet une version PC graphiquement plus riche), rien, à part les éclairages dynamiques et les formes courbes, ne pourra distinguer *Tomb Raider IV* de ses prédécesseurs. L'histoire sera mieux mise en valeur avec un déroulement plus captivant du jeu. On attend tous *Tomb Raider IV* au tournant depuis que la série tomb(e) dans la facilité et donne des épisodes sans saveur. La sortie du jeu est prévue pour fin novembre sur PC et PlayStation.



■ Lara est de retour !

FOOTBALL



■ LMA Manager

Sur le banc de touche

■ Les Anglais de Codemasters annoncent la sortie très imminente d'un jeu de management de club de football, un genre qui fait fureur outre-Manche. Prévu pour un ou deux joueurs sur la console PlayStation, ce *LMA Manager* bénéficie de l'aval de l'association des managers de la ligue anglaise. Est-ce que cela aidera le jeu à faire carrière en France ? Réponse en octobre.



NOUVEAU JEU

Soul Fighter

Un hommage français aux jeux japonais

Soul Fighter, c'est le beat'em all à la sauce française. Ce jeu qui fera vraisemblablement son apparition en arcade, sur PC, Dreamcast et PlayStation 2, est un pari ambitieux pour la petite équipe de Toka, basée à Paris. Le principe, simple, consistant à avancer et à pourfendre tous les ennemis à coups d'épée est redoutablement efficace. Pour avoir vu les versions PC et Dreamcast tourner, on peut d'ores et déjà



témoigner de la qualité graphique du jeu. Seule ombre au tableau : aucun mode deux joueurs ou plus n'est prévu pour l'instant. La sortie du jeu est annoncée pour la fin 1999.

MATERIEL

Le T-Buffer de 3DFx

3DFx annonce une révolution pour leur prochaine génération de cartes graphiques

Un réalisme graphique presque photographique, voilà ce que 3DFx annonce avec sa nouvelle technologie T-Buffer ! Sans rentrer dans les détails techniques, cette technologie est censée rendre plus réalistes les images 3D "trop propres" que produisent les cartes 3D actuelles. Les effets utilisés seront l'anti-aliasing spatial

(permettant de lisser les arêtes sur tout l'écran) et le flou des mouvements en temps réel (qui simule l'effet visuel d'un déplacement rapide comme dans les films en images de synthèse qui, rappelons-le, sont précalculés). Bref, 3DFx, précurseur des cartes 3D, veut défier toute concurrence, grâce à son T-Buffer. Vivement les premières cartes disponibles pour qu'on puisse vérifier cette annonce sur des jeux.

EVENEMENT

Nintendo Dolphin

Les premiers accords entre Nintendo et ses partenaires

Le projet Dolphin de Nintendo se précise avec la signature récente de nombreux accords concernant ses outils de développement. Factor 5's s'occupera des outils sonores,

Metroworks, des outils de programmation, tandis qu'Applied Microsystems, Corp se chargera d'établir le lien entre la console et les PC munis du kit de développement.

FESTIVAL

Les meilleurs jeux récompensés



PHOTO : LIONEL COEN

Joueur émérite, Alexandre Debanne a présidé le premier festival du jeu vidéo (Futuroscope à Poitiers) Décernés à 70% par les joueurs et 30% par les journalistes, les Cyber d'or 1999 ont récompensé les plus grands jeux actuels (cf. liste ci-dessous).

Autre distinction : le trophée Defideo. Ils étaient 17 000 à se disputer le titre de meilleur joueur sur *Sega Rally 2* (Y. Couste, 23 ans), *Gran Turismo* (T. Berneron, 26 ans), *Combat Flight Simulator* (P. Chansigaud, 22 ans) et *1080° Snowboarding* (L. Martin, 18 ans).

La force des participants et la richesse des titres présentés ont surpris A. Debanne. "Lorsque je joue à *Sega Rally 2* en arcade, j'applique ce que j'ai appris en compétitions auto." Et ça marche puisqu'il fut le pilote "virtuel" le plus rapide du festival !

- Action : *Half Life* (PC) – Sport : *FIFA 99* (PC) – Conduite et Bande-son : *Gran Turismo* (PS) – Aventure et Graphisme : *Legend of Zelda* (N64) – Stratégie et Combat : *Metal Gear Solid* (PS) – Plate-forme : *Sonic Adventure* (DC) – Simu. de vol : *World War II Fighters* (PC) – Stratégie et Réflexion : *Dungeon Keeper 2* (PC) Éducatif : *Marine Malice* (PC)

CONCURRENCE

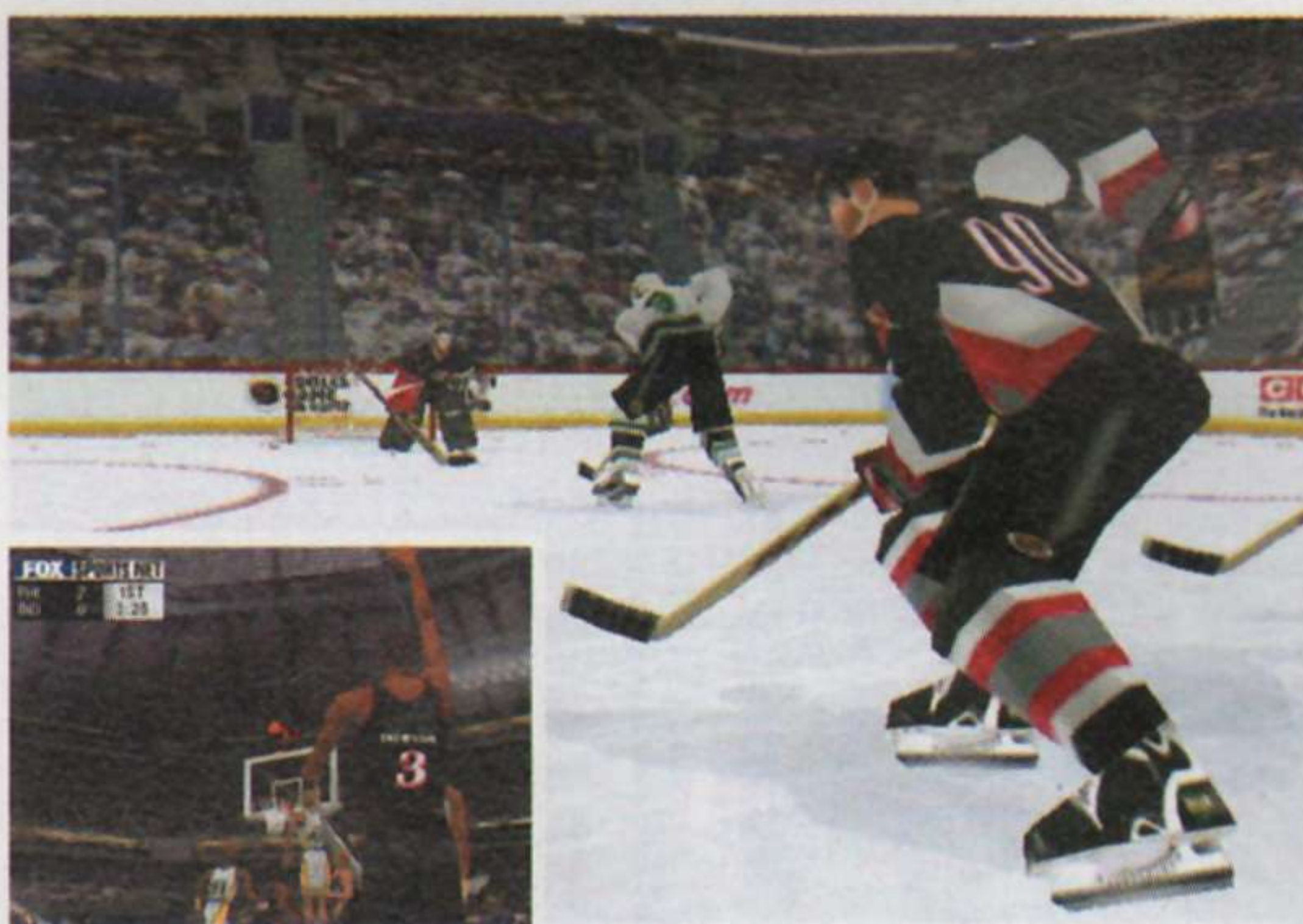
Fox Sport Interactive

La suprématie d'EA Sports en question ?

Dans le domaine des sports américains, EA Sports avec ses titres-phares est, en termes de qualité, seul sur son piédestal. Récemment, Fox Sports, la chaîne câblée aux Etats-Unis possédant les licences NBA et NHL, s'est associée à Fox Interactive pour former Fox Sports Interactive. L'objectif de cette entité : redéfinir les critères de qualité des jeux de sport et surtout, concurrencer et même surpasser EA Sports sur son domaine de prédilection. Leurs deux premiers titres, *NBA Basketball 2000* et *NHL Championship 2000*,

annoncent déjà la couleur par leur qualité. EA Sports a du mouron à se faire.

■ La chaîne Fox Sports se met à faire des jeux.



DOMPTAGE

Le phénomène Pokémon

Attrapez-les tous !

D'étranges petites créatures Pokémon arrivent sur la Game Boy Pocket et Color d'ici la fin de l'année. Ici, point de gros jeu bourrin. On mise sur le côté stratégique du joueur pour trouver, attraper, élever, entraîner et collectionner ces drôles de bestioles. Il s'agit de manager cette petite troupe avec pour objectif de faire participer et gagner ses Pokémon contre d'autres et accessoirement être le meilleur des entraîneurs. La déferlante Pokémon qui a déjà gagné le Japon et les Etats-Unis ne devrait pas laisser insensibles les Game Boy "tricolores".



PHENOMENE

La perfection

Ils sont fous ces Américains !

Le 4 juillet dernier, le monde du jeu vidéo a trouvé son maître. Billy Mitchell, âgé de 33 ans a prouvé qu'il était le meilleur au jeu *Pac Man*. Au Funspot Family Fun dans le New Hampshire, il lui aura fallu tout juste 6 heures pour amasser le maximum de points alloués, soit 3 333 360, et au passage être le seul à terminer le jeu. Pour arriver à un tel degré de perfection, le joueur doit avaler tous les points, toute l'énergie, tous les fantômes bleus et tous les fruits sur les 256 tableaux pour découvrir l'écran splité de la fin du jeu. Incroyable !



GROS SOUS

Prenez part au capital

■ Le jeu vidéo est un secteur qui connaît en France et à l'étranger une croissance record d'environ 20% par an. Pour bien boursicoter : la santé financière des éditeurs français.

Titus

■ Malgré le recul du CA (52 MF en 1998 contre 132,6 l'année d'avant) et 19,3 MF de perte, Titus lance une OPA de 150 MF sur Interplay (*Baldur's Gate*, *Fallout*). La firme a déjà racheté Digital Integration (anglais) et Blue Sky Software (USA) début 1999. Sorties massives de fonds et retard de dix mois de *Superman*, tout témoigne d'une véritable fuite en avant.

Infogrames

■ Avec un CA de 2 milliards de francs et un résultat 98 de 65 MF, après émission d'un emprunt obligataire de plus d'1 MF pour financer ses acquisitions en cascade (Psygnosis, Beam International, Ozisoft, et Gremlin), Infogrames lance une OPA de 300 MF sur Accolade. La société devrait ainsi réaliser près de 900 MF de CA aux USA dès 2000 (un tiers de son activité).

Kalisto

■ Kalisto est entré au Nouveau Marché le 25 juin pour 40 MF. Optimiste, N. Gaume (le patron) prévoit un CA d'environ 120 MF et un résultat de 12 MF pour l'an 2000. Emises à 20 F, les actions ont vite grimpé à près de 25 F puis semblent se stabiliser autour des 22 F. Affaire à suivre.

Cryo

■ Les actions Cryo sont passées d'une valeur de 16 F en juillet à 23 F début août. Pour 1998, la société affiche un CA de 155 MF pour un résultat net de 5,7 MF, en hausse de 60%. Cryo avait subit 6 MF de pertes en 1997.

NOUVEAUX JEUX

On y croit très fort !



Fear Factor

■ Cryo ■ PS
Une aventure, dans un univers manga, sombre dans la veine de *Resident Evil*. Une ambiance lourde et pas mal de fusillades en perspective.



MDK 2

■ Interplay ■ PC/Dreamcast
Un deuxième souffle pour ce jeu de shoot survolté, amoureusement développé par une toute nouvelle équipe de programmeurs.



Vampire : the Masquerade

■ Activision ■ PC
Tiré du jeu de rôle traditionnel du même nom, *Vampire* s'annonce tout simplement fabuleux pour son intérêt et sa réalisation.



Team Fortress 2

■ Sierra ■ PC
Quake-like à la base, mais le truc c'est qu'il y a des unités différentes et, on joue en équipe des missions ambiance commando.



DESTITUTION

Adieu Bernie

Important départ chez Sega of America

La nouvelle a étonné de nombreux observateurs. Début août, à moins d'un mois du grand lancement de la Dreamcast prévu pour le 9 septembre 1999 sur le sol US, Bernie Stolar, le COO ou Chief Operating Officer de Sega of America a été remercié. Une grande partie de la stratégie de lancement

de la Dreamcast dépendait de ce personnage-clé dans l'organigramme de Sega. Il y a cinq ans, Bernie Stolar, alors chez Sony, avait fait du lancement de la PlayStation aux USA un succès, notamment en convaincant de nombreux développeurs-tiers de se rallier au panache de Sony. Les mauvaises relations entre Sega of Japan et sa filiale américaine seraient à l'origine de ce limogeage.



BREVES

Cap Cyber

■ Du 11 au 14 novembre se tiendra à Nice Acropolis la 4^e édition du salon Cap Cyber. Outre son thème, principalement axé sur Internet et les moyens de communication, cette édition présentera un pôle "Jeux" ouvert au grand public où consoles et ordinateurs se mêleront. Enfin, il sera aussi présenté le 1^{er} Festival International des Jeux en Réseau.

Eidos olympique

■ Le mois dernier, Eidos a signé un accord exclusif d'une durée de six ans avec ISM (International Sports Multimedia) pour l'édition de jeux portant sur la licence des Jeux Olympiques. Du coup, l'accord comprend les Jeux de Sydney en 2000, ceux de Salt Lake City en 2002 et ceux d'Athènes en 2004.

Home ciné

■ Le salon HIFI-Home Cinema-DVD ouvre ses portes du 10 au 13 septembre au Palais des Congrès à Paris. Toute la panoplie des objets du futur et des technologies de pointe s'y côtoient. Devant cette vitrine de l'électronique grand public, vous allez partir à la découverte du Home Cinema Extrême et du Body Vibrator, des nombreux écrans Plasma, etc. Le badge d'accès permanent (60 F) vous ouvre les portes du salon qui promet trois jours d'émotions interactives. Pour plus d'informations, composez le numéro vert 0 800 10 00 83.

Victime de guerre

■ Casus Belli, le magazine référence des amateurs de jeu de rôle, met la clé sous la porte le mois prochain après plus de 120 numéros et de nombreux hors-séries, dont l'excellente "Encyclopédie du jeu de rôle". Appelé malgré lui à devenir collector, le numéro du mois de septembre lève le voile sur Agone, The 7th Sea, Lyonesse et Everquest. C'est d'autant plus dommage que Casus Belli consacrait de plus en plus de pages au jeu vidéo.

NOUVEAU JEU

Imperium Galactica 2

Devenez le maître de l'univers

Cela se passe dans l'espace. Les humains et une poignée de races extraterrestres mènent une bataille hégémonique pour étendre leurs empires respectifs. Ils se livrent à un affrontement sur plusieurs plans, aussi bien guerrier que commercial ou diplomatique.

Pour vous permettre de gérer cette expansion planétaire, flotte, développement technologique et économique des colonies, défense et services secrets, *Imperium Galactica 2* compile plusieurs genres différents mais complémentaires : gestion à la *Sim City*, combats au sol à la *Command & Conquer*

et combats spatiaux tactiques en 3D intégrale, entre autres. Vous devez donc tenir compte d'un grand nombre de paramètres et évoluer dans de nombreuses interfaces. Cela peut sembler compliqué, mais vous pouvez automatiser certaines tâches, afin de vous consacrer à ce qui vous intéresse le plus.

Par ailleurs, un tutorial permet de maîtriser rapidement les principes de jeu. Si tout ceci se retrouve en mode réseau, la durée de vie devrait être inouïe. Au final, *Imperium Galactica 2* va sûrement et largement surpasser son prédécesseur et séduire tous les amoureux des jeux d'anticipation.

NOUVEAUTES

Foot toujours !

Le foot a le vent en poupe

■ Cette fin de siècle sera chaude en jeux de foot. Outre *FIFA 2000*, annoncé dans ces mêmes pages, plusieurs autres éditeurs proposeront aussi leur jeu de ballon rond. Konami sortira ainsi *ISS PRO Evolution* (1) sur PlayStation et Nintendo 64 (cette version ne portera pas le même nom), Infogrames, *UEFA Striker* (2) sur PS et Dreamcast, et enfin

Sony, *Le Monde des Bleus* (3) uniquement sur PS. La compétition risque d'être acharnée puisque, pour avoir joué à peu près à tous les jeux, on peut d'ores et déjà dire qu'ils sont tous de très bonne qualité. Les tests d'*UEFA Striker*, d'*ISS Pro Evolution* et du *Monde des Bleus* sont prévus pour le mois prochain. Alors amis du foot, restez à l'écoute.





L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.



NOUVEAUX JEUX

EA Sports 2000

La vague de remise à niveau de la série sport déferle...

Electronic Arts à l'intention de nous submerger en sortant les versions 2000 de ses simulations sportives. Au mois de septembre, *Madden NFL* sur PC, PS et N64, jeu de football américain, bénéficiera de deux fois plus d'animations et d'un éditeur de situations, afin de pimenter l'action en créant des configurations de match dangereuses. *NHL* sur PC et PS, le jeu de hockey le plus

agressif du circuit, s'enrichit de la possibilité d'importer votre visage sur le corps des athlètes. En octobre, *NBA live* (1) sur PS, PC et N64 vous permet de vous mesurer à 60 équipes. Les membres de ces équipes écopent d'animations faciales impressionnantes. Dans le jeu *FIFA* (2) sur PS et PC, les meilleures équipes nationales se rencontrent sur le terrain. Chacun des 250 joueurs est doté d'une intelligence artificielle avancée,

et vous pouvez jouer désormais des saisons consécutives pour voir votre club évoluer. Enfin, *Knockout Kings* (3) sur N64 et PS vous

permet de maîtriser les coups propres aux 50 meilleurs boxeurs du monde, grâce à un mode d'entraînement amélioré.



EXCLUSIF

Pas de modem pour la PlayStation 2

De nouvelles informations sur la console

■ Phil Harrison (Sony US) a en effet confirmé que la console ne possédera pas de modem intégré. Non pas pour une question de coût, mais de viabilité : "Si nous devons adopter une stratégie précise concernant le modem et l'intégrer dans notre machine aujourd'hui, alors au moment de la sortie, le modem serait complètement obsolète".

Ce qui signifie qu'il serait possible d'intégrer un modem par la suite sur la PlayStation 2. Phil Harrison a aussi déclaré qu'il n'y aura pas de nouveau joystick pour la future console, elle utilisera le Dual Shock existant. Deux jeux viennent de se dévoiler : *Virtual Ocean*, un jeu qui rappelle *Ecco The Dolphin* (1) de la Dreamcast, et *Kessen* (2), jeu de stratégie en temps réel où plus de

300 unités s'afficheront en même temps.



NOUVEAUTES

La folie Internet

Les jeux en ligne vont pulluler sur le Net. D'emblée, trois grands jeux sont en cours de développement.



■ Sovereign



■ Venice

La grande mode est actuellement aux jeux en ligne. Au moins trois jeux sont en cours de développement sans parler de *Middle Earth*, tiré du *Seigneur des Anneaux* et d'*Ashron's Call* de Microsoft. Ces trois jeux sont : *Sovereign*, chez Verant Studios (le créateur d'*Everquest*) qui est un jeu de stratégie en temps réel "massivement multijoueur" avec un monde aux dimensions gigantesques.

Venise développé par Cryo en collaboration avec France Télécom Multimédia et qui est une simulation marchande dans la capitale vénitienne du XVI^e siècle. Enfin le dernier, dont le nom reste encore inconnu, est fait par Electronic Arts en collaboration avec Wizards of the Coast, le célèbre éditeur des cartes *Magic : l'assemblée*. Seul *Venise* est confirmé pour la fin octobre 1999. Les autres, ne sortiront vraisemblablement pas avant l'année prochaine.

QUELQUES CHIFFRES

25 milliards de dollars

■ Le marché du jeu vidéo est estimé à 1 trillion de yens au Japon, soit à peu près 8 milliards de dollars, ou encore 50 milliards de francs. Sachant qu'au Japon il y a 126 millions d'habitants, cela fait 63 dollars par tête.

Quant au marché américain, il pèse à peu près 13 milliards de dollars pour 272 millions d'habitants. Ce qui fait "à peine" 47 dollars par tête.

Enfin, le marché mondial tourne aux environs de 25 milliards de dollars, près de 150 milliards de francs.

L'Europe se partage donc un reliquat de 4 milliards de dollars avec le reste du monde, ce qui demeure tout à fait respectable.

On estime le marché du jeu vidéo en France à 4,4 milliards de francs, soit un peu moins d'un milliard de dollars, 16 dollars par tête.

■ On peut expliquer ces écarts en évoquant notamment la taille incroyable du marché intérieur japonais. Ce n'est pas pour rien que Sony a placé la production et le développement de la PlayStation au cœur de sa stratégie commerciale, au même titre que l'écran Trinitron en son temps. Au Japon, tout le monde joue depuis des années tandis que les distinctions d'âge et de revenu commencent tout juste à se réduire sur notre continent, à la faveur d'une offre ludique de plus en plus étoffée.

■ 25 milliards de dollars, c'est aussi le revenu estimé des ventes de produits contrefaits via Internet. Cela représente moins de 10% du marché total de la contrefaçon, comme quoi, ce n'est pas tant que ça.

KO. Le champion toutes catégories.

DISPONIBLE CHEZ
VOTRE REVENDEUR
HABITUEL

Viens te battre si t'es un homme !



RÉF. 2509
199 FF TTC
prix constaté

Franchement, au départ, vous n'êtes qu'un débutant. Il vous faudra souffrir à l'entraînement, puis essayer de survivre en championnat... jusqu'au suprême titre mondial.

K.O vous plonge dans le monde de la boxe grâce à des graphismes et une ambiance sonore qui vous laisseront en état de choc. Les coups portés lors des combats sont frappants de réalisme : oeil au beurre noir, saignement de nez, visage tuméfié des boxeurs... on vous aura prévenu !

POINTS FORTS :

- Une caméra automatique trouve le point de vue idéal lors des combats.
- Possibilité de zoomer sur l'action à tout moment pendant les combats.
- 5 rings différents vous accueillent : Paris, Berlin, Londres, New York et Las Vegas.
- Effets : cris du public, bruit des coups, commentaires de l'arbitre et de l'entraîneur.
- Modes multijoueurs : sur 1 seul PC, ou en réseau.

- 20 boxeurs aux styles et aux looks spécifiques + création de boxeurs et d'enchaînements personnalisés.
- Contrôles : clavier, joystick 2 boutons et plus, gamepad 2 boutons et plus.

Micro
Application

UN NEURONE AVERTI
EN VAUT DEUX

www.microapp.com



© LUCASARTS - WARNER BROS

LICENCES

Maîtriser les licences...

Disney, Star Wars, Astérix, FIFA, autant de marques ou de personnages que l'on ne peut utiliser à son gré. Comment se négocient les droits d'exploitation ? GameOn vous dévoile les dessous de ces combats de titans, ou contrats de tyrans.

Maître de recherche : Arnold Vincent

Pour exploiter un personnage, un scénario ou un film connus, il est nécessaire d'en demander l'autorisation explicite au détenteur des droits. La première phase est donc de choisir un héros ou un film à l'impact médiatique efficace, et de se lancer dans la négociation pour obtenir sa licence d'exploitation. A moins de s'appeler Disney ou bien encore LucasArts et de posséder ses propres studios de développement, les droits s'achètent seulement sous certaines conditions.



Ces conditions prennent diverses formes, comme l'explique Dorothee Horps, chargée de l'acquisition de licences pour Infogrames (*Astérix, Lucky Luke, Les Schtroumpfs*) : "Il n'y a pas de règle. Généralement, on achète une licence pour une durée précise. Ensuite, elle peut concerner un ou plusieurs jeux, un ou plusieurs formats de développement. On peut aussi envisager l'exclusivité. Le coût est variable selon la loi de l'offre et de la demande, mais aussi selon la notoriété, la durée d'exploitation, le nombre de produits envisagés... La rétribution du propriétaire ou de l'auteur prend la forme de royalties et d'avances sur royalties."

Karine Dognin, responsable marketing et communication de la filiale française d'Electronic Arts (*FIFA, NBA, X-Files, Alien Vs Predator...*) corrobore les dires de Dorothee Horps sur le principe des royalties et la complexité des contrats, tant les "options" sont multiples : "Tout est possible. Selon la nature du contrat et le degré d'implication demandé, les sommes engagées peuvent varier considérablement, surtout lorsque la concurrence et la surenchère sont de la partie." Un projet peut même avorter à cause de la non-obtention d'une licence. Le fondateur de la société Iona Software (*Babe, Le petit dinosaure, Casper...*), Serge Van Gucht,

raconte : "Un auteur a la liberté d'accepter ou de refuser l'adaptation de son œuvre. Les raisons sont multiples : gourmandise des producteurs, échec au box office américain ou européen, coûts non calculés ou bien un simple refus catégorique."

Le choix des héros
Avant d'entamer au sommet pourparlers et négociations, il est primordial d'être clairvoyant dans ses choix de films, dessins animés, BD ou autres. Il semble que pour Disney Interactive, filiale vidéo ludique du géant américain, coller à l'actualité des sorties cinéma ou vidéo soit une règle d'or. La preuve : *Mulan, Hercule, 1001 pattes...*

■ De nombreux shoots et Doom-like s'inspirent de la trilogie Star Wars.



■ © LUCASARTS



shoots et autres Doom-like inspirés de l'univers des Skywalkers et autre Vador, alors que le dernier épisode de la trilogie remonte à plus de quinze ans (*Le retour du Jedi* en 1983). Néanmoins, avec la sortie tapageuse d'*Episode One*, en juin aux USA et en octobre sur nos écrans, il eut été impensable de ne pas marquer le coup par un jeu. Et ce n'est pas un mais DEUX jeux qui ont été développés. Or l'un des deux titres, la *Menace Fantôme*, retrace avec exactitude le scénario du film. Un comble quand on sait que le jeu est sorti en France quatre mois avant le film. Merci pour le suspense ! En effet, même en gardant tout son attrait, sa cohérence et son autonomie, le jeu constitue un risque non négligeable en dévoilant le scénario et les principaux tenants et aboutissants de l'intrigue. Nul doute que les joueurs

iront voir le film, même après avoir terminé le jeu vidéo, mais leur exigence de qualité n'en sera que plus aiguë. Selon Ubi Soft, distributeur officiel et exclusif de LucasArts, le désir des studios Lucas de faire coïncider les sorties du film et du jeu sur le sol américain était une priorité et retarder la sortie du jeu en France aurait stimulé le phénomène de l'import parallèle ce qui, on le conçoit volontiers, n'est pas du tout du goût d'Ubi Soft. Une licence est une bombe à retardement. La notoriété est, en effet, une arme à double tranchant car si elle permet un impact fort et indubitable, elle devient aussi impitoyable voire nuisible lorsque le résultat ne répond pas à l'attente du public. C'est pourquoi nous vous recommandons la plus grande prudence dans vos choix, de la même façon que vous n'allez pas acheter un paquet de céréales pour le cadeau offert ou changer d'assurance sous prétexte qu'un champion du monde, Petit par le nom mais grand par sa candeur, vous dit qu'il n'y "AXA" de vrai...

Si l'éditeur semblait plutôt donner dans le ludo-éducatif (livres animés et autres), son dernier jeu d'action pour PC et PlayStation prouve que ce n'est pas sa seule spécialité et que depuis *Aladdin*, *Hercule* et *Le Roi Lion*, bien du chemin a été parcouru.

Les standards

Quand on ne s'appelle pas Disney et que l'on doit délier sa bourse pour les droits d'une œuvre, il faut sans aucun doute aiguïser sa perspicacité pour ne pas faire le mauvais choix. Infogrames ne prend pas de risques en s'attaquant, depuis

plusieurs années, à ce que l'on pourrait appeler des "standards". Que ce soit *Titi et Grosminet*, *Bugs Bunny*, *Astérix et Obélix* ou *Lucky Luke*, il est à peu près évident que le jeune public se laissera facilement séduire par ces personnages familiers à l'impact sûr. Mais est-ce bien suffisant ? Certains jeux, tel *Astérix* sur PlayStation, nous en font douter. Soit on a consacré le gros du budget à l'achat de la licence, laissant la portion congrue à la réalisation d'un produit de qualité. Soit, les concepteurs et développeurs ont fait une mauvaise blague à Bruno

Bonnell, le PDG, en sortant un jeu sans intérêt et aussi buggé que *Tomb Raider 3*.

Le cas Lucas

Il se passe un peu la même chose chez LucasArts. Notre ami George ne rencontre pas beaucoup d'obstacles pour se permettre une n-ième version des aventures d'Indy, ou de la baston aérienne entre X-wing, Tie Fighter et autres mobylettes de l'espace de l'univers *Star Wars*. Le souci de coller à l'actualité cinématographique ne paraît pas être une priorité ni une condition, étant donné par exemple le nombre de

TOPS / FLOPS

Pour le meilleur et pour le pire...

Une licence n'est pas le garant d'un bon jeu. La preuve !

Vous trouverez ci-dessous un classement purement subjectif. En effet, les critères de sélection ne relèvent pas seulement de la qualité du jeu en lui-même, mais aussi (et surtout) de la cohérence de l'adaptation de l'œuvre originale. Il est donc vraisemblable qu'un classement s'appuyant uniquement sur les qualités propres de chaque jeu aurait été foncièrement différent.

Bonnes surprises :

- **Hercule**, livre animé interactif (PC - Disney)
- **Star Wars, La Menace Fantôme** (PC - LucasArts / Ubi Soft)
- **Casper** (PC - Iona Software)
- **Alien Vs Predator** (PC - Electronic Arts)
- **Les Razmoket, A la recherche de Reptar** (PSX - PC - Infogrames)



■ Les Razmoket.

Mauvaises blagues :

- **Astérix**, (PSX - Infogrames)
- **Babe** (PC - Iona Software)
- **Men In Black** (PC - Interplay)
- **Titi et Grosminet** (Gameboy Color - Infogrames)
- **Star Wars, Master of Teras Kasi** (PSX - Virgin)



■ Astérix, une des mauvaises adaptations.

A VENIR...

Adapter une adaptation ?

Habituellement très discrets, les éditeurs nous ont quand même dévoilé leurs projets...

La plupart des éditeurs que nous avons contactés sont restés secrets sur leurs projets en cours. Mais nous pouvons tout de même vous annoncer qu'Electronic Arts envisage une prochaine adaptation de la célèbre saga *La Planète des Singes*, prévue sur PC et PlayStation. Par ailleurs, Cryo nous a informés, de manière tout à fait informelle, de son projet de jeu sur PlayStation reprenant le film *Astérix contre César*. Immédiatement, nous avons demandé comment cela était possible, compte tenu de la licence déjà acquise par Infogrames. A cela, Michel Mimran, le directeur marketing de Cryo, nous a brillamment expliqué que les droits obtenus



■ Dans les bacs pour Noël.

par son concurrent concernaient uniquement la bande dessinée et non pas le film, sorti récemment avec Christian Clavier, qui incarne le célèbre petit Gaulois et à qui Depardieu donne la réplique en se trimballant tous les menhirs. Pas plus d'informations que cela... Enfin, si on se met à adapter des adaptations, n'y a-t-il pas le risque éventuel de s'éloigner de la quintessence de l'œuvre originale ? La réponse dans quelques mois si Dieu, et Cryo, le veulent...

SORTIES PREVUES *



■ Driver (hit sur PS) arrive en septembre sur PC et en octobre sur Mac.

Le calendrier (non exhaustif) des sorties de jeux sur toutes les machines vidéo-ludiques.

PC

Septembre

Pizza Syndicate	Eidos	🎮
The Tournament	GT interactive	🎮
F18 Hornet	GT interactive	🎮
Madden NFL 2000	EA Sports	⚽
Ultima Online : the second age	Origin /EA	🎮
NHL 2000	EA Sports	⚽
LNF Manager 2000	EA Sports	⚽
System Shock 2	Electronic Arts	🎮
Star Trek Fleet Command	Interplay	🎮
Homeworld	Sierra	🎮
NHL Championship 2000	Activision	⚽
Driver	GT interactive	🎮

Octobre

Urban Chaos	Eidos	🎮
Omikron The Nomad Soul	Eidos	🎮
Revenant	Eidos	🎮
NBA 2000	EA Sports	⚽
Fifa 2000	EA Sports	⚽
Gabriel Knight III	Sierra	🎮
Football Manager 2000	Sierra	⚽
Quake 3 : Arena	Activision	🎮
Battlezone 2	Activision	🎮
NBA Championship 2000	Activision	⚽
Tarzan	Activision	🎮

Novembre

Daikatana	Eidos	🎮
Star Trek Insurrection	Activision	🎮
Vigilante 8 : second offense	Activision	🎮
Nightmare Creatures 2	Activision	🎮
Formula One Championship	EA Sports	🏎️
Ultima Ascension	Electronic Arts	🎮
Freespace 2	Interplay	🎮
Earthworm Jim 3D	Interplay	🎮
New worlds	Interplay	🎮
Star Trek Klingon Academy	Interplay	🎮
Giants	Interplay	🎮
Messiah	Interplay	🎮
Dino Crisis	Virgin	🎮
Pharaon	Sierra	🎮
Half Life : opposing force	Sierra	🎮
Diablo 2	Blizzard	🎮
Team Alligator	GT interactive	🎮
Imperium Galactica 2	GT interactive	🎮

MAC

Septembre

Carmageddon 2	GT interactive	🎮
The Tournament	GT interactive	🎮
Duke Nukem Forever	Mac Soft	🎮
Oni	Bungie	🎮

Octobre

Driver	GT interactive	🎮
Rainbow 6	GT interactive	🎮

Novembre

Half Life	Sierra	🎮
Civilization : call to power	Activision	🎮
Quake 3 : Arena	Activision	🎮

NINTENDO 64

Septembre

World Driver Championship	Infogrames	🎮
Monaco GP 64	Ubi Soft	🎮
Shadowgate 64	Ubi Soft	🎮
Hybrid Heaven	Konami	🎮

Octobre

Hot Wheels Turbo Racing	Electronic Arts	🎮
KO Kings 2000	EA Sports	⚽
Lego Racers	GT Interactive	🎮
UEFA Manager 2000	Infogrames	⚽
Gex 3 : deep cover gecko	Crave	🎮
Fighting Force 64	Crave	🎮

Novembre

Worms Armageddon	Infogrames	🎮
Taz Express	Infogrames	🎮
Tonic Trouble	Ubi Soft	🎮
Ready 2 Rumble	Infogrames	⚽
NBA 2000	EA Sports	⚽
WCW Mayem	EA Sports	⚽
Supercross 2000	Acclaim	🎮
Earthworm Jim 3D	Interplay	🎮
Vigilante 8 : second offense	Activision	🎮
Gauntlet legends	GT Interactive	🎮

PLAYSTATION

Septembre

Reel Fishing	Crave	🎮
Mission Impossible	Infogrames	🎮
Madden NFL 2000	EA Sports	⚽
Sled Storm	Electronic Arts	🎮
NHL 2000	EA Sports	⚽
Quake 2	Activision	🎮
NHL Championship 2000	Activision	⚽
Urban Chaos	Eidos	🎮
Fighting Force 2	Eidos	🎮

Octobre

UEFA Striker	Infogrames	⚽
NBA Championship 2000	Activision	⚽
Xena : la guerrière	Universal Stud/EA	🎮
Nascar 2000	EA Sports	🏎️
Fifa 2000	EA Sports	⚽
NBA 2000	EA Sports	⚽
Supercross 2000	EA Sports	🎮

Novembre

Destrega	Koei	🎮
Chocobo	Squaresoft	🎮
Le monde des Bleus	SCEE	⚽
Formula 199	Psygnosis	🎮
Ready 2 Rumble	Infogrames	⚽
Premier Manager 2000	Infogrames	⚽
Vigilante 8 : second offense	Activision	🎮
Wu Tang Clan	Activision	🎮
Formula One Championship	EA Sports	🏎️
KO Kings 2000	EA Sports	⚽
Road Rash : Unchained	Electronic Arts	🎮
James Bond : Demain ne meurt jamais	MGM/EA	🎮
Warpath : Jurassic Park	Dreamworks/EA	🎮
Final Fantasy VIII	Squaresoft	🎮

DREAMCAST

Septembre

Millenium Soldier Expendable	Infogrames	🎮
Tokyo Highway Challenge	Crave	🎮
Sega Rally 2	Sega	🎮
Virtua Fighter 3tb	Sega	🎮

Octobre

UEFA Striker	Infogrames	⚽
Marvel Vs Capcom	Capcom/Virgin	🎮
Soul Calibur	Namco	🎮
Sonic Adventures	Sega	🎮
House of the Dead 2	Sega	🎮
Cool Boarders	Uep System	🎮
Red Dog	Argonaut	🎮
Get Bass Fishing	Sega	🎮
Toy Commander	No diché	🎮

Novembre

Hydro Thunder	Infogrames	🎮
Ready 2 Rumble	Infogrames	⚽
Slave Zero	Infogrames	🎮
Supreme Snowboarding	Infogrames	⚽
Resident Evil 2	Capcom/Virgin	🎮
M-SR	Bizarre Creations	🎮
Dynamite Cop	Sega	🎮
Buggy Heat	Sega	🎮
World League Soccer	Silicon Dreams	⚽

GAME BOY COLOR

Septembre

Fourmiz	Infogrames	🎮
Paper Boy	Midway	🎮
Cæsar Palace 2	Interplay	🎮
Bomberman Quest	Interplay	🎮
Street Fighter Alpha	Capcom/Virgin	🎮

Octobre

UEFA Striker	Infogrames	⚽
Worms Armageddon	Infogrames	🎮
Mission Impossible	Infogrames	🎮
Supreme Snowboarding	Infogrames	⚽
Wicked Surfing	Interplay	🎮
Resident Evil	Capcom/Virgin	🎮
Earthworm Jim 3D	Interplay	🎮
Casper	Interplay	🎮
Tarzan	Activision	🎮

Novembre

Babe et ses amis	Crave	🎮
Space Invaders	Activision	🎮
Mickey Tetris	Activision	🎮

🎮 Action	🎮 RPG
🏎️ Simulation	🎮 Plate-forme
🎮 Tir	⚽ Sport
🎮 Stratégie	🎮 Classique
🎮 Course	🎮 Aventure
🎮 Réflexion	🎮 Divers

* Les mois et le nom des jeux sont fournis par les éditeurs. Ces informations sont susceptibles de changer.

Top presse

Jeux cultes ou nouveautés : le point sur les meilleurs titres plébiscités par les journalistes de la presse spécialisée.

Top 10 Général /20



1 **Dungeon Keeper 2** *Entrée* Bullfrog 19,4
Jamais les héros n'auront autant souffert entre vos mains.

2 **Final Fantasy VII** *(Platinum)* Sony 18,6
Perd 1 place
La star incontestée du jeu de rôle sur PlayStation.

3 **Outcast** Infogrames 18,3
Entrée
Un petit bijou d'aventure action dans un univers magique.

4 **Heroes of Might & Magic III** 3DO 18,2
Perd 2 places
Typiquement le genre de jeu qui fait acheter un PC.

5 **Colin McRae Rally** *(Platinum)* Codemasters 18,2
Perd 2 places
La rolls du rallye, toutes machines confondues.

6 **Gran Turismo** *(Platinum)* Sony 18,1
Perd 2 places
98 aura été l'année GT. Record de ventes, de notoriété, de plaisir.

7 **Football Manager 98** *(Budget)* Sierra 18
Perd 2 places
Un jeu de gestion sportive réaliste et passionnant.

8 **Midtown Madness** Microsoft 18
Perd 2 places
Folles courses poursuites dans Chicago, encore meilleur en réseau.

9 **NBA Pro 99** *(Budget)* Konami 17,8
Entrée
Fantastique simulation de basket pour le joueur exigeant.

10 **Discworld Noir** GT Interactive 17,6
Perd 3 places
Les aventures d'un privé dans le monde de T. Pratchett.

70 jeux PC et 94 titres consoles sont passés au crible de la presse de jeux vidéo française. Ces classements sont représentatifs de l'avis d'une soixantaine de journalistes spécialisés. Trois nouvelles entrées remarquables animent le top 10 du mois, tous supports confondus. Le grand vainqueur : le jeu PC une fois de plus, avec deux titres (*Dungeon Keeper 2* et *Outcast*) véritablement encensés cet été par l'ensemble des rédactions et huit nouvelles entrées dans les vingt premières places, avec des jeux comme *Need For Speed : conduite en état de liberté* et *Unreal* en budget.

Top 10 PC /20

1 - Dungeon Keeper 2 Bullfrog 19,4
2 - Outcast Infogrames 18,3
3 - Heroes of Might & Magic III 3DO 18,2
4 - Football Manager 98 <i>(budget)</i> Sierra 18
5 - Midtown Madness Microsoft 18
6 - Discworld Noir GT 17,6
7 - The Second Century Take 2 17,4
8 - Fleet Command EA 17,6
9 - Need for Speed : Conduite en état de liberté EA 17
10 - Unreal <i>(budget)</i> GT Interactive 17



Top 10 PS /20

1 - Final Fantasy VII <i>(Platinum)</i> Sony 18,6
2 - Colin McRae Rally <i>(Platinum)</i> Codemasters 18,2
3 - Gran Turismo <i>(Platinum)</i> Sony 18,1
4 - Street Fighter Alpha 3 Capcom 17,4
5 - Silent Hill Konami 16,8
6 - Syphon Filter 989 Studios 16,4
7 - Driver GT 16,3
8 - G-Police <i>(Platinum)</i> Psygnosis 16
9 - Ray Man <i>(Platinum)</i> Ubi Soft 16
10 - Fifa 98 <i>(Platinum)</i> EA 16



Top 5 N64 /20

1 - NBA Pro 99 Konami 17,8
2 - GoldenEye 007 <i>(budget)</i> Nintendo 17,7
3 - Mario Kart 64 <i>(budget)</i> Nintendo 17
4 - Quake II Activision 16,7
5 - Pokémon Snap Nintendo 16,5

Top 5 GBC /20

1 - Duke Nukem GT 17,6
2 - Super Mario Bros Del. Nintendo 16,9
3 - Top Gear Rally Ubi Soft 16,5
4 - Spy Vs Spy Kemco 15,2
5 - Conker's Pocket Tales Nintendo 14,4

Flop 5 /20

1 - Extreme G2 Acclaim PC 3
2 - 360 Cryo PS 3,8
3 - Dreams Cryo PS 3,9
4 - Virus it is aware Cryo PS 4
5 - Legend Toka PS 4

Top Dreamcast de la rédaction



Sega Rally 2 (Sega)
■ Fidèle au pixel près à l'arcade, *Sega Rally 2* constitue l'un des principaux attraits de la Dreamcast. Il sera sûrement sacré "Meilleur jeu de course de rallye" sur console à sa sortie, le 23 septembre. Ceux qui connaissaient déjà la version japonaise seront surpris par les améliorations apportées.



Sonic Adventure (Sega)
■ Souffrant de nombreux défauts comme des ralentissements et une mauvaise gestion de la caméra dans sa version japonaise, *Sonic Adventure* n'en était déjà pas moins un excellent jeu. Pour sa sortie en France, en parallèle au lancement de la console, Sega nous promet un jeu proche de la perfection et surtout, traduit.



Virtua Fighter 3tb (Sega)
■ Certains ne jurent que par *Tekken*, d'autres par *Virtua Fighter*. L'ancêtre des jeux de combat en 3D dans sa 3^e version est tout simplement une réussite en tous points de vue. Une quantité incalculable de coups, des graphismes splendides ainsi qu'une jouabilité excellente font de *Virtua Fighter 3tb* le jeu de baston ultime.



Analyse de | **Teck Hao Tea & Robby Barbe**

DREAMC LE REVE DE SEG

L'histoire va-t-elle se répéter ? Le pessimisme nous gagne au souvenir de l'insuccès du Mega-CD, de la 32x et de la Saturn en Europe. Car encore une fois (la dernière ajouteront les détracteurs de la Dreamcast) Sega lance, avec plus d'un an d'avance sur ses concurrents (deux ans si on considère la sortie japonaise), sa console nouvelle génération. L'expérience de la Saturn a montré qu'un lancement prématuré, avec une technologie rapidement dépassée, pouvait vite s'avérer catastrophique. Aujourd'hui, à moins d'un mois du lancement de la Dreamcast, la situation est encore plus complexe pour la firme japonaise.

Sega, après avoir essuyé de nombreux revers durant les années passées, n'est pas au meilleur de sa forme. Les pertes cumulées (environ 330 millions d'euros pour l'exercice 1998, source Figaro Multimédia) et l'arrivée de nouveaux dirigeants, Bernie Stolar aux Etats-Unis, Jean-François Cécillon pour l'Europe et Shoichiro Irimajiri pour la maison mère, sont là pour le prouver. L'échec de la Dreamcast serait synonyme de la disparition pure et simple de Sega dans l'univers de la console voire pire, de la firme. Pour couronner le tout, le concurrent Sony – armé de la PlayStation qui a conquis le cœur des joueurs du monde entier – efface encore un peu plus le nom de Sega chez ces derniers. Les récentes annonces fracassantes de Sony et de Nintendo concernant leurs futures consoles finissent d'ailleurs de mettre en place les éléments d'un éventuel scénario-catastrophe pour Sega. Ainsi, parle-t-on de la Dreamcast, comme d'une console mort-née qui porte en son sein les derniers espoirs d'une société agonisante. Mais quels espoirs ! Et surtout quels moyens ! Sega affirme vouloir revenir au premier plan de la scène internationale grâce à sa nouvelle console... L'entreprise s'est donc affairée tout l'été (en France, mais la campagne promotionnelle a débuté bien plus tôt sur le territoire nord-américain) pour la promouvoir. La volonté de communiquer – qui a tant fait défaut à Sega lors du lancement de la Saturn – risque fort de changer la donne, maintenant que la PlayStation de Sony a ouvert le marché en séduisant le grand public. Alors pari fou ou risque largement calculé, vous trouverez quelques éléments de réponse dans la première partie de ce dossier qui se poursuit le mois prochain.



DC

- Date de lancement : 23 septembre 1999
- Prix : 1 690 F env. (plus 250 F pour le clavier)
- Accessoires fournis : pad, modem 33.6 K
- Jeux fournis : un CD de démos
- Nombre de jeux au lancement : 10
- Nombre de jeux annoncés jusqu'à fin octobre : 16
- Prix moyen d'un jeu : 370 à 400 F
- Connexion à Internet : gratuite et illimitée



26 jeux pour convaincre

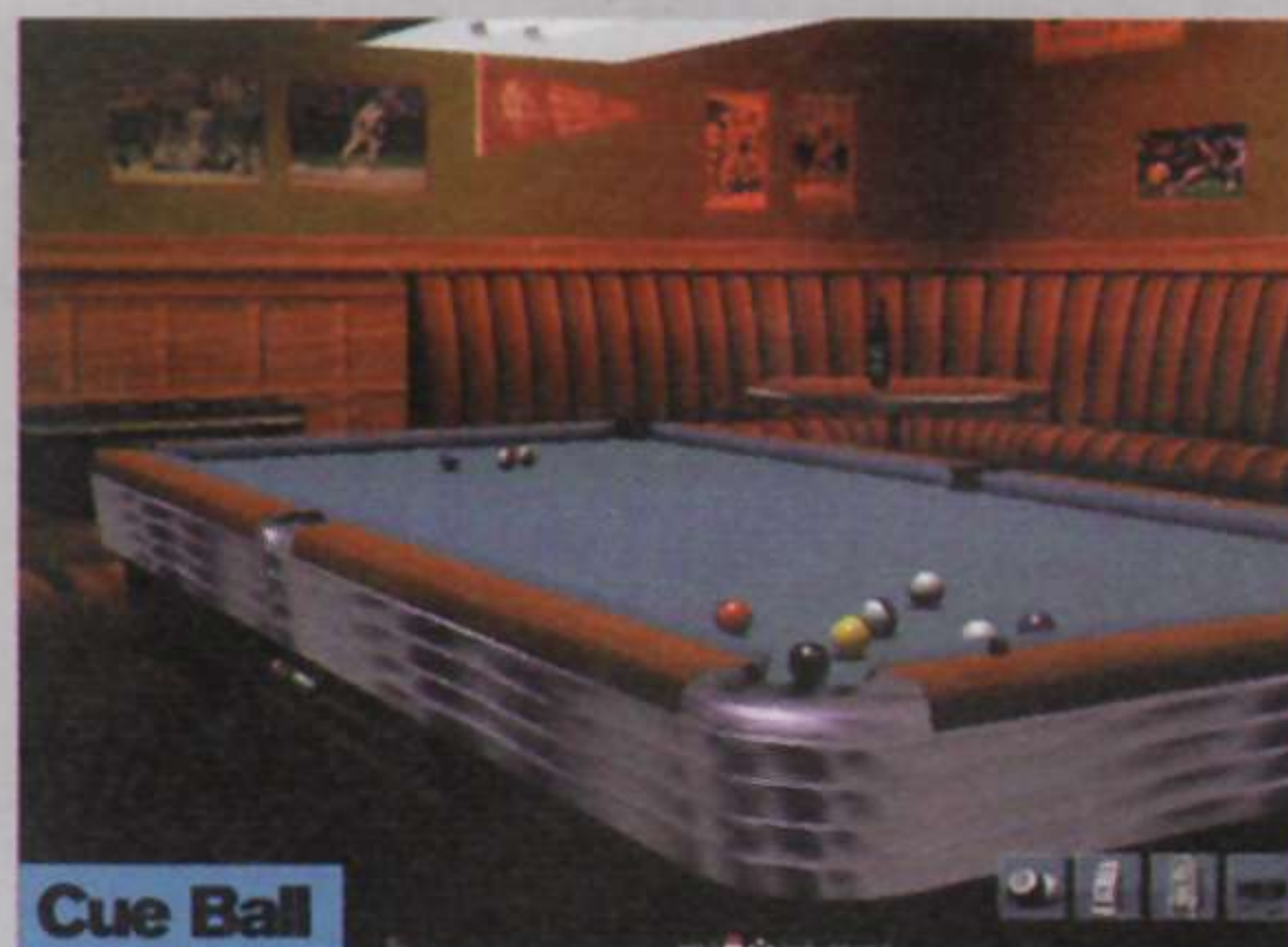
Sega proposera 10 jeux pour le lancement de la Dreamcast et 16 autres le mois suivant. Certains, convertis du japonais, bénéficieront d'une amélioration. Ici, nous vous présentons les images de 25 des 26 jeux. Le 26^e, Toy Commander est largement développé à partir de la page 34.



Ready 2 Rumble



NFL Blitz 2000



Cue Ball



Dynamite Cop



Blue Stinger



SEGA A LA RECON DU MONDE

Maître de jeu |
Teck Hao Tea

La Dreamcast, c'est le dernier rêve de Sega. Une machine puissante surpassant largement les consoles actuellement disponibles sur le marché. Un nouveau concept, un nouveau support, mais un avenir incertain. Car dans cette lutte à mort où s'affrontent Nintendo, Sony et Sega, les pronostics sont plutôt contre la Dreamcast. Les raisons : l'incertitude financière de Sega qui, dans une situation périlleuse, se risque encore à émettre 600 millions d'euros d'obligations convertibles pour préparer le lancement de sa console, et surtout, les menaces que font planer Sony et Nintendo avec l'annonce de leurs prochaines consoles. Mais dans ce dernier effort, Sega veut se débarrasser de ses vieux démons et renouer avec le succès.

Sega affirme aujourd'hui avoir appris de ses erreurs. Car comme dans les précédents cas de figure (la MegaDrive face à la Super Nintendo et la Saturn face à la PlayStation), la firme aligne une nouvelle machine avant ses concurrents. Pour implanter la Dreamcast avant l'arrivée de la PlayStation 2

et de la nouvelle console de Nintendo, qui lui seront techniquement supérieures, Sega doit convaincre immédiatement. Son seul moyen : communiquer comme l'a fait Sony aux débuts de la PlayStation. Ainsi, en France comme dans d'autres pays, ce ne sont pas moins de 100 millions de francs qui seront généreusement dépensés pour préparer le lancement de la Dreamcast. Les tentatives ont déjà commencé pour séduire et préparer le public avant l'arrivée de la console ; à commencer par le sponsoring. Arsenal F.C., Sampdoria de Gênes, et A.S. Saint-Etienne sont les trois clubs de football de Division 1 choisis par Sega pour véhiculer le nom de sa console. Les négociations sont d'ailleurs en cours pour le sponsoring d'un quatrième club européen. Mais pourquoi avoir choisi l'A.S. Saint-Etienne ? De l'aveu même de Dominique Cor, directeur général de Sega France, les Verts et Sega sont aujourd'hui dans la même situation. Un passé prestigieux, une période noire, et un retour sur le devant de la scène avec la volonté de figurer parmi les meilleurs. Mais la promotion ne s'arrête pas là. En Angleterre, la Dreamcast a investi les salles de cinéma avec la projection d'une pub avant chaque séance de *Star Wars*, *La Menace Fantôme*. Joli coup ! En France, durant tout l'été, la Dreamcast a animé les soirées dans de nombreuses boîtes de nuit. Sega France s'est aussi octroyé les services d'un comique. Ainsi, Elie Semoun sera le porte-parole de la Dreamcast sur

Elie Semoun sera le porte-parole de la Dreamcast sur les ondes hertziennes.

Petite histoire des machines de jeux made by Sega

■ C'est en 1983 que la première console Sega, la SG-1000 (1), apparaît au Japon. La machine est destinée au marché asiatique et seuls quelques modèles parviennent en France, par le biais de magasins spécialisés en électronique. Les cartouches de la SG-1000 sont compatibles avec le SC-3000 (2), un micro-ordinateur 8 bits. Si 1983 marque également l'avènement du standard MSX, défini par l'américain Microsoft et le japonais ASCII, le micro-ordinateur de Sega n'en est pas... En octobre 1985, la console Sega Mark III est la première ébauche de ce que nous avons connu en France sous le nom de Master System (3). Cette console 8 bits

n'a jamais réussi à atteindre les chiffres de vente impressionnants de la NES, sa concurrente créée par Nintendo et installée sur le marché avec presque deux ans d'avance. Cependant, de nombreux jeux de qualité, dont de bonnes conversions de hits d'arcade Sega, lui assurent un joli succès, notamment en Europe. De plus, un phaser, pour "tirer" sur l'écran et des lunettes à cristaux liquides, pour "voir" les jeux en trois dimensions, démontrent le savoir-faire et l'inventivité de Sega. En octobre 1988, avec cette fois un an d'avance sur Nintendo, Sega lance sa console 16 bits, la MegaDrive (5). Elle est baptisée Genesis pour le marché





QUETE



26 jeux suite...



House of the Dead 2



Getbass



Expendable



Marvel Vs Capcom



Monaco GPRS 2

Historique | Robby Barbe

américain où elle tient longtemps tête à la Super Nintendo. La MegaDrive se voit par la suite adjoindre un lecteur de CD-Rom, le Mega-CD (6), puis une extension 32 bits baptisée 32x (7). Mais il semble que le succès grise quelque peu les gens de Sega, alors que ni les jeux sur CD-Rom ni les jeux 32x ne parviennent à augmenter la durée de vie de la MegaDrive. En 1989, Nintendo crée un nouveau marché avec la Game Boy. La petite console portable se vend par millions dans le monde, surtout grâce au jeu *Tetris*. Pourtant la Game Boy n'affiche que des graphismes en noir et blanc ! Près de deux ans plus tard, Sega dispose à son tour d'une console portable, espérant en secret égaler le succès de son concurrent. La Game Gear (4) est dotée d'un écran couleur

rétro-éclairé. Mais il est trop tard pour s'imposer sur un marché où la Game Boy est devenue référence. De plus, l'autonomie de la portable de Sega, plus gourmande en piles, est bien moindre. Enfin, la Game Gear étant en fait une Master System portable, peu de jeux sont développés exclusivement pour ce format. La portable de Sega n'en est pas moins une machine intéressante et très prisée sur le marché de l'occasion. Sega s'engage la première sur la voie des consoles 32 bits dès la fin de l'année 94 avec la Saturn (8). Si celle-ci se vend tout de même à près de 5 millions d'exemplaires auprès des fans japonais de la marque, c'est toutefois un échec. Dotée de deux processeurs centraux, la Saturn se révèle être un cauchemar à programmer et elle subit surtout de plein fouet la déferlante PlayStation.



5



6



7



8



les ondes hertziennes. S'il fallait avoir un témoignage de la volonté de Sega de faire connaître sa machine, il semble – au vu de ces quelques exemples – qu'elle soit indiscutable. Et on ne parle pas de la campagne aux Etats-Unis qui va d'une couverture radiophonique et télévisuelle à la location en avant-première de la machine. Il est clair que par cette sorte d'opérations, Sega vise une classe d'âge bien déterminée pour son lancement : les 16-30 ans, ouverts aux technologies du futur et adeptes des jeux vidéo, à qui l'entreprise nipponne veut faire découvrir sa nouvelle conception du jeu. Car la Dreamcast, c'est la combinaison du meilleur des deux mondes : PC et console. On y retrouve ce qui fait le charme de la console, à savoir l'accessibilité, l'aisance

Au-delà du jeu, son modem permettra en outre de surfer.

d'utilisation et le côté convivial, allié aux atouts du PC : évolutivité, programmation simple des jeux (tout est relatif), et ouverture sur Internet. Cette dernière caractéristique est par ailleurs la plus importante. En effet, c'est l'aspect multijoueur qui fait la spécificité des jeux sur PC et bientôt sur Mac. Le fait de pouvoir jouer à plusieurs dans une même partie avec des joueurs se trouvant à des centaines de kilomètres et de discuter avec eux, est bien ce qu'il y a de plus exaltant. Mais au-delà du jeu, le modem de la Dreamcast permettra en outre de surfer et de disposer d'une adresse e-mail. Alors que les revendeurs proposaient encore récemment (l'année dernière plus précisément) des "Web PC", sortes de PC allégés ne permettant pas réellement de jouer, mais intégrant un modem et une offre Internet pour 2 000 francs environ, la Dreamcast pesant moins de 1 700 francs sera la machine de jeu par excellence. Simple à utiliser, comme une console, d'une puissance équivalente à celle des derniers PC, et qui proposera – de surcroît – ce qui est encore pour l'instant l'apanage du PC. De plus, l'abonnement sera gratuit et seules seront facturées les minutes de communication locale. Toutefois, il faut modérer notre enthousiasme car en France, profiter des avantages d'Internet grâce à sa Dreamcast ne sera réellement possible qu'en début d'année prochaine, le temps que Sega mette en place ses serveurs et développe des jeux spécifiquement orientés online. Alors on peut se dire que ce modem n'est finalement qu'un argument de vente. Mais il reste toutefois un véritable atout pour Sega. Internet pour 1 700 F (ajoutez le prix du futur clavier, 250 F, et celui du lecteur Zip pour stocker les données) avec un abonnement gratuit *ad vitam eternam* pour faire ses premiers pas sur le réseau des réseaux, c'est finalement une offre plus qu'intéressante. De plus, face à la concurrence (on sait maintenant que seul le Projet Dolphin de Nintendo proposera un modem intégré), un an d'avance sur Internet signifie un an d'expérience en plus, avec une large gamme de services au point et surtout, un certain nombre d'utilisateurs

26 jeux suite...



■ La borne Sega, aux couleurs de la Dreamcast, que vous avez déjà vue ou verrez dans les points de vente et autres soirées mondaines, durant toute la phase de lancement.

www.goa.com



GOA

les joueurs font la loi

GOA, le rendez-vous Internet de tous les joueurs pour se défier sur les meilleurs jeux du moment : Half-Life / Team Fortress, Baldur's Gate, Age of Empires, Commandos, Starcraft... En plus, c'est en français et accessible gratuitement*.

*Hors coût de communications téléphoniques locales. GOA est une marque déposée - RC Paris B 414 948 869

IDIIII



conquis et fidélisés. Au pays du soleil levant, ce sont d'ores et déjà plus de 250 000 utilisateurs de Dreamcast – sur un parc de machines installées estimé à presque un million – qui se servent de leur connexion pour jouer, mais surtout pour jouir de la messagerie. Alors, faut-il voir en la Dreamcast l'ultime machine pour jouer comme le prétend Sega ? Au Japon, ce n'est pas encore le cas. Sega n'y a pas réussi à remplir ses objectifs. Les chiffres de vente parlent d'eux-mêmes : seulement 800 000 consoles et 3 millions de jeux vendus au 31 mars 1999, alors que la compagnie en prévoyait respectivement un et cinq millions. Car après les tout premiers jours de commercialisation fulgurants

Certains jeux ont été retardés (...) d'autres "baclés".

– les consoles sont parties comme des petits pains – le soufflé est malheureusement vite retombé. D'une part du fait de l'incapacité de Sega à produire 1 000 000 de consoles pour le lancement, seulement 500 000 consoles étaient disponibles à la vente les premières semaines. D'autre part, la pauvreté en nombre de jeux explique aussi cet "essoufflement". Pire, comme des jeux ont été retardés (et qu'il fallait à tout prix continuer à en sortir régulièrement) d'autres ont été "baclés". Tout en restant excellents, des jeux comme *Sega Rally 2*, *Virtua Fighter 3tb* et *Sonic Adventure* souffrent, ainsi, de plusieurs défauts liés à la précipitation. La récente baisse du prix de vente au Japon redresse une situation, qui n'est cependant pas aussi dramatique que l'on veut bien le croire. Les RPG (*Role Playing Game*), genre particulièrement apprécié des Japonais, n'est par exemple pas encore bien représenté sur la console... Ceci expliquant peut-être cela. Faut-il alors s'inquiéter qu'une telle situation se produise chez nous ? Les jeux au Japon sortent aujourd'hui à un rythme régulier et dernièrement, *Soul Calibur* de Namco, a obtenu les meilleures critiques (depuis *Zelda*) dans la presse spécialisée. A un mois du lancement en France, on peut donc d'ores et déjà être assurés qu'en plus des 10 jeux prévus le 23 septembre (il n'y en avait que quatre lors du lancement au Japon), d'autres suivront régulièrement, surtout si l'on considère qu'aux développeurs japonais s'ajoutent des équipes américaines et surtout européennes. Alors si au Japon la Dreamcast n'est pour l'instant qu'un demi-succès, il se pourrait bien qu'en France, en Europe et aux Etats-Unis, le succès soit au rendez-vous. D'ailleurs, dans ce dernier pays, le nombre de réservations pour le "9.9.99", date de la sortie, s'élève à 200 000. Le récent accord avec AT&T, le géant américain de la communication, pour l'accès Internet a carrément influé sur la cotation de Sega au Japon. Les prévisions de vente en France sont de l'ordre de 250 à 300 000 avant la fin de l'année. Un joli pari. Le futur de la Dreamcast dépendra surtout du dynamisme de Sega. Si cette entreprise poursuit la promotion de sa console, avec une campagne "péchue", des sorties régulières de titres forts et une politique de prix agressive, le résultat devrait être plus que positif. Resterait alors à gagner la confiance du public avant l'arrivée des consoles des concurrents. Espérons que ce passage au nouveau millénaire sera favorable à Sega. Le mois prochain, la seconde partie de ce dossier vous dévoilera les entrailles de la bête et le verdict de *GameOn*. 

26 jeux suite...



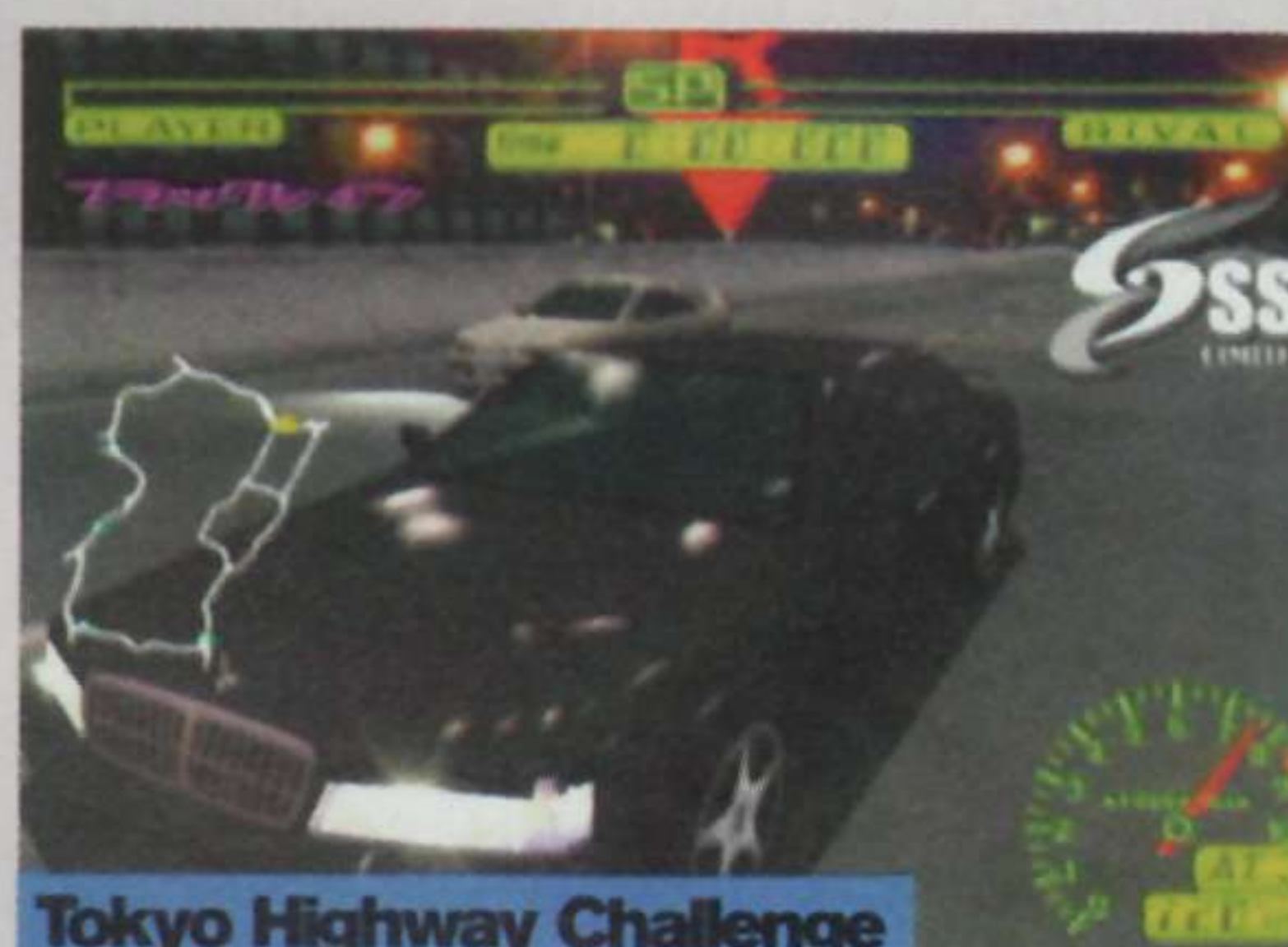
Speed Devils



Virtua Fighter 3tb



UEFA Striker



Tokyo Highway Challenge



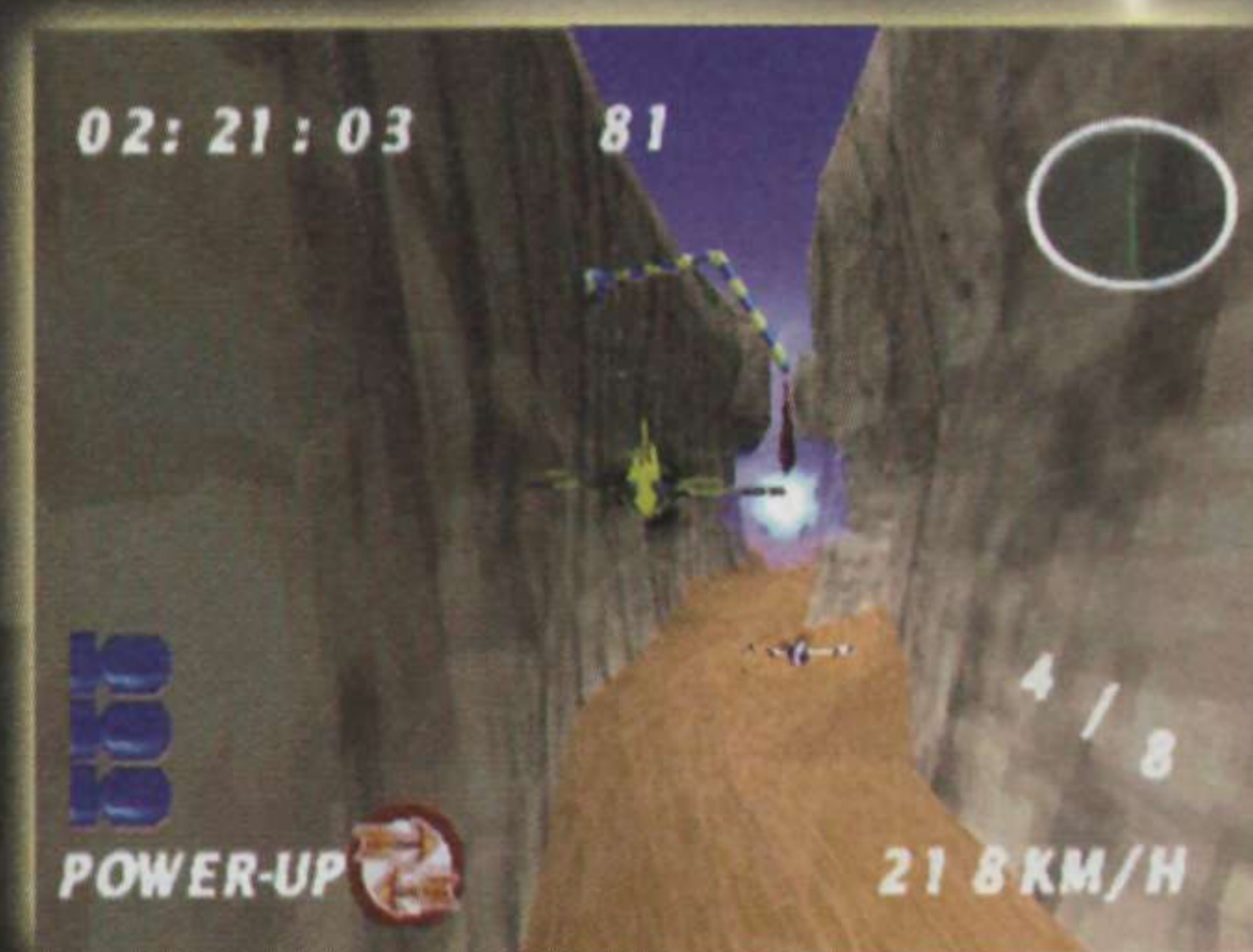
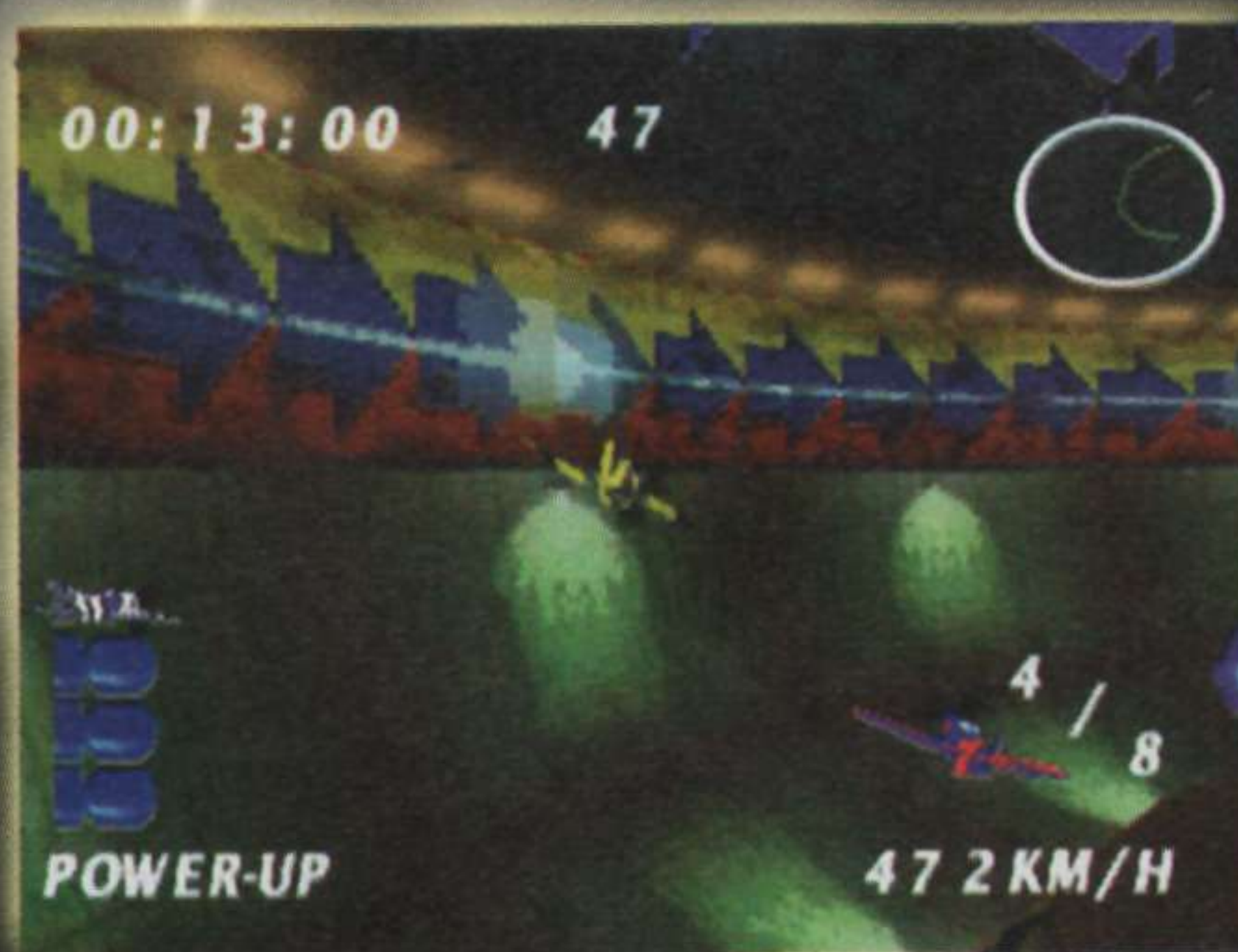
Trick Style



Plane Crazy

TU DÉCROCHES, TU MEURS!

Viens t'envoyer en l'air !
Avec PLANE CRAZY tu deviens
un virtuose de l'esquive d'obstacles
et du vol de nuit, un tireur d'élite
pour shooter les décors et découvrir leurs secrets.
Mais attention, tiens bon le manche car le tempo démentiel
va te booster dans des graphismes hallucinants !
PLANE CRAZY, c'est pour toi et c'est pas du tourisme.



A DÉCOUVRIR DÈS OCTOBRE 1999



Inner Workings Ltd © et Plane Crazy © 1997-99. Tous droits réservés.

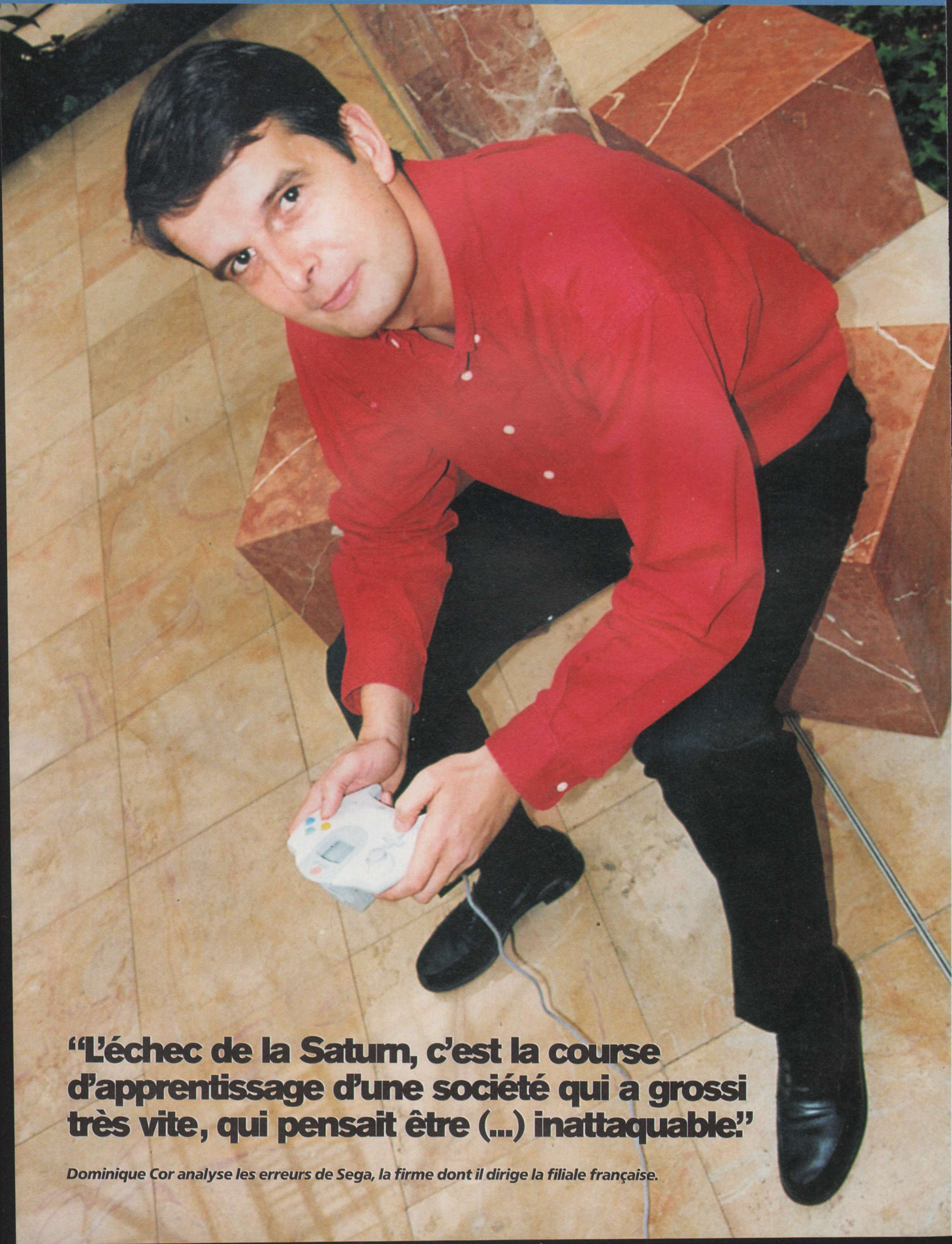
Publié sous la licence exclusive d'Inner Workings Ltd. par Project Two Interactive BV, A PMR Group Company.

et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

Project Two Interactive, B.V. - P.O. Box 6190 - 2001 HD Haarlem - The Netherlands - Tel: +31 (0)23 5341559 - Fax +31 (0)23 5322327 - <http://www.project2.com>

Distribué par:
EMTEC Magnetics France





“L'échec de la Saturn, c'est la course d'apprentissage d'une société qui a grossi très vite, qui pensait être (...) inattaquable.”

Dominique Cor analyse les erreurs de Sega, la firme dont il dirige la filiale française.



Rencontre

Entretien de | T. Hao Tea & L. Defrance

Dominique Cor

Dominique Cor, Directeur Général de Sega France, nous fait part de son avis sur la Dreamcast et sur la position de Sega face au géant Sony.

Du haut de ses presque 2 mètres, Dominique Cor est idéalement placé pour préparer l'arrivée de la dernière chance de Sega. A 34 ans, ce fringant Lyonnais a "voulu participer à la dernière grosse aventure de ce siècle dans le domaine du jeu vidéo". Sacré challenge quand on connaît le succès mitigé rencontré par la console lors de sa sortie au Japon, berceau de Sega. Mais que peut-il arriver à un homme volontaire, passionné et qui (fait du hasard ?) a les mêmes initiales que la Dreamcast ?

Accepter la Direction de Sega France, est-ce une décision difficile à prendre ?

Oui. Ça a duré quatre mois en tractation et réflexion. J'avais besoin d'avoir le plus d'éclaircissements possible. Ce boulot n'avait d'intérêt que si j'estimais que l'on avait une chance de réussir. J'ai rencontré Nakayama, Irimarji (big boss de Sega). Pour voir quelle était sa vision, si elle n'était pas totalement en décalage avec la mienne.

L'insuccès de la Saturn ne vous a-t-il pas bloqué ?

L'échec de la Saturn, c'est la course d'apprentissage d'une société qui a grossi très vite, qui pensait être arrivée à une position où elle pouvait être inattaquable. Et tout résulte de ce constat de base. Sony arrive, mais ils n'y connaissent rien et ne réussiront pas ; Nintendo ne sort pas de machine pour l'instant, on est tout seul et on y va. C'est comme le gars qui se promène dans un parc, dans une allée très large. Il regarde en l'air et il est content, il marche sur le râteau et le prend en pleine tête. Le temps qu'il comprenne pourquoi il est par terre et c'est terminé.

Même chose pour Nintendo au niveau de l'analyse ?

Les choses sont un peu différentes pour Nintendo. Ils ont péché, enfin ils sont peut-être en train de pécher, par orgueil. Mais d'une autre manière, il y a déjà un problème de format. C'est vrai que le départ est similaire.

Pour résumer, il faut partir de rien pour réussir et parvenir en haut ?

Non justement. Je crois que Sega va énormément capitaliser sur ses erreurs, ce qui veut dire en tout cas que nous ne referons pas les mêmes. Je pense, puisqu'on parle des gens qui sont partis de rien et qui connaissent le succès, que le fait de ne pas rencontrer l'échec peut être un désavantage. Par expérience, il n'y a pas eu deux machines de suite qui ont connu un très fort succès sans être attaquées. Il est très difficile d'être leader et de le rester, surtout lorsque l'on change de technologie.

Vous n'aviez pas eu de vision sur l'avenir au lancement de Saturn, aujourd'hui oui. Que représente l'annonce de la PlayStation 2 ?

Concernant la Saturn, ce n'est pas un manque de regard sur le futur, mais sur le présent au moment du lancement. Tout a été fait comme ce qu'il ne fallait pas faire. Il n'y avait pas d'autre pensée que "On est les meilleurs, on va faire un carton". Le problème est différent aujourd'hui. Le marché a explosé grâce à la PlayStation. Bien sûr, Sony n'allait pas rester là et nous regarder faire. Il n'y a pas un moment où on s'y est attendus. Ce qui est bien, c'est que maintenant on sait ce qu'ils vont faire, quand ils pensent le faire, mais pas quand ils vont le faire ni à quel prix. C'est un effet d'annonce bien orchestré, mais le soufflé est retombé car les joueurs se sont aperçus qu'une machine était une réalité, et l'autre, un morceau de papier.

Et s'ils ne s'étaient pas manifestés ?

Nous avons envisagé une autre approche qui nous aurait bien plus inquiétés... En fait, ils se sont mis une pression monumentale parce que c'est devenu un produit totalement stratégique pour eux. Ils ont restructuré leur organisation, pour que la PlayStation prenne la place qui est la sienne, au vu des résultats

Parcours

■ "Je suis tombé dans les jeux vidéo il y a une dizaine d'années. J'ai passé deux ans chez Infogrames en Angleterre, où je m'occupais de la presse et du marketing. Je suis rentré en France à Lyon où j'ai monté une société qui distribuait les produits EA et Psygnosis (en 92) jusqu'au moment où Psygnosis a été acheté par Sony. On a donc vendu la structure à EA qui est donc devenu EA France en juillet 93. J'y suis ensuite resté un peu plus de 5 ans en tant que directeur du marketing. Puis j'ai eu envie de faire autre chose. EA est une très belle boîte, mais qui au niveau marketing avait un peu tendance à ronronner. On avait conquis une part de marché qui était celle qu'EA devait avoir dans le pays. J'avais des possibilités dans le groupe à l'étranger. Et s'est présenté un matin Sega, avec un vrai beau challenge. J'ai voulu participer à la dernière grosse aventure de ce siècle qui est le lancement de la Dreamcast. Je suis arrivé chez Sega le 16 novembre 98.

qu'elle génère. Ils sont très ambitieux car ce qu'ils veulent faire, personne n'est en mesure de le faire. Ils ont déjà investi des sommes fantastiques. Il n'est pas tout à fait évident, compte tenu de son prix qui risque d'être assez élevé, qu'ils visent la même clientèle que nous. Tous les publics ne vont pas se renouveler sur un seul format. Je commence à croire qu'il y a de la place pour plusieurs machines et qu'on va bientôt arriver à diverses consoles pour différents publics.

Le prix n'est-il pas un frein ?

En 95, la PlayStation valait 2 900 F. Elle a été amortie et est âgée de 5 ans. La première année, on ne s'adresse pas au grand public, mais aux hardcore gamers. Cela fait des années qu'ils n'ont rien à se mettre sous la dent. Et la PlayStation ne s'adresse aujourd'hui plus du tout à eux. Ils la rejettent même car c'est devenu la console de M. Tout le monde. La seule chose, c'est que le passage entre les initiés et le grand public est plus rapide. Fidèles à la console en général, ils ont de grosses attentes. Ce sont les premiers à convaincre.

Combien de ventes en France ?

Sur la phase de lancement pur, si on prend les 15 premiers mois : 800 000 à 1 000 000 de consoles.

Et l'orientation de la machine ?

C'est le public selon ses besoins et les éditeurs qui détermineront son orientation. Prenez l'exemple de la PlayStation. Ce qui lui est arrivé il y a 5 ans, Sony ne l'avait absolument pas prévu. Ils avaient, à l'époque, une problématique qui paraît aberrante aujourd'hui : après 6 ou 8 mois, ils se demandaient comment réduire l'âge moyen des acheteurs. En fait, ils étaient en train d'ouvrir le marché sans le savoir. Mais cela n'ôte rien à leur mérite car ils l'ont très bien gérée par la suite.

Vous arrivez à dormir ?

Oui, parfaitement.





DC

■ Genre :
aventure/action
■ Développeur :
Red Orb
■ Éditeur :
Red Orb
■ Date de sortie :
fin septembre

TOY COMMANDER

UNE HISTOIRE DE JOUETS

Avant-première par |
Robby Barbe

Depuis plus de deux ans, Sega met tout en œuvre pour que le lancement de sa nouvelle machine soit un franc succès. Ainsi, le constructeur japonais a décidé de produire des jeux développés en Europe, spécifiquement pour un public européen. Le dernier week-end de juillet, une chance unique nous a été donnée d'aller jouer les paparazzis chez No Cliché. Nous avons rapporté de nombreuses photos d'écran de *Toy Commander*, premier jeu français créé pour la Dreamcast.

C'est dans leur fief de Lyon que nous avons rencontré une bande de grands gamins (moyenne d'âge d'environ 30 ans), dont le chef de file – Frédéric Raynal – n'est pas le plus sage. Ils assument sans complexes leur passion

pour le jeu, les jouets et les jeux vidéo. Et si le scénario de leur nouvelle création semble avoir été inspiré par un garnement, est-ce parce qu'ils sont justement encore des enfants ou bien parce que certains sont désormais de jeunes parents ? Sûrement un peu des deux.

La mutinerie d'Hugolin

Mécontent des mauvais traitements que lui fait subir son propriétaire, un petit garçon prénommé Guthy, l'ours en peluche Hugolin fomente une mutinerie et s'octroie le titre de Toy Commander. Pour redevenir le maître de ses propres jouets, Guthy devra remporter un duel contre chacun d'entre eux. Maintenant imaginez un petit garçon qui court dans les pièces de la maison en tenant à bout de bras un avion miniature. Il vient



■ Parmi les épreuves de vitesse, cette course d'avions dans la cuisine qu'il faudra terminer à la première place pour accéder au niveau suivant.



■ Exercice de précision : il s'agit, par exemple, de larguer des sucres dans le bol de chocolat avec un hélicoptère.



■ Mission stratégique : les soldats verts doivent s'emparer des positions défendues par les soldats rouges, ici la maison de poupées.



■ Objectif très simple dans les missions de combat : éliminer tous les véhicules adverses.

de la cuisine dont la table a servi de piste de décollage, traverse la salle de bain où il a fait provision de bombes à eau et se dirige avec fougue vers le bureau pour entreprendre une périlleuse mission de bombardement de plantes vertes. Dans le jeu, seul l'avion est visible, mais sous la forme du jouet ; Toy Commander n'est pas pour autant une simulation de vol.

L'aventure au détour de la cuisine

On se retrouve dans un véritable jeu d'action ayant pour cadre un lieu que nous connaissons par cœur, la maison de notre enfance, redécouvrant les milles et une aventures proposées par le contenu de notre coffre à jouets. De la cuisine au grenier, en passant par le bureau ou la salle de bain, la maison du petit Guthy offre huit grands espaces qui sont autant de niveaux de jeu et où vont se dérouler chacune des missions de *Toy Commander*. Au total, le jeu propose cinquante missions et met en scène trente-cinq types de véhicules différents, de la jeep à l'hélicoptère, en passant par le tank ou la voiture de course. La fin de chaque niveau est gardée par un jouet différent. Le joueur doit alors trouver

■ Las de subir les sévices de son jeune propriétaire, l'ours Hugolin a pris le contrôle de tous les jouets. Il est le Toy Commander.

**Un véritable jeu d'action
ayant pour cadre (...)
la maison de notre enfance.**





■ Une poupée Godzilla déguisée en lapin garde la fin d'un niveau du jeu. Une fois la crise de rire passée, il faudra trouver le point faible du monstre, peut-être en attaquant dans les airs en hélicoptère, ou au sol avec une voiture blindée...

■ Les gardiens de fin de niveaux de jeu sont des adversaires coriaces, mais il faut en prendre le contrôle pour s'en faire des alliés en vue de la confrontation ultime, celle contre l'ours Hugolin.

Les "Segalopins" de No Cliché ont concocté trois modes multijoueur.

le point faible de ce "boss" et le vaincre pour s'en faire un allié lors de l'ultime affrontement avec l'ours Hugolin. Les "Segalopins" de No Cliché ont également concocté trois modes multijoueur, pour que deux, trois voire quatre amis puissent s'affronter sur un même écran.

Après avoir choisi un lieu (parmi les niveaux déjà visités en mode solo), les belligérants peuvent s'expliquer dans un classique "deathmatch", l'important étant alors de supprimer un maximum d'ennemis. Le mode "capture the flag" est plus stratégique car il s'agit d'aller subtiliser un drapeau dans le camp des adversaires. Enfin, original et rigolo, le mode "chat et souris" où l'un des joueurs dans la peau du chat de la maison doit attraper l'un des autres joueurs transformés en souris mécaniques. Que ce soit dans le cadre des missions en solo ou lors d'une partie à plusieurs joueurs, le jeu permet d'interagir avec tous les objets présents dans une pièce de la maison. Ainsi, le cœur du programme de *Toy Commander* est notamment constitué d'un moteur gérant spécifiquement chacun des objets utilisés dans le jeu.

Les programmeurs de No Cliché ont donné



Des images d'avant No Cliché

Si Toy Commander est le premier jeu conçu par No Cliché, l'équipe dirigée par Frédéric Raynal a déjà commis quelques hits mémorables.



■ Le premier jeu connu de Frédéric Raynal est *PopCorn*, un casse-briques conçu sur PC avec un ami et distribué en freeware (gratuitement). C'est à Noël 1992 que le programmeur originaire de Brives se révèle aux joueurs du monde entier avec *Alone in the Dark*, édité par Infogrames. Ce jeu d'aventure novateur fait évoluer des personnages composés de polygones dans des décors en 3D précalculés. *Alone in the Dark*, dont l'histoire est inspirée de l'univers de l'écrivain Lovecraft, va terroriser des millions de joueurs devant leur écran ; et créer un nouveau genre que les auteurs de *Resident Evil* ne renient pas.



■ En désaccord avec Infogrames quant à la suite à donner à *Alone in the Dark*, Frédéric Raynal accepte l'offre de Paul de Senneville, patron de Delphine Records, qui lui propose de monter son propre studio de développement de jeux vidéo. Sur le modèle de Delphine Software, Raynal crée en février 1993 Adeline Software dont le noyau est composé d'anciens d'Infogrames. Raynal le créateur dispose désormais au sein d'Adeline de moyens techniques et d'un environnement "sain" pour laisser libre cours à sa passion ludique. De plus, la femme de sa vie, rencontrée lors de l'aventure Infogrames, travaille à ses côtés. Le résultat est forcément bon : en octobre 1994, la première création de l'équipe – *Little Big Adventure* – est un jeu d'aventure en 3D isométrique. Twinsen, le héros de *LBA*, entraîne les joueurs dans un univers haut en couleur, qui tranche avec les productions "doomesques" de l'époque. Le jeu est d'ailleurs élevé au rang de "Plus beau jeu du monde" par le magazine *Joystick*.

► Votre machine exige des jeux couleurs pour usage fréquent.



La gamme couleur de Virgin-Interplay est fabriquée par les plus grands spécialistes des parties fréquentes à haute température. Ainsi, partie après partie, la qualité et le plaisir demeurent, aussi éblouissants qu'au premier jour.



Le 1^{er} jeu de hasard qui simule le prestigieux environnement du célèbre casino de Las Vegas.



Holy Magic Century est la seule grande aventure qui tient dans le creux de la main et qui va vous plonger dans le pire des cauchemars.



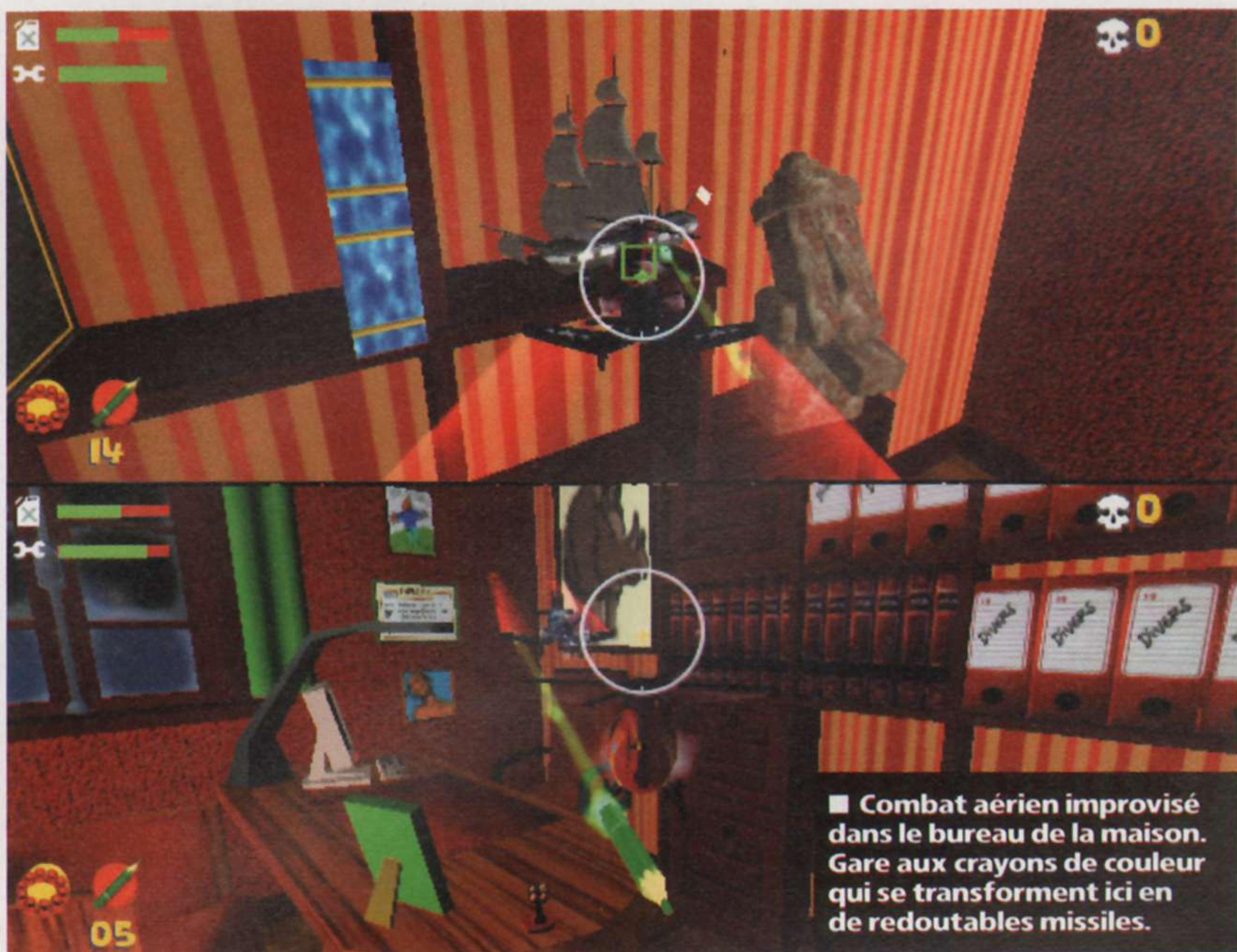
Le 1^{er} jeu de simulation de surf où surfeurs et non-surfeurs partiront à l'assaut des vagues.

INFOS / CADEAUX / SOLUTIONS
3615 Hint-line
 Virgin Games 08 36 68 94 95
<http://www.virgininteractive.fr>
 * 2,23 F la minute

Virgin INTERACTIVE

Interplay™ GAME BOY. COLOR

Recommandé par votre Gameboy couleur



■ **Combat aérien improvisé dans le bureau de la maison. Gare aux crayons de couleur qui se transforment ici en de redoutables missiles.**

Toy permet d'interagir avec tous les objets présents dans une pièce de la maison.

■ Grâce à une résolution de 640*480, chacun des 4 joueurs dispose d'une portion d'écran dont la taille est celle de la plupart des jeux PlayStation (320*240).



à leurs acolytes en charge du design des niveaux la possibilité d'agir sur la masse d'un objet (exemple : un objet léger chute moins vite) ou sa composition (un objet en plastique ne se casse pas et rebondit s'il tombe). Au final, lorsqu'un joueur tire un missile sur une boîte de céréales posée sur la table de la cuisine celle-ci pourrait s'écraser sur un bol de chocolat plein et créer une jolie pagaille.

A l'instar des précédentes créations de la bande des Lyonnais (voir encadré), *Toy Commander* apporte une vraie note de fraîcheur aux côtés des *Soul Calibur* et autres *Sega Rally 2* qui, bien qu'étant d'excellents titres, sont d'un genre déjà largement représenté sur consoles. Et Frédéric Raynal de conclure : "J'ai observé que mon fils de 7 ans retournait vers certains des jouets qu'il avait délaissés, après les avoir en quelque sorte redécouverts dans *Toy Commander*"...



Avant No Cliché (Suite)



■ Bien que le succès de *LBA* appelle un second épisode, c'est avec un jeu d'action que les Lyonnais d'Adeline reviennent sur le devant de la scène à la fin 1996. *Time Commando* affiche des décors précalculés de toute beauté dans lesquels le héros se déplace en 3D temps réel.



■ Peu de temps après la version PlayStation de *LBA*, le deuxième épisode des aventures de Twinsen débarque sur PC. *LBA 2* est un jeu d'aventure encore plus beau et plus grand. Il s'agit d'un chef-d'œuvre ludique... Et une formidable carte de visite pour toute l'équipe d'Adeline.

Interview-express Frédéric Raynal

A 33 ans, le directeur de No Cliché fait partie des créateurs français dont le talent est reconnu dans le monde entier.

■ **Frédéric, que s'est-il passé en 1997 pour Adeline Software ?**

Si Adeline Software reste la propriété du groupe Delphine (voir encadré), l'ensemble de l'équipe, ainsi que son savoir-faire ont été vendus à Sega pour former une nouvelle équipe de développement. Nous sommes désormais No Cliché, une filiale de Sega France et nous travaillons exclusivement pour Sega.

■ **Aviez-vous d'autres propositions à l'époque ?**

Oui, plusieurs éditeurs parmi les plus prestigieux nous ont fait

des propositions. Nous étions bien sûr libres de notre choix et nous avons choisi Sega pour plusieurs raisons. D'abord parce que ce n'est pas rien de travailler pour un tel monument du jeu vidéo. Ensuite, l'idée de concevoir pour une nouvelle machine et donc de participer en quelque sorte à la naissance de celle-ci était excitante. Enfin, quand on travaille sur console, on sait que tout le monde dispose de la même machine, c'est un gros avantage. Ainsi, nous sommes sûrs que les joueurs auront sur leur écran exactement le jeu tel que nous l'avons conçu et voulu. Ce qui n'est pas le cas

sur PC où les différences entre les machines peuvent être énormes. Ceci dit, nos jeux seront également adaptés pour les utilisateurs de PC.

■ **La Dreamcast avec son modem intégré et son Visual Memory sont le présage de nouveaux types de jeux sur console ?**

Oui, je le crois. Nous voulons évidemment faire des jeux online et nous y réfléchissons très sérieusement quand les infrastructures prévues par Sega (pour permettre le jeu en réseau) seront prêtes au niveau de l'Europe. Là aussi, jouer online sur

Dreamcast sera moins compliqué techniquement que sur PC et donc intéressera sûrement un bien plus large public. Quant au Visual Memory, c'est surtout ses fonctions de sauvegarde que nous avons développées dans *Toy Commander*. Le joueur pourra y sauvegarder sa partie en cours et ses meilleurs temps pour les emmener ensuite chez un ami par exemple. Il y a des utilisations amusantes à faire de cet accessoire qui peut vite se transformer en vraie petite console de jeux. Vous en aurez quelques exemples, avec *Agartha*, notre prochain titre.



IL EST MORT DEPUIS PLUS DE 1000 ANS.
 LA SORCELLERIE A RESSUSCITÉ SON
 ÂME DE GUERRIER. IL DOIT À PRÉSENT
 RETROUVER SES POUVOIRS ANCESTRAUX
 POUR ACHEVER SON ULTIME CROISADE.
 IL EST LE REVENANT.



REVENANT

UN JEU DE RÔLE ÉPIQUE



Combats intenses et dynamiques permettant de réaliser de nombreux coups et enchaînements



Plus de 50 sorts, 40 armes et 20 armures



Plus de 50 personnages non-joueurs et 25 types d'ennemis



Un univers immense incluant villes, donjons, forêts et bien d'autres lieux fantastiques

CINEMATIX

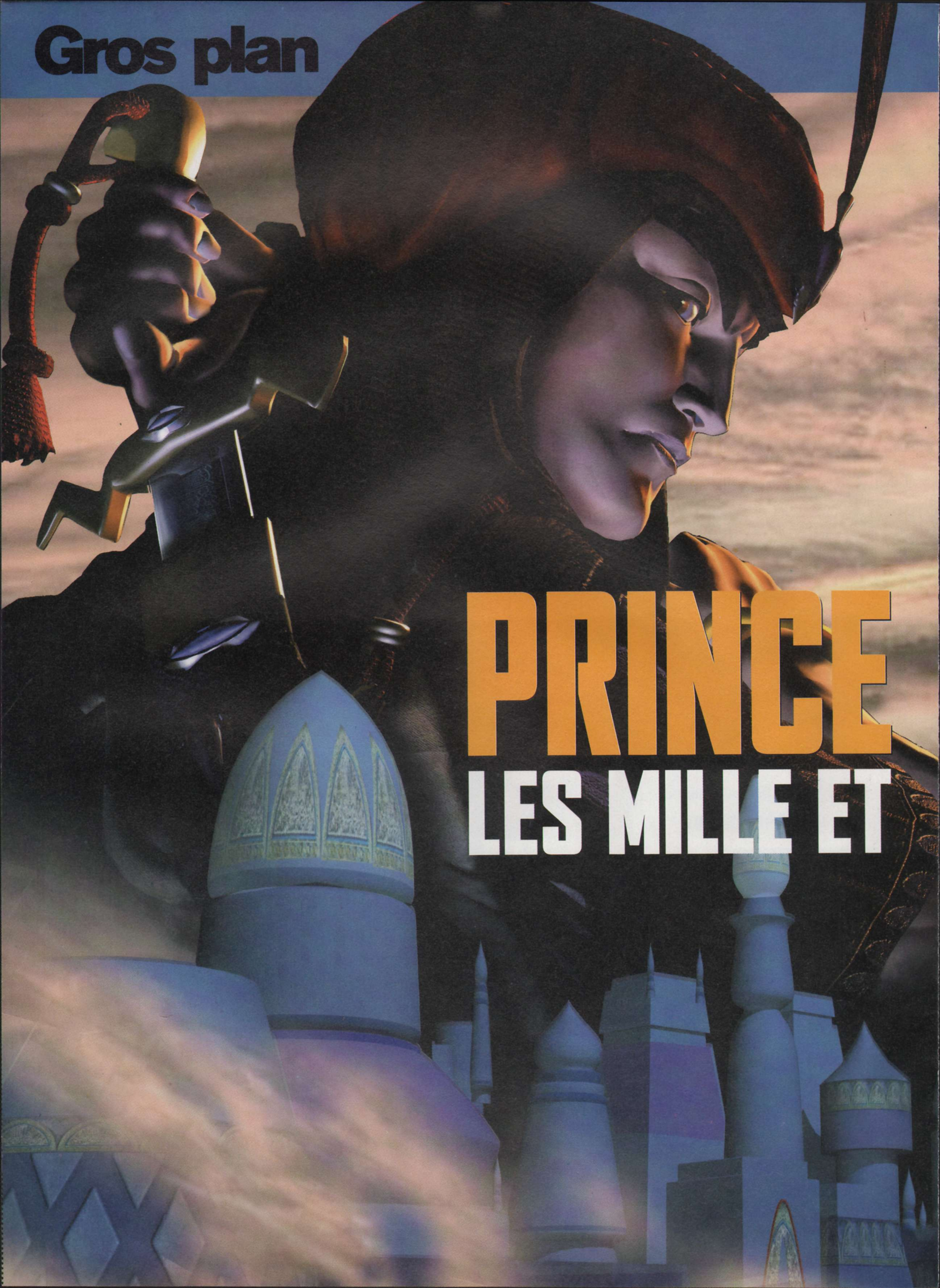
Concours, astuces et solutions
 08 36 68 19 22 *
 3615 EIDOS *

3dfx

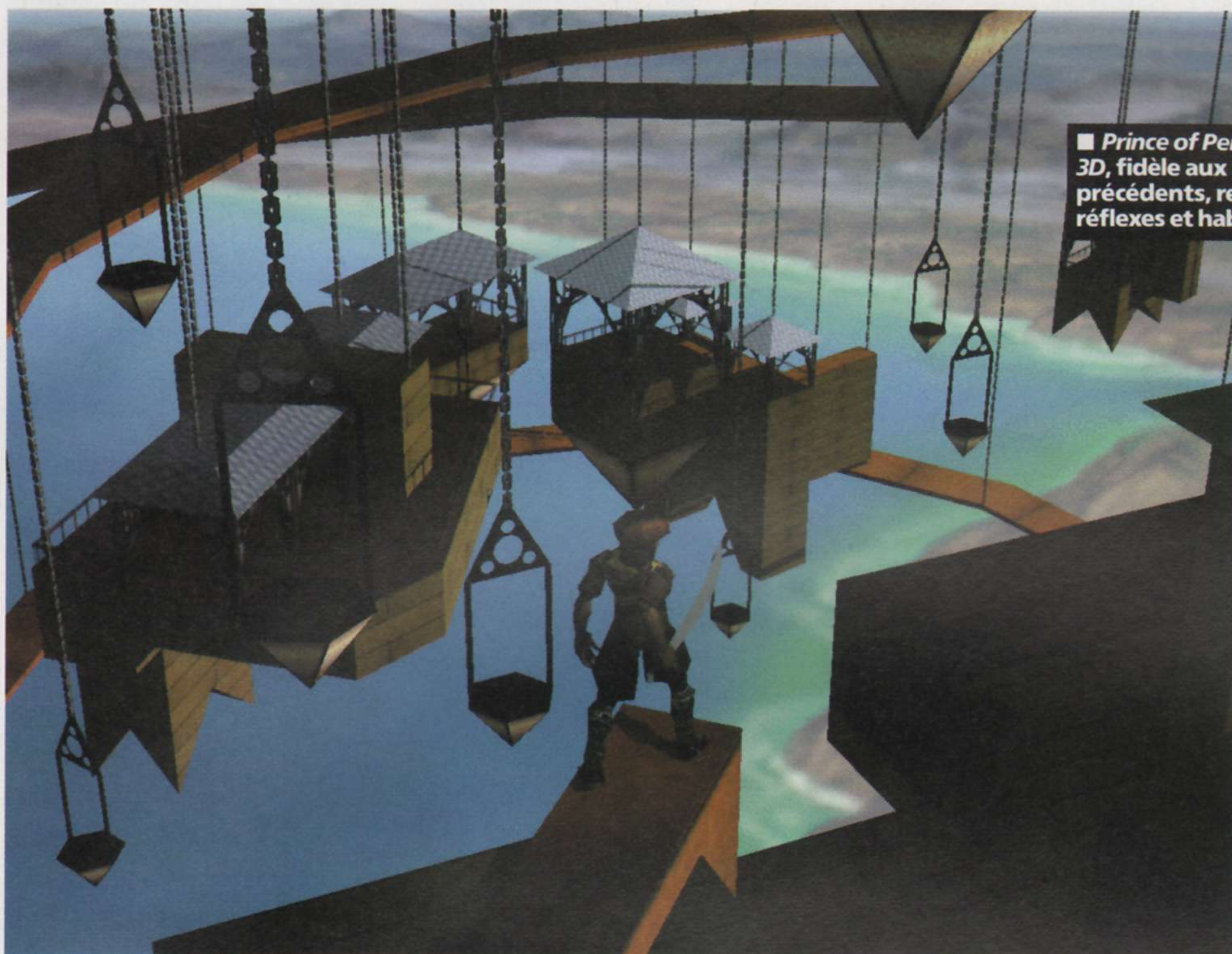
Découvrez le Monde du Revenant sur :
www.eidos.com
www.cinematix.com

EIDOS
 INTERACTIVE

Gros plan



PRINCE
LES MILLE ET



■ *Prince of Persia 3D*, fidèle aux volets précédents, requiert réflexes et habileté.



■ Les combats ont une place essentielle et chaque adversaire est un obstacle coriace.

OF PERSIA 3D

UN DEBOIRES DU PRINCE

PC

■ Genre :
Aventure/Action
■ Développeur :
Red Orb
■ Éditeur :
Red Orb
■ Sortie :
Fin septembre

■ Le prince a changé. Il a mûri depuis les premiers épisodes.



P *Prince of Persia*, jeu culte de la fin des années 80, est ressuscité aujourd'hui grâce à la 3D. Les deux premiers épisodes avaient été déclinés sur toutes les plates-formes possibles et imaginables. Leur succès, incommensurable, s'estime au nombre incroyable de récompenses reçues à travers le monde. On se souvient encore de ces longues heures passées

à déambuler dans les gigantesques labyrinthes pour retrouver la princesse, déjouer les pièges de l'infâme Jaffar et combattre des hordes d'ennemis fanatisés.

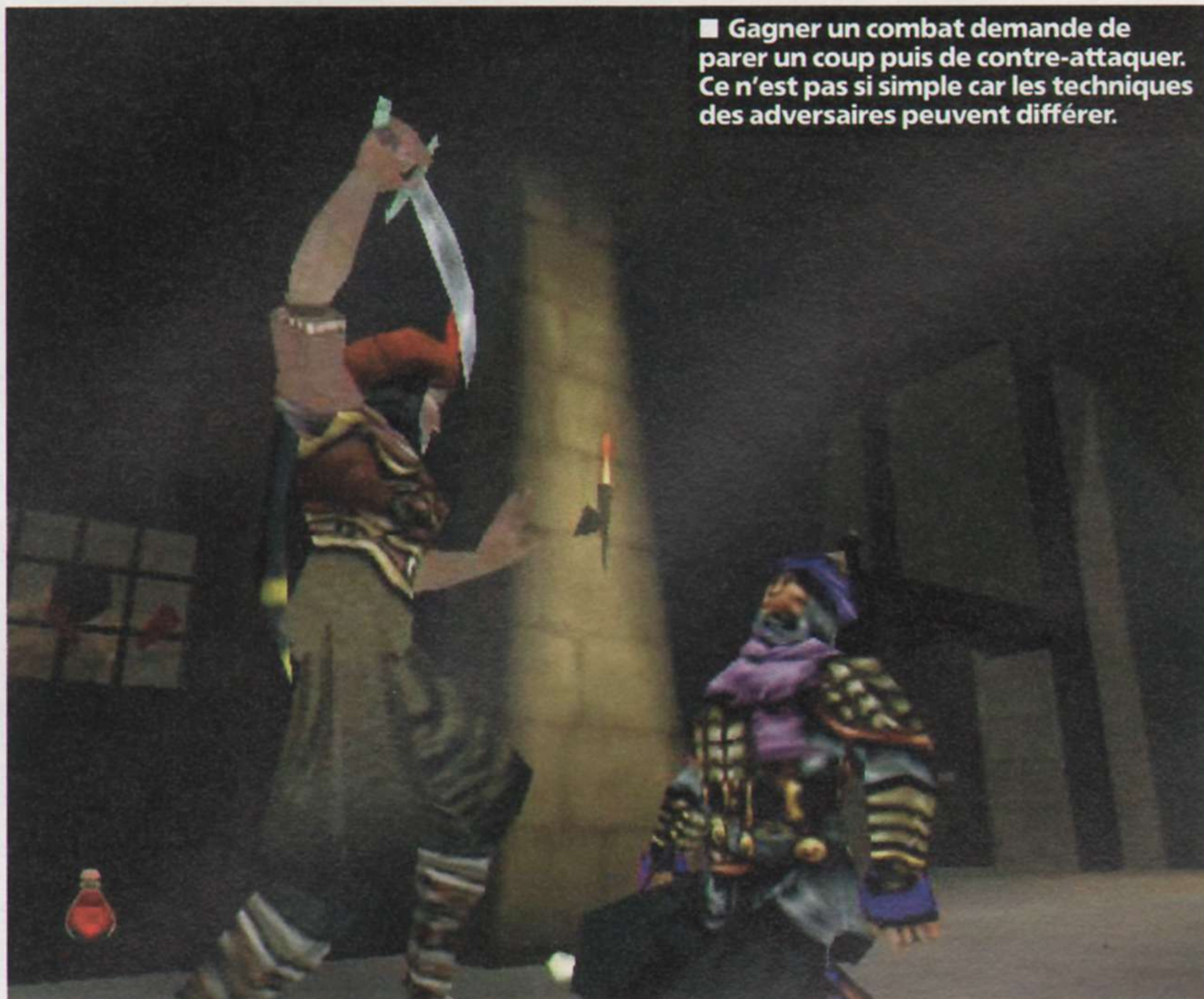
Après six années d'attente, le voilà de retour ce mendiante prince qui, par la force des choses, accomplit son destin royal au terme des deux aventures épiques les plus célèbres du monde. Une princesse éplorée et attendant, du haut de sa tour, l'arrivée de son prince charmant... il y a belle lurette que les héritières royales ne se font plus enlever. Pourtant *Prince of Persia* n'hésite pas à s'attarder sur ce genre de contes intemporels : une histoire d'amour naïve mais tellement passionnante, où courage et héroïsme face au danger se côtoient. Un contexte éculé mais toujours aussi efficace car enchanteur. Ce Prince, dernier et infatigable romantique de ce millénaire, est aussi le plus malchanceux. Car, par deux fois, il a dû partir à la recherche de sa dulcinée.

A chaque épreuve franchie, un nouvel obstacle se dressait entre lui et sa bien-aimée. Dans cet épisode, la princesse se fait encore kidnapper quelques temps après leur mariage – la loi de Murphy est de nouveau vérifiée – alors que le Prince est jeté aux oubliettes. Tout comme dans les précédents *Prince of Persia*, vous prenez la place du héros amoureux et devez parvenir à sauver la princesse en affrontant maints dangers.

Retour aux sources

Prince of Persia 3D tente de garder dans ce nouvel environnement en trois dimensions tout ce qui fait l'essence même des précédentes aventures et donc leur succès. Le créateur de la série, Jordan Mechner, a ainsi scénarisé ce nouvel épisode et assuré que les éléments principaux qui caractérisent *Prince of Persia* ; animation surprenante, pièges tortueux, combats trépidants, et parfait équilibre entre action et aventure, soient présents. C'est d'ailleurs un juste retour des choses, pour le jeu qui a initié le genre action/aventure, que d'accéder à la troisième dimension comme c'est le cas pour la plupart des jeux du genre. Ce qui différencie *Prince of Persia 3D* d'un jeu comme *Tomb Raider* est sans aucun doute





■ Gagner un combat demande de parer un coup puis de contre-attaquer. Ce n'est pas si simple car les techniques des adversaires peuvent différer.



■ Les prisonniers et autres persos non hostiles peuvent être de bon conseil quand vous prenez le temps de leur parler.



■ Les pièges, très vicieux, sont pour le moins expéditifs. Seul conseil : ne pas se précipiter...

Un faux pas et ce sont des pieux qui jaillissent du sol (...) ou la corniche qui cède.

son univers. Un monde magique et merveilleux où se dressent de complexes bâtisses orientales, imprégnées de magie et de mystère. Quinze lieux dignes des *Contes des Mille et Une Nuits* se dévoilent ainsi à nos yeux ébahis.

■ Encore un piège silencieux et efficace. Sans commentaire.



Pièges et combats

Un monde beau, mais aussi très dangereux. Les pièges et les affrontements à l'arme blanche font ainsi partie intégrante de la série. Un faux pas et ce sont des pieux qui jaillissent du sol. Un peu d'égarement et d'inattention et voilà la corniche qui cède. Mais ce qui est fabuleux dans *Prince of Persia 3D* c'est la possibilité, sans connaître la nature du piège, de s'en sortir grâce à un réflexe salvateur. Les combats sont à l'image des pièges : il faut réagir instinctivement. Car contrairement aux autres jeux du

genre, le Prince ne manie pas le fusil mitrailleur ni le gros calibre. Son moyen de défense : des armes blanches dont le maniement nécessite un minimum de dextérité, du "timing" et de la précision. Il faut savoir observer son adversaire, se mettre à distance, esquiver et parer, et surtout frapper au bon moment. Tout un programme qui rend les combats de *Prince of Persia 3D* passionnants, du moins, plus intéressants que ceux de *Tomb Raider*. Mais le Prince a aussi ses moments de futilité et devra à plusieurs reprises faire preuve de discrétion.

La 3D en vedette

La réalisation est aussi à la hauteur de l'ambition du jeu : porter *Prince of Persia* dans la troisième dimension. Tirant parti des cartes 3D, les graphismes produisent des effets aussi complexes que variés aux noms barbares (vertex et Gouraud shading, alpha blending, Z-buffering, éclairages dynamiques, différents niveaux de mipmapping, etc.). Graphiquement, le résultat est tout simplement superbe, que ce soit au niveau des décors ou dans la réalisation des personnages. Beaux et détaillés, ces derniers n'en sont pas moins impeccablement animés. Ainsi, le procédé de "motion capture" a été utilisé

L'art du combat

Devenez un virtuose des armes blanches. Lames tranchantes et bâton, mode d'emploi.

■ Depuis ses dernières aventures, le Prince a appris à manier d'autres armes que le cimeterre. Il dispose ainsi, en plus du bâton, des doubles lames, et de l'arc. Ces moyens de défense ne sont pas seulement différents dans leur formes, ils le sont aussi dans leur maniement. Le cimeterre, l'arme de base, est d'une portée et d'une rapidité moyennes. Alors que le bâton, qui dispose d'une plus longue portée, se caractérise par une relative lenteur, préjudiciable. Quant aux doubles lames, si elles sont rapides et permettent de parer et de frapper en même temps,

elles souffrent néanmoins d'un grave défaut : leur courte taille qui oblige à être particulièrement proche de son adversaire. La dernière arme, l'arc, offre plusieurs utilisations. Outre la possibilité d'éliminer un ennemi à distance, sans se faire repérer, il permet également au Prince d'activer certains mécanismes, auxquels il lui est impossible d'avoir accès physiquement.



■ Les ennemis que rencontre le Prince ne plaisent pas. Il devient de plus en plus forts au fur et à mesure de la progression.



■ L'arc est une arme rudement précise à distance. Pour abattre certains ennemis éloignés, mais aussi pour actionner des mécanismes en visant des leviers. Mais les flèches sont comptées.

Même les experts sont étonnés...



...Freecom copie presque tout !

Graveurs de CD-RW mobiles
par Freecom :



Traveller CD-RW

Le plus petit graveur de CD-RW avec une batterie rechargeable intégrée. Se connecte sur le port Parallèle, USB ou PCMCIA via le câble de votre choix.



Portable CD-RW

Utilisez-le au bureau, à la maison ou chez des amis. Pour PC, notebook et iMac/G3. Parallèle, USB et PCMCIA. Egalement disponible en SCSI et Parallèle / SCSI.

Aujourd'hui on copie presque tout. Chez Freecom on ne va pas aussi loin ; on est tout

simplement
spécialisé en CD.

Avec nos graveurs
de CD-RW

internes vous

pouvez lire, écrire et réécrire

tout type de CD, audio, photo,

jeux ou données. Et ceci en

moins de 20 minutes ! Sur PC,

notebook ou Apple Mac. Il suffit

de penser au droit de copie.

*Le graveur de CD-RW interne Freecom : Rapide,
flexible et un très bon rapport qualité / prix !*

NOUVEAU : MECANIQUES FREECOM INTERNES



A partir de 1099 F TTC

FREECOM
TECHNOLOGIES

INFORMATIONS : WWW.FREECOM.COM ☎ 0134 047200

Grandes Surfaces

Revendeurs : PACA 01 55 33 11 44 - Pearl Diffusion 03 88 58 02 02 - Mac & PC Partner 01 55 46 50 80 - MicroWarehouse 01 64 67 66 80
HCS Misco 01 69 93 21 21 - Surcouf 01 53 33 20 55 - PC Wave 01 30 38 61 63 - Balagan 01 49 29 52 00 - Rubatex 01 48 91 80 00



■ N'hésitez pas à inspecter le moindre lieu suspect. Ainsi, vous évitez nombre de pièges.



■ Le Prince peut déplacer des objets et les pousser dans le vide pour blesser des gardes.

■ Rugnor, le fils du Roi Assan est l'ennemi juré du Prince.



Pas exempt de défauts, Prince of Persia possède déjà l'étoffe d'un excellent jeu.

■ Fidèle à son image d'athlète aventurier, le Prince est capable de nombreuses acrobaties.



afin que les animations des personnages soient aussi réalistes que possible. Et pour une fois, le héros se saisit vraiment des objets sans que cela ne paraisse approximatif comme dans la plupart des jeux. Un détail qui semble peut-être insignifiant mais qui contribue au réalisme visuel du jeu. La nouvelle version supportera le Glide, OpenGL et Direct 3D, et sera ainsi compatible avec toutes sortes de configurations.

Encore des choses à améliorer

Si *Prince of Persia 3D* promet, il n'est pas exempt de tout défaut. Certains sont liés au degré d'avancement de la version qui nous a été envoyée, comme certains bugs d'affichage avec notamment des pans entiers de décors qui disparaissent. Mais, ce qui nous a le plus interloqués

reste les déplacements du Prince. Il tourne, par exemple, très lentement sur lui-même, ce qui empêche de se faufiler vite entre les obstacles, sans faire de nombreux essais. Il est aussi souvent bloqué contre les murs, ce qui rend impossible certains mouvements. Son contrôle manque (pour le moment) de précision, et se diriger sans zigzaguer dans tous les sens (pour justement ne pas se bloquer contre une porte ou un mur), relève du défi. Le bon mois qu'il reste aux développeurs avant la sortie du jeu n'est donc pas de trop. Car si le jeu en reste là, tout ce qui faisait l'intérêt de *Prince of Persia* peut être gâché.

En attendant sa version test et la sortie, prévue pour fin septembre, *Prince of Persia 3D* possède déjà l'étoffe d'un excellent jeu. La véritable question est : parviendra-t-il à stupéfier et passionner les joueurs comme les deux premiers épisodes. On croise les doigts en espérant qu'il ne finira pas en simple clone de *Tomb Raider*.



Le jeu d'une génération

Prince of Persia fait partie des jeux qui marquent les mémoires. Histoire.

■ *Prince of Persia* a vu le jour en 1989. A l'époque, le jeu fait vraiment sensation pour son aventure passionnante, ses pièges bien tordus et surtout, une animation des personnages à couper le souffle. Pour la petite histoire, le concepteur, Jordan Mechner, a filmé son frère en train de courir et de sauter pour ensuite en étudier les mouvements. Le résultat, une décomposition détaillée et réaliste des faits et gestes des personnages, que l'on n'a revue que bien plus tard avec *Another World*

de Delphine Software. Le jeu connaît un succès mondial sans précédent. La suite, *Prince of Persia : The Shadow and The Flame*, avec un scénario encore meilleur ainsi qu'une amélioration graphique considérable, rencontre une carrière commerciale semblable. Les deux jeux ont ainsi été traduits dans le monde entier et ont été convertis sur toutes les machines de l'époque.



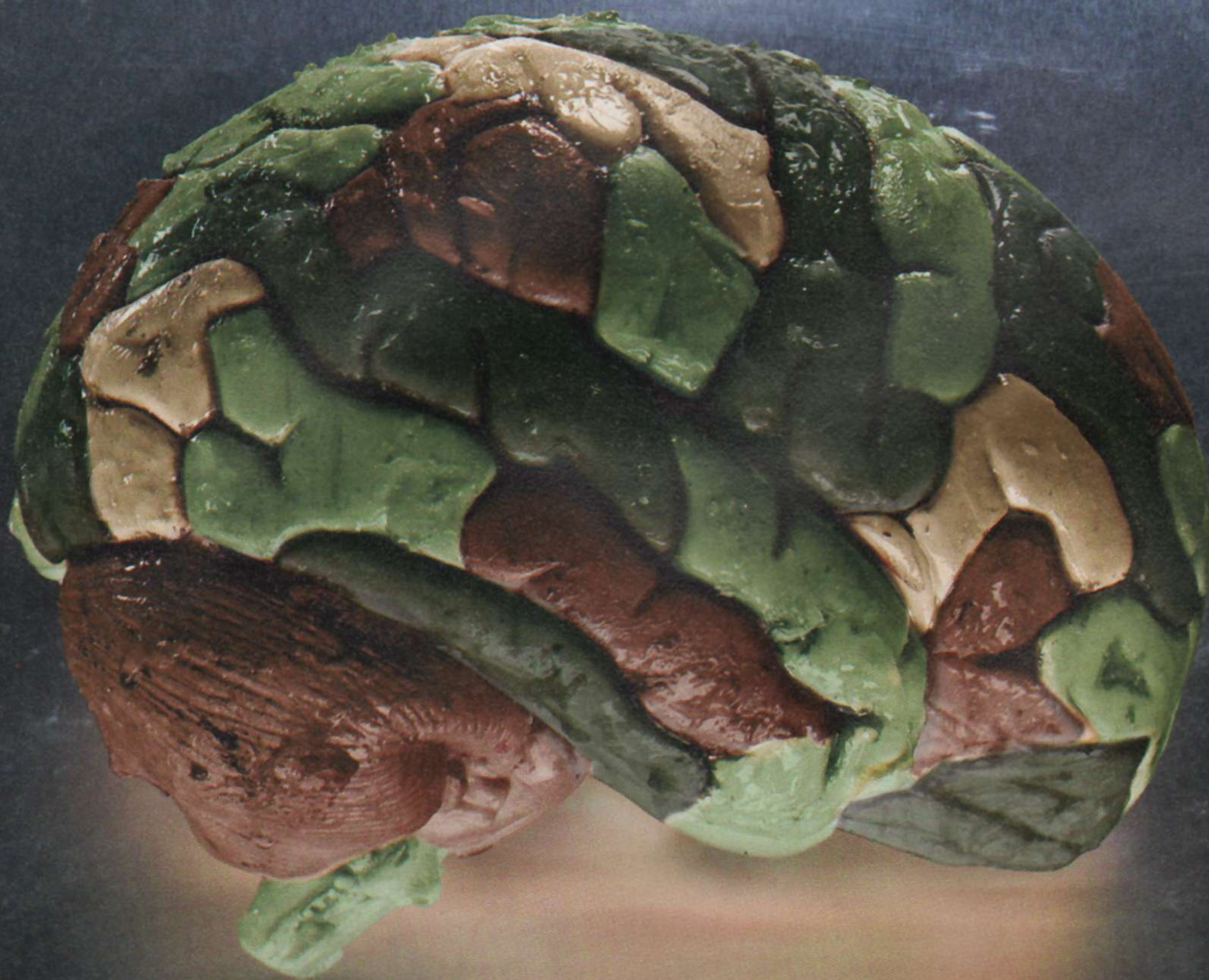
■ Dans *Prince of Persia 2*, le Prince, est évincé par un imposteur le jour de son mariage. Il doit ensuite récupérer son titre et sa fiancée.

■ Amoureux, notre héros – mendiant dans *Prince of Persia* – doit sauver sa princesse avant son exécution.



COMMAND
&
CONQUER

Voici votre
arme la plus puissante.



Un nouveau genre de jeu
arrive sur Nintendo® 64:



La simulation en temps réel
avec gestion de ressources.



Avec
Command & Conquer™
devenez un chef de guerre
et anéantissez les forces
adverses !



NINTENDO⁶⁴

AVANT-PREMIERE

LES FUTURS TRACÉS SE DEVOIENT



■ Une grande variété de circuits diurnes et nocturnes est offerte.



■ Le 360 degré est sans nul doute l'une des figures les plus délicates à réaliser correctement. Attention notamment à l'atterrissage. Gamelles en perspective !



■ Le mode 4 joueurs reste très plaisant car aucun ralentissement n'est notable.



■ Tous les moyens sont bons pour gagner. Même celui de se transformer en auto-tamponneuse.

PASSE-MURAILLE



Les raccourcis prennent n'importe quelle forme. Même celle d'un mur à traverser.

PS | Course | Développeur/Editeur : Electronic Arts | Sortie : août

SLED STORM

Sortez des sentiers battus dans le Grand Nord canadien.

Même si l'heure n'est pas encore aux mouflés et aux lèvres gercées, une compétition de motoneige dans les forêts du pays de la feuille d'érable ne peut se refuser. Electronic Arts a pris l'habitude de faire de très bons jeux. Force est de constater que *Sled Storm* confirme la règle.

D'une fluidité "politiquement très correcte" en mode solo, la performance est extraordinaire car on n'observe aucun ralentissement en mode quatre joueurs. La sensation de vitesse est très réaliste, ce qui offre un réel plaisir de conduite. Plaisir qui varie en fonction de la puissance de votre motoneige.

Car au début de la compétition, vous choisissez un pilote et son destrier. Les caractéristiques moteurs ne sont pas les mêmes selon les engins choisis. Certains sont plus rapides que d'autres, mais moins stables et inversement. Bénéficiant d'un portefeuille de départ de 50 000 dollars, il vous est imparti de "customiser" votre scooter des neiges pour le rendre toujours plus performant. Si dépenser cette somme ne vous pose en général aucun souci, gagner des billets verts est une histoire plus compliquée, en deux chapitres. Le premier, propre à toute compétition vous oblige à remporter la course pour ramasser le pactole. Bien sûr, les places d'honneur sont lucratives, mais bien

moins intéressantes au niveau pécuniaire. La deuxième partie consiste, quant à elle, à effectuer des figures lors d'un saut sur des pistes truffées de tremplins. Plus le niveau technique de la figure est élevé, plus vous marquez des points. Ce total, converti en dollars, vient renflouer vos caisses.

Des parcours pleins de surprises

Une victoire dans *Sled Storm* ne se gagne pas uniquement à la force du poignet. Vos adversaires n'hésitent pas à vous désarçonner, fair-play oblige. Sachez leur rendre la pareille, tout en esquivant leurs attaques, et la victoire vous tend les bras. Outre une jouabilité très agréable, parcourir les circuits

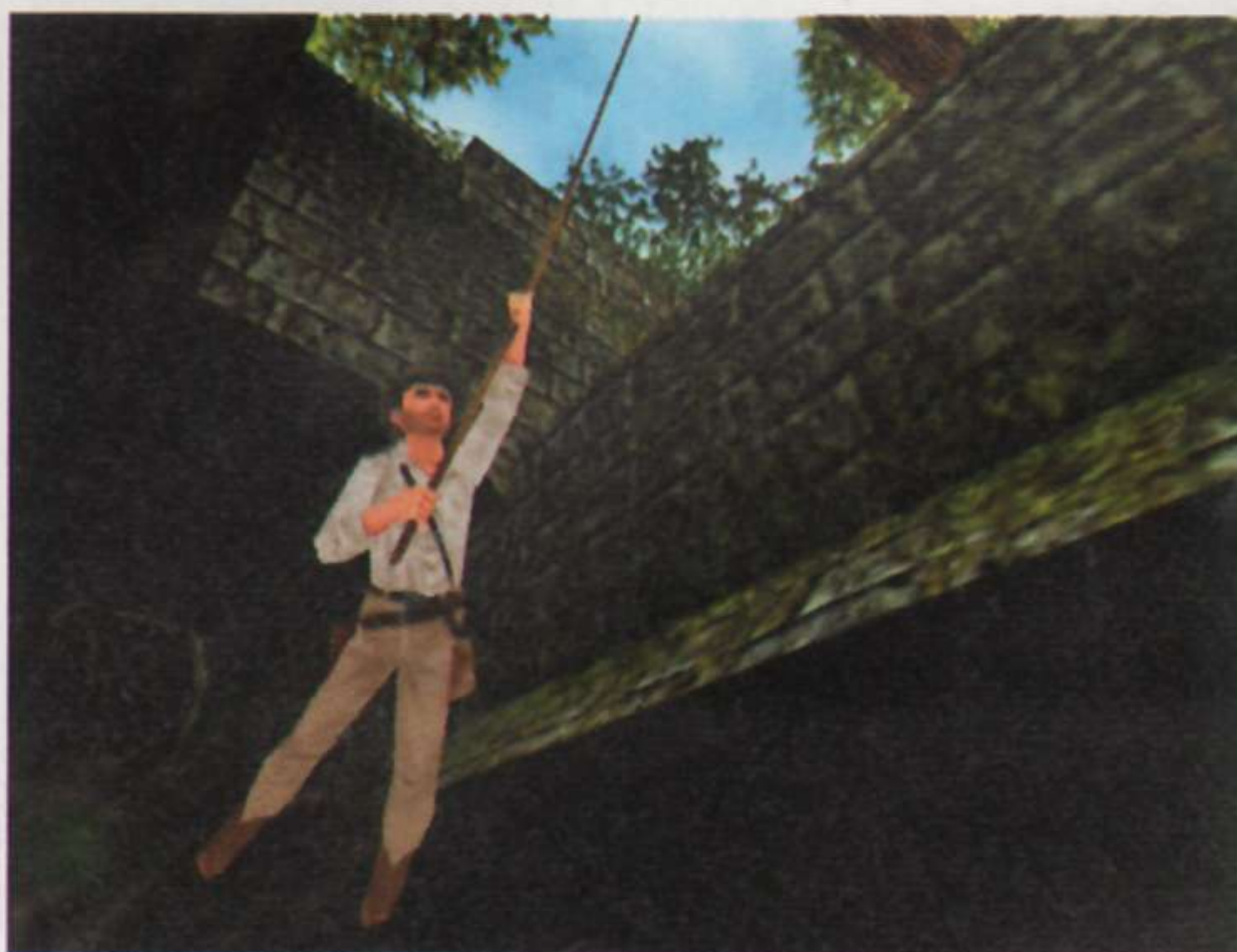
proposés offre une multitude de bonnes surprises. Tout d'abord, les tracés eux-mêmes. On parle de tracés ici, mais ils n'ont jamais aussi mal porté leur nom puisqu'il n'y en a pas... ou plutôt, il n'y a que cela ! Si vous le désirez, vous pouvez presque rallier l'arrivée en ne pratiquant que le hors-piste, ce qui laisse une liberté de mouvements incroyable. Les courses diurnes, c'est bien ; mais celles en nocturne ou sous un épais brouillard valent aussi le détour. Les effets de lumière ou de poudreuse ont un excellent rendu... bref, on n'a pas trouvé grand-chose à reprocher à *Sled Storm* qui glisse doucement vers le succès.

Alexandre de Bourrousse



■ **Indy, fidèle à lui-même, peut se servir de son fouet comme d'une corde et se balancer grâce à lui.**

■ **Indy enlève son chapeau quand il nage. Un souci du détail que l'on aimerait également retrouver dans les graphismes, un peu pauvres pour le moment.**



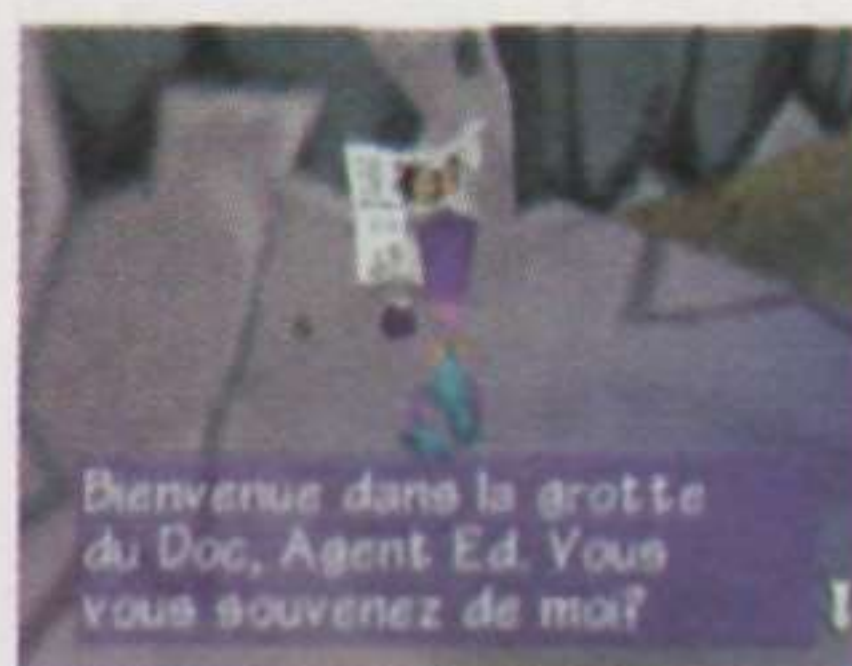
LE SCENARIO PERDU

Pour la petite histoire, le scénario du jeu devait avant tout être la trame du quatrième Indiana Jones au cinéma. Mais comme l'attention de George Lucas était surtout focalisée sur les nouveaux épisodes de *Star Wars*, le deux et le trois notamment, le projet a vite été abandonné. *Domage, car Indiana Jones et La Dernière Croisade* reste un excellent film.



■ **Ed vient de remarquer que la vie n'est pas un long fleuve tranquille. Entre les légumes en folie, les plantes carnivores et autres pseudo-robots... Ed ne chôme pas !**

■ **Sacré Ed ! Il ne perd pas une occasion de se montrer en membre d'un Boy Band extraterrestre. Ses petits muscles lui permettent de passer des portes, etc.**



A SURVEILLER

L'ensemble du jeu promet un bon divertissement. Mais, nous pointons du doigt les effets de caméra. Il arrive régulièrement que le travelling soit si rapide que le joueur se perde dans le monde délirant d'Ed. Du coup, le maniement du personnage s'en trouve malaisé. Les caméras auraient-elles reçu un coup de canette sur le cou ?

PC | **Aventure/action** | Développeur/Editeur : **LucasArts** | Sortie : **octobre**

INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE

Indy le futé affronte de nouveaux ennemis.

Le dernier volet des aventures du célèbre aventurier passe à la 3D. Son scénario digne du cinéma et son ambiance fidèle à la trilogie suffiront-ils à le soustraire à une inévitable comparaison avec *Tomb Raider* ?

On a tous noté que Lara Croft n'était ni plus ni moins que la version féminine d'Indiana Jones.

Tomb Raider surfe donc sur une idée plus ou moins inspirée par les films mettant en scène Harrison Ford. Il est ainsi amusant que ce nouvel Indiana Jones vidéoludique ressemble tant aux jeux qui ont fait le succès de Lara Croft. Juste retour des choses diront certains. Quoi qu'il en soit, cet *Indiana Jones et La Machine Infernale*

est un jeu mêlant action et aventure et reprenant les thèmes si chers à la série : un mystère à éclaircir et un objet sur lequel il faut mettre la main avant les méchants. Sauf que cette fois-ci, ces derniers ne sont pas des nazis, mais des soviétiques. Les années passent, les ennemis trépassent et Indy reste. Notre héros doit parcourir pas moins de 17 niveaux aux décors très différents, avant d'accomplir sa quête. Les énigmes et l'aventure prennent une place prépondérante face à l'action, ce qui devrait privilégier la recherche et la réflexion. Pour l'instant, il est dommage que le jeu exploite le moteur graphique de *Jedi Knight*, qui a tout de même pris un petit coup de vieux.

Teck Hao Tea

N64 | **plate-forme** | Développeur/Editeur : **Ubi Soft** | Sortie : **octobre**

TONIC TROUBLE

Tout ça pour une petite canette !

Planquez les verres en cristal de grand-mère et le pauvre toutou de votre voisine ! Ed, plus "fracassant" que jamais, arrive sur votre N64.

Un jeu prometteur auquel on souhaite un bel avenir.

Rayman et autre Earthworm Jim voient débarquer un concurrent de taille : Tonic Trouble.

Ed est l'extraterrestre le plus maladroit de la galaxie. Ce petit homme violet envoie malencontreusement une étrange canette sur la planète bleue. Sa mésaventure nous cause de beaux dégâts. Le monde devient fou. Les végétaux mutent en plantes carnivores, les animaux les plus doux se rebellent et les éléments naturels

se déchaînent. Une vraie anarchie règne. D'autant plus que l'ignoble Grögh compte bien tirer parti de cette histoire et s'emparer de la canette. Avec l'aide du Doc, de Suzy sa fille et de l'agent Xyz, vous devez arranger tout ça. Le scénario déjà fort prometteur nous dévoile un jeu où l'humour est roi. Dans un pur style cartoon, le joueur évolue progressivement dans l'aventure. Les "missions" se déroulent dans des décors originaux et parfaitement modélisés tout comme les divers persos intervenant. Ed détient un large éventail d'actions : il nage, rampe, plane, pousse, tire, lance des objets... Et pour le fun, il nous gratifie de ses mimiques. Un jeu de plate-forme débordant d'ingéniosité.

Delphine Bonnet

AVANT-PREMIERE
LES FUTURS HITS SE DEVOIENT



■ Les courses se déroulent de jour comme de nuit dans des décors très variés. Attention ! L'éclairage ne porte pas très loin.



■ Au fur et à mesure des courses, vous pilotez des bolides toujours plus puissants.

■ Il faut parfois savoir jouer des pare-chocs pour s'imposer dans une course. Le mieux, c'est de pousser ses concurrents dans le décor.



■ Aucun ralentissement notable et une vitesse de défilement impressionnante prouvent que la Nintendo 64 en a encore sous le capot.



■ Lens Flare (halo lumineux), textures, *World Driver Championship* se permet tous les excès au niveau graphique.

MEILLEUR QUE GT?

C'est la question que l'on se pose à la vue de *World Driver Championship*. Les voitures, il y en aura sûrement moins. Mais est-ce là le plus important ? Les sensations que ce titre procure sont déjà si bonnes, et sa durée de vie paraît si longue, que l'on ne peut s'empêcher de penser que *WDC* est au moins l'égal de *Gran Turismo*.

N64 | Course | Développeur/Editeur : Midway | Sortie : octobre

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

La Nintendo 64 a enfin son *Gran Turismo* avec *World Driver Championship*.

On a du mal à y croire, mais la N64 n'a pas encore livré tout son potentiel. C'est du moins ce que l'on découvre lorsqu'on voit *World Driver Championship* (*WDC*). Les titres du genre ne sont, à vrai dire, jamais de très bonne qualité. Cela n'enlève cependant rien au mérite de *WDC* qui s'annonce comme le *Gran Turismo* de la N64.

Pour preuves : les graphismes superbes, l'animation impeccable – et d'une fluidité redoutable – et la vitesse à laquelle tous ces superbes décors défilent. La modélisation des bolides, de type *Grand Turismo*, surprend par

sa qualité. Motifs et autres détails de carrosserie sont visibles. Les replays font référence à *Gran Turismo* avec leurs caméras dynamiques, aux emplacements parfaitement choisis, et leur superbe rendu. *WDC* n'est pas simplement une démonstration technique. Les sensations de conduite y sont excellentes, proches de celles de *GT* sur PlayStation, avec une bonne dose de réalisme et un soupçon d'arcade. Les voitures chassent, virent à plat, dérapent avec un comportement très cohérent. Bien entendu, les véhicules réagissent de manières très différentes, selon leur puissance et leur type (traction, propulsion, quatre roues motrices). Pour une fois, le stick analogique est parfaitement exploité et permet, par

conséquent, un contrôle extrêmement précis de son véhicule. Les sensations n'en sont que décuplées quand on parvient à prendre, au millimètre près, les meilleures trajectoires.

Les écuries vous font de l'œil

Au niveau du déroulement, le joueur commence en bas de l'échelle et doit faire ses preuves au cours de nombreux championnats (il y en a plein !). Au fur et à mesure, des écuries (avec des voitures de plus en plus puissantes) finiront par vous solliciter. A la clé, changer de catégorie, piloter des bolides encore plus performants et finir roi de la piste. La durée de vie de *World Driver Championship* semble ainsi être

particulièrement longue, surtout si on lui adjoint les modes "Time Attack" (réaliser les meilleurs chronos) et "Deux joueurs". D'ailleurs, dans ce dernier mode, le jeu ne perd aucunement en qualité. Le seul défaut que l'on pourrait reprocher à *World Driver Championship* est de ne pas disposer des licences officielles, qui lui permettraient de proposer les véritables noms des voitures. Conduire une Dodge Viper est autrement plus agréable que de piloter une X8-1J56. Ce détail mis à part, *World Driver Championship* est le jeu de course qu'il faudra surveiller de très près. Amateurs de vitesse, réchauffez vos manettes car le mois d'octobre risque d'être riche en émotions fortes.

Teck Hao Tea



■ Vous pouvez exécuter toutes sortes de cascades, des plus simples aux plus irréalistes, quel que ce soit le mode de jeu choisi.

■ Les décors sont extrêmement fouillés et regorgent d'éléments graphiques de toute beauté. Mais mieux vaut garder un œil sur la piste, tout de même...



UN AS DU GUIDON POUR LA PROMO

Choisi par Deibus Studios pour parrainer le jeu, Edgar Torronteras n'a que 19 ans, mais s'avère capable de réaliser des figures incroyables en freestyle, discipline où il excelle. Ainsi, à chaque course, il assure presque à lui seul le spectacle !



■ Grâce aux précieux conseils de votre nouveau copain (Tony Hawk), vous ne serez jamais rassasié de vous initier à des figures inédites. Ces dernières étant toujours exceptionnellement difficiles d'un point de vue technique.

■ Les aires de jeux sont relativement grandes et les endroits tous praticables, ce qui donne beaucoup de rythme aux enchaînements.



■ Visiblement, le joueur de gauche est plus adroit ! Plus la figure est compliquée, plus les points glanés sont importants.



LES LEGENDES DU SKATEBOARD

Après Tony Hawk, ce sont toutes les autres étoiles du skateboard qui rejoignent le champion dans le jeu. Bob Burnquist, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Bucquy Lasek, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley et Jamie Thomas, donnent donc leur nom aux personnages du jeu. Pour la petite histoire, Tony Hawk a participé assidûment au développement en... y jouant.

PC | Course | Développeur : Deibus Studios | Editeur : Sierra | Sortie : octobre

EXTREME BIKER

Les fous du guidon investissent votre PC !

Côté moto, la ludothèque du PC est plutôt bien fournie. En revanche, si l'on prend la catégorie plus pointue du motocross, *Motocross Madness* détient le monopole... Eh bien, plus pour longtemps ! *Extreme Biker* offre de très alléchants atouts pour lui faire de l'ombre. Les développeurs ont, en effet, tout mis sur le fun et l'extrême.

Notamment des figures spectaculaires impossibles à réaliser dans la réalité. Le pilote est ainsi indépendant de son engin, les cascades sont donc plus difficiles à effectuer que dans le titre de Microsoft, mais on y gagne

en réalisme et en variété. Les pistes ont été placées dans des décors tantôt classiques, tantôt plus fantaisistes. Ainsi, vous pouvez piloter dans une ville en ruines ou à l'intérieur d'énormes tuyaux, à moins que vous ne préfériez un superbe parc où se côtoient une grande roue, adeptes de parapente et chants d'oiseaux. Le moteur graphique autorise l'affichage de superbes graphismes, riches en détails, avec une excellente profondeur de champs. Le zoom arrière peut d'ailleurs aller très loin ! *Extreme Biker* est un titre très prometteur, à la fois beau, fun et très jouable. Reste à confirmer nos bonnes impressions par un test.

Jérôme Capon

PS | Sport | Développeur : Neversoft | Editeur : Activision | Sortie : septembre

TONY HAWK SKATING

Le skateboard sous ses meilleurs angles.

Quand on s'appelle Tony Hawk et que l'on gravite dans le milieu du skate, on est aussi respecté que Platini dans le monde du football. Légende vivante de ce sport casse-cou, l'Américain âgé de 30 ans est à l'origine de nombreuses figures et possède un palmarès impressionnant, notamment lors des fameuses compétitions des X-Games.

Il est donc normal que le champion US donne son nom à ce jeu. Très maniable et fluide, *THS* nécessite quelques parties d'apprentissage car les figures imposées ne sont pas des plus simples. Seuls les vaccinés de *Cool Boarders* iront un peu

plus vite car les techniques de sauts sont similaires. Grâce à un temps de réponse très rapide, la jouabilité est intéressante et agréable et la sensation de vitesse est bien présente. L'objectif du jeu, c'est bien sûr de réaliser un maximum de figures, en un minimum de temps. Certaines compétitions vous demandent par exemple de ramasser des objets plus ou moins faciles d'accès. Et il faut y arriver pour passer à l'étape suivante. Les aires de jeu sont, elles, très vastes et presque toutes les parois sont utilisables, ce qui offre une liberté de mouvements non négligeable. Malgré des erreurs d'affichage, *THS* devrait être au skateboard ce que *Cool Boarders* est au surf.

Alexandre de Bourrousse

AVANT-PREMIERE LES FUTURS HITS SE DEVOIENT



■ Dès qu'ils vous ont repéré, vos ennemis se ruent sur vous pour vous ajuster. Le seul moyen de vous en sortir consiste à les prendre par surprise en usant de la carte.

■ Un jeu déconseillé aux âmes sensibles car il se veut presque réaliste. Les ennemis ne volent pas, n'explosent pas, mais ils meurent...

■ Un seul coup suffit à l'abattre. C'est ainsi pendant tout le jeu. Le premier qui tire survit, normal...



■ L'indispensable phase d'équipement, avec les choix des armures et des armes, fidèle à son aîné : *Rainbow 6*.



TOM CLANCY, LA FICTION CONTEMPORAINE

Les romans de Tom Clancy, comme *Octobre Rouge* ou *Rainbow 6*, s'inscrivent résolument dans le contexte géopolitique de ces dernières années. Les hypothèses sont plausibles au point que l'on se demande si c'est bien de fiction dont il s'agit. Dans *Rogue Spear*, on prend de nouveau en main la destinée du Rainbow, groupe d'intervention non officiel de l'ONU.

PC | Action/stratégie | Développeur : RedStorm | Editeur : Take Two | Sortie : octobre

ROGUE SPEAR

Et maintenant, en route pour le Kosovo !

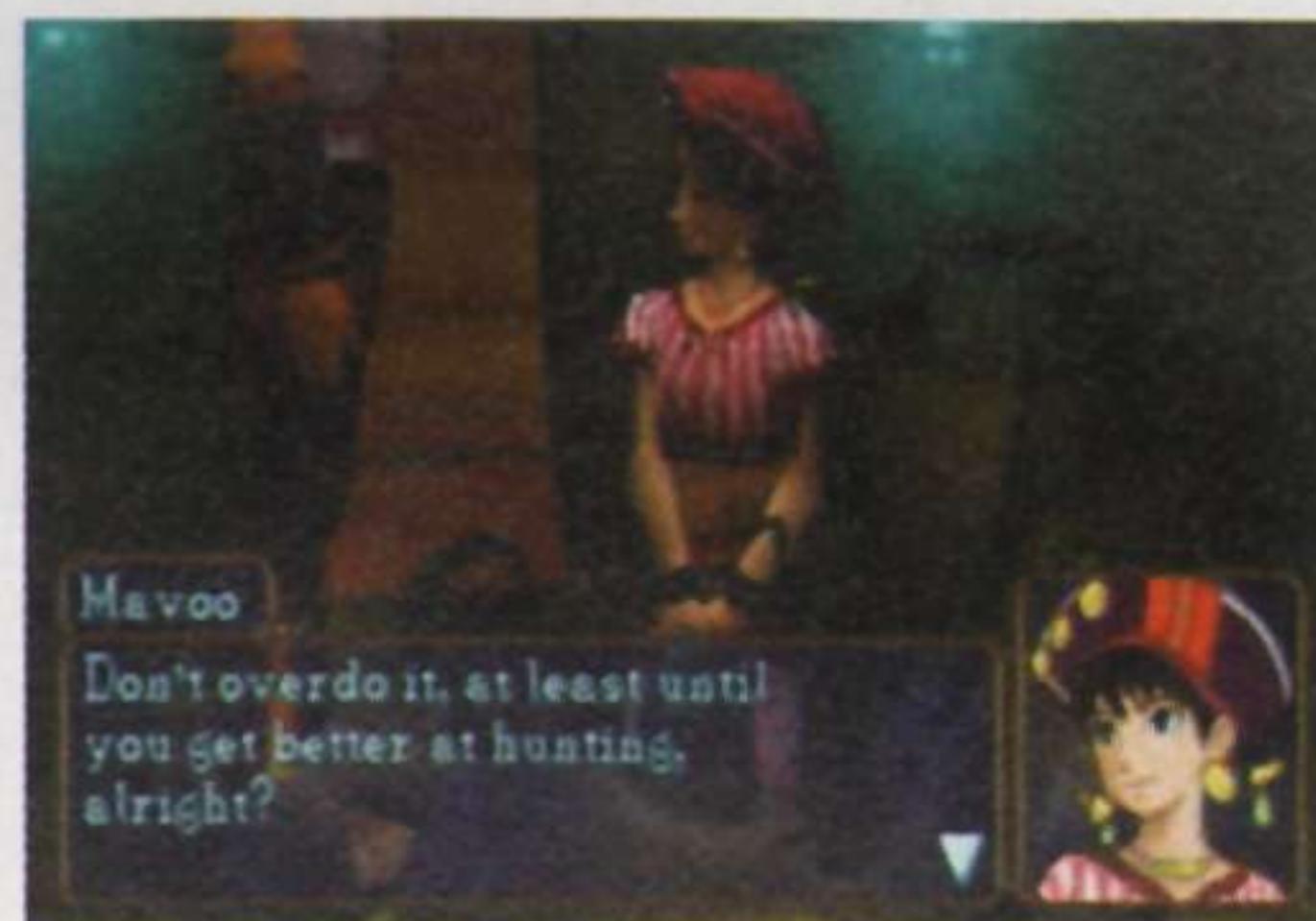
La suite de *Rainbow 6*, le *Quake-like* réaliste adapté du roman de Tom Clancy, nous engage dans un nouveau théâtre d'opérations : le Kosovo.

A quelques mois près, le titre serait sorti au cœur d'une actualité brûlante... On aurait fini par confondre réalité et virtuel !

La première mission consiste à secourir des officiels de l'OTAN, dont l'hélicoptère a été abattu au-dessus d'une ville du Kosovo. La campagne nous permet de contrôler, dans le meilleur des cas, pas moins de 4 équipes de 4 soldats. Comme dans le premier épisode, ceux-ci, de nationalités diverses, possèdent

des attributs influant sur leur efficacité – on remarque notamment l'aptitude "Sniper". Après les avoir répartis de manière stratégique, plus ou moins offensive, on leur donne des consignes : infiltration, assaut, reconnaissance, escorte. Les dégâts sont toujours localisés, assurant un plus grand réalisme. L'accent a été mis sur la précision des détails, avec des églises particulièrement bien rendues. Le début de la première mission, dans une ville ruinée par les bombardements et sous une pluie torrentielle, nous immerge directement dans l'ambiance. Reste encore à optimiser un moteur 3D un peu lent pour l'instant.

Emmanuel Guillot



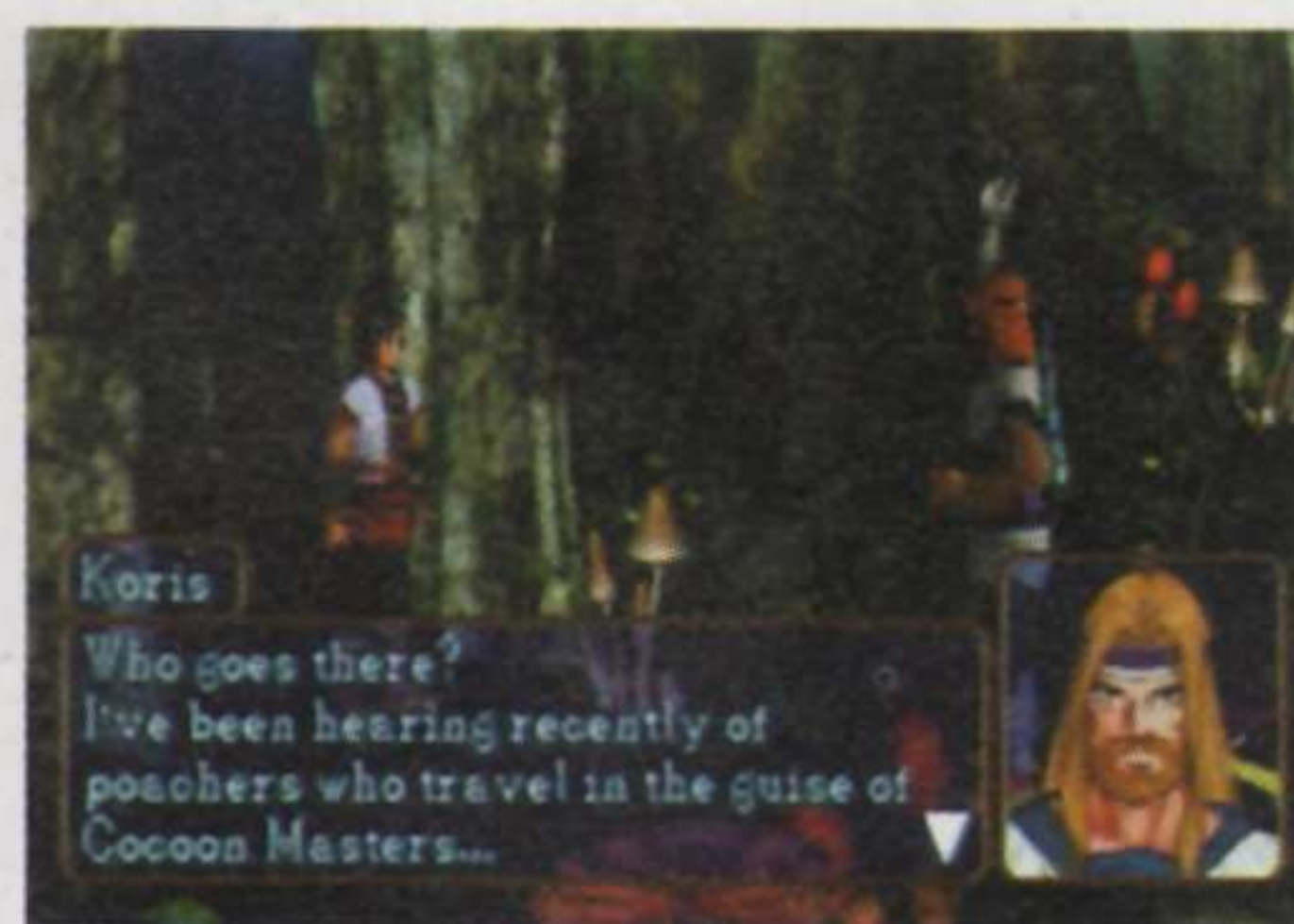
■ Les décors sont magnifiques, hauts en couleur et vraiment très détaillés. Les graphismes se présentent comme l'un des points forts du jeu.

■ Les digitalisations vocales sont réussies sans que les dialogues ne soient trop ennuyeux. L'ambiance sonore est aussi très soignée.

■ Notre héros joue de la flûte, et se prépare ainsi à capturer un nouveau monstre.



■ Les rencontres sont plutôt rares donc appréciées, à l'image de celle-ci avec un maître cocoon.



UN ARTISTE AU SERVICE DU JEU VIDEO

Les graphismes sont de Katsuya Kondoh, un artiste réputé au pays du soleil levant. On lui doit également des œuvres telles que *Princess Mononoke* (distribuée par Disney), *My Neighbor Totoro*, *Kiki's Delivery Service*, ou encore *Like Wink-Like Clouds*. Les fans d'animation japonaise seront ravis, tandis que les autres découvriront des graphismes au style intemporel mais d'une rare intensité.

PS | Rôle | Développeur : Genki | Editeur : Crave | Sortie : octobre

JADE COCOON

Profession : éleveur de monstres.

Ce jeu d'aventure s'inspire directement d'un dessin animé japonais magnifique, mais peu connu chez nous. Ambiance aztèque et maya donc, pour ce RPG aux graphismes somptueux. C'est un véritable plaisir de voyager à travers l'immense forêt équatoriale.

Espérons que l'intérêt du jeu sera à la hauteur de sa réalisation. Pour l'instant, les combats à répétition et l'élevage de monstres (que l'on peut sauvegarder sur carte mémoire, pour les confronter à ceux d'autres joueurs) ne nous ont pas trop emballés. Toutefois, si l'ambiance si particulière du dessin animé est respectée,

Jade Cocoon devrait aisément nous faire oublier ces petits défauts. Le joueur incarne un jeune garçon à la recherche de son père. Bien trop vulnérable face aux horribles créatures peuplant la forêt, il se sert de sa flûte pour les enfermer dans une sorte de cocon magique. Il ne lui reste plus qu'à les apprivoiser, les mélanger pour créer la créature ultime, les équiper, les nommer bref, s'occuper avec amour de tout son cheptel de monstres. Il faut bien les soigner pour qu'ils gagnent lors des batailles. Principe pas trop novateur, mais qui séduit certains joueurs en manque de Tamagotchi. Lors du test, nous serons en mesure de fournir un avis objectif, surtout sur la durée de vie, primordiale dans un jeu d'aventure.

Raphaël Bigot



North American F-86H Sabre



Grumman F9F Panther



Lockheed T-33 Trainer



Soviet UTI MiG 15 Midget

Illustration - Bill Medcalf by permission of Brown & Bigelow. Photograph by permission Robert F. Dorr.



Four horizontal lines for text entry



empire
INTERACTIVE
www.empireflight.com

Ubi Soft, 28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex, France
www.ubisoft.fr



Disponible sur PC CD-Rom

Illustration - "They're easy to handle", Edward Runci by permission of Louis K. Meisel Gallery.



Four horizontal lines for text entry



empire
INTERACTIVE
www.empireflight.com

Ubi Soft, 28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex, France
www.ubisoft.fr



Disponible sur PC CD-Rom

Illustration - "At your command", Earl Mac Pherson by permission of Louis K. Meisel Gallery. Photograph by permission Robert F. Dorr.



Four horizontal lines for text entry



empire
INTERACTIVE
www.empireflight.com

Ubi Soft, 28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex, France
www.ubisoft.fr



Disponible sur PC CD-Rom

Illustration - "Anchors a Wow", Gil Elvgreen by permission of Brown & Bigelow. Photograph by permission Robert F. Dorr.



Four horizontal lines for text entry



empire
INTERACTIVE
www.empireflight.com

Ubi Soft, 28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex, France
www.ubisoft.fr



Disponible sur PC CD-Rom



UNE GAMME COMPLETE !

COMPATIBLES
PLAYSTATION™



EXCLUSIF !

VOLANT Mc2



*ACCUDRIVE™ : Système exclusif d'auto-calibrage, accorde la sensibilité du volant aux préférences de chacun.

*Support réglable et rétractable vous permettant de câler le volant sur vos genoux

*Pédalier de conception verticale pour ne jamais perdre le contact et ressentir les accélérations.

*Revêtement spécial pour sentir les vibrations au maximum.

*3 modes contrôle disponibles: Analogique, Digital et Vibrant.

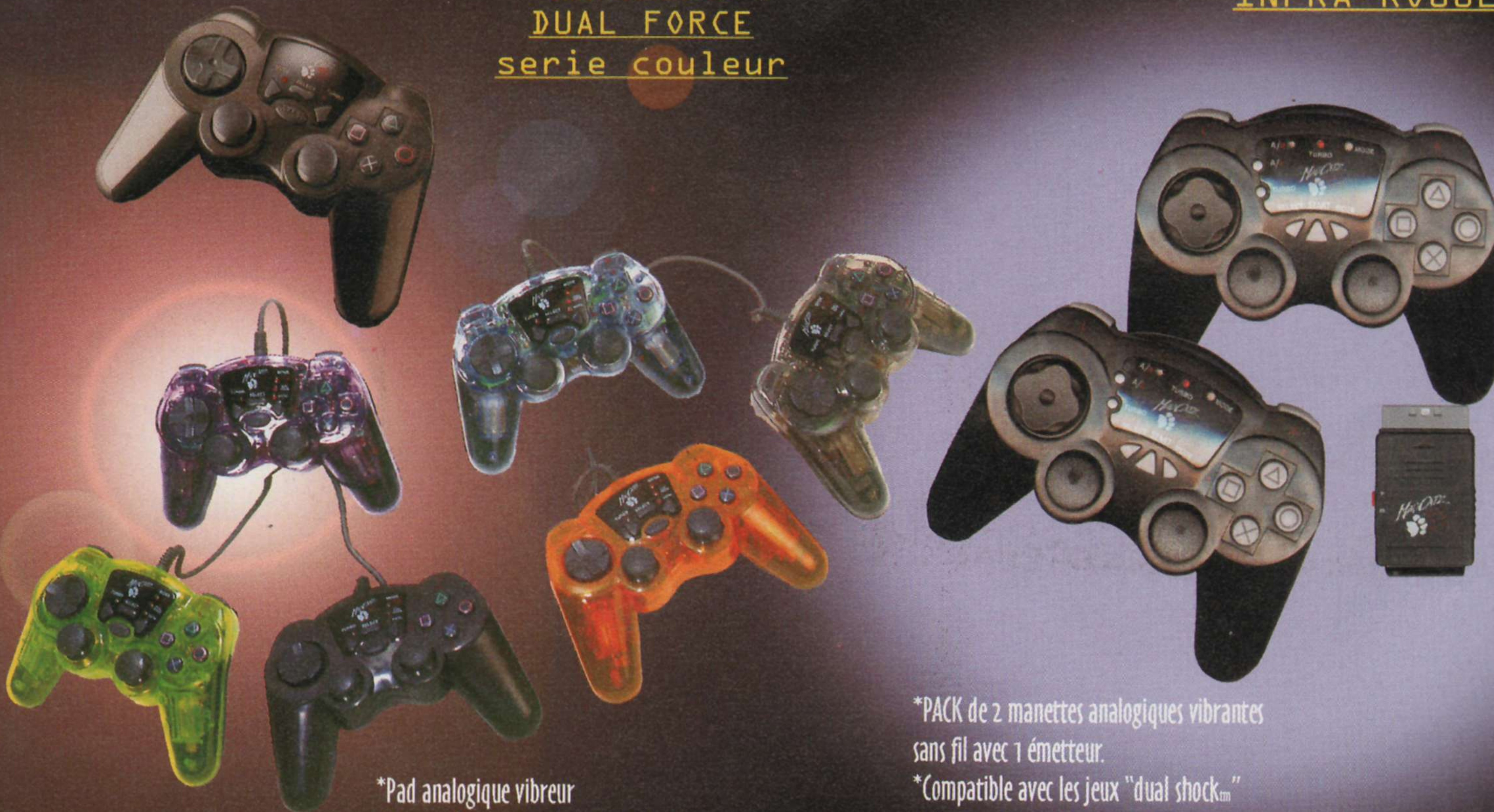
*10 boutons d'action

*Boutons programmables

NOUVEAUTE !

Manettes DUAL FORCE INFRA-ROUGE

Manettes DUAL FORCE serie couleur



*Pad analogique vibreur
*Compatible avec les jeux "dual shock™"
et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique et digital
*Prises tactiles en caoutchouc
*Auto-alimenté.

*PACK de 2 manettes analogiques vibrantes sans fil avec 1 émetteur.

*Compatible avec les jeux "dual shock™" et les jeux de conduite analogiques

*3 modes: dual shock™, analogique, et digital

*Prises tactiles en caoutchouc



INTERACTIVE

* PLAYSTATION EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR SONY

BIGBEN INTERACTIVE S.A. - CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34



■ Le mécano du coin n'a pas l'air très commode. Vous n'auriez pas dû le surprendre en train d'astiquer son tuyau.

■ Pour vous, un ami est ce qu'il y a de plus précieux. La question est de savoir s'il creuse pour découvrir un trésor ou pour enfouir votre cadavre encore tout chaud.



CHANGEMENT DE VOIX

Adieu Dean Erickson. L'acteur qui tient le rôle de Gabriel Knight dans les deux premiers épisodes est remplacé par un clone 3D. La voix est interprétée par Tim Curry, qui effectue le doublage de nombreux dessins animés (*Batman* ou *The Mask*).



PS | Aventure | Développeur/Editeur : Sierra | Sortie : octobre

GABRIEL KNIGHT III

Percez le mystère de Rennes le Château.

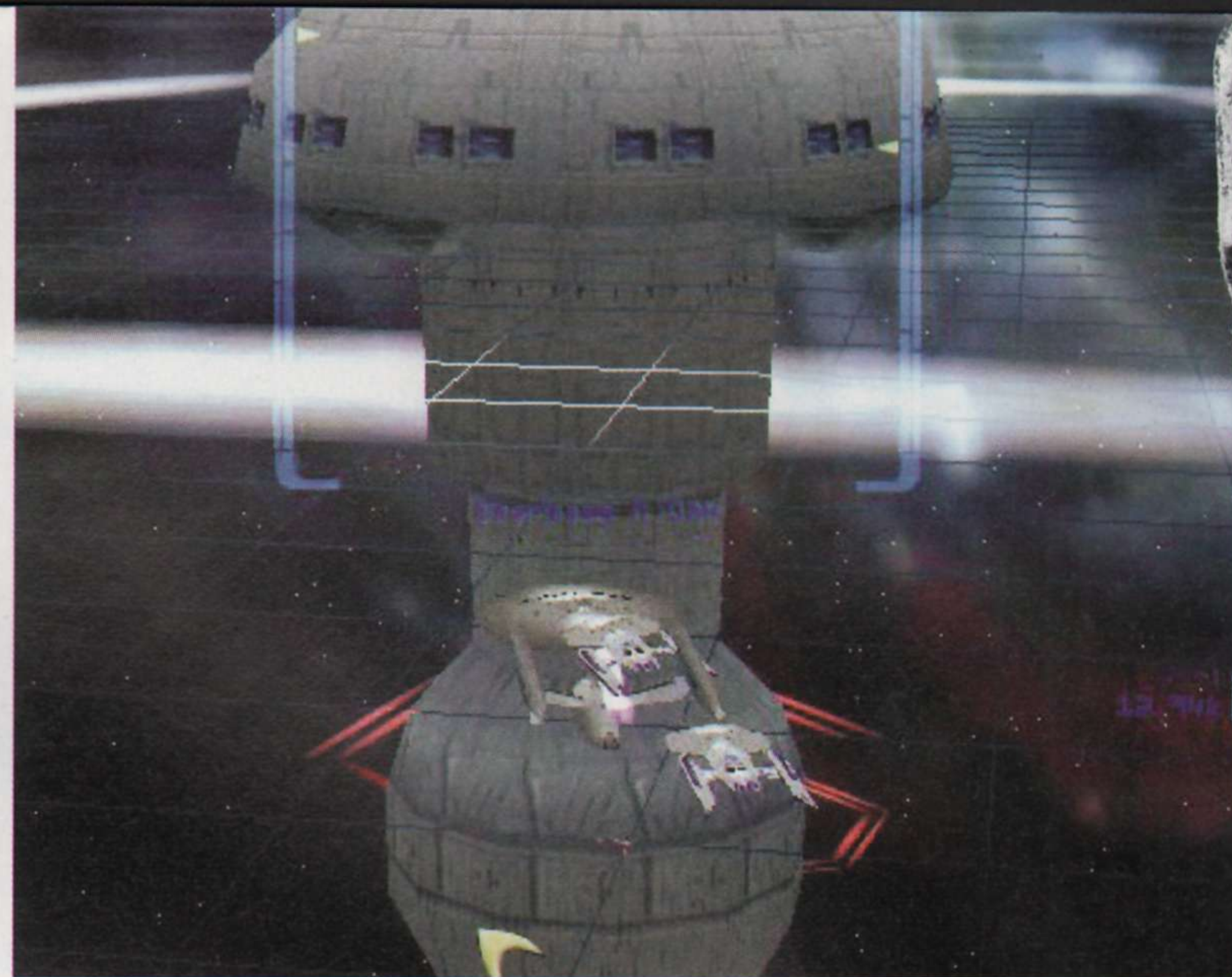
En compagnie de Grace, sa fidèle assistante, Gabriel Knight a pour habitude de résoudre les mystères qui croisent sa route.

Dans les deux premiers volets de la série, il se frotte au mystère du roi Ludwig II, à la vengeance posthume de Otto Von Bismark et à de féroces loups-garous.

A l'occasion de cette troisième aventure, il part en quête du Saint Graal et affronte une secte de vampires sanguinaires, dont l'activité semble centrée sur la bourgade de Rennes le Château. Vous incarnez donc Gabriel, à la recherche d'un enfant disparu et bien décidé à lever le voile sur les énigmes de

la région. Une atmosphère surnaturelle baigne, en effet, les lieux. Elle repose sur la légende authentique de l'abbé Béranger de Saunière qui, en son temps, aurait déchiffré certains parchemins maudits ayant appartenu aux templiers, et utilisé leur contenu pour faire fortune... D'un point de vue technique, le passage de la vidéo interactive à une vraie 3D s'avère très réussi : le joueur a le choix entre six caméras pour chaque scène, et les visages se composent de cinq cents polygones chacun. De plus, le studio Sierra a développé un moteur 3D qui offre au joueur une liberté de mouvement presque illimitée. De quoi faire trépigner d'impatience tous les curieux.

Jean-François Chica



■ Les stations orbitales défendent leur espace très efficacement. Y attirer l'ennemi est une élégante manière de combattre...

■ Plusieurs modes de visualisation sont disponibles... mais dans tous les cas vous restez dans un plan, représenté par la grille. Drôle d'espace...



■ Des Klingons partout ! Des mines, des météorites... Et ce n'est que la première mission !



STAR TREK : UNE LICENCE EN OR

Interplay procède à un sacré amortissement de sa licence *Star Trek* avec *New Worlds*, un jeu de stratégie à la *Starcraft*, *Starfleet Command*, adaptation d'un jeu de plateau, et *Klingon Academy*. Avec trois autres *Star Trek* annoncés chez Activision, cela ne fait pas moins de six jeux basés sur l'univers du Captain Kirk et de Monsieur Spoke !

PC | Stratégie/action | Développeur : Quicksilver | Editeur : Interplay | Sortie : septembre

STARFLEET COMMAND

Basé sur un wargame de plateau réputé.

Après avoir suivi une formation en simulateur, vous allez prendre le contrôle d'un vaisseau de classe "Enterprise" pour une série de missions, puis le contrôle de toute une flotte. *Starfleet Command* est un wargame tactique en temps réel.

Le jeu se déroule en 3D, mais se passe en fait sur un plan – impossible de monter ou de descendre. Les règles du jeu original sont très complexes, et prennent en compte tout ce que l'on peut voir dans la série ou dans les films – voire plus. La version informatique est, elle aussi, complexe mais au moins,

l'ordinateur gère la plupart des paramètres de manière transparente. Il n'empêche que dès que les choses deviennent un peu difficiles, on est obligé de ralentir l'écoulement du temps, afin de régler les armes variées, boucliers et autres systèmes de défense. Au total, plusieurs dizaines de paramètres qui interagissent entre eux. Mieux vaut passer par la case règles du jeu, avant de se lancer dans la partie ! Le graphisme comme la bande son restent très fidèles à l'univers de la célèbre série télévisée. Les néophytes risquent d'être quelque peu perdus parmi tous ces boutons et curseurs, malgré un excellent didacticiel. Les fans, eux, seront comblés !

Wieklen



UN CASTING DE CHOIX

James Earl Jones (*Conan le Barbare*, *A la poursuite d'Octobre Rouge*) et Michael Biehn (*Aliens*, *Terminator*) font partie d'acteurs comme M. McDowell ou M. Hamill qui se sont laissés tenter par le jeu vidéo. Dans *Soleil de Tiberium*, tous deux apparaissent dans les vidéos.



PC | Stratégie | Développeur : EA | Editeur : Westwood | Sortie : fin août

SOLEIL DE TIBERIUM

Command & Conquer étrenne la 3D.

Après maints retards, le nouvel épisode de *Command & Conquer* entame sa dernière ligne droite. Les dix millions d'unités des précédents volets suffisent à décrire l'engouement suscité.

Que les fans se rassurent, *Soleil de Tiberium* va faire très mal.

On retrouve le GDI et le NOD : les deux factions en conflit. Mais les moyens mis en œuvre pour que vous déterminiez leur destin ont bien changé : les décors sont maintenant en 3D et conservent les blessures que leur infligent projectiles et affrontements. Les unités sont elles aussi en 3D. Bien entendu, chaque faction dispose maintenant de nouvelles unités

et d'arsenaux inédits. On découvre un système d'expérience (comme dans *Total Annihilation : Kingdoms*), grâce auquel les unités les plus valeureuses gagnent en efficacité, et la possibilité de déterminer des waypoints (tracer un parcours que les unités suivent ensuite en boucle) de manière très modulable. Les habitués des précédents épisodes ne seront cependant pas dépayés puisque l'interface reste strictement la même. La pluralité des unités et des bâtiments (laissant présager un nombre infini de stratégies pour mettre à mal son adversaire) et la qualité de la réalisation, font de *Soleil de Tiberium* un titre au potentiel énorme. Vivement le test pour que l'on puisse vérifier tout cela.

Teck Hao Tea

■ Les tunnels font partie des décors que l'on traverse en aveugle, pour passer sous une colline. On s'étonne de ne retrouver, à la sortie, que la moitié des troupes qui y entrent.

■ Les bâtiments peuvent être détruits pour donner plus d'espace à vos unités. Mais ils peuvent aussi ralentir votre ennemi.



**RÉVOLUTIONNAIRE!
LISEZ VOS FICHIERS MP3
SUR VOTRE PSX!**

- DÉCODEUR HARDWARE POUR UNE QUALITÉ SONORE PARFAITE!
- MISE À JOUR SIMPLE PAR CD
- SUPPORTE LES CD 700 MO
- UTILISE WINAMP™

CHEAT-CODE + PUCE

- TOUS LES AVANTAGES DE LA PUCE SANS SOUDURE ET SANS PERTE DE GARANTIE
- FONCTION CHEAT-CODE (VIES INFINIES ETC.)
- PACK INCLUANT CABLE RGB STÉRÉO 3RCA=229FF

FF 499,-
(FB 2990,-)
AVEC CABLE
RGB STÉRÉO GRATUIT!

FF 179,-
(FB 1090,-)

EXCLUSIF
VERSION
FRANÇAISE

**MARRE DE L'ÉMULATION SUR CLAVIER?!
UTILISEZ LE SMART JOYDAPTER
POUR CONNECTER VOS MANETTES
PSX ET N64 SUR VOTRE PC!**

- UTILISEZ LE SMART JOYDAPTER POUR CONNECTER VOS MANETTES PSX ET N64 SUR VOTRE PC!

FF 299,-
(FB 1790,-)

HOTLINE: 00 32 2 731 10 96
(RÉSIDENTS EN BELGIQUE: 02 / 731 10 96)
WWW.ELECTIC-VG.COM

**SATISFAIT
DU REMBOURSE!
GARANTIE 6 MOIS!**

**1000FF D'AGHAT
= 1 GAME ENHANCER GRATUIT!**

BON DE COMMANDE À RENVoyer À CLARYSSE / ELECTIC V-G
AV. DE L'HIPPODROME 58
1970 WEZEMBEK-OPPEM - BELGIQUE

G03 TÉL.:

NOM, PRÉNOM: _____ CODE POSTAL: _____

VILLE: _____ PAYS: _____

COMMANDE: MP3 ENHANCER: _____

GAME ENHANCER: _____ GAME ENHANCER + RGB: _____

CATALOGUE: _____ SMART JOYDAPTER: _____

MOYEN DE PAIEMENT: _____

CARTE DE CRÉDIT: _____ CHÈQUE/MANDAT: _____

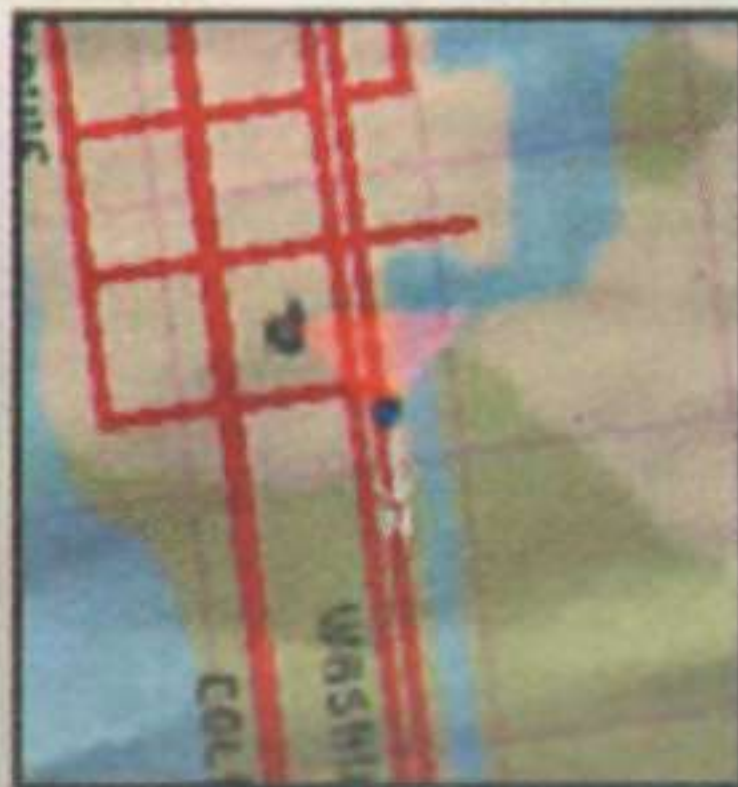
CONTRE REMBOURSEMENT (+28FF): _____

La PlayStation est une marque déposée par Sony Computer Entertainment Ltd. Nos produits ne sont pas des produits "officiels" Sony. Electric Video Games n'est affilié au système par aucune de ces sociétés. Photos non-contructives.

Damage
Felony

AVANT-PREMIERE

LES FUTURS HITS SE DEVOIENT



■ Quatre grandes villes américaines, ici Miami, ont été reconstituées. Un travail laborieux qui a requis des milliers de photos.

■ Carambolages et tôle froissée montrent le suivi des missions. Ne détruisez pas complètement votre auto, sinon vous subirez le fatal "Game over".



REPASSEZ LE PERMIS

On ne rentre pas dans *Driver* comme dans n'importe quel jeu. Passage obligé avant d'attaquer les missions : le parking. Vous y apprendrez les manœuvres indispensables à tout chauffard qui se respecte : 360°, demi-tour, slalom...



PC | Course | Développeur : Reflection | Editeur : GT Interactive | Sortie : septembre

DRIVER

Permis de tout démolir sur votre passage.

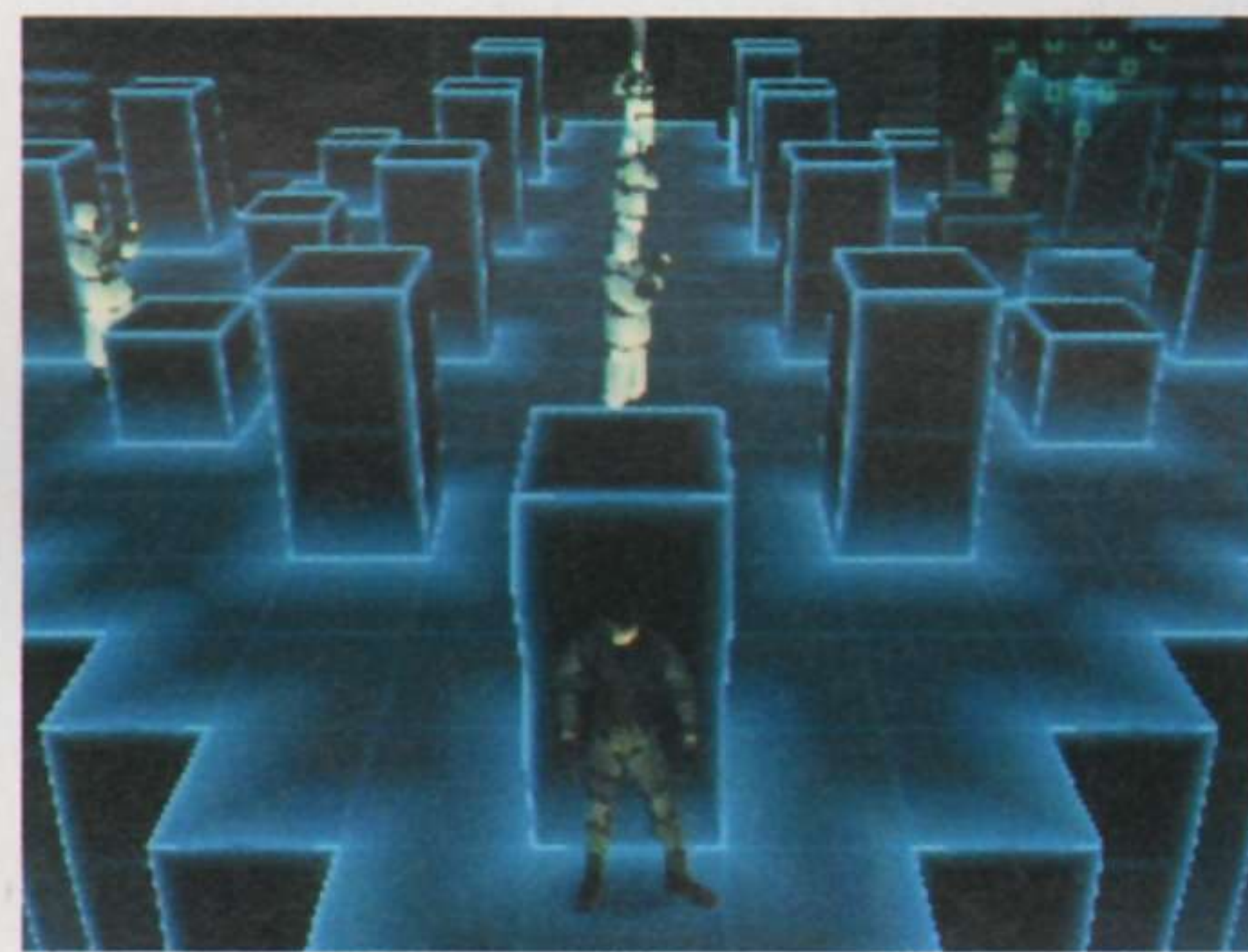
Si les joueurs sur PlayStation peuvent goûter aux joies de *Driver* depuis juin, les utilisateurs de PC devront encore attendre

un peu, mais le jeu n'en sera que meilleur ! Vous incarnez Tanner, un policier infiltrant une bande de malfaiteurs.

Parcourant à toute vitesse les rues de San Francisco, Miami, Los Angeles et New York, vous devez remplir diverses missions (escorte, poursuite, convoyage) parfois en temps limité, mais surtout en évitant soigneusement d'attirer l'attention des forces de l'ordre... tâche très difficile. Et pas question de terminer une mission avant d'avoir semé la police !

Aussi devez-vous faire la preuve de vos talents de pilote pour avancer dans le jeu, qui comporte plus de 40 missions, sachant que seules 26 doivent être honorées pour connaître la fin. Il est donc possible de refaire *Driver* plusieurs fois sans suivre le même parcours. Tirant parti des cartes 3D et volants à retour de force, *Driver* prend une toute autre ampleur sur PC. Les poursuites n'en sont que plus folles et les objectifs à atteindre plus intéressants encore. Seule l'absence d'un mode multijoueur, encore plus inacceptable sur PC, reste à déplorer. Exception faite de cette lacune, on ne peut s'attendre qu'à du bon, voire du très bon.

Jérôme Capon

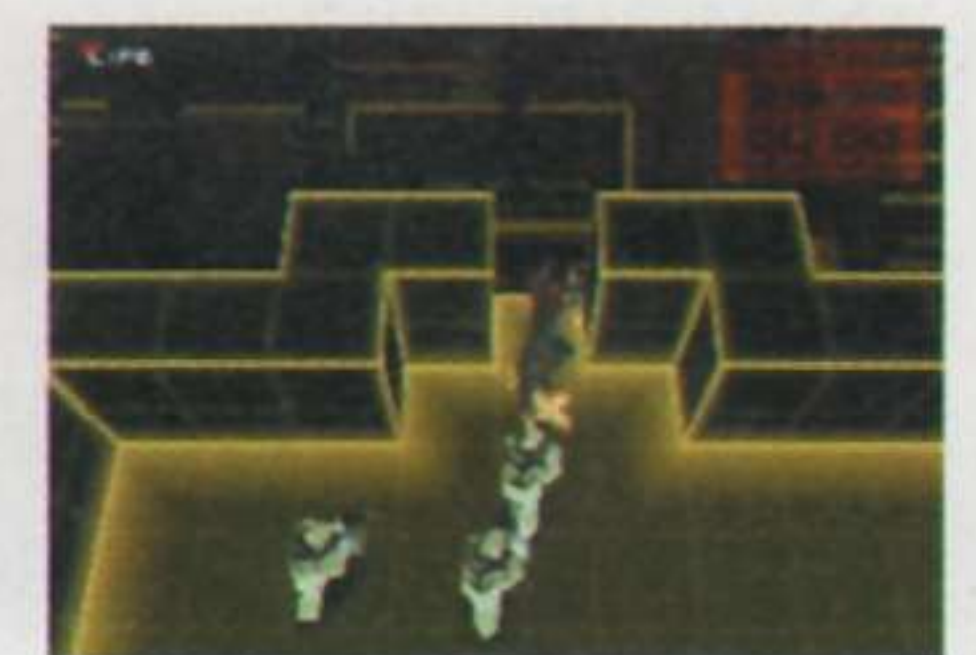


■ Trop de précipitation amène à cette posture périlleuse : Snake, n'ayant pas vu une trappe, fait une chute interminable. Dommage que l'on ne puisse pas y pousser les gardes.

■ Attirer les gardes est synonyme d'échec assuré. Comme dans le jeu d'origine, vous devez procéder avec beaucoup de ruse et de rapidité.

■ Les niveaux sont souvent infestés de gardes belliqueux. Donc, la discrétion s'impose !

■ Le fusil à lunette garde son efficacité.



LE REPOS DU GUERRIER

Entre deux missions, Snake s'arme de son appareil photo et mitraille Naomi ou Mei Ling (l'opératrice radio et l'infirmière dans le jeu original) dans des poses plus ou moins lascives. La distance entre l'objectif et la donzelle se réduira selon l'état de progression dans le jeu... Une bonne raison de finir les 300 missions. Un vrai must pour tout homme avide de sensualité virtuelle !

PS | Action | Développeur/ Editeur : Konami | Sortie : octobre

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

Devenez un véritable agent spécial.

Pour se familiariser avec le contrôle de Snake, une dizaine d'exercices (les missions VR) étaient des bonus de *Metal Gear Solid*. Demandant autant de jugeote que de réflexes, elles ont su séduire nombre de joueurs par la qualité du design des niveaux.

Fort du succès inattendu de ce mode simulation, l'équipe d'Hideo Kojima a sorti, il y a quelques mois au Japon, un data disc comprenant 300 missions de ce type. Le principe reste le même : dans des décors en 3D, simplifiés à l'extrême, Snake doit éliminer des gardes ou s'évader sans se faire repérer. Pour satisfaire les nerveux de la gâchette, le mode Weapon

offre de s'exercer au tir avec chacune des diverses armes. En *Advanced*, les niveaux sont hantés par de nombreux gardes, qui sanctionnent le moindre faux pas par un tir nourri à la mitrailleuse. Une fois ces objectifs remplis, le mode *Special* récompense les acharnés, en proposant des challenges inédits. Il est aussi possible d'incarner Grey Fox (le ninja), de jouer "à la *Quake*" (en vue subjective), de résoudre une énigme policière (mode *Mystery*)... Graphiquement, on évolue toujours dans des labyrinthes formés de cubes lumineux. Mais cette austérité visuelle est largement compensée par l'excellente jouabilité et la finesse de conception des quelques 300 niveaux ! Nuits blanches en perspective...

Frédéric Brunet



LE FACEMAKER

Cette invention géniale vous offre l'opportunité de prendre l'apparence de n'importe qui. Visage et corps sont alors métamorphosés à la perfection. Pratique pour espionner, sans danger, dans le vestiaire des filles...



PS | Action | Développeur : X-ample | Editeur : Infogrames | Sortie : fin septembre

MISSION IMPOSSIBLE

L'équipe de Jim Phelps est de retour.

Plusieurs mois après la version N64, *Mission Impossible* débarque enfin sur PS. Mais y a-t-il vraiment eu attente, tant la version originale a été décevante ? Pas totalement mauvaise, elle était bien loin de tenir ses promesses de "jeu de la décennie".

Des missions jusqu'à la réalisation, rien ne sera retouché, ce qui semble étonnant. En tout cas, graphiquement, les différences sont imperceptibles. C'est un comble vu le temps qui s'est écoulé depuis sa sortie sur N64. *Mission Impossible* est l'adaptation du film (et non de la série) et vous offre 5 missions sur plus de 20 niveaux. Ruse et silencieux seront vos meilleures

armes pour en venir à bout. L'idée n'est pas sans rappeler *Metal Gear Solid*, mais l'équipe de Jim Phelps ne devrait pas faire d'ombre à l'assassin de Konami. Cette adaptation répond toutefois à une demande importante, et il semble que les jeux de ce type (*Metal Gear-like* ?) soient particulièrement en vogue. Mais où sont passés les bons vieux softs où l'éradication de ses ennemis était le seul but ? Remercions Infogrames pour les dialogues digitalisés entièrement traduits en français. L'ambiance devrait en sortir fortifiée. Gageons que la durée de vie, assez limitée sur N64, n'empêchera pas les nombreux fans du genre à se ruer sur *Mission Impossible*, dès sa sortie, prévue pour cet automne.

Raphaël Bigot

■ Rencontre avec le commandant ennemi. Il est temps de mettre vos talents de comédien en pratique et de bluffer avec votre facemaker. Le bougre n'y voit que du feu.

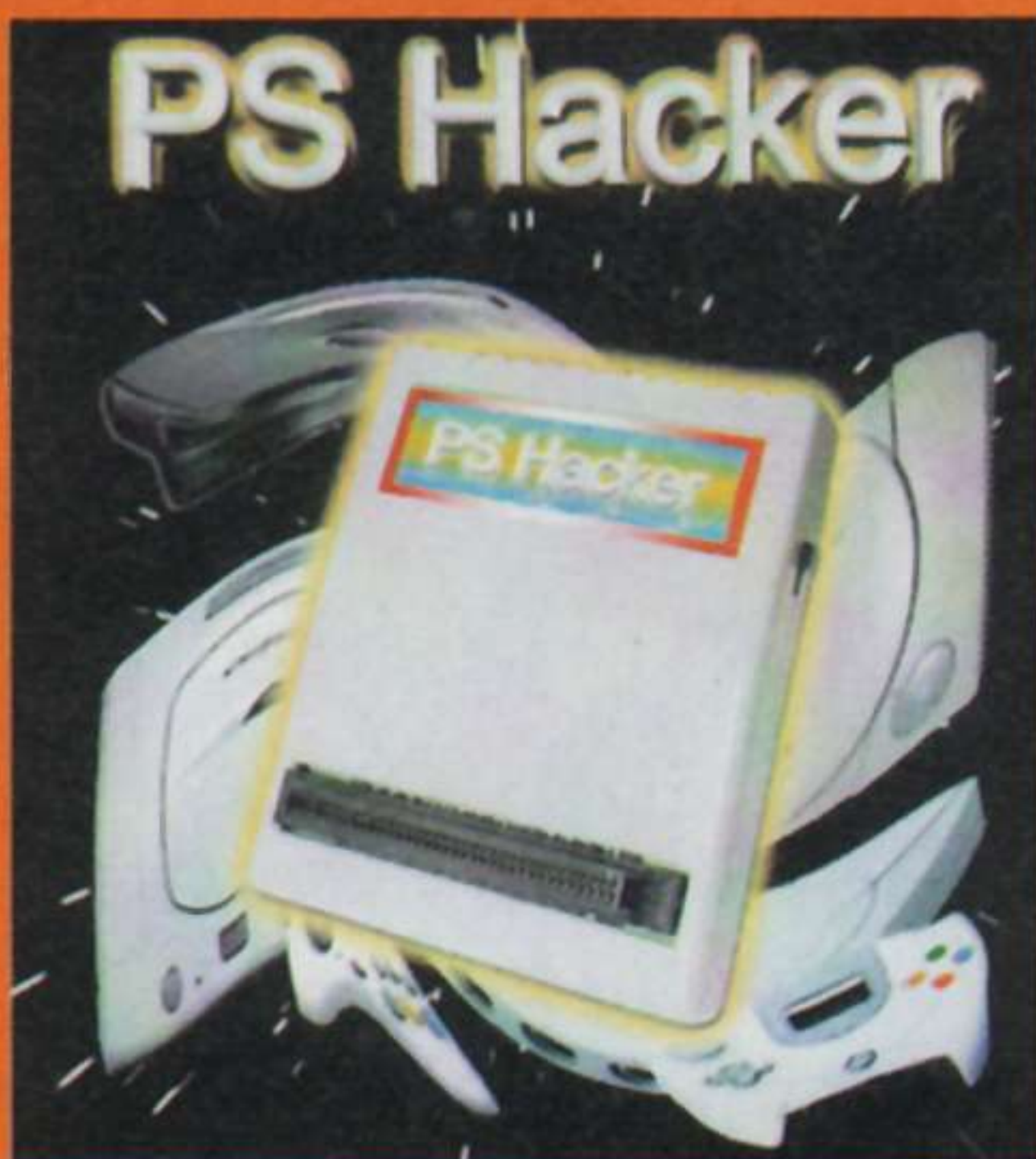
■ La vue subjective est idéale pour viser précisément et éliminer ses proies sans bavure. Gare à ne pas rester à découvert.



CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Siret : 421 927 278 - Tél.: 04 79 61 04 50 - www.cdservice.fr

GARANTIE 1 AN
Notice en Français



Tout le monde connaît quelqu'un ayant perdu sa playstation en y installant la fameuse "puce" qui permet de lire les CD import ou autre. D'autre part, cette modification marche correctement pour un CD sur deux.

La carte PS HACKER supprime purement et simplement tous ces problèmes :

- elle marche pour tous les jeux
- son installation ne nécessite pas l'ouverture de la console, mais juste le branchement sur le port parallèle, (prévu par Sony TM) situé à l'arrière de l'appareil.

La carte PS HACKER possède en outre de nombreux codes en mémoire utilisables directement. Elle est compatible codes "action Replay TM".

199 F

JEUX PLAYSTATION PAL
Marquer vos titres

349 F
Port compris

IMPORT PLAYSTATION
Gran Turismo 2

499 F
Port compris

Toutes les marques citées appartiennent à leur propriétaires respectifs

	Qté.	
PS HACKER :	199 F
JEUX PAL :	349 F
GRAN TURISMO	499 F
CABLE RGB	50 F
Somme Totale :	

Chèque Mandat Contre Remboursement (+20 F)

A retourner avec votre règlement à : CD SERVICE

GO 3

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal : Tél. :

L'HISTOIRE A DÉJÀ COMMENCÉ...

Rétrospective de |
Mark Green

AVANT LA SORTIE FRANÇAISE DE
LA MENACE FANTÔME, INSTALLEZ-VOUS
AUX COMMANDES D'UN X-WING ET MONTEZ
À L'ASSAUT DE L'ÉTOILE DE LA MORT.
QUE "L'AIR FORCE" SOIT AVEC VOUS
POUR UNE BONNE DOSE D'ACTION...

D'un certain point de vue, la trilogie *Star Wars* peut être considérée comme une série de films pour mordus de batailles intergalactiques et de vrombissements sourds et incessants. Certes, les vaisseaux dépotent, les cousines sont court-vêtues et le héros ne brille pas vraiment par ses

performances intellectuelles. L'occasion est trop belle pour l'équipe de créateurs de LucasArts, élevés au coca et à la pizza, de donner un sens à leur morne vie solitaire... Alors, lorsque vous allez jouer à *La Menace Fantôme*, ayez une pensée émue et compatissante pour tous les tripoteurs de claviers qui ne fréquentent d'autres souris que celle de leur ordinateur...

Adapté par |
Arnold Vincent



1983
Star Wars
■ Arcade
■ ★★★★★

■ Premier ancêtre (connu) des *Star Wars*. Les programmeurs n'en étaient pas encore aux prouesses 3D et Surround d'aujourd'hui, mais plutôt à une technologie dite "fil de fer" visant à rendre une perspective 3D. Fendez l'espace intersidéral et bondissez de planète en planète dans le seul et unique but de réduire l'Étoile de la Mort à l'état de porte-clés Mac Donald... C'est quoi ces trucs qui me tournent autour ? Des Tie Fighters ? Un ou deux blast et on n'en parle plus !



1991
Star Wars
■ Game Boy
■ ★★★★★

■ Adaptation de la version NES de *Star Wars*, réduite ici à des sprites monochromes, des bips et autres "dzioumms-dzioumms" peu convaincants. On note deux parties distinctes. La première est une course de snowspeeders qu'il faut diriger sur des planètes hostiles, jonchées de rochers et de tourelles ennemies. La seconde se résume à un petit shoot mis en scène sous forme de jeu de plate-forme 2D, dans lequel on doit aider Luke à trouver sa voie. Résultat : ni inspiration ni originalité...



1997
Yoda Stories
■ PC
■ ★★★★★

■ Dans ce jeu de rôle largement inspiré de *Zelda*, il s'agit de récolter des objets çà et là, en incarnant un Luke Skywalker qui semble davantage sorti de l'univers de Tex Avery que de celui de George Lucas. Il faut également trouver un certain nombre d'endroits secrets et c'est à peu près tout ! Bien que les différents paysages et les missions successives soient régénérés à chaque nouvelle partie, on trouve fort peu d'intérêt à cette réalisation.



1997
Jedi Knight : Dark Forces II
■ PC
■ ★★★★★

■ Dernier Doom-like en date inspiré de la célèbre saga, *Jedi Knight* possède un atout sur son aîné (*Dark Forces*) : il offre un mode multijoueur en réseau local ou Internet. Le graphisme bénéficiant de l'accélération 3D est absolument somptueux, sans parler de l'arsenal qui inclut le fameux sabre-laser, arme fétiche de tout chevalier Jedi qui se respecte. Comme si cela ne suffisait pas, vous avez même l'occasion de recourir à la Force dans certaines situations extrêmes. Incontournable.



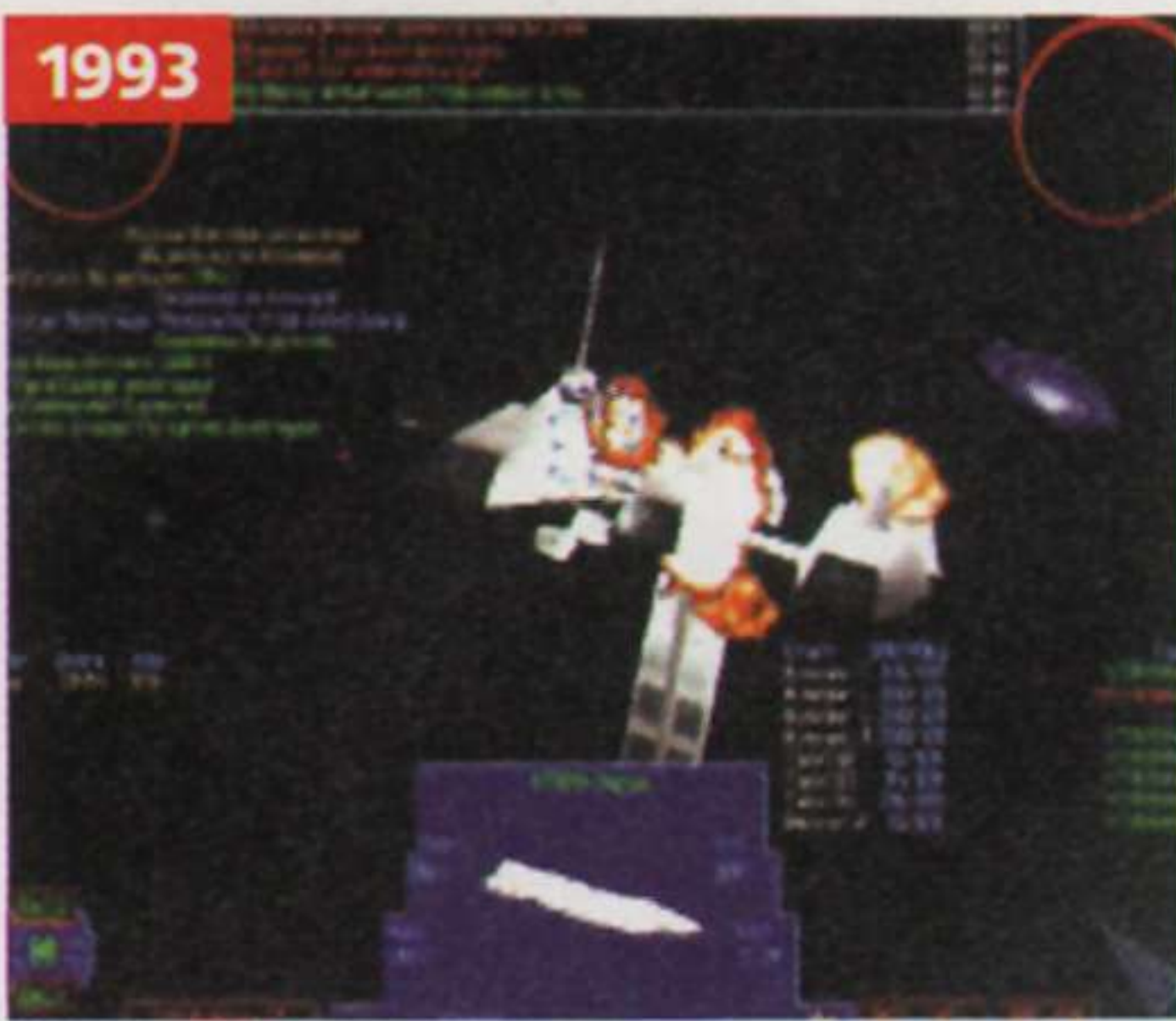
1999
Star Wars: Rogue Squadron
■ Nintendo 64/PC
■ ★★★★★

■ Du pur shoot'em up regorgeant de détails visuels bluffants. La bande-son est tout aussi soignée. Les 16 missions vous conduisent à en découdre avec nombre d'ennemis coriaces. Vous disposez donc de toute la flotte rebelle, dont les X, A, V et autres Wings. En outre, il est possible de piloter le Faucon Millenium, si on montre la plus grande habileté au combat. Accédez enfin au suprême "tacot" de l'espace.



1999
X-Wing Alliance
■ PC
■ ★★★★★

■ S'installer enfin aux commandes du célèbre Faucon Millenium. *X-Wing Alliance* se veut de la pure veine des shoots spatiaux en 3D à la *Wing Commander*. Les contrôles sont multiples mais aisément maîtrisables si on s'entraîne un peu. Graphiquement, c'est réussi ! Pas moins d'une cinquantaine de missions passionnantes vous attendent, incluant un bouquet final en forme d'Étoile de la Mort. L'atmosphère tout comme les défis proposés, atteignent un très haut degré de perfection.



1993 X-Wing Vs TIE Fighter

■ PC
■ ★★★★★

■ Jeu offrant de la baston entre X-wings, spécialement destiné au mode multijoueur. Même si le moteur 3D n'est pas au sommet, l'environnement est si réaliste que ce jeu a réussi à convaincre un large éventail de gens, et pas seulement des fondus de *Star Wars*. Faible en mode solo, *X-Wing Vs TIE Fighter* prend toute sa mesure à plusieurs, en réseau local ou Internet. On peut alors appartenir aux forces de l'Alliance rebelle ou bien rallier Dark Vador et ses légions. Un must !



1996 Rebel Assault II

■ PC/PlayStation
■ ★★★★★

■ Comme dans le premier volet, c'est la 3D précalculée qui domine. Aux commandes d'un speeder, essayant d'éviter les platanes, ou alors à la recherche du premier soldat de l'Empire à désintégrer (quand il ne s'agit pas de se balader dans un champs d'astéroïdes), le gameplay de *Rebel Assault II* reste très décevant. On s'y ennue au bout de quelques minutes. Quel est l'intérêt de suivre une route prédéfinie dans des univers préétablis ? Si, au moins, le scénario était original... A éviter !



1996 Shadows of the Empire

■ Nintendo 64/PC
■ ★★★★★

■ Curieux mélange de genres regroupant jeu de course, shoot en vue subjective et autres shoot'em up basés sur des éléments des scénarios officiels non dévoilés à l'écran. De quoi ravir les fans déçus par le manque de liaison entre les trois premiers films. Visuellement, la confusion se fait parfois sentir et l'ensemble manque un peu de cohésion. Le héros que vous incarnez est Dash Rendar, heu... pas trop connu ce type.



1997 Dark Forces

■ PC/PlayStation
■ ★★★★★

■ *Dark Forces* est le premier jeu dans lequel on se délecte à shooter du storm-trooper. Doom-like par excellence, ce titre offre une artillerie Jedi ahurissante, que vous essayez lors des 14 missions qui sont autant de défis. En plus de l'action répétitive mais grisante, les créateurs ont introduit des énigmes, le tout dans des décors criants de réalisme qui servent à la perfection la mythologie *Star Wars*. Top dans la version PC, mais les utilisateurs de PS peuvent se vanter d'avoir vu mieux.



1997 Star Wars: Masters of Teras Kasi

■ PlayStation
■ ★★★★★

■ Heureusement le seul beat'em up *Star Wars*. Leia met des coups de boule à Luke et Chewie botte les fesses de Vador : unique, mais pas exaltant. Difficile, en effet, de réaliser les divers combos, tant les manip' exigent une précision chirurgicale. Enervant à la longue, ce produit ne tient pas 3 secondes face à la jouabilité de *Tekken 3* ou *Street Fighter*. Les persos ne sont pas assez nombreux... alors qu'on aurait aimé faire avaler ses dents dorées à Z6-PO.



1998 Star Wars Arcade Trilogy

■ Arcade
■ ★★★★★

■ Adaptation opportune des classiques d'Atari intégrant une gestion 3D des plus alléchantes. Au cours des 6 niveaux, on trouve une attaque de l'imposante Etoile de la Mort, une course de speeders sur la planète d'Endor ainsi que – et c'est bien là l'essentiel – des combats au sabre-laser introduisant Boba Fett et le casque noir asthmatique, Dark Vador... L'évolution des séquences est linéaire et précalculée mais le rendu visuel a été développé au-delà de toute espérance.



1998 Star Wars: Le Mythe et sa Magie

■ PC
■ ★★★★★

■ Découvrir le passé mystérieux de Bobba Fett, visiter le Faucon Millenium... Ce titre est l'unique encyclopédie interactive dédiée à *Star Wars*. Bourrée d'infos (2 CD), il présente plus ou moins dans les détails chaque perso, important ou non, armes et vaisseaux. Plein de docs relatifs aux tournages, certains inédits et exclusifs, viennent ajouter de l'intérêt à cette mine quasi intarissable. Enfin, il offre une présentation de *La Menace Fantôme*, le film.



1998 X-wing Collector Series

■ PC
■ ★★★★★

■ Regroupement de deux des meilleurs shoots spatiaux dérivés de *Star Wars*, *X-wing* et *TIE Fighter*. Le but est de partir de sessions d'entraînement pour finalement aboutir à des confrontations épiques, dans lesquelles aucune chance n'est laissée aux débutants. Les missions sont captivantes, l'esthétique très aboutie et l'intelligence ennemie laisse parfois sans voix. Quant à l'épaisseur du noir galactique, elle n'a rien à envier aux films.



1999 Star Wars Episode 1: Racer

■ Nintendo 64/PC
■ ★★★★★

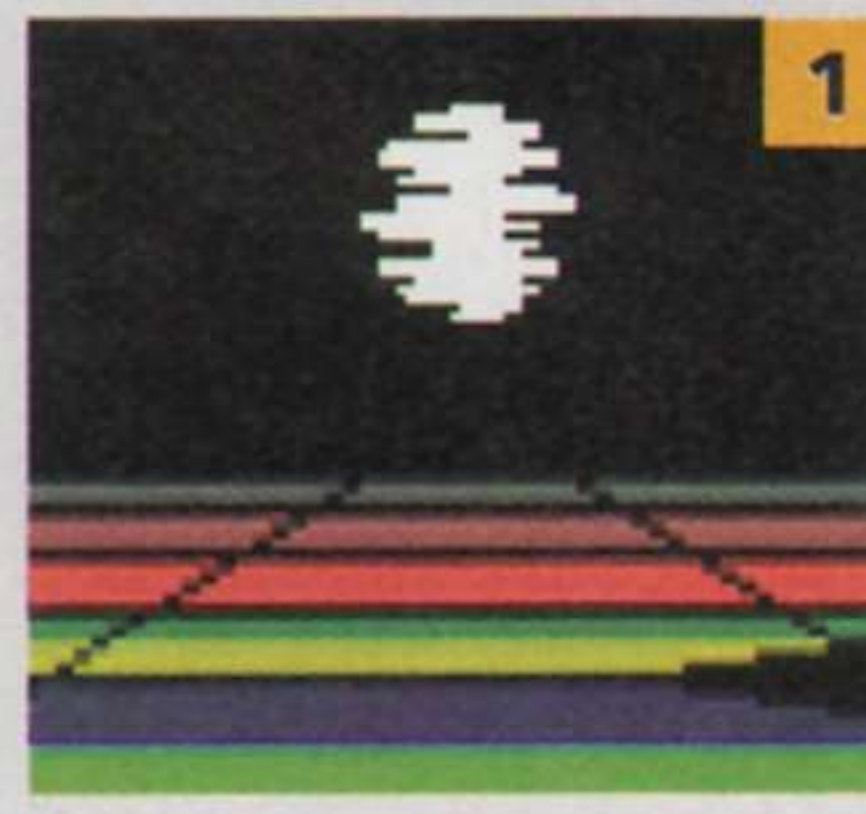
■ Jeu de course tiré de la séquence clé (course de pods) du dernier bébé de Lucas, dans lequel le jeune Anakin affronte des concurrents aliens prêts à tout. Beaucoup d'engins très variés au niveau de la forme évoluent dans un graphisme évoquant avec brio et délice l'atmosphère de *Star Wars*. La sensation de vitesse est sublime et réussit presque à faire oublier l'absence d'armes et le manque de compétitivité des différents adversaires.



1999 Star Wars Episode 1: La Menace Fantome

■ PC
■ ★★★★★

■ Le dosage de ce jeu (aventure et action) est un exemple en soi. A aucun moment on ne se croit dans un dérivé de *Tomb Raider* ou autre. A défaut de révolutionner ce genre très visité, LucasArts est parvenu à une justesse inouïe tant au niveau du scénario, fidèle au film, que de la jouabilité de l'ensemble. Les scènes, vues du dessus, usent d'une technique proche de la 3D isométrique. Graphiquement, c'est de toute beauté et on attend une suite...



Plus près de l'étoile

L'évolution graphique de l'Etoile Noire selon maître Lucas.

■ (1) *Return of the Jedi* : *Death Star Battle* (Atari 2600, Parker Brothers, 1983). Faites marcher votre cerveau ! Le brouillard blanc... c'est l'Etoile Noire. (2) *Star Wars* (Arcade, Atari, 1983). Malgré la puissance de la borne d'arcade, il faut se contenter de quelques lignes vertes brisant le noir galactique. (3) *Return of the Jedi*

(Arcade, Atari, 1984). Proche du film, mais les proportions de l'Etoile sont sous-estimées. (4) *Deathstar Interceptor* (Spectrum, System 3, 1985). Sur les ordinateurs personnels, elle s'habille d'un bleu tendance, pas trop réaliste. (5) *X-Wing Alliance* (PC, LucasArts, 1999). "No comment", carte 3D accélératrice oblige !

CONCOURS



SHADOW MAN



DES CADEAUX A VOUS FAIRE FROID DANS LE DOS !

Extrait du règlement

Jeu gratuit sans obligation d'achat, ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine à l'exception des collaborateurs des sociétés Edicorp et Acclaim. Bulletin de participation et règlement complet envoyés sur simple demande adressée à : GameOn Service Concours 101/109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois Perret. Remboursement du timbre sur simple demande. Règlement complet déposé chez Maître Baroni, Huissier de Justice à Putaux.

Du 1^{er} au 3^e prix

- 1 blouson en cuir Shadow Man Edition Limitée (valeur 900 F)
- 1 jeu Shadow Man sur N64, PlayStation ou PC
- 1 paire de lunettes de soleil Shadow Man
- 1 amulette Shadow Man
- 1 comics Shadow Man en VF, (Editions Marvel France – Génération Comics)



■ Blouson en cuir Shadow Man

Du 4^e au 6^e prix

- 1 jeu Shadow Man sur N64, PlayStation ou PC
- 1 paire de lunettes de soleil Shadow Man
- 1 amulette Shadow Man
- 1 comics Shadow Man en VF, (Editions Marvel France – Génération Comics)



■ Amulette Shadow Man



■ Comics Shadow Man

Du 7^e au 20^e prix

- 1 paire de lunettes de soleil Shadow Man
- 1 amulette Shadow Man
- 1 comics Shadow Man en VF, (Editions Marvel France – Génération Comics)



■ Jeu Shadow Man sur N64, PlayStation ou PC

Du 21^e au 80^e prix

- 1 amulette Shadowman
- 1 comics Shadowman en VF, (Editions Marvel France – Génération Comics)



■ Lunettes de soleil Shadow Man

■ PHOTOGRAPHIES : BENOÎT MOYEN

Shadowman™ © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Acclaim est une filiale et une marque déposée par Acclaim Entertainment Inc., © 1999 Acclaim Entertainment Inc., tous droits réservés.

"PlayStation" et le logo PlayStation sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo Ltd, le logo "N" en 3D™ et sont des marques déposées par Nintendo Co, Ltd © 1999 Nintendo Co, Ltd.

Comment participer ?

Pour participer, il vous suffit d'envoyer votre bulletin de participation, avant le 25 septembre à : GameOn – Concours Shadow Man – 101/109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois Perret La liste des gagnants tirés au sort sera publiée dans le GameOn daté novembre.

NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :
 AGE :



A photograph of Peter Molyneux sitting in a wooden chair, leaning back with his arms crossed. He is wearing a dark, long-sleeved shirt. The background is a soft, blue-toned studio setting with a large, dark vase containing dried, branching flowers on the right. The lighting is dramatic, highlighting the subject against the blue backdrop.

**“ Les meilleures ventes
de jeux engrangent de plus
grandes sommes que celles
des meilleurs films ”**

Peter Molyneux explique le mariage de raison jeux vidéo-cinéma

Peter

Entretien de | Neil West - Adapté par | Teck Hao Tea

Molyneux

Créateur démiurge de *Populous*, il est aussi juré des BAFTA Interactive Awards. Quand l'industrie des jeux vidéo se rapproche de celle des films.

Tous les ans, le BAFTA (Académie Britannique du Cinéma, des Arts et de la Télévision) prime les meilleures créations au cours d'une cérémonie : le BAFTA Awards, équivalent anglais de nos Césars. Mais depuis 1998, l'académie s'intéresse aux jeux vidéo avec le BAFTA Interactive Awards qui récompense les meilleurs jeux. Un des créateurs anglais de jeux les plus talentueux et reconnus de la profession, Peter Molyneux, devient l'interlocuteur privilégié du BAFTA pour ses premiers pas dans le milieu du jeu vidéo.

Depuis quand collaborez-vous avec le BAFTA ?

Depuis dix-huit mois, quand on m'a demandé de faire partie du jury du premier BAFTA Interactive Awards. J'ai accepté croyant pouvoir approcher de splendides stars du cinéma.

Pourquoi le BAFTA a-t-il un intérêt soudain pour les jeux vidéo ?

L'organisation désire mettre un pied dans notre monde (et celui des loisirs interactifs en général) depuis le boom de ce média. Les dirigeants du cinéma et de la télé sont obligés d'admettre que, dans certains cas, les meilleures ventes de jeux engrangent de plus grandes sommes que celles des meilleurs films. Ils ont aussi remarqué que les enfants, entre la télé et un jeu vidéo, préféreront la deuxième solution. Devant l'ampleur du phénomène, le BAFTA s'est intéressé aux jeux vidéo en ignorant tout de ce milieu.

Mais quels bénéfices peut tirer le jeu vidéo du BAFTA ?

En dépit de ce que l'on peut penser (la presse jeu vidéo dite généraliste en est un parfait exemple), les loisirs électroniques passent du simple statut de hobby pour constituer un vrai marché de masse. Si l'industrie du jeu vidéo veut continuer à se développer, elle a intérêt à s'allier aux spécialistes des loisirs de masse comme le cinéma, qui possèdent l'expérience du grand marché depuis presque cent ans.

Le BAFTA permettrait alors aux deux industries de se connaître ?

Oui. Le BAFTA reconnaît que le côté interactif des jeux est celui que connaissait la télé, il y a 50 ou 60 ans. Il veut maintenant en savoir plus. La télé et les jeux sont comme deux bêtes, chacune reine de son territoire, et qui se rencontrent pour la première fois. Nous tentons de les rapprocher.

Comment la structure peut-elle contribuer à de meilleurs jeux ?

GoldenEye est l'exemple parfait d'un jeu qui a su tirer tout l'intérêt d'une licence de film. Très bien conçu, le jeu bénéficie en plus de l'atmosphère apportée par la licence. D'après les rumeurs sur la *Menace Fantôme* de LucasArts, les concepteurs auraient manqué une occasion en or – en profitant de ce qui sera sûrement un film au succès colossal – de créer un jeu d'une dimension jamais atteinte jusqu'alors. Avec une plus grande participation du BAFTA, il sera possible de remédier à ce genre de situation.

Le BAFTA Interactive Awards est donc plus qu'une prestigieuse remise de prix ?

La remise des prix reste l'activité principale du BAFTA. En octobre 1998, lors de la toute première cérémonie, Rare repartait avec les plus grands honneurs pour *GoldenEye 007*.

L'actualité de Molyneux



■ Quelques images de *Black & White*, son prochain jeu. Développé par Lionhead Studio, il sortira à la fin de l'année. Et ce n'est pas du cinéma !

Mais le BAFTA peut être plus que ça : il n'y a, par exemple, à l'heure actuelle, aucun lieu de rencontre en Angleterre pour les développeurs, ni d'organisme officiel pour les aider. Si un journal cherche une citation sur la violence dans les jeux vidéo, à qui s'adresse-t-il ? Le BAFTA pourrait centraliser le tout et c'est, je pense, son rôle futur.

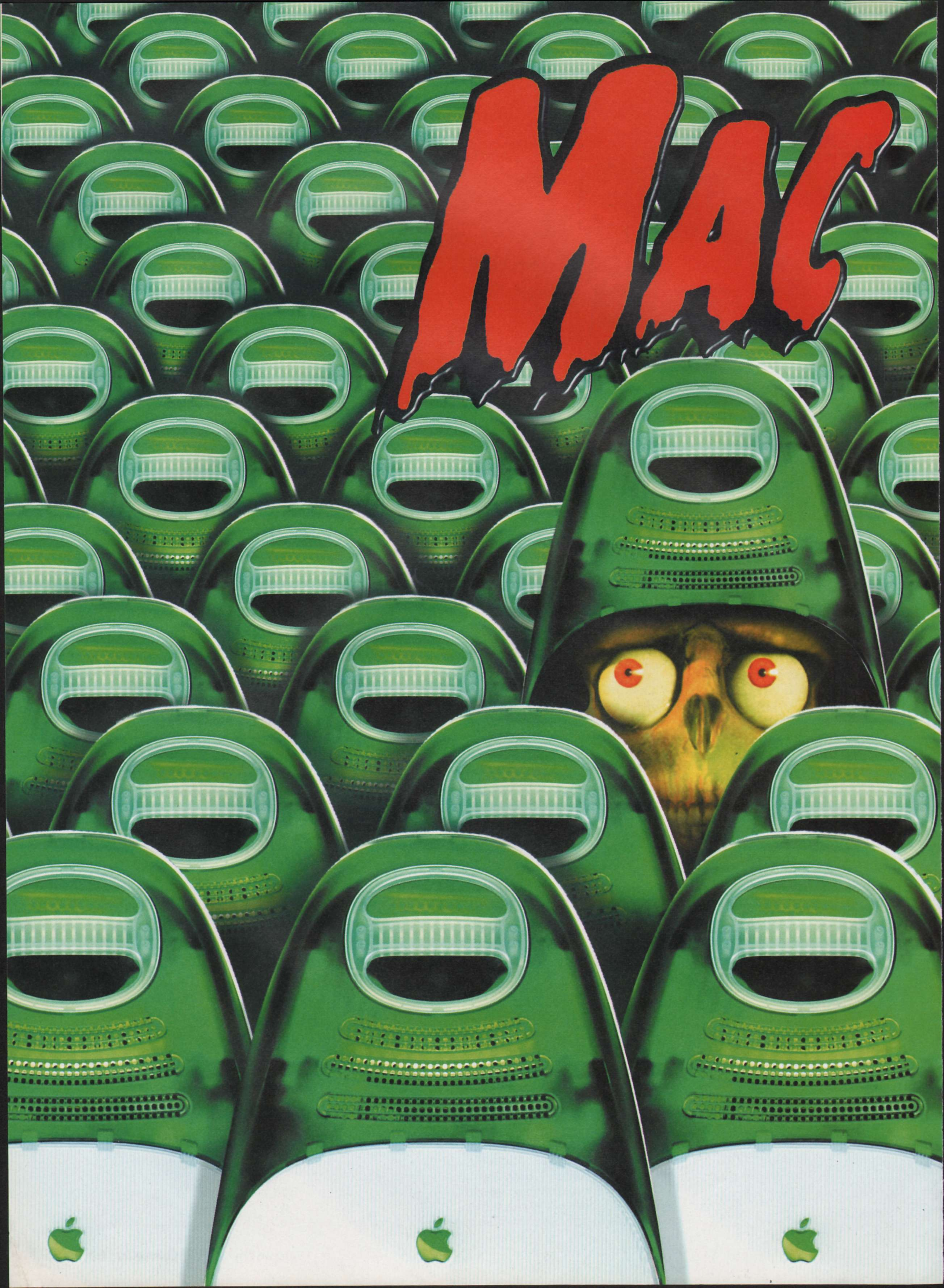
Au début des années 90, cette union n'a-t-elle pas été tentée avec le CD-Rom ? On parlait alors de "Siliwood" (mariage entre Silicon Valley et Hollywood) qui devait aider à créer de vrais films interactifs. Depuis, plus rien !

Il y a cinq ans, Hollywood a réalisé, après quelques années et un gros investissement financier, que la technologie n'était pas suffisamment à la pointe pour réaliser des films interactifs. L'industrie du jeu vidéo était à l'époque bien plus naïve et quand Hollywood arriva, le regard émerveillé et des dollars plein les poches, nous ne nous sommes jamais demandé s'il était possible ou non d'honorer les vœux de ce mariage. Nous étions tellement excités. Aujourd'hui, nous sommes plus vieux et plus avisés.

Pensez-vous que la technologie de 1999 peut transformer ces rêves en réalité ?

Aujourd'hui, quand je joue à la fine fleur du jeu sur PC, j'ai devant moi une qualité d'image qui relève du niveau du cinéma. C'est ça la différence. Il y a eu un énorme bond en avant. Le monde du jeu vidéo a aussi plus d'éléments à apporter. Pour preuve : la réalisation d'un film avec Lara Croft est en cours.





ATTACKS!

L'INCROYABLE INVASION D'IMAC ET DE G3 DANS LES FOYERS A MIS **APPLE SUR LA VOIE SACREE**. DECIDEE A CONQUERIR TOUS LES MARCHES, LA FIRME S'ATTAQUE A LA PLANETE JEU.

Envahi par |
A. de Bourrousse

Constat de Steve Jobs, fondateur d'Apple, à l'issue du MacWorld de San Francisco en janvier dernier : **"Au bout des 139 premiers jours de commercialisation, 800 000 iMac ont été vendus ! Entre août et décembre 98, un iMac est parti toutes les 15 secondes". Lauréat du meilleur produit de l'année, l'ordinateur aurait sonné le glas de la planète Pentium. Il signe ainsi le retour d'Apple sur le devant de la scène internationale. Après quelques années passées à l'ombre du PC, la firme s'attaque à un marché sur lequel elle était jusqu'à présent absente : celui du jeu.**

La contre-attaque de l'empire Apple a démarré avec l'iMac. Pour Steve Jobs et les siens, il était impératif, dans un premier temps, de redorer le blason de l'entreprise auprès de l'opinion publique. Profitant de l'explosion d'Internet, les Américains décident de fabriquer un ordinateur familial, pas cher (10 000 F, aujourd'hui coté à environ 7 000 F TTC), qui initie les novices à l'usage du Web et qui privilégie tout le côté loisir avec les CD-Rom culturels. Succès immédiat. Proposé en cinq coloris, myrtille, fraise, citron, mandarine, raisin (une première dans le monde informatique), c'est une vraie campagne de proximité que remporte Apple avec ce produit "fantaisiste". Mieux encore, 45% des acheteurs qui n'avaient jamais croqué la pomme, ont succombé aux charmes du "all-in-one". Une prouesse ! Et une claque pour les compatibles. Le côté sympa de l'iMac n'explique pas à lui seul une telle effervescence. Cette machine renferme une vraie technologie de pointe. Une carte graphique ATI Rage Pro Turbo et 6 Mo de mémoire vidéo sous le capot suffisent pour un rendu 3D d'une richesse exceptionnelle au niveau des détails pour les jeux les plus récents. Il est également capable d'accueillir les applications les plus lourdes comme Photoshop ou Illustrator, même si le travail de l'image sur un 15 pouces n'est pas ce qu'il y a de plus intéressant. Le plus important : savoir qu'il est assez puissant pour le faire. Cependant LE changement, celui qui va radicalement faire évoluer le Mac, c'est l'adoption plus que tardive des ports USB. Ce système privilégié par les constructeurs de périphériques de jeux est utilisé depuis bientôt deux ans par le monde PC. C'est la raison pour laquelle les manettes et autres joysticks Mac se comptent sur les doigts de

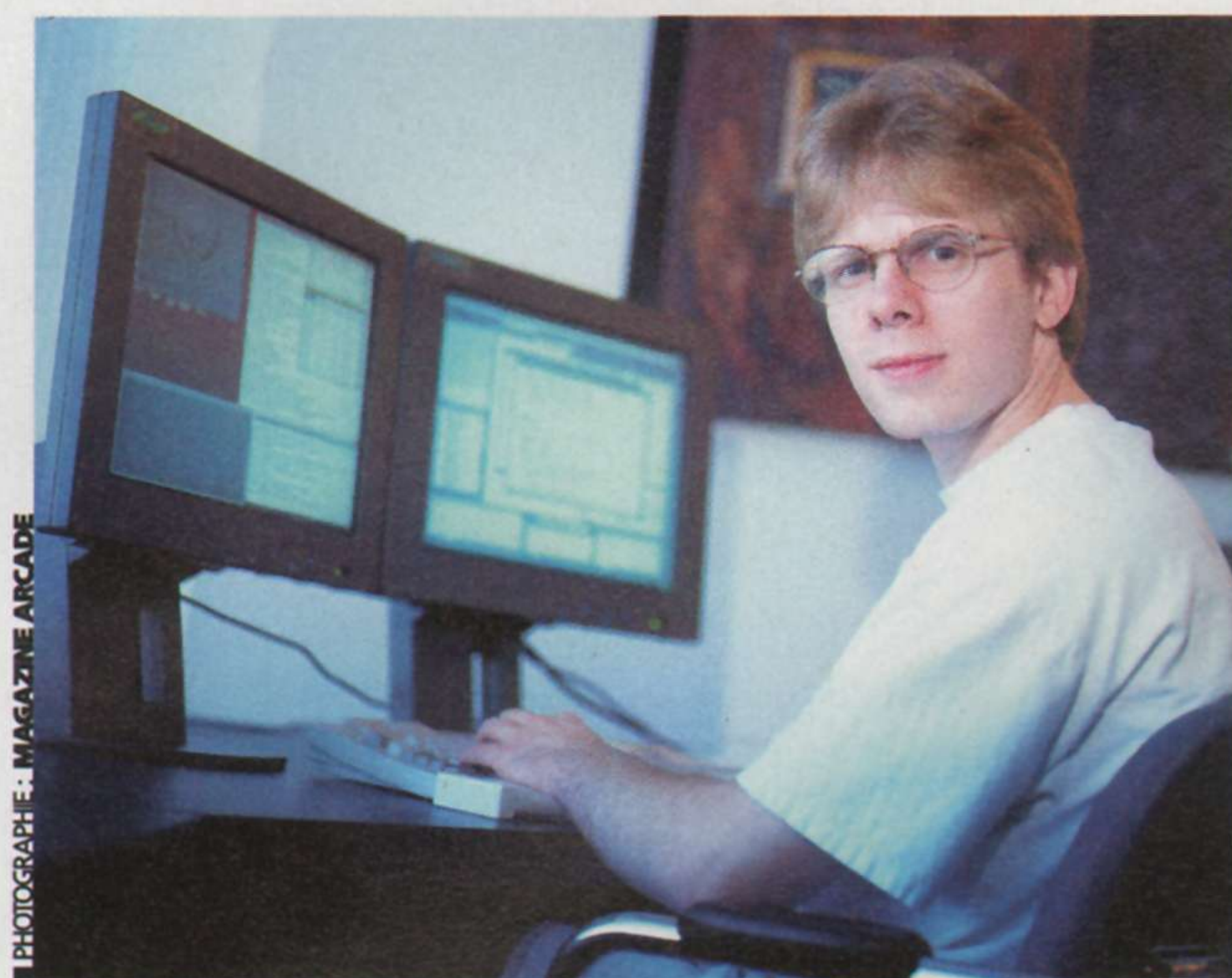
la main. Outre une simplicité d'installation, ce système USB possède l'avantage d'être "plug & play" : manettes et autre lecteur zip peuvent se brancher sur l'ordinateur en marche et s'utiliser immédiatement. Un réel gain de temps.

Un G3 plus rapide qu'un PIII

Revements politique et technologique semblent avoir porté leurs fruits. Certains constructeurs comme Logitech ont d'ores et déjà précisé que tous leurs produits USB seraient compatibles Mac. Saitek, Gravis, Thrustmaster et quelques autres ont aussi cédé au chant des sirènes. Pour eux, la nouvelle aventure s'annonce intéressante et prometteuse, plus que celle qui a commencé dans les années 90. Quant aux joueurs, ils y trouveront leur compte et vont enfin avoir l'ambarras du choix. Entre un joystick et une souris à trois boutons, leur cœur balance... Une situation encore utopique il y a quelques mois. En revanche, il faudra encore attendre avant de trouver un volant. La raison est simple : aucun jeu nécessitant un volant n'est encore disponible sur Mac. Ça ne saurait tarder. Les constructeurs de périphériques étant présents sur l'embarcadère, restait à convaincre les développeurs et éditeurs de jeux de monter à bord du voilier Apple. Faisant, jusqu'à présent, fi de l'univers Mac, c'est en découvrant la merveille G3, qu'ils ont succombé à l'appel du grand large, convaincus qu'une nouvelle ère s'ouvre chez Apple. De nombreux et grands jeux PC sont attendus sur Mac.

Et les espoirs des développeurs sur le G3 sont fondés. Un test récent réalisé par le magazine *Computer Arts* montre qu'un G3 de 450 MHz est plus rapide qu'un Pentium III de même vitesse d'horloge. Pourquoi ? Le G3 est équipé d'un processeur Risc (Reduced





PHOTOGRAPHE: MAGAZINE ARCADE

■ John Carmack d'Id Software a décidé de sortir *Quake 3* : Arena d'abord sur Mac.

instruction set computer) en cuivre (très bon conducteur) qui permet une transmission et un flux de données plus rapide qu'un processeur Cisc (Complex instruction set computer) en série sur les PIII. Ce comparatif montre bien que le G3 (ou l'un de ses successeurs) peut sérieusement concurrencer les futurs PC sur le marché du jeu. Cadencé à 450 MHz (64/6Go), doté des fameux ports USB et d'une carte accélératrice ATI Rage 128, le G3 est une Rolls pour environ 14 000 F TTC.

Autre argument montrant que le G3 est le précurseur d'une nouvelle ère : Apple a décidé d'utiliser sous licence API (Application Programming Interface), l'Open GL et certaines bibliothèques logicielles de Silicon Graphics. L'OpenGL est l'API standard de l'industrie pour le développement des titres et des applications 3D dans tous les domaines. Cette bibliothèque logicielle 3D propose une large gamme de rendus, textures, effets spéciaux et autres puissantes fonctions de visualisation. Steve Jobs se félicite de cette innovation car "les meilleurs développeurs de jeux ont fait part de leur souhait que le Mac soit la meilleure plate-forme de jeux et l'OpenGL était leur préoccupation principale dans ce domaine". Les voilà donc rassurés. Et lorsque John Carmack

■ Une première dans le monde de l'informatique : de jolies couleurs myrtille, fraise, citron, mandarine et raisin. Après l'esthétisme et la convivialité, Apple passe aux choses sérieuses : faire du G3 le meilleur support de jeux.

Mac Story

Jeu n'a jamais vraiment rimé avec Mac. Pourtant leur vie commune dure depuis longtemps.

- 1985 : Jeu de réflexion, *Le morpion 3D*.
- 1986 : Mac Plus (1 Mo !), plus puissant pour des jeux comme *Billard Parlour* ou *1863*.
- 1987 : *Dark Castle* débarque sur Mac SE.
- 1988 : *Crazy cars* en couleur sur Mac II. *Shufflepuck* connaîtra un très grand succès.
- 1989 : Ere des simu. *Sands of fire* (tank), *P-51 Mustang* (avion), *PT 109* (navire).
- Début 90 : *Spectre*, combat 3D (1990), *Indiana Jones et la dernière croisade* (1991), *Sim City* et *Civilization* (1992), *Another World* et *Eight Ball Deluxe* (1993, année peu riche).
- 1994 : Naissance du PowerPC qui dévoile *Myst*, *Rebel Assault* et *Wolfenstein*.
- 1995 : *Marathon* uniquement sur Mac. *Doom II*, *Alone in the Dark*, *Buried in time*.
- 1996 : Année des simu de vol avec *Wing Commander*, *Flight Unlimited*...
- 1997 : Année faste avec *Atlantis*, *Diablo*, *Versailles*, *Titanic*, *Riven*, *Quake*, *Duke Nukem*...
- 1998 : *Myth*, *Diablo*, *Tomb Raider 2*, *Fallout*, bons malgré une saison peu excitante.
- 1999 : *Tomb Raider III*, *Age of Empires*, *Quake 3*, *Myth II*... Le rêve devient réalité.

Dernier défi : convaincre les hardcore gamers pro-PC de venir au Mac.

d'Id Software et créateur des mythiques *Doom* et *Quake* entre dans la partie pour vanter les mérites du Mac, on peut légitimement croire que l'avenir du Mac dans le jeu est encourageant : "Tant du point de vue matériel que logiciel, Apple est à l'heure actuelle sur la bonne voie pour faire du Mac une des meilleures plates-formes de jeu". Pour Steve Jobs, "dans la mesure où plus de 65% des utilisateurs Mac jouent sur leur micro-ordinateur, nous souhaitons qu'ils puissent accéder aux meilleurs titres du moment. Grâce aux performances de nos nouveaux G3, nos clients disposent désormais d'une plate-forme de jeux 3D sans équivalent, encourageant les développeurs à sortir des titres encore plus spectaculaires dans les semaines à venir". *Half-Life*, *Unreal Tournament*, *Total Annihilation*, *Impérialisme II*, *Tomb Raider III* et d'autres feront leur apparition sur Mac. C'est le grand rêve pour tout joueur !

Soixante-cinq pour cent des joueurs préfèrent l'ordinateur à la console. L'idée d'Apple est simple : rallier les 35% restant sur le Mac. Et cela en proposant l'émulateur PlayStation de Connectix, la Virtual Game Station. Lancée aux USA pour 50 \$, la VGS permet de jouer à *Driver*, *Tekken 3*... sur iMac ou G3. Celui qui possède le petit bijou peut ainsi lire plus de 200 titres sur son ordinateur.

Quake 3 d'abord sur Mac

Le 21 avril dernier, Sony – furieux de cet accord conclu sans son aval – a eu gain de cause de la Cour fédérale de San Francisco. Les VGS ont été retirées de la vente. Déboutés, Steve Jobs et Apple se sont réconfortés de cet échec à la vue des chiffres d'affaire de la firme depuis début 99. Au 3^e trimestre, le profit net était de 203 millions de dollars. Les deux premiers trimestres enregistraient un bénéfice net de 135 puis 152 millions. Quarante-sept pour cent des ventes ont été faits aux USA. Le CA d'Apple est en constante progression depuis janvier 98. Machines puissantes, ports USB, séduction des constructeurs, éditeurs et créateurs, Apple a réalisé les 11 travaux d'Hercule.

Mais, le dernier défi s'annonce très difficile. Persuader les hardcore gamers pro-PC de venir au Mac. Cela prendra plusieurs mois, voire des années, car le parc jeu sur PC est immense.

Le monde ne s'est pas fait en un jour et Apple veut, cette fois, prendre son temps. Le PC peut encore dormir sur ses deux oreilles... mais en gardant un œil ouvert.

Le Mac attaque !



LE RETOUR DE LA BOMBE TECHNO !

CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX TECHNO ET HOUSE !

THE NEXT GENERATION OF MUSIC SOFTWARE*

Rave 2 eJay™

**Plus de 3500
samples inédits**

16 pistes d'enregistrement
Hi-Fi Stéréo
Composez, enregistrez
et écoutez vos mix

INCLUS :

L'hyper Generator 2
pour créer vos propres samples
L'Effect Studio
pour transformer vos sons !
une table de mixage
Le Time Stretching
pour varier le tempo de vos samples

**RETROUVEZ
LA DEMO JOUABLE
SUR L'ALBUM
ULTRA TECHNO VOL. 8**

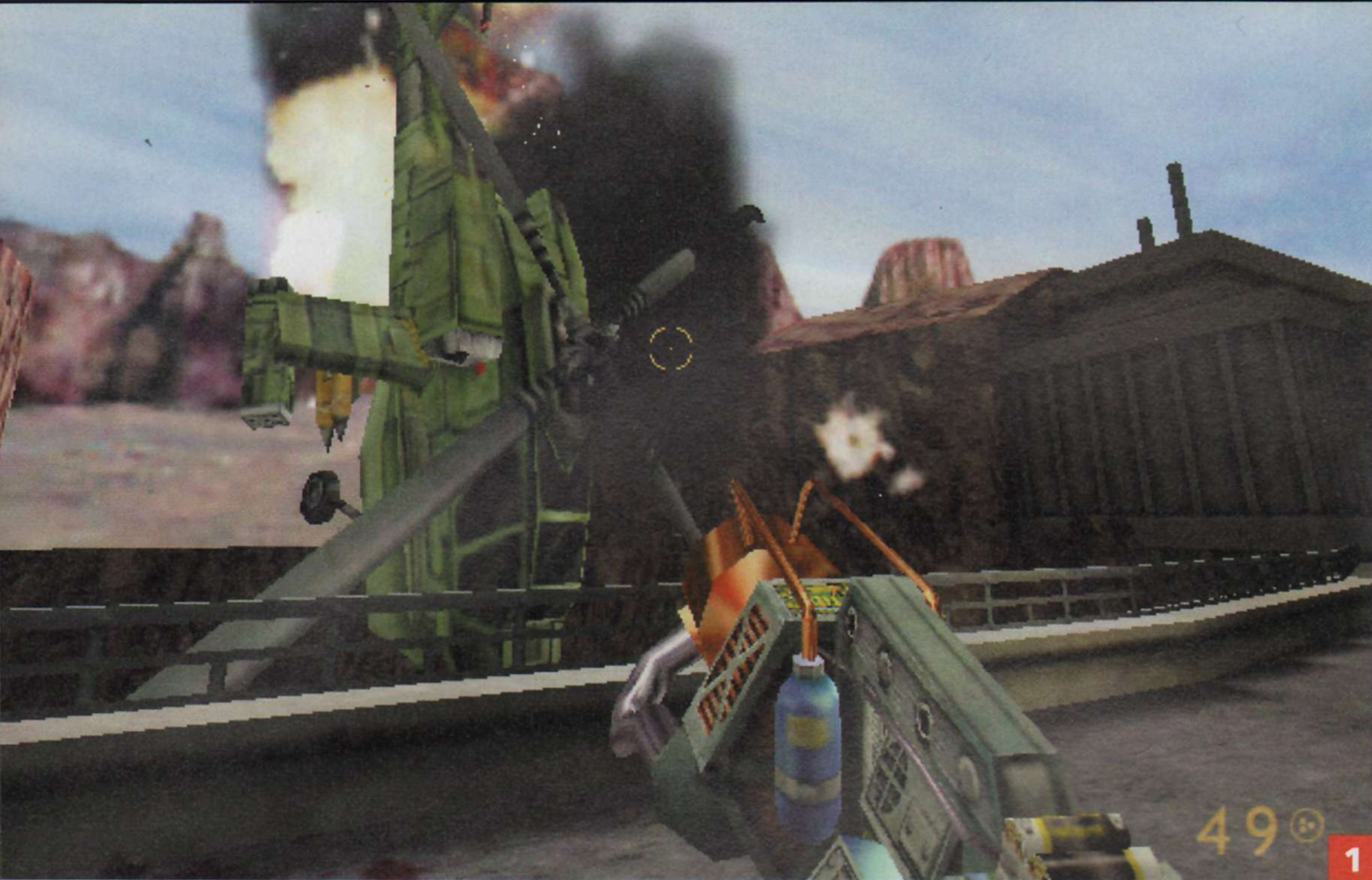


Plus d'infos sur : <http://www.ejay.com>

PXD
MUSICSOFT



FOCUS
MARKETING



1



2



3



4



5



6

■ Une flopée de jeux qui ont déjà fait leurs preuves sur d'autres supports va arriver à la fin de l'année sur Mac : *Half-Life* (1), *Tomb Raider III* (2), *Impérialisme II* (3), *Quake 3* (4), *Sim City 3000* (5), *Unreal* (6). Et bientôt, les jeux Mac sortiront en même temps que ceux sur PC. Apple rattrape son retard.

PLANETE JEU

JUSQU'ALORS AUSSI FINE QU'UNE PEAU DE CHAGRIN, LA LISTE DES JEUX SUR MAC VA GROSSIR, CROQUANT AINSI LA POMME A PLEINES DENTS. LES PLUS GRANDS HITS PC VONT ALIMENTER LA GALAXIE MAC.

Le temps des vaches maigres est sur le point de prendre fin. Qui aurait osé affirmer, il y a à peine quelques mois, que jouer à *Quake 3* sur Mac n'était que pure spéculation, voire une situation totalement irréaliste et ridicule ?

Aujourd'hui, ces personnes peuvent se dévoiler au grand jour car il s'agit du début d'une révolution de palais qu'ils avaient prédite. Le ver semble avoir quitté la pomme définitivement. Le fruit regorgé par le soleil, va connaître une saveur jusqu'à l'inconnue. Stratégie, RPG, simulation, action... tous les genres seront représentés sur Mac. Inutile cependant de se voiler la face. Pour faire tourner tous ces jeux

correctement, un investissement de taille est nécessaire. Un LCI voire même un 6 500 paraissent insuffisants. Pour tous ceux qui se sont équipés à bon escient, on peut citer plusieurs jeux déjà disponibles. Ainsi les jeux *Caesar III*, *Impérialisme II*, *Quake II*, entre autres, ont déposé leurs valises sur la terre Mac. Dans la famille des simulateurs, piloter un avion dans *Falcon 4.0* est un véritable bonheur, grâce notamment à la carte ATI 128. Aux rayons des bonnes nouvelles, une pléthore de jeux qui ont rencontré un gros succès sur PC vont arriver d'ici la fin de l'année. On pense bien sûr à *Tomb Raider III*, *Heroes of Might and Magic III*, *Descent III*, *Unreal Tournament*, *Half-Life*, *Heretic II*, *Diablo II*.

Il n'y a que du bon qui arrive sur Mac, et cela pour notre plus grand plaisir. Mais ce n'est qu'un début..

Combien pour "quaker" sur un G3 ?

Pour jouer correctement à *Quake 3*, un Power PC G3 350 MHz est l'ordinateur de base. Equipé de la carte ATI et 16 Mo de mémoire vidéo, il est assez puissant pour accueillir les applications les plus lourdes. Il est coté actuellement à 10 226 F TTC. Pour ce qui est du moniteur, les 15 pouces désormais trop petits et peu intéressants, sont à oublier. Un Apple Studio 17 semble être un bon compromis pour 2 945 F TTC. Vient ensuite la souris. Pour tout "quaker" qui se respecte, une à trois boutons (mais les deux boutons peuvent aussi suffire) est de rigueur. La Wingman Gaming Mouse de Logitech (voir ci-contre), ergonomique est satisfaisante et intéressante pour son prix, 299 F. Enfin, il ne reste plus qu'à acheter le jeu, dont le prix varie entre 300 et 350 F. Au final pour 13 820 F TTC, vous êtes paré à "fragger" dans tous les sens et n'aurez rien à envier aux joueurs PC. ☠

Falcon 4.0 est un véritable bonheur grâce à l'ATI 128



ILS DEBARQUENT SUR MAC

Ne jamais perdre espoir. C'est l'enseignement que l'on retiendra en cette fin d'année. Au bord du gouffre il y a un peu moins d'un an, Apple a rebondi de manière spectaculaire avec les deux ordinateurs familiaux, l'iMac et le G3, dotés des ports USB. L'effet boule de neige a instantanément pris. Cette nouvelle a attiré bon nombre de constructeurs de joysticks et autres manettes. Nous vous présentons ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. Si on nous avait dit cela il y a deux ans...

Un p'tit Quake ?

Logitech Wingman Gaming Mouse

■ Fabricant : **Logitech**
■ Prix : **300 F env.**

■ Cette souris à trois boutons est la première à être développée spécialement pour les jeux. Très ergonomique et sensible, la Wingman Gaming Mouse procure un bon feeling. Légère, elle permet d'être rapidement soulevée puis reposée pour tout ce qui est jeu d'action. L'empreinte du pouce est appréciable : elle améliore

la prise en main et le contrôle. Même pour les travaux bureautiques, la WGM est un régal. Cela faisait longtemps que l'on attendait ce genre de produit sur Macintosh. Cette souris ravira tous les amateurs de Quake et autres "first-shoot-person". Grâce à son port USB, dès que vous l'aurez branchée, vous pourrez instantanément "fragger" à tout va. Vous ne vous sentirez plus seul, à regarder jalousement les joueurs PC s'éclater en réseau.

Simple comme...

CH Products Gamestick 3D

■ Fabricant : **CH Products**
■ Prix : **450 F env.**

■ Comme le Saitek Cyborg 3D Stick, le CH Products Gamestick 3D ne lésera personne. Il a été conçu pour tous, droitiers comme gauchers. D'un design plutôt réussi, ce joystick est simple d'utilisation, ce qui séduira sans aucun doute ceux qui ne désirent pas se perdre dans des configurations à n'en plus finir. En ce qui concerne les touches, il est équipé notamment de quatre boutons de tir. Pour jouer à Falcon 4.0 (qui est déjà sorti), c'est un véritable délice de pilotage que nous offre ce joystick. Son prix relativement peu élevé pour un produit d'une telle qualité devrait jouer en sa faveur.

Plaisir pas cher

Thrustmaster Fusion GamepadStick

■ Fabricant : **Thrustmaster**
■ Prix : **170 F env.**

■ Ce joystick est avant tout intéressant pour son petit prix. Son ergonomie intelligente convient, sans aucune gêne, aux petites comme aux grandes mains.

La gymnastique des six boutons s'effectue assez facilement. Une technique qui s'avère utile pour les jeux de combat. En tout, le Thrustmaster Fusion Gamepadstick, c'est dix boutons programmables et un vrai plaisir de maniement. Au prix de 170 F env., c'est une tentation à laquelle il paraît difficile de résister.



Bien reçu ghost-rider !

Saitek Cyborg 3D Stick

■ Fabricant : **Saitek**
■ Prix : **390 F env.**

■ Conçu pour les gauchers comme pour les droitiers, le cyborg – entièrement programmable – ne fait aucun jaloux. Il possède trois boutons de tir, quatre de base et deux de relais, ainsi qu'un bouton switch hat (chapeau chinois) huit directions. Très complet, il bénéficie de trois réglages séparés du poignet, qui permettent de le personnaliser pour obtenir le plus grand confort possible. Avec en plus un prix très abordable, le Saitek comme le CH Products Gamestick 3D ouvre une très belle voie sur le marché des joysticks destinés au Macintosh.

Polyvalence

Gravis Gamepad

■ Fabricant : **Gravis**
■ Prix : **350 F**

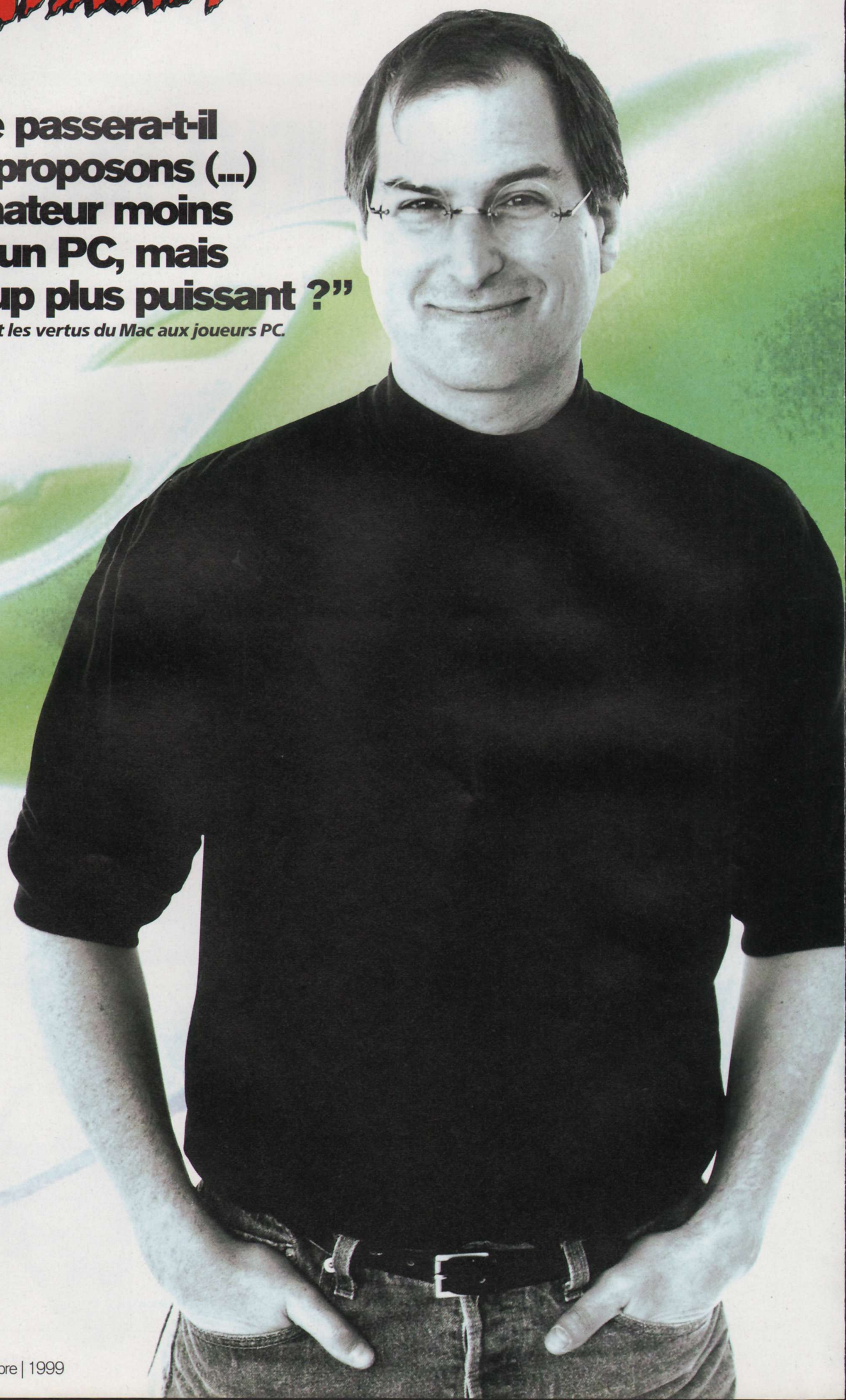
■ Sa ressemblance avec la manette de la PlayStation est assez frappante. Autre chose curieuse : ses quatre boutons situés à la place de l'index et du majeur. Son ergonomie et la bonne prise en main des dix boutons d'action sont très appréciables. A noter aussi la possibilité d'installer un stick, utile pour les jeux de combat. La Gravis Gamepad est adaptée aux simulations de courses, de voitures ou d'avions... Hélas, elle n'est pas encore arrivée en France. Patience !



MAC ATTACKS!

“Que se passera-t-il si nous proposons (...) un ordinateur moins cher qu’un PC, mais beaucoup plus puissant ?”

Steve Jobs vantant les vertus du Mac aux joueurs PC.



Steve Jobs

Entretien de | **Carrie Shepherd**

Nouveau défi du big boss d'Apple : un ordinateur capable d'accueillir les grands hits PC. Les pros du Personal Computer se laisseront-ils séduire ?

En ce qui concerne les jeux sur ordinateur, le PC reste une machine de référence sans égal. Mais si Apple a perdu une bataille, il n'a pas pour autant perdu la guerre. En effet, la firme californienne prépare un deuxième assaut sur un marché encore très difficile à conquérir. Avec Nolan Bushnell, Steve Jobs fut en 1974 l'un des pères fondateurs d'Atari. Vingt-cinq ans plus tard, l'Américain sera-t-il vraiment capable de faire du Mac le support incontournable pour le jeu. Steve Jobs pour sa part semble en être persuadé.

Apple a déjà revendiqué une place dans le monde des jeux vidéo. Comment savez-vous que cette fois, c'est la bonne ?

Nous visons, pour nos ordinateurs, de très hautes performances au niveau du système et des graphismes. C'est tout ce que je peux dire. Les jeux constituent un formidable moyen d'outrepasser les limites de la machine et de son système d'exploitation. Nous avons observé qu'il y avait de nombreux avantages à devenir la meilleure plate-forme de jeux. Notre objectif : dépasser l'industrie PC. Nous nous investissons donc à fond pour le réaliser.

Comment allez-vous faire ?

Nous travaillons avec la technologie d'ATI, une des meilleures entreprises de cartes d'accélération graphique au monde. Nous avons intégré une de ses cartes, l'ATI Rage 128 dans nos ordinateurs. Ce nouveau standard graphique dote les machines d'une bonne accélération 32 bits, qui améliore largement les textures vidéo et les différents effets de lumière, que cela soit pour représenter le brouillard ou encore les ombres.

Comment savez-vous qu'il s'agit du meilleur chemin à suivre ?

En discutant avec les auteurs de jeux les plus reconnus dans le milieu. Ils nous ont tous affirmé que si nous pouvions installer des cartes ATI dans nos ordinateurs, cela leur faciliterait les choses. Et aux joueurs également. Ça fonctionne dans les deux sens. Les développeurs n'auront plus à écrire des milliers de pilotes pour des milliers de cartes et systèmes 3D. Le joueur n'aura plus à se casser la tête pour choisir sa carte en vue d'obtenir les meilleures performances pour sa configuration.

Le Macintosh n'a pas une bonne réputation dans le milieu du jeu. Comment séduire les joueurs ?

En premier lieu, nous devons tenir et respecter nos promesses. Ensuite, nous discuterons avec ceux qui font les jeux. Les auteurs restent la meilleure source d'information. Si les développeurs les plus réputés préconisent un retour sur le Mac, ils donneront l'exemple que les joueurs suivront. Voilà, en quelques mots, notre angle d'attaque.

Votre but est-il d'avoir plus de sorties de jeux Mac que PC ?

Je pense que plusieurs éditeurs continueront à sortir des jeux à la fois sur Mac et PC. Mais nous sommes encore défavorisés et devons veiller à ce que cela change. Aujourd'hui, nous sortons des jeux qui existent déjà sur PC. Mais, très honnêtement, nous voudrions avoir des jeux exclusivement destinés au Mac. Nous essayons donc de construire la meilleure plate-forme de jeux, pour que les développeurs soient tentés de ne créer que pour elle.

Le nombre de joueurs sur Mac paraît dérisoire par rapport à celui sur PC. Comment pouvez-vous inverser la tendance ?

Il y a environ 25 millions de joueurs sur Mac et je ne pense pas que ce soit un petit chiffre ! En outre, ce n'est pas parce qu'il y a plus de PC que de Mac vendus que les premiers sont meilleurs. Il y a plus de Ford que de BMW vendues aux États-Unis et pourtant, les voitures allemandes ne sont pas moins bonnes.

Les jeux arrivent

■ Steve Jobs est bien déterminé à inverser la tendance. Avec l'iMac et surtout le G3, Apple a créé l'un des engins les plus rapides pour les jeux. La preuve par l'image avec *Quake 3*. Le G3 est doté de la carte graphique incorporée ATI 128 GL de Rage, la plus rapide du marché. La vitesse du processeur atteint les 400 MHz et les capacités internet ouvrent les portes du jeu online, tout cela pour environ 7 000 F. Du côté des éditeurs, Id Software a annoncé *Quake II* et *Quake 3 : Arena*. De gros titres d'Activision, de Blizzard, d'EA, de GT Interactive, de Sierra et de Microprose sont aussi attendus. *Sim City 3000*, *Klingon Honor Guard*, *Tom Clancy's Rainbow 6*, *Falcon 4.0* ainsi que *Starcraft* débarqueront sur Mac. Steve Jobs a encore un énorme édifice à construire, mais les fondations sont très solides.

Allez-vous montrer le G3 comme une machine de jeu ?

Pas tout de suite, mais je ne serais pas surpris que cela arrive vite. Au-delà du G3, l'iMac est également une très bonne machine de jeu. Doté de la Rage Pro, il donne de bien meilleurs graphismes que n'importe quel PC que vous trouverez sur le marché.

Quels sont les avantages du système Mac par rapport au système du PC ?

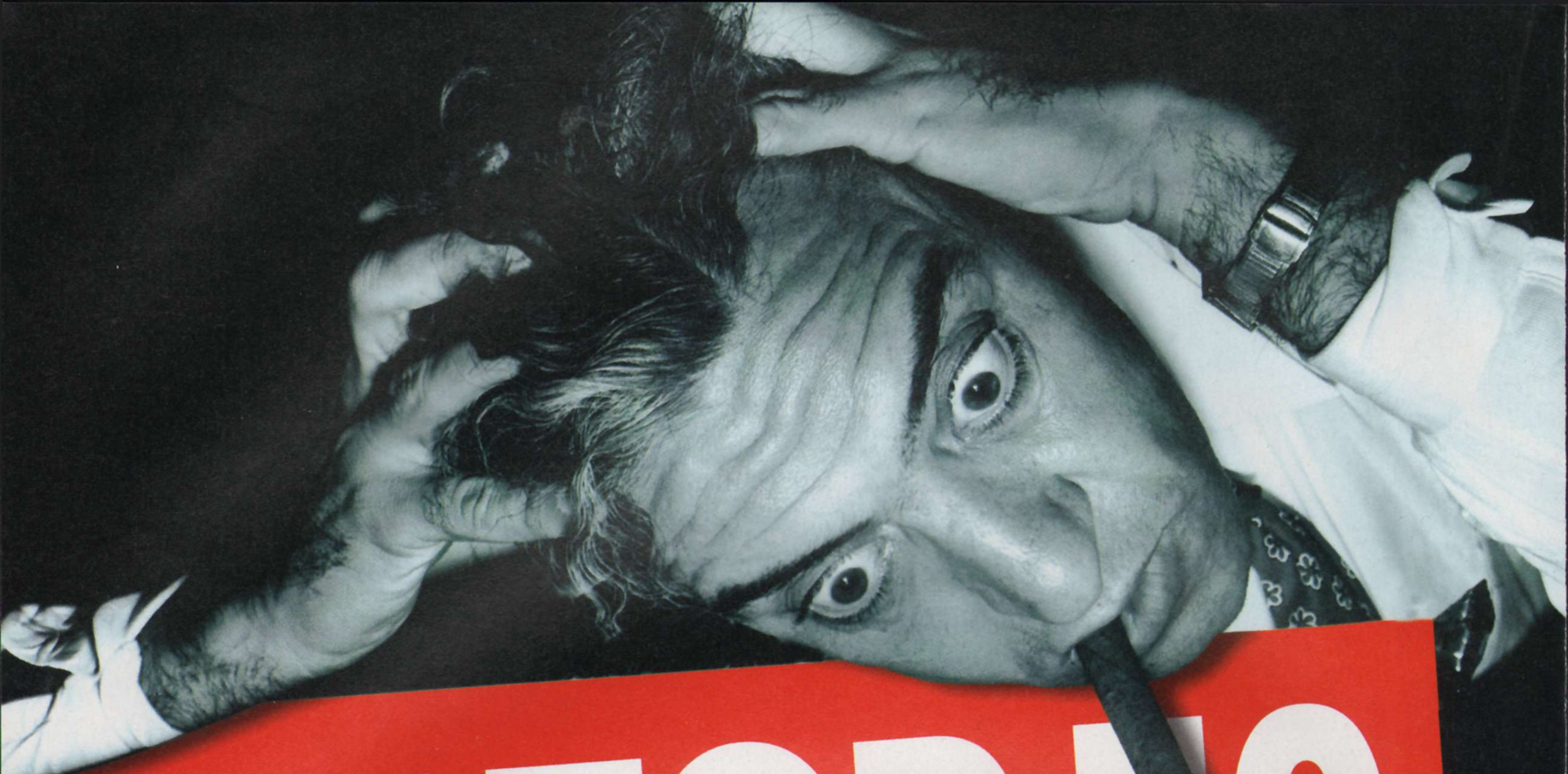
Apple est l'une des dernières sociétés à faire tout de A à Z. Imaginez-vous à la tête d'une industrie automobile dans laquelle vous fabriquez votre propre moteur chez Intel et la carrosserie et le design chez Microsoft ? Vous mélangez le tout avec des pneus de chaque boîte. Puis vous vendez le produit fini. Apple fait donc tout, du début jusqu'à la fin : hardware, software, design, marketing. La firme endosse la responsabilité pour toute la chaîne de fabrication. Je pense que c'est incroyablement précieux.

Que pensez-vous de la Virtual Game Station de Connectix qui permettait aux usagers d'un Mac G3 de jouer aux jeux PlayStation ?

Même si ce n'est pas nous qui l'avons fabriquée, nous pensons que c'est vraiment extra. Mais honnêtement, les gens n'achètent pas un ordinateur d'une valeur de 10 000 F pour jouer aux jeux PlayStation. Je serais plutôt tenté de nuancer en disant que c'est la cerise sur le gâteau.

En définitive, comment comptez-vous convaincre un fan de jeu d'acheter un Mac plutôt qu'un PC ?

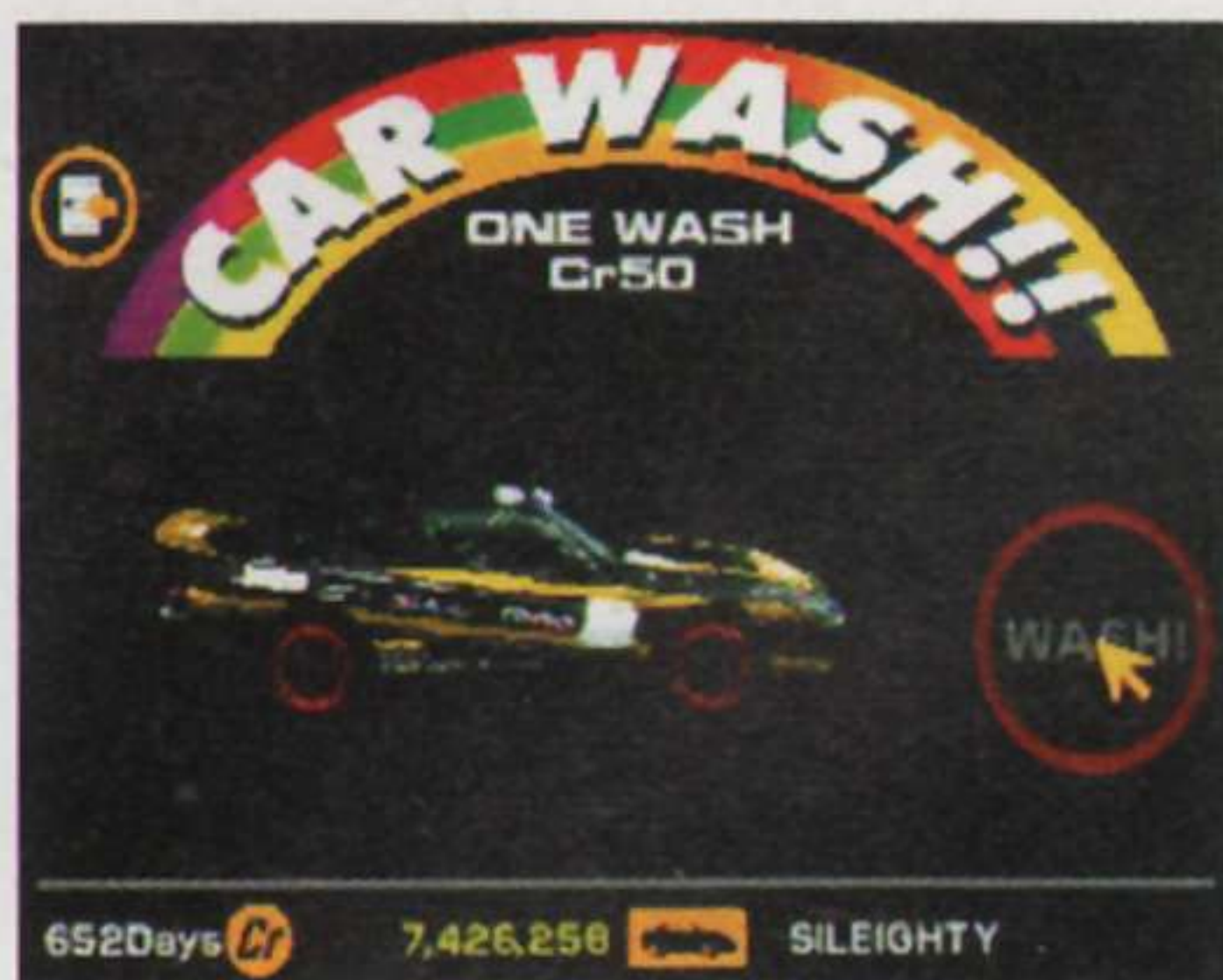
Que se passera-t-il si nous proposons, un jour, un ordinateur moins cher qu'un PC, mais beaucoup plus puissant ? Les joueurs vont dorénavant faire bien attention avant de choisir et d'acheter.



LE TOP 50 DES JEUX VIDEO-GAG

Pour faire un jeu, il y a des règles à respecter : des princesses à délivrer, des méchants à flinguer et des combattants élevés dans la jungle des rues de Détroit ou de Chicago. Pourtant, certains développeurs sortent des sentiers battus. La preuve : les 50 scènes les plus absurdes du monde des jeux vidéo.

Dossier par | **Jonathan Davies** - Adapté par | **Mathieu Labonde**



PLAYSTATION

50. Maniaque

■ Développeur : Polyphony Digital Entertainment
■ Editeur : SCEE

■ Avec *Gran Turismo*, offrez-vous le luxe de piloter une Aston Martin, le super luxe de réaliser des dérapages contrôlés et des demi-tours au frein à main et, enfin, le luxe inouï... de laver votre voiture. Il ne vous en coûtera que 50 points.



PC

49. Maboule

■ Développeur : Gremlin Interactive
■ Editeur : Gremlin Interactive

■ Il va vous falloir jeter aux orties tout ce que vous avez appris sur les subtilités du billard – résultat d'années et d'années de dur labeur – si vous voulez jouer sur la table en diagonale de *Pool Shark*. Prenez votre "queue" et pénétrez dans un monde étrange, où les profs de géométrie règnent en maîtres.



PC

48. Plouf !

■ Développeur : Looking Glass
■ Editeur : Eidos Interactive

■ Dans la série "L'arme la plus loufoque jamais vue dans un jeu vidéo", qui est numéro deux ? Sans aucun doute : la flèche d'eau, dans *Thief : The Dark Project*. Les méchants sont censés rouiller ? Fondre ? Ou bien mourir de rire ? Vous allez friser le ridicule et vous devrez détalé et aller cacher votre honte...



PC

47. Boiiiiing !

■ Développeur : SCI
■ Editeur : SCI

■ Toujours dans la série "L'arme la plus loufoque jamais vue dans un jeu vidéo", qui est numéro un ? Sans conteste : le coup de ressort, dans *Carmageddon 2*. Un ressort énorme se détend brusquement, et avec une puissance incroyable, quand on passe près d'une voiture rivale ou d'un piéton. C'est le piéton qui s'en tire le moins bien.

PC

46. Mal "footu"

■ Développeur : Silicon Dreams
■ Editeur : Eidos Interactive

■ Eh, regardez, c'est ce bon vieux Michael Owen ! Beurk ! Mais non, c'est une sorte d'horrible imitation en 3D, avec des jambes immenses, de grosses "pognes" et une toute petite tête, que l'on peut voir dans *World League Soccer '99*.

Quand on entend ce Michael-là dire "Amuse-toi bien", on ne souhaite qu'une chose : partir en courant !



PC

45. Baballes

■ Développeur : Id Software
■ Editeur : GT Interactive

■ Même les "tire-gachettes" les plus endurcis ont besoin d'un moment de détente après une dure journée de massacre. C'est marrant de voir ces Marines musclés marquer des paniers dans *Quake II : Basketball*.



PLAYSTATION

44. Is no good...

■ Développeur : Microïds
■ Editeur : Microïds

■ Ils ont peut-être (temporairement) perdu tout talent pour faire des jeux, mais ils le reconnaissent et nous préviennent dès le titre. Saluons donc les développeurs de chez Microïds qui ont réalisé *Iznogoud*.



NINTENDO 64

43. Gonflant

■ Développeur : T&E Soft
■ Editeur : Nintendo

■ Quand un type dans le métro lit sans vergogne par-dessus votre épaule... Ça vous agace ? Dans *Waialae Country Golf*, c'est pareil ! Des spectateurs vous "matent" depuis le bord du green. On dirait des hologrammes. Que vous les observiez de n'importe où, même quand vous tentez de les avoir par surprise, ils se retournent et persistent à vous dévisager.

Les méchants sont censés rouiller ? Ou mourir de rire ?



NINTENDO 64

42. Sieste crapuleuse

■ Développeur : Nintendo
■ Editeur : Nintendo

■ Si vous laissez les manettes de *Super Mario 64* tranquilles un petit moment, Mario s'assied. Ensuite, pris d'une fulgurante torpeur, il s'allonge. Pour finir, attaqué par la "flemme", il s'endort et se met à parler dans son sommeil : "Ahh, ravioli... spaghetti...". Ce n'est pas un comportement tout à fait normal.



NINTENDO 64

41. Super Miro

■ Développeur : Nintendo
■ Editeur : Nintendo

■ Dans la super série "Qu'est ce que tu fabriques Mario ?", au cours de l'inénarrable *Super Mario 64*, quand le joueur court vers le tableau qui mène au monde bien nommé "Petit-Grand", on dirait que la toile s'éloigne. Ou alors, elle grandit et ce serait Mario qui rétrécit ? Illusion d'optique ? Argh !!!



PLAYSTATION

40. Fashion victime

■ Développeur : Gremlin Interactive
■ Editeur : Gremlin Interactive

■ Il est assez inhabituel dans un jeu vidéo d'avoir le loisir de choisir le couvre-chef de son personnage. C'était compter sans *Actua Golf 2*. Mais cette possibilité originale est complètement gâchée, tant les options proposées sont plus moches les unes que les autres. Vous aussi, accourez votre perso d'un chapeau de cow-boy !



NINTENDO 64

39. Fantôme glouton

■ Développeur : Nintendo
■ Editeur : Nintendo

■ Mais qu'est-ce que c'est que ce petit drapeau qui s'agite devant vous ? En tout cas, ne vous amusez pas à tuer ce fantôme qui apparaît dans *Super Mario 64*. Il faut qu'il vous avale car il vous emmène alors dans un nouveau niveau. (Regardez bien ! On aperçoit ce niveau représenté en miniature dans les entrailles de Casper !)



PC

38. Mort aux troussees

■ Développeur : **Redstorm**
■ Editeur : **Take 2**

■ Regardez bien derrière vous. Vous voyez trois hommes cagoulés, affichant sans complexes une allure de ninjas et vous fixant intensément ; leur visage à environ 10 centimètres du vôtre ? C'est bien simple, vous n'êtes pas dans un cauchemar, vous êtes juste hanté par **Rainbow Six**.



PLAYSTATION

37. Crêpes flambées

■ Développeur : **Acolade**
■ Editeur : **Electronic Arts**

■ Quand on commence une partie de **PO'Ed**, il faut tout d'abord échapper à la poêle à frire... pour mieux se jeter sous le feu nourri des balles. De loin, ça n'a l'air de rien. Mais si vous appuyez sur X, vous déclenchez des représailles à coups de poêle, dans un style assez éloigné de Mardi gras.



PC

36. Fantômatique

■ Développeur : **Awesome Developpements**
■ Editeur : **Virgin**

■ C'est pas du jeu ! Si vous choisissez d'affronter l'ordinateur dans une partie de **Jimmy White's : Cueball**, vous vous retrouvez face à... l'homme invisible. Sympa, il a pensé à mettre des gants !



NINTENDO 64

35. Planant

■ Développeur : **Rare**
■ Editeur : **Nintendo**

■ Vous dégommez l'écran de surveillance, accroché au plafond dans **GoldenEye 007**, il explose et disparaît. Pourquoi la mine que vous avez lancée dessus reste-t-elle intacte, suspendue dans les airs ?

Heureux, ils copulent à l'aide de noix aphrodisiaques...

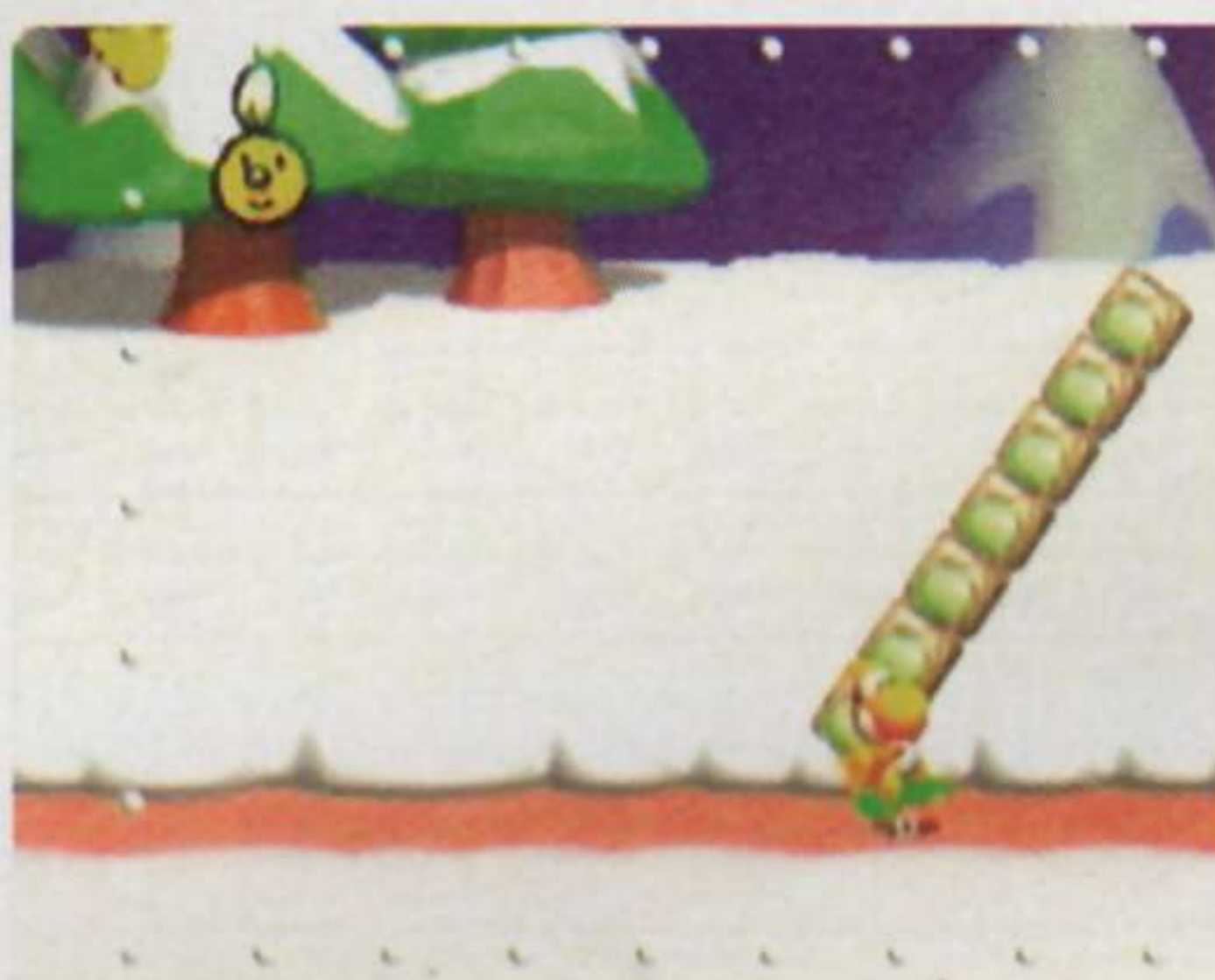


PC

31. Antidote virulente

■ Développeur : **Ubi Soft**
■ Editeur : **Ubi Soft**

■ Quand on essaie de raconter l'intrigue qui sert de point de départ aux courses de voitures, on a souvent les sourcils qui se lèvent, perplexes. Pourtant, le scénario de **POD** fait intervenir un virus dangereux qui contamine le monde. Le remède consiste apparemment à faire la course avec d'autres voitures dans les rues, ou quelque chose comme ça.



NINTENDO 64

30. Croche-pied ?

■ Développeur : **Nintendo**
■ Editeur : **Nintendo**

■ Vous avez déjà vu les serveurs des boîtes branchées ? Ils circulent à toute vitesse avec des colonnes de verres sales empilés... Et nous, on attend impatientement qu'ils se "vautrent". **Yoshi's Story** part du même principe dans certaines scènes. Ici, on remarque un Yoshi jaune qui court dans tous les sens en essayant de faire tenir en équilibre... une pile de caisses de melons.



PLAYSTATION

29. Echec

■ Développeur : **Mindscape**
■ Editeur : **Mindscape**

■ Vous pensiez que votre PlayStation était réservée aux jeux de voitures, de tir, de foot et de baston ? Détrompez-vous ! Elle s'adresse aussi aux chasseurs de zombies ou aux fans de Spice-Girls. Et les hommes à barbe alors ? Mindscape a visiblement pensé à eux en dépensant délibérément des centaines d'heures de travail humain à créer **Chess Master 2000**.



NINTENDO 64

28. Myopes

■ Développeur : **Rare**
■ Editeur : **Nintendo**

■ Est-ce qu'ils utilisent des balles trop larges ? Ou peut-être des munitions magnétiques ? Souffrent-ils de graves problèmes de vision ? Non ? Alors, pourquoi les gardes dans le hit **GoldenEye 007** se révèlent-ils incapables de tirer le moindre coup de feu à travers les barreaux de votre cellule... quand vous, vous y parvenez très bien ?



PLAYSTATION

24. Vaches folles

■ Développeur : **Playmates**
■ Editeur : **Interplay**

■ Votre score, voilà ce que vous vous attendez à voir à la fin d'un niveau. Ou bien une carte du monde où vous êtes. Voire mieux, le nombre de morceaux que vous avez trouvés pour reconstituer la clé du château de la Princesse Wonderbra. Mais, en aucun cas le troupeau de vaches normandes qui ponctue **Earthworm Jim 2**.



PLAYSTATION

23. Maternel

■ Développeur : **SISA**
■ Editeur : **SCEE**

■ Vous conduisez tranquillement votre auto dans **Rally Cross**, quand ce qui était jusqu'à présent un jeu parfaitement rationnel devient soudain délirant. Il faut, pour remettre sur ses roues votre véhicule retourné, le bercer doucement avec de petits coups réguliers de joystick. Authentique, peut-être, mais tout de même bizarre.



PLAYSTATION

22. Sans cœur

■ Développeur : **Namco**
■ Editeur : **SCEE**

■ **Point Blank** est à la fois le dernier-cri en matière de jeu branché et la plus étrange utilisation que l'on puisse faire d'un pistolet laser. Comme dans **Time Crisis**, il faut dégommer des terroristes et des ninjas. Mais vous passez plus de temps à vous entraîner sur des ours en peluche, des piranhas ou une simple feuille morte tombant d'un arbre.



NINTENDO 64 PLAYSTATION

21. Crados

■ Développeur : **Iguana**
■ Editeur : **Acclaim Entertainment**

■ Attention ! Si vous pesez 200 kilos, si vous avez les cheveux gras et portez un justaucorps multicolore, veuillez accepter toutes nos excuses. C'est juste que nous trouvons quelques-uns des résultats de l'option "Créez votre propre lutteur" dans **WWF Warzone** profondément dérangeants. Jolie la petite raie au milieu...

LE TOP 50 DES JEUX VIDEO-GAG



PLAYSTATION

34. Move ton corps

■ Développeur : **Taito**
 ■ Editeur : **Acclaim Entertainment**

■ Votre mission : disposer des haricots colorés en suivant un motif. Pour ce type d'aventures palpitantes, les ceintures noires de karaté et les dinosaures bleus et roses sont rarement appelés à la rescousse. Sauf, bien sûr, dans **Bust-A-Move 3**, où ce sont en définitive les plus réalistes des personnages proposés.



PC

33. Vraiment fou

■ Développeur : **Terminal Reality**
 ■ Editeur : **Microsoft**

■ La plupart des gens ont l'habitude de voir une feuille verte ou bien (pour les plus malchanceux) un oubli d'oiseau se poser malencontreusement sur le pare-brise de leur voiture. Mais y trouver un Monster Truck, le V8 hurlant et les roues emballées ? C'est juste une des péripéties qui attendent les joueurs dans **Monster Truck Madness**.



PLAYSTATION

32. Céréales killers

■ Développeur : **Codemasters**
 ■ Editeur : **Codemasters**

■ Des arbres fauchés, des voitures écrabouillées, des gentlemen arborant des chapeau melon... voilà ce qui devrait joncher les pistes de courses automobiles. Mais pas des tables de billard, des jeux de cartes ni des emballages de céréales. **Micro Machines V3** est plein de ce genre d'obstacles et autres bizarreries similaires.



PLAYSTATION

27. Roule ma poule

■ Développeur : **Adrenaline**
 ■ Editeur : **Electronic Arts**

■ Abattez suffisamment de quilles dans **Ten Pin Alley** et les bonnes femmes difformes qui sont sur les côtés de la piste de bowling se lèvent et se mettent à danser, exploitant toutes les possibilités d'animation du jeu (c'est-à-dire pas beaucoup). Ce n'est un spectacle ni très agréable ni vraiment crédible. Allez les mannequins de chez Olida, on bouge !



NINTENDO 64

26. Diable !

■ Développeur : **Midway**
 ■ Editeur : **GT Interactive**

■ Si vous deviez dresser une liste de toutes les choses qui peuvent se produire quand vous parvenez à mettre un palet au fond du filet d'un but de hockey sur glace, l'éventualité que le filet prenne feu se trouverait sans aucun doute très bas dans la liste. C'est pourtant ce qui se produit parfois dans **Wayne Gretzky's 3D Hockey**.



PLAYSTATION PC

20. Ornithologie

■ Développeur : **Square Soft**
 ■ Editeur : **Eidos Interactive, SCEE**

■ Lancez-vous dans l'élevage. De vaches folles, de poulets aux dioxines ? Non. Dans **Final Fantasy VII**, vous pouvez agrandir votre cheptel de... Chocobos. De gros piafs, que vous faites participer à des courses "hippiques". Vous les capturez avec des leurres, les nourrissez de graines... et heureux, ils copulent à l'aide de noix aphrodisiaques.



PLAYSTATION

19. Neuneu le robot

■ Développeur : **Altron**
 ■ Editeur : **THQ**

■ **Rise of the Robots** a peut-être été un échec commercial, mais on y trouvait au moins quelques robots vaguement menaçants. Ceux que l'on voit dans **Robopit**, quoi qu'il en soit, ressemblent plutôt à des aspirateurs ou à des robots ménagers tout droit sortis d'une "Maison du Futur" des années 50.

Bizarre...



PC

25. Faut pas charrier

■ Développeur : **Westwood**
 ■ Editeur : **Virgin**

■ Dans la série des scènes vraiment loufoques, une question : est-il si difficile pour une moissonneuse-batteuse de déposer son chargement dans une raffinerie ? Ça a vraiment l'air très compliqué à en juger les spécimens que l'on trouve dans **Command & Conquer: Red Alert**. Ils semblent passer la moitié de leur temps à tourner en rond.



NINTENDO 64

18. Manège enchanté

■ Développeur : **DMA Design**
 ■ Editeur : **Take 2**

■ Est-ce que ça ressemble à un début de jeu ? Un chien rencontre un petit mouton, ils tombent amoureux, puis le chien est aplati par un vaisseau spatial qui s'enfuit. On ne sait pas ce qu'ils mettent dans le whisky chez DMA Design, mais **Spacestation: Silicon Valley** n'a décidément ni queue ni tête.



LE TOP 50 DES JEUX VIDEO-GAG



PC

17. Psychédélique

■ Développeur : **Activision**
■ Editeur : **GT Interactive**

■ Les idées les plus farfelues sont bien souvent les meilleures, comme le prouve **Interstate 76**. Son casting de miliciens affublés de "pattes d'éph", de cols de chemise "pelles à tarte" et de coupes de cheveux à la Jackson Five est le plus incroyable que l'on ait jamais vu. La mode étant un éternel recommencement...

Select Yoshi



NINTENDO 64

10. Trop cruel

■ Développeur : **Nintendo**
■ Editeur : **Nintendo**

■ Perdre un Yoshi, dans **Yoshi's Story** est un des moments les plus douloureux de l'histoire des jeux vidéo (Voir notre "Top 50 des vices et sévices", publié dans *GameOn* n° 1. Comment se fait-il donc, alors que vous venez de voir les formes molles de votre petit pote disparaître dans les nuages, que l'écran suivant montre ses copains trépignant d'impatience en suppliant d'être les prochains ?



PLAYSTATION

7. Maux d'estomac

■ Développeur : **SCEI**
■ Editeur : **SCEE**

■ **PaRappa the Rapper** est plein d'instantanés rares. C'est peut-être le premier jeu où il ne se passe rien d'autre que des choses bizarres. Toutefois, même après avoir appris à cuisiner, pris des leçons de conduite et révisé ses leçons d'arts martiaux, il est toujours surprenant de se retrouver en train de rapper jusqu'aux toilettes en se tenant le ventre.

...vous avez dit bizarre !



PC

16. Un bras cadabra

■ Développeur : **Electronic Arts**
■ Editeur : **Electronic Arts**

■ Vous ne savez pas ce que signifie le mot "énervant" tant que vous n'avez pas vu le bras d'Annie tâtonner à travers l'écran dans **Trespasser**. Il semble qu'un petit marrant ait suggéré ce système de contrôle pour faire une blague avant de partir en vacances. Et quand il est revenu, le jeu était déjà emballé et mis en rayon.

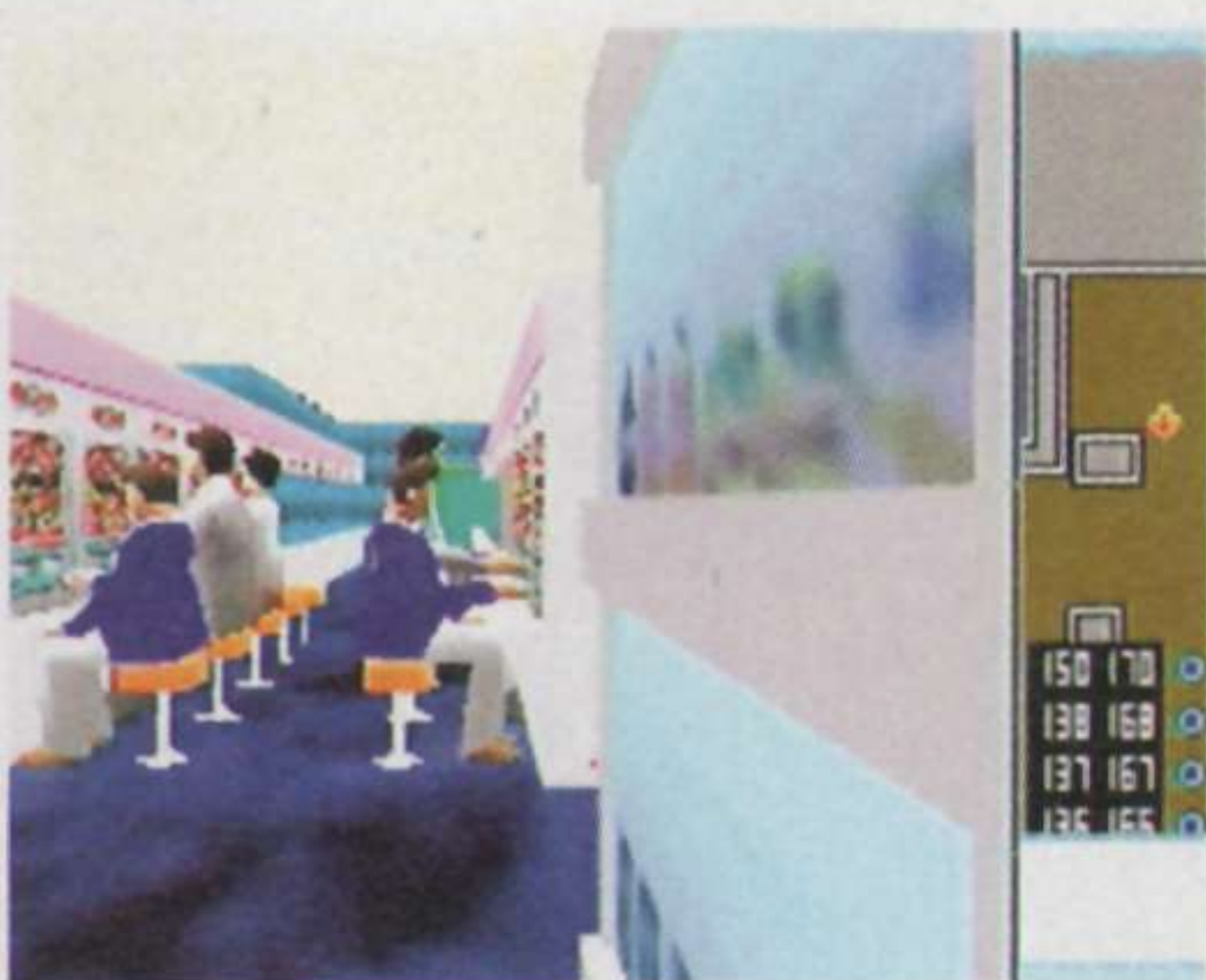


PLAYSTATION

9. Points noirs

■ Développeur : **ArtDink**
■ Editeur : **JVC**

■ Autre exemple de jeu bizarre, depuis le moment où vous allumez la console jusqu'à celui où vous l'éteignez en secouant la tête avec perplexité. C'est **Mr Domino**, jeu dans lequel il faut construire des rangées de dominos, puis faire tomber le premier et regarder dégringoler les autres. Vous voyez ici un domino qui se laisse tomber en parachute pour aller culbuter le domino suivant.

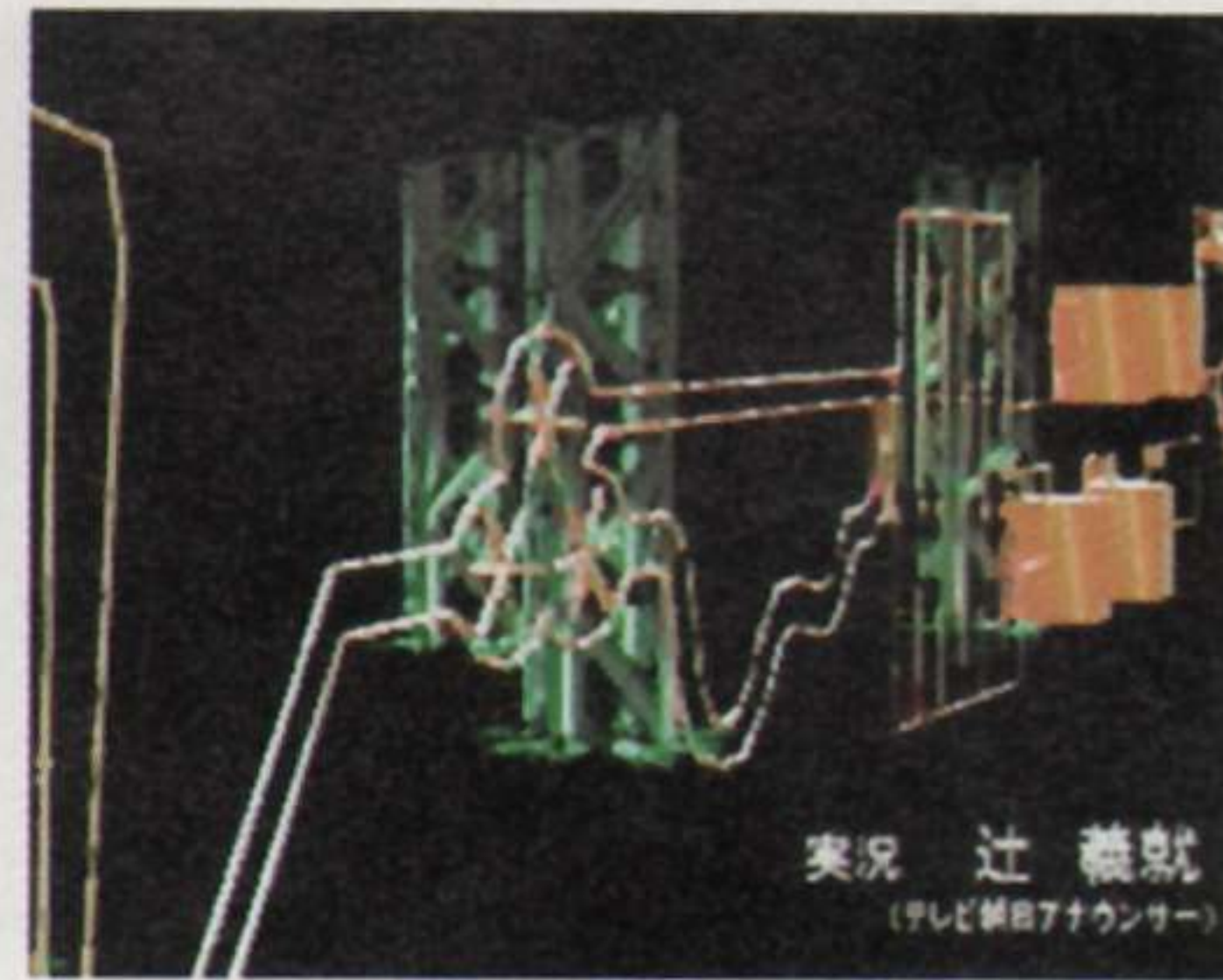


NINTENDO 64

6. Roulements débiles

■ Développeur : **Shcei**
■ Editeur : **Hewia**

■ Les Anglais ont le bingo, les Japonais, eux, sont hypnotisés par le Pachinko. Les rues de Tokyo pullulent d'échoppes garnies de machines, et devant chacune d'elles est installé un cadre sup, glissant mécaniquement des roulements à billes dans une fente située sur le haut de l'appareil. Juste pour le plaisir. **Pachinko World**, c'est ça en jeu vidéo !



NINTENDO 64

15. Du fil à retordre

■ Développeur : **Hudson**
■ Editeur : **Hudson**

■ Au Japon, ils ont peut-être un tas de jeux d'arcade qui fonctionnent sur ce principe, mais ce n'est pas une excuse. **Denryu Ira-Ira Bou** est une version – programmée avec amour et en 64 bits – de ces machins dont la fabrication est expliquée aux mêmes dans le magazine *Pif Gadget*. Un cintre en ferraille, du fil électrique, une pile et un buzzer.



NINTENDO 64

8. Terrain glissant

■ Développeur : **K-A**
■ Editeur : **Atlus**

■ Quand on file à toute allure dans **Snowboard Kids**, une foule de questions passe par la tête. Est-ce qu'un snowboard glisse vraiment sur l'eau ? Et sur cette bande d'herbe ? S'il a plu, la pente sera très raide. Et cette pierre ? A-t-elle été usée et lissée par des générations de snowboarders au gros pif ? De tels doutes sont rapidement dispersés par un coup de poêle à frire sur la tête.



NINTENDO 64

5. Déjà vu

■ Développeur : **Nintendo/Paradigm**
■ Editeur : **Nintendo**

■ Dans une scène de **Chapeau melon et Bottes de cuir**, toutes les portes qu'Uma Thurman ouvre mènent dans la pièce qu'elle quitte. Dans **Pilotwings 64**, c'est pareil. Après un vol en ligne droite au-dessus de l'océan, vous apercevez une terre. Continent inconnu ? Non. Foulant la plage, vous découvrez que c'est l'île d'où vous venez de décoller.

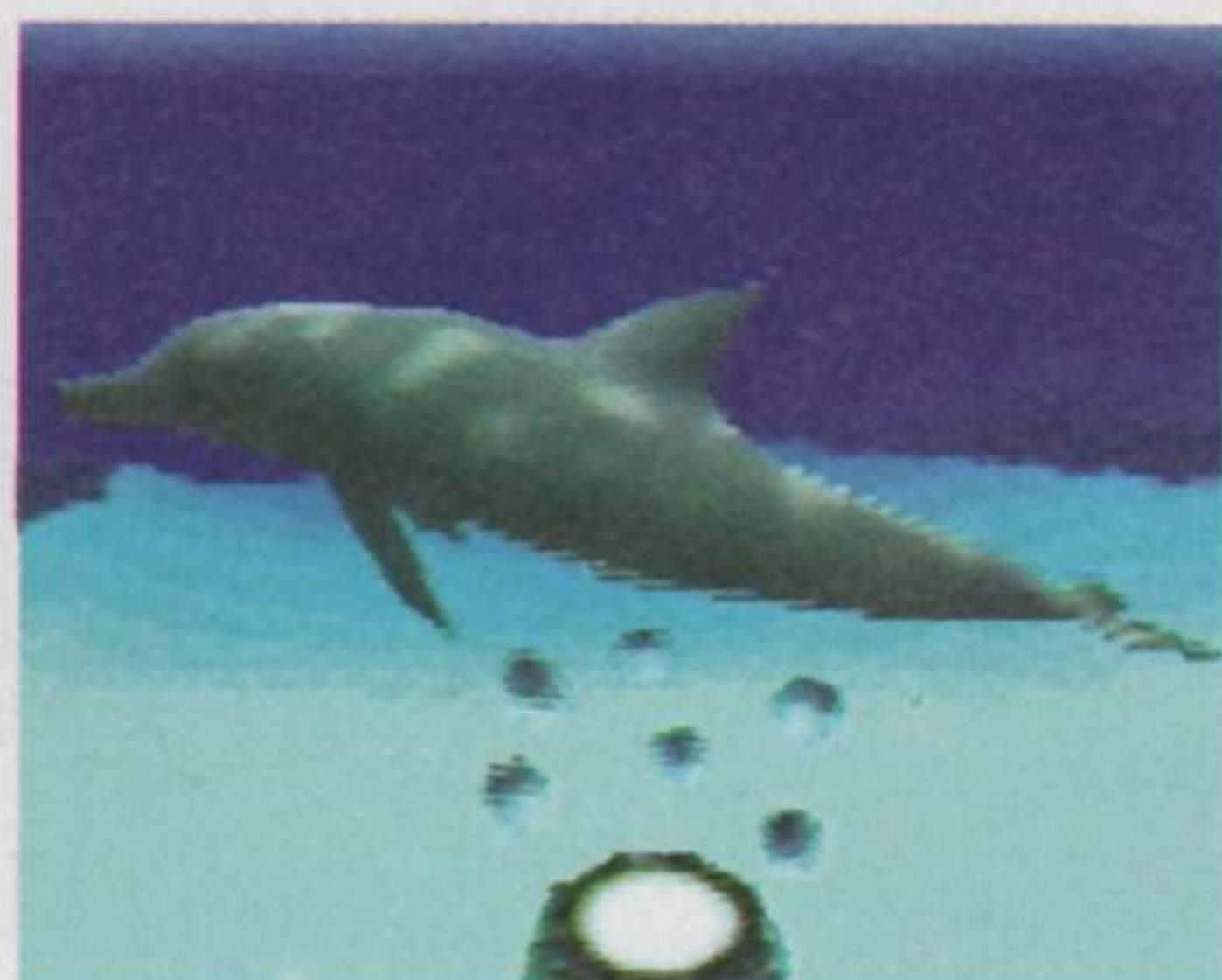


NINTENDO 64

14. Bestial

■ Développeur : Iguana
■ Editeur : Acclaim Entertainment

■ **NFL Quarterback Club 98** ? Qu'est-ce que ça fait là ? Peut-être un évadé du "Top 50 des Meilleures Séquences Sportives" ? Voire du "Top 50 des Meilleures Séquences pour Endormir Ceux qui n'Aiment Pas le Football Américain" ? Bizarre ? Mais oui. Choisissez l'option "A quatre pattes" et tous les joueurs, euh... s'agitent dans cette posture.



PLAYSTATION

13. En eaux troubles

■ Développeur : SCEI
■ Editeur : SCEE

■ Dans **Sub** vous ne contrôlez ni un vaisseau spatial ni une auto ou un monstre poilu avec un nom à coucher dehors, mais un dauphin. Vous ne cherchez pas des pièces d'or ou des fruits, mais des notes de musiques. Et vous ne devez rien reconstituer hormis la partition d'une musique. Les Japonais sont-ils les Belges de l'Extrême-Orient ?



NINTENDO 64 PC

12. Improbable ami

■ Développeur : Iguana
■ Editeur : Acclaim Entertainment

■ Petit homme torse-nu, vous avez passé la journée à éventrer des dinosaures. Et vous rencontrez le plus gigantesque de tous. Est-ce qu'il (a) s'enfuit en courant, (b) vous dévore ou (c) vous laisse gentiment monter sur son dos ? Vous avez répondu (a) ou (b), vous êtes sain d'esprit mais vous avez tout faux. Réponse (c), vous avez déjà joué à **Turok 2**.



PLAYSTATION

11. Pet de dino

■ Développeur : Probe
■ Editeur : Time Warner Interactive

■ Certains scientifiques affirment que les dinosaures ont été exterminés par un énorme nuage de poussière qui aurait obscurci l'atmosphère, suite à la chute d'un météore. Comme le montre cette image, tirée de **Primal Rage**, ils ont presque raison. Ici il ne s'agit pas tout à fait de poussière, mais de quelque chose d'un peu plus "crado".



PC

4. Soufflant

■ Développeur : LucasArts
■ Editeur : LucasArts

■ "Tu m'en fais un, dis ? - Ouais, ouais, ouais. - Je parie que tu ne peux même pas faire un chat. Montre-moi ce que tu sais faire, vieux. - Je peux tout faire. Mammifères, reptiles, tout. Je peux faire des oiseaux, des amphibiens et de célèbres poètes. Vas-y, dis un nom. - OK. Un chat. - Pffft. Facile." **Grim Fandango** est à l'heure actuelle (et restera sans doute à jamais) le seul jeu dans lequel on rencontre un sculpteur de ballons gonflables.



NINTENDO 64

3. Voie sans issue

■ Développeur : Locomotive
■ Editeur : ASCII

■ Remerciez Dieu que le métro n'ait pas été conçu par l'éditeur japonais ASCII. Sinon il pourrait marcher comme **Aerogauge** : tandis que vous filez à une vitesse incroyable sur votre soucoupe volante, le tunnel dans lequel vous vous engouffrez se construit au fur et à mesure, quelques mètres à peine devant vos yeux incrédules. Ceci bien sûr pour ajouter un peu de suspense et de piment à l'action ? Pas du tout parce que les programmeurs sont "secoués".



PLAYSTATION

2. Ils déraillent

■ Développeur : Konami
■ Editeur : Konami

■ Au Japon, il n'y a pas que les petits garçons qui rêvent de devenir conducteurs de trains. Certains poursuivent ce rêve alors qu'ils sont adultes. Durant la journée, des messieurs en costume avec les cheveux gris gagnent des milliards de yens en créant des motos et des lecteurs de mini-disc toujours plus petits. Le soir, ils rentrent chez eux, s'enferment dans leur chambre et regardent des photos de locomotives en criant tchou-tchou. Ou bien, ils jouent à **Denska Da Go**. Un bouton pour démarrer ! Un bouton pour s'arrêter !

LA SÉQUENCE DE JEU LA PLUS BIZARRE



■ Préparez-vous à décoller. Abordez le rebord suffisamment vite et vous verrez ce que ça fait d'être un nuage.

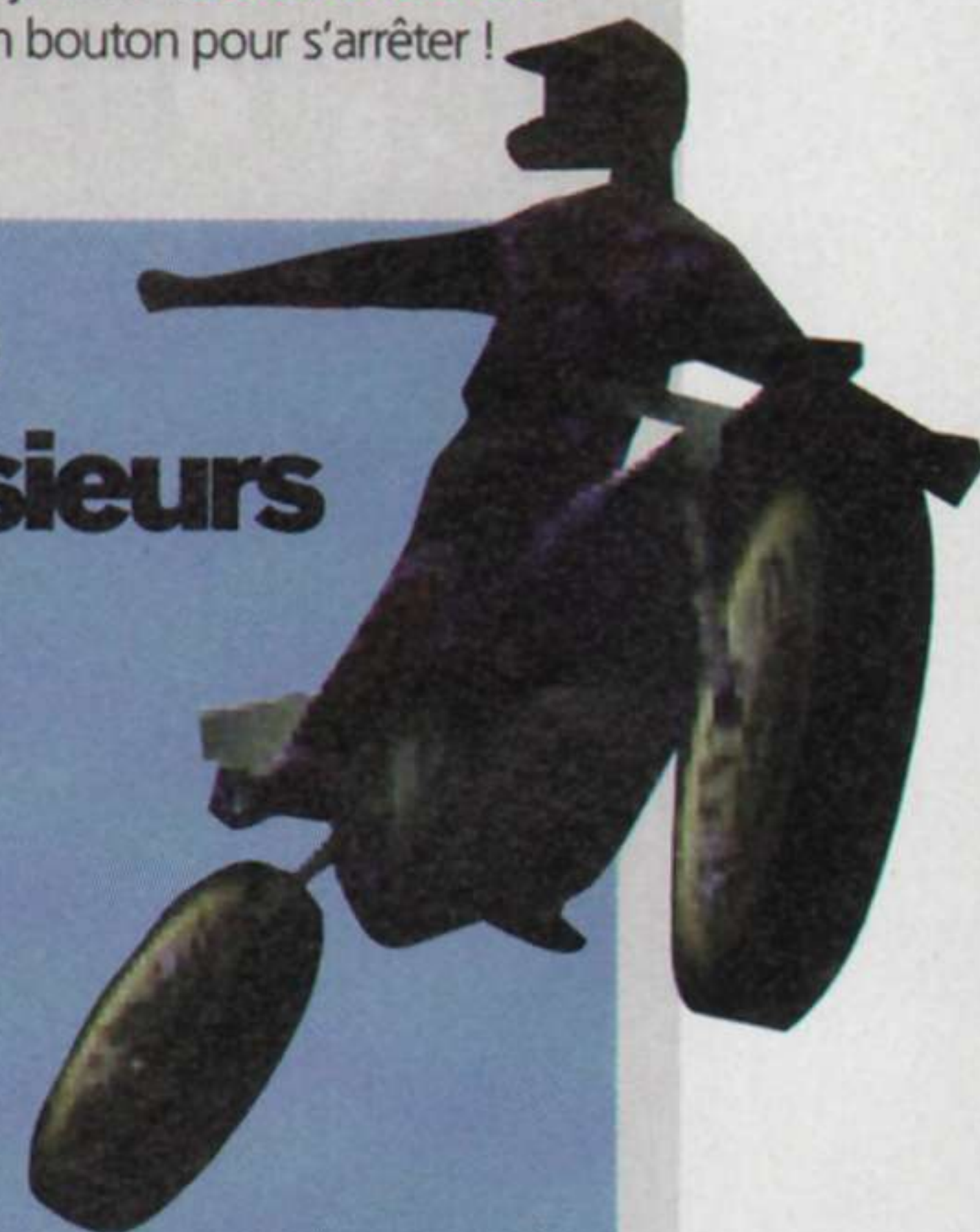
Vous serez catapulté d'un seul coup à plusieurs centaines de mètres d'altitude.

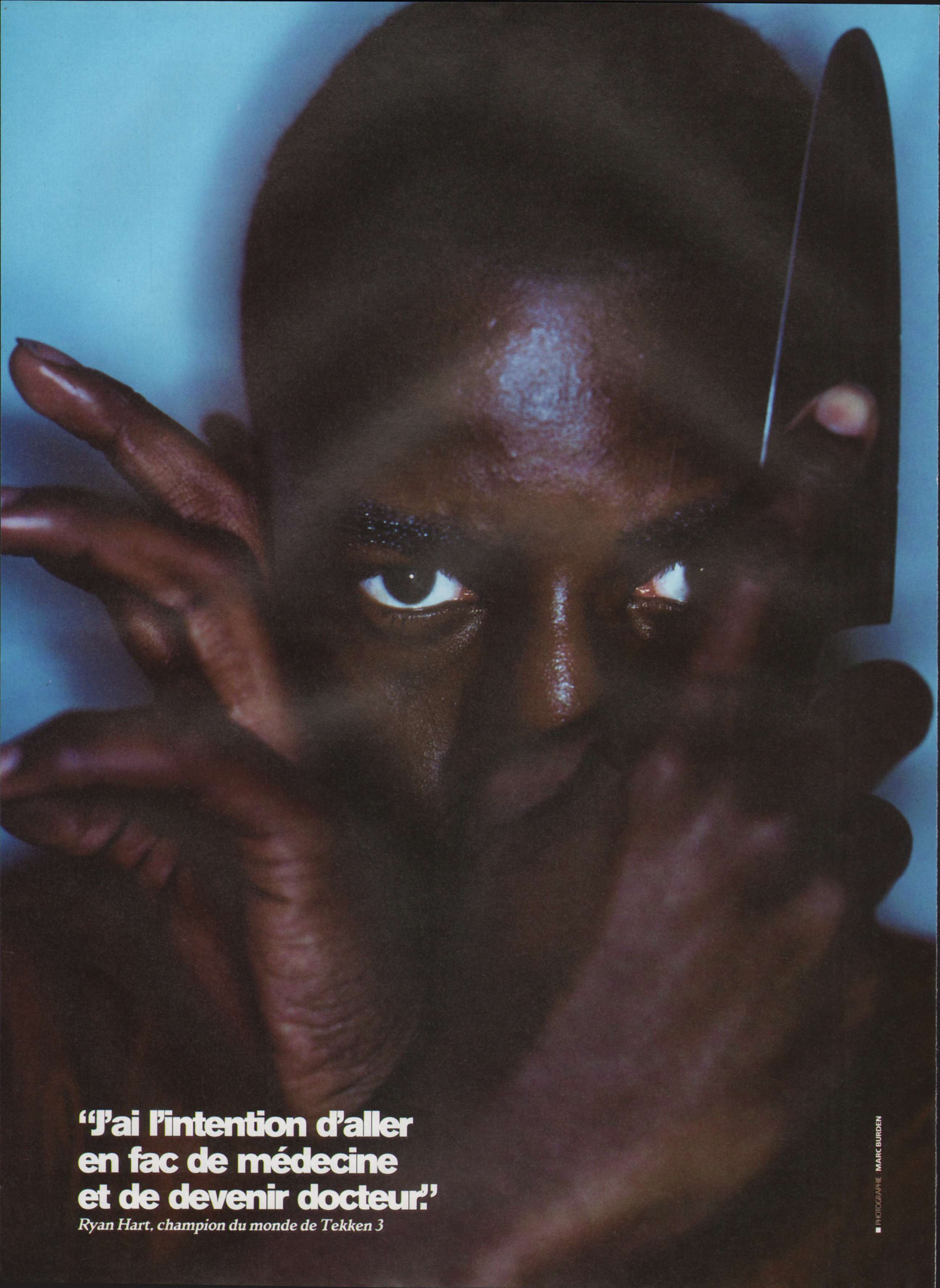
PC

1. Ça plane pour lui

■ Développeur : Rainbow Studios
■ Editeur : Microsoft

■ Il se passe beaucoup de choses bizarres chez Microsoft. Par exemple, pourquoi Word surligne-t-il automatiquement "labrador" en entier quand on veut seulement remplacer "rador" par "oratoire" ? Mais les bizarreries atteignent un sommet dans **Motocross Madness**. Sautez par-dessus le rebord qui délimite la piste de course (il faut prendre beaucoup d'élan) et vous serez catapulté d'un seul coup à plusieurs centaines de mètres d'altitude. Ensuite, la moto et le pilote se séparent et mettent à peu près 30 secondes pour retomber sur Terre, avec le sifflement du vent pour seul réconfort.





**“J’ai l’intention d’aller
en fac de médecine
et de devenir docteur.”**

Ryan Hart, champion du monde de Tekken 3

Entretien de | Rich Peley

Ryan Hart

Champion du monde de Tekken 3, il aime danser et cuisiner, ce qui fait un peu poule mouillée. Pourtant, en baston virtuelle ou réelle, il se défend.

Le boss britannique des beat'em-up, Ryan Hart, a remis tous les concurrents à leur place, en mars dernier, pour devenir champion du monde de Tekken 3. Il a même déclaré avoir manqué de temps pour s'entraîner avant sa victoire. Victoire qui lui a tout de même permis d'emporter 5 000 dollars (presque 30 000 F). Mais qui se cache derrière cette façade tranquille ? GameOn a rencontré ce jeune homme de 19 ans et lui a posé les questions essentielles. Par exemple, est-ce que son titre de champion attire les filles ?

Montrez-nous la face cachée de Ryan Hart. Que faites-vous quand vous n'écrabouillez pas Yoshi Mitsu, Eddy Gordon et les autres ?

Pour le moment, j'étudie les sciences médico-sociales au lycée. J'ai l'intention d'aller en fac de Médecine et de devenir docteur. J'ai cinq ou six ans devant moi, alors j'espère juste que je serai capable de le faire.

Les malades ne vont pas être effrayés en sachant qu'ils sont opérés par un fou du combat ?

(Sans sourire.) Leur rythme cardiaque monterait sûrement et ils mourraient.

Mouais, d'accord. Comment êtes-vous devenu aussi bon ?

Mon premier tournoi (que j'ai gagné), était le King of Fighters '95, j'avais 16 ans. Après cette victoire, j'ai participé à sept tournois de Virtua Fighter 3, et je suis devenu le champion. Namco et Sony ont organisé un championnat de Tekken 3 à Namco World, à Londres, que j'ai remporté, et je suis devenu Champion d'Angleterre. Après ça, est arrivé le championnat du monde et j'ai été invité pour voir comment je pourrais m'en tirer. J'ai gagné.

Comment êtes-vous venu aux jeux vidéo ?

En traînant dans une salle de jeux. Toutes ces cabines, avec tous ces leviers et boutons, ça m'a interpellé. Le premier jeu d'arcade auquel j'ai joué était Golden Axe. Quelques mois plus tard, j'ai eu une console Sega Master et à partir de là, j'étais accro.

Aviez-vous conscience que vous étiez au-dessus du joueur moyen ?

Non, vraiment pas. Ce n'est qu'avec des jeux comme Street Fighter que j'ai commencé à me distinguer des autres. J'ai beaucoup appris en regardant jouer les autres. Je suis plutôt bon à tous les beat'em-up, ceux que j'aime bien. Un peu d'entraînement et je battrais probablement n'importe qui à n'importe quoi. Mais je ne suis pas fan des jeux en 2D comme Street Fighter ou Mortal Kombat. Ils ne font pas appel à beaucoup de talent.

Vous êtes ami avec Mo Imbrand, le champion de Tekken 2.

Qui est le meilleur de vous deux ?

J'ai fini 4^e au tournoi de Tekken 2 quand Mo l'a remporté. Je n'ai commencé à jouer convenablement qu'après ce tournoi. On est aussi bon l'un que l'autre maintenant, je crois. Mo ne joue pas du tout à Tekken 3.

Etes-vous aussi bon à Tekken sur PlayStation qu'en cabine ?

La différence est minime. C'est une affaire de joystick. Avec un joypad, c'est plus difficile. Je dois jouer en NTSC, parce que les versions PAL, plus lentes, changent ma façon de faire.

Champion du monde, vous avez déclaré que votre prix servirait à retaper votre cuisine. Est-ce fait ?

Pas encore. J'en ai claqué pour aller au Japon voir les derniers jeux de cabine. J'en ai mis une partie à la banque et j'en ai gaspillé pas mal. Mais je suis bon cuisinier et j'aime obtenir des résultats, comme quand je joue.

Vous avez aussi gagné une cabine de Tekken 3. L'avez-vous mise dans votre cuisine pour jouer et cuisiner en même temps ?

Non, non, je ne l'ai pas mise là.

Biographie

■ C'est la deuxième fois que Ryan se fait remarquer dans l'univers du jeu vidéo. La première, c'était à Namco Station, alors qu'il participait au Championnat du monde de Tekken 3. A l'époque il disait qu'il n'avait pas eu assez de temps pour s'entraîner. Cela ne l'a pas empêché de remporter le championnat. C'est parce que son expérience a pris le dessus, affirme-t-il. Le Championnat du Monde de Tekken 3 était sa onzième victoire en tournoi. Il prépare un autre championnat pour les semaines qui viennent, dans lequel il devra défendre son titre de King of Fighters. Et voilà, c'est tout ce qu'on sait du parcours de ce jeune homme. Sinon, il joue aux jeux de beat'em-ups, il aime cuisiner et veut devenir docteur. Un honnête Homme de la Renaissance, en somme.

Fan de jeux de danse pourriez-vous être un champion de danse ?

J'aime bien Beat Mania et Dance Dance Revolution. Mais je ne crois pas que je serais champion du monde. Je ne danse pas spécialement bien, mais je sors en boîte régulièrement.

Alors, vous sentez-vous célèbre ?

Seulement dans le monde du jeu. On m'arrête dans la rue pour me dire "ah, mais vous êtes le type qui...", je m'y suis habitué. Je ne pense pas que les jeux rendent vraiment célèbre. Mais ça ouvre des portes dans le monde de l'industrie.

Si vous ne devenez pas médecin, aimeriez-vous jouer pour gagner votre vie ?

Ouais. Mais, ça dépend de l'argent que je gagnerai et aussi des jeux.

Voudriez-vous être sponsorisé ?

J'étais sponsorisé par Namco pour jouer à Virtual Fighter contre ce type du Danemark. Après ça, je devais jouer contre deux Américains. J'en ai battu un, l'autre n'étant pas venu.

Un champion du monde de Tekken 3, ça attire les filles ?

Pas vraiment. Elles ignorent ce que ça veut dire. J'essaie des approches plus subtiles.

Pourriez-vous transmettre vos talents, être le M. Miyagi d'un nouveau Karaté Kid ?

J'ai appris à jouer à plein de copains. Mais ça n'est pas aussi spectaculaire.

Etes-vous un vrai dur ?

Pas vraiment.

Avez-vous déjà été pris dans une bagarre ? Avez-vous gagné ?

Disons que je sais me débrouiller.

On vous croit ! Merci !

Tout le plaisir est pour moi.





■ PHOTOGRAPHIE : NATHALIE BOTTALICO

CULTIVEZ VOS ENVIES !

LA RENTRÉE FLEURE BON LES JEUX D'AVENTURE CULTURELLE, DE CEUX QUI PASSIONNENT LES JOUEURS EN QUÊTE DE CONNAISSANCES, QUI AIMENT APPRENDRE EN JOUANT ET VICE VERSA. SUCCÈS D'HIER OU HITS DE DEMAIN, RADIOSCOPIE D'UN GENRE PAS COMME LES AUTRES...

Analysé par |
Delphine Bonnet

Un genre quelque peu déconcertant investit le monde du jeu vidéo depuis quatre ans : le jeu d'aventure culturelle. Basé sur un scénario inventif, il offre au joueur une ouverture dans le monde de la culture. L'énoncé peut en surprendre plus d'un. Où se situe la frontière entre le jeu d'aventure pur et dur et le CD-Rom culturel ?

Deux gros éditeurs français, Cryo et Index +, se partagent le marché du jeu d'aventure culturelle. A en croire la production de ces jeux, on peut se demander si ce genre n'est pas une spécificité bien française, au même titre que la baguette et le camembert ! A l'origine, ce "nouveau" genre est un véritable enjeu historiquement culturel. Mais l'aventure est-elle simplement un prétexte pour, en fait, entrer dans un simili CD-Rom culturel ?

Le jeu d'aventure culturelle est complet car il offre une aventure dotée d'énigmes à résoudre. Celle-ci évolue en même temps dans une époque spécifique de l'histoire (*Versailles*) ou dans une œuvre artistique (*Ring*) à explorer.

Les jeux pour comprendre

On distingue deux types de jeux : les jeux d'aventure directement inspirés d'une légende ou d'une œuvre et les **jeux d'aventure historique**.



■ Aztec

Quelles machines pour quels jeux ?

Le PC s'accorde bien à l'univers graphique du jeu d'aventure culturelle grâce à sa technologie avancée (avec les cartes vidéo, graphiques, sons, etc.).

Mais le succès de certains jeux d'aventure culturelle comme *Ring* (230 000 exemplaires vendus à travers le monde), *Egypte* (250 000 pièces vendues) ou encore *Croisades*,

encourage les développeurs et éditeurs à adapter ces jeux pour les consoles et le Mac. On trouve aujourd'hui *Egypte*, *Versailles*, *Chine* sur PlayStation. Et demain, avec l'arrivée des nouvelles machines (PlayStation 2, Dreamcast), les jeux d'aventure culturelle trouveront leur place sur le marché des consoles. Ces jeux à fort investissement culturel ont une longue durée de vie. Les sujets traités ne s'épuisent pas et passionnent un public très large.

On dépasse le simple fait de jouer, on vit l'histoire...

Ces derniers reposent sur des faits historiques réels à partir desquels on imagine un scénario de pure fiction. L'objectif : entraîner le joueur vers la compréhension d'une partie de l'histoire, tout en s'amusant. Une manière ludique d'apprendre ou de comprendre les mécanismes d'autres civilisations. Et l'histoire nous réserve encore des surprises. Ainsi, dans un jeu comme *Louvre* d'Index+, nous découvrons la vraie histoire du musée à travers trois périodes : Moyen Age, Renaissance et siècle des Lumières. *Pompéi*, jeu de la RMN (Réunion des Musées Nationaux), développé par Arxel Tribe, nous décrit le mode de vie de la ville d'une manière différente de celle qu'on aurait pu aborder dans les manuels d'histoire. Les **jeux d'aventure**, eux, sont fondés sur une œuvre ou légende avec une totale liberté de scénario. *Ring*, par exemple, adapte une œuvre musicale de Wagner dans un monde futuriste. Fidèle reproduction d'une époque, nous vivons en direct les péripéties du personnage que nous incarnons. On dépasse ici le simple fait de jouer pour jouer : on vit l'histoire et la culture.

Des thèmes riches

L'histoire de l'humanité et les différentes croyances sont assez riches pour faire les beaux jours des **jeux d'aventure historique**. Les titres actuels et à venir montrent que les jeux développés touchent de près à notre histoire et à ses grands bouleversements. Les civilisations disparues ont toujours fasciné le commun des mortels. Entre les croyances et modes de vie qui nous inspirent, l'Égypte des Pharaons, les Aztèques du Mexique ou encore la légende de l'Atlantide marquent l'imaginaire du joueur. De grandes époques avec des personnages hauts

en couleur constituent aussi une bonne source d'inspiration, comme Louis XIV dans *Versailles* ou l'épisode des *Croisades*. L'histoire est surtout exploitée pour la résolution des énigmes, grâce aux fiches documentaires. Et bien entendu, elle se retrouve dans les décors d'un réalisme parfait. Pour comprendre et évoluer dans le jeu, il est nécessaire de se reporter aux fiches qui décrivent les points culminants de l'époque traitée. *Vikings*, d'Index+, nous apprend à construire un Knorr (et non un Drakkar !) pour continuer l'aventure et à utiliser des matériaux spéciaux qui datent de l'époque. Les personnages rencontrés au fil du jeu fournissent de précieux indices sur leurs modes de vie, indispensables pour avancer dans l'histoire. On "joue" sur la réflexion du joueur et non sur le temps. Tout est fait pour qu'il soit baigné dans l'univers et impliqué à travers ses actions et rencontres. Formidable apprentissage des coutumes d'ailleurs ! Les **jeux d'aventure**, quant à eux, s'appuient sur des œuvres connues ou non. Les auteurs y sont libres d'adapter des légendes (*Atlantis*), mythes (*Faust* et ses 7 péchés capitaux et *Méphisto*), opéras (*Ring*), et peintures (*Monet*). On joue pour s'enrichir "culturellement".

Des fouilles d'archéo... développeurs.

Arxel Tribe, studio de développement à l'échelle internationale basé en Slovénie, fait partie de ceux qui se sont spécialisés dans les jeux d'aventure culturelle. Parmi ses réalisations, on compte *Pilgrim* (adaptation du *Pèlerin de Compostelle*, de Paulo Coelho), *Ring*, les prochains *Faust* et *Pompéi*. Pour Stephen Carrière, directeur de création du studio, le travail sur le **jeu d'aventure historique** est humainement très enrichissant. Développer *Pompéi* leur a ouvert de nouveaux horizons : "Les idées qu'on se fait des grands poncifs vont à l'encontre de la réalité et c'est un grand sujet politique actuel. Par exemple l'esclavage, paradoxalement, était un moteur d'intégration : on affranchit l'homme, puis on lui donne un travail". Une équipe éditoriale détermine le choix du sujet selon les attentes du consommateur quand il s'agit d'un jeu d'aventure historique. Attiré par les civilisations disparues, le joueur cherche le rêve et la connaissance des grands événements de notre histoire. Les **jeux d'aventure** sont, eux, plus choisis par le développeur,

Le marché français est vaste dans son offre de jeux vidéo. Le joueur peut à tout moment adapter son mode de jeu selon ses humeurs et ses thèmes de prédilection.

Des envies à géométrie variable

Il apprécie en solitaire un jeu de course comme *Gran Turismo* pour se décontracter, un *Metal Gear Solid* pour réfléchir et établir des stratégies, un *Quake* pour s'éclater en réseau avec ses amis, et un jeu d'aventure culturelle pour comprendre en famille. Découvrir la civilisation égyptienne ou celle des Vikings se fait plutôt avec ses parents ou ses enfants. Avec son ami(e), le joueur préférera *Faust*. Le temps nécessaire pour résoudre les énigmes de ce jeu est calculé pour durer environ trois heures. On imagine le joueur qui se retrouve en couple devant un jeu, trouvant enfin une alternative à l'éternel film de 20h50. C'est aussi une nouvelle façon de communiquer à travers le jeu, de sentir le frisson de l'aventure virtuellement. On partage un plaisir ludique qui pouvait paraître, jusqu'ici, assez solitaire. Mais la grande question reste : "Le jeu d'aventure culturelle a-t-il un avenir ?" On peut en effet évoquer le risque d'épuiser les différents thèmes, ou bien celui d'avoir des jeux un peu redondants. On peut également envisager une certaine forme de jeux culturels sur le Net, pourquoi pas sur fond de dialogues et d'échanges. Certains croient beaucoup à l'évolution du Web. Philippe Ulrich, fondateur de Cryo pense aux développements des sociétés ou des cités virtuelles sur le Net. On remarque déjà dans le jeu *Mankind* de Cryo une trame qui reste assez basique, mais qui offre aussi des possibilités d'évolution incroyables. Le scénario repose sur l'affrontement de deux empires dans l'univers. Les planètes, les colonies et les stations spatiales sont des bases. Il faut ensuite réussir à convaincre des alliés pour vaincre l'empire adverse. Le concept peut s'agrandir à la formation de planètes et de civilisations, par exemple avec des artistes (dessinateurs de BD...) qui feraient des échanges. Le jeu pourrait avoir avec le Net une dimension universelle. Peut-être utopique, cette vision laisse tout de même envisager une mise en scène de la culture et du jeu sur le Net.



Pompéi

parfois un pari fou. Dans *Ring*, on reconnaît la patte de l'illustrateur Philippe Druillet qui avait ce projet en tête depuis 26 ans. Chaque jeu est validé par des spécialistes, archéologues pour *Egypte*, *Pompéi*, et autres experts. Pour *Versailles*, Cryo a fait appel au conservateur du château, Béatrix Saule, afin de garantir une entière réalité au jeu. Côté graphique, les décors sont reconstitués à partir de fresques, plans au sol d'origine pour retracer à la perfection des bâtiments, voire des villes entières et recréer l'ambiance de l'époque. Travail de longue haleine, concevoir un jeu d'aventure culturelle ne se fait pas au hasard. Cela nécessite un vrai cours d'histoire avec base documentaire, graphisme et contexte social et culturel. Arxel Tribe se voue ce genre de jeux car la société a toutes les compétences humaines sur place : spécialistes en architecture, en philosophie...



■ Ring

**CULTIVEZ
VOS ENVIES**



Atlantis II

Défilé de haute culture...

Exploration des temps immémoriaux ou des civilisations légendaires : voici la liste des jeux d'aventure culturelle existants et de la nouvelle collection automne/hiver.

Voyage dans le temps avec |
Delphine Bonnet



PC MAC DVD PS

Louvre. La malédiction

■ Editeur : **Index+**
■ Sortie : **fin 1999**

Grandeur et décadence

■ Le Louvre tel que vous ne l'aviez jamais visité ! A travers 3 époques (Moyen-Âge, Renaissance, siècle des Lumières), c'est l'histoire du musée, ou plutôt du palais qui nous est contée. Notre héroïne de cette fin de XX^e siècle doit sauver le monde de l'apocalypse et fait un véritable voyage dans le temps. Du château médiéval, au palais d'Henri IV, jusqu'au lieu de dépravation du siècle des Lumières, cette aventure "héroïco-fantastic" vous ouvre les portes secrètes d'un lieu merveilleux.



PC

Monet

■ Editeur : **Index+**
■ Sortie : **octobre 1999**

Un effet bucolique

■ Pour une échappée belle dans l'univers pictural de Claude Monet voici un jeu d'aventure culturelle où enquête, intrigue, rencontres, indices et embûches vous attendent. En effet, vous devez affronter de mystérieux conspirateurs qui veulent détruire l'Orangerie du Louvre. Dans une 3D en temps réel, le joueur évolue du port du Havre, à la ville de Rouen en passant par la maison et les jardins de Giverny jusqu'au Paris des années 20. Peinture et jeu font décidément bon ménage !



PC MAC DVD PS

Chine

■ Editeur : **Cryo** ■ Sortie : **oui (1998)**
■ Prix : **env. 250 F (PC, Mac), 350 F (PS)**

Restez zen



■ Intrigue dans la cité interdite, le chef des eunuques est retrouvé agonisant. C'est sans compter sur la fougue et la perspicacité que vous êtes capable de déployer pour retrouver le coupable. Votre curiosité vous permet ainsi de découvrir la Chine des empereurs avec ses jardins, ses palais royaux et ses rituels. Sachez par ailleurs percer le mystère des personnages que vous allez rencontrer, très énigmatiques. Ce jeu requiert toute votre sagesse, ô grand maître de l'énigme.



Atlantis II



PC MAC DVD PS

Versailles. Complot à la cour du Roi

■ Editeur : **Cryo** ■ Sortie : **oui (1996)**
■ Prix : **env. 200 F (PC, Mac), 230 F (DVD), 300 F (PS)**

Une vie de château

■ 1685, la cour du Roi-Soleil est en pleine effervescence. Une conspiration se trame. Tel un fin limier (en costume d'époque), vous devez assimiler les règles, habitudes et architecture du palais de Versailles. A vous de déjouer le complot avec des questions pertinentes, et cela, avant le lever du jour.



PC

Aztec

■ Editeur : **Cryo**
■ Sortie : **octobre 1999**

La vengeance des dieux

■ L'empereur aztèque Motecozuma II est menacé par un vaste complot et avec lui votre peuple. Pour sauver famille et village, vous débarquez à Tenochtitlan, capitale de la civilisation aztèque. Ce jeu vous invite à découvrir ce peuple du Mexique, ses différents habitats et bâtiments. Un voyage au cœur d'une civilisation parfois inconnue de la plupart d'entre nous.



PC

Vikings

■ Editeur : **Index+** ■ Prix : **200 F env.**
■ Sortie : **oui (1998)**

Un peu de douceur dans un monde de brutes

■ Vikings vous "déboussole" complètement. Vous imaginiez des hommes façon brutes sanguinaires avides de pouvoir, avec des ambitions hégémoniques. Et vous voilà face à un monde organisé, partant à

la découverte d'une civilisation, qui connaît les subtilités du commerce, avec une justice basée et appuyée sur des lois, etc. Dans

la peau d'un jeune Viking dont les parents ont été assassinés, vous cherchez à découvrir la vérité. Tout semble vous accuser. D'intrigues palpitantes en pratiques vikings, vous entrez dans un monde inconnu aux décors magnifiques. Vous troquez des marchandises, combattez, passez en jugement. La vraie culture des Vikings vous ouvre les bras. Sachez en profiter et apprécier les trois cents scènes vidéo qui accompagnent le jeu !



■ Aztec



PC MAC DVD PS

Croisades 2000

■ Editeur : **Index+**
■ Sortie : **septembre 1999**

Entre serfs et maîtres (bis)

■ Ce jeu est une reprise de l'intrigue de *Croisades* (voir ci-contre) avec un nouveau gameplay en 11 niveaux et de nouvelles scènes. Confronté aux enjeux militaires, économiques, politiques et religieux de cette fin de XII^e siècle, vous devez utiliser la base documentaire pour résoudre les énigmes intégrées dans les scènes.



PC MAC

Croisades. Conspiration au Royaume d'Orient

■ Editeur : **Index+** ■ Sortie : **oui (1997)**
■ Prix : **200 F env.**

Au nom de la rose

■ Dans l'armure du chevalier Arthaud, vous vous téléportez en 1183 pour sauver les reliques de la Sainte Croix. Une quête dans cinq mondes médiévaux d'Occident et d'Orient vous attend. Chaque énigme nécessite des connaissances "médiévales". Mais après ce jeu, vous serez incollable.



PC MAC DVD PS

Egypte, l'énigme de la tombe royale

■ Editeur : **Cryo** ■ Sortie : **oui (1997)**
■ Prix : **200 F env. (PC, Mac), 350 F (PS)**

Les dieux s'en mêlent

■ L'Egypte des pharaons fascine toujours autant avec ses pyramides, hiéroglyphes et pharaons. Mais mener une enquête dans une pyramide ou un village au temps de Ramsès III est une toute autre affaire. Surtout quand il s'agit de sauver votre père accusé à tort d'avoir pillé une tombe royale.



PC

Faust

■ Editeur : **Cryo**
■ Sortie : **octobre 1999**

La condition humaine

■ Le Bien ou le Mal? Telle est la question. Vous venez de passer un pacte avec l'odieux Méphisto, avide chasseur des faiblesses humaines. Sur fond de musique rock, pop et jazz, entre horreur et fantastique, vous évoluez dans un monde en quête du salut ou de la... damnation. Attention, on se laisse vite tenter par ce jeu diabolique.

PC MAC DVD

Ring

■ Editeur : **Cryo** ■ Prix : **250 F env.**
■ Sortie : **oui (1998)**



Un monde étrange

■ *L'Anneau des Nibelungen* de Wagner est aujourd'hui mis en lumière dans un jeu d'aventure aussi déconcertant que magnifique. Cette saga en opéra nous emmène dans un futur lointain où la Terre n'existe plus. Quatre grandes puissances exercent une tyrannie sans fin sur l'univers. Les hommes, réduits à l'esclavage, doivent interpréter des spectacles tirés de l'ancienne culture terrienne. Votre rôle est de recréer l'Anneau de Nibelungen. Le jeu possède de

nombreux atouts : le talent de Philippe Druillet, dessinateur renommé de BD (père du personnage de Lone Sloane) pour le graphisme, la voix sourde et étrange de l'actrice Charlotte Rampling et l'univers sonore interprété par l'orchestre philharmonique de Vienne. En somme un chef-d'œuvre dans le chef-d'œuvre.



L'univers wagnérien par Druillet



PC

Atlantis II

■ Editeur : **Cryo**
■ Sortie : **novembre 1999**

Clair obscur

■ Cryo réitère avec *Atlantis II*. Offrant une Omni 3D nouvelle génération et un scénario différent du premier numéro, ce jeu vous propose de nouvelles aventures. Le Bien et le Mal qui s'affrontaient dans *Atlantis* reprennent leurs luttes. Le héros doit combattre la force obscure du Tibet en Irlande. Une belle balade, pas de tout repos.



PC MAC DVD PS

Atlantis

■ Editeur : **Cryo** ■ Sortie : **oui (1996)**
■ Prix : **env. 230 F (DVD), 200 F (PC, MAC), 350 F (PS)**

Le paradis sur terre

■ Inspiré par la légende de l'Atlantide, ce jeu est une belle initiation au genre aventure culturelle : décors paradisiaques, durée de vie de 30 heures, actions et réflexions, voyage à travers 5 continents. Votre mission : rendre paix et richesse à l'île d'Atlantis en sauvant la reine Rhéa, enlevée.

**CULTIVEZ
VOS ENVIES**



**“ Le voyage dans le temps est
un bon prétexte pour découvrir
l'histoire du Louvre ”**

Leitmotiv d'Edouard Lussan : “le jeu vidéo pour comprendre”

Entretien de | Delphine Bonnet

Edouard Lussan

Le père de *Teddy Bear*, *Croisades* et *Vikings* revient sur le devant de la scène avec un nouveau jeu, *Louvre*. Entre aventure et culture, Edouard Lussan nous emmène au pays des jeux d'aventure culturelle.

L'homme qui voulait être banquier arrive avec un futur hit entre les mains. *Louvre*, *la Malédiction*, édité par Index+, devrait sortir à la fin de l'année et surprendre plus d'un joueur. Nous avons rencontré Edouard Lussan, l'incroyable auteur de *Teddy Bear*, *Croisades* et *Vikings* au cours d'une visite au musée du Louvre. Tout en parlant de son nouveau jeu, ce puits de science et personnage haut en couleur, nous fait découvrir la véritable histoire du monument. Un vrai passionné prêt à partager sa passion.

Vous semblez bien connaître l'univers des jeux vidéo. Vous êtes tombé dedans quand vous étiez petit ?

Pas du tout. Je me destinais au métier de banquier. Mais à l'approche du cinquantenaire du Débarquement de juin 1944, j'ai réfléchi à un concept de bande-dessinée dont l'action se déroulerait pendant la bataille de Normandie. Il s'agit d'une BD accompagnée d'un livret qui analyse les détails historiques jalonnant le récit fiction. Mes planches sous le bras, je ne savais pas très bien où aller. D'autant plus que le projet avec les organisateurs du cinquantenaire était parti en fumée. Peu de temps après, j'ai intégré les Beaux Arts qui proposaient un Master dans le multimédia. Familiarisé avec l'outil informatique, j'ai ressorti ma BD et développé ce concept sur Director (logiciel de création multimédia). Cela a donné une fiction qui permet d'avoir accès à du contenu historique sur la période de la seconde guerre mondiale. A l'examen de sortie, le jury composé, entre autres, d'Emmanuel Olivier (patron d'Index+) et de Jean-Pierre Arbon (Flammarion) s'est mis d'accord pour réaliser mon projet.

Quel est votre rôle au sein d'Index+ (la société édite des jeux d'aventure culturelle, des CD culturels et ludo-éducatifs) ?

Je suis concepteur de programmes interactifs chez Index+. Notre leitmotiv est "le jeu vidéo pour comprendre".

Comment conceptualisez-vous un jeu d'aventure culturelle ?

Une équipe éditoriale détermine les différents thèmes. J'apporte mes sujets. On voit s'il est possible de les réaliser ! Je ne travaille pas seul. Je m'appuie sur l'avis des experts et des scientifiques pour favoriser toute crédibilité au jeu.

Quelle est votre démarche pour plonger dans l'univers d'un jeu ?

Pour le *Louvre*, *la Malédiction*, j'ai fait des repérages dans le musée pendant des mois. J'ai également rencontré le personnel du musée actuel, comme les gardiens. L'un d'eux m'a raconté une anecdote : il aurait déjà rencontré le fantôme du Templier dans la salle Saint Louis. Mais, je ne m'arrête pas aux repérages géographiques. J'ai aussi épluché des tonnes de livres sur le Louvre. Malheureusement, il y en a relativement peu qui relatent l'histoire du Louvre. Il a fallu retrouver les plans du château médiéval datant du Moyen Age. Pour *Vikings*, on s'est rendu sur place. C'est toujours la même chose : on se renseigne, on se documente, on cherche, un vrai travail d'investigation.

Pourquoi avoir mis en scène trois périodes de l'histoire dans *Louvre* ?

Le voyage dans le temps est un bon prétexte pour découvrir l'histoire du Louvre. C'était la résidence des rois. Au Moyen Age, c'était un château fort qui défendait l'accès de Paris contre les invasions de Richard Cœur de Lion. Sous Henri IV, le Louvre devient un palais. Déserté par Louis XIV, il fait office de grande chaumière de la Monarchie. Au XVIII^e siècle, il se métamorphose en un lieu de décadence où l'on observe un foisonnement culturel intense : scientifiques et nobles s'y côtoient. En fait, on a choisi ces trois périodes de l'histoire car elles sont propices à l'apocalypse : le grand chiisme de

Le petit Lussan illustré



■ Edouard Lussan en quelques jeux :
- *Teddy Bear* (1996)
- *Croisades* (1997)
- *Vikings* (1998)
- *Louvre* (fin 1999)

la Chrétienté, les guerres de religion sous Henri IV et la Révolution française. Ce sont trois époques où de nombreux bouleversements sont survenus.


Et après *Louvre*, avez-vous d'autres projets ?

L'aventure culturelle est le début d'un genre. Mais on peut envisager d'aller plus loin, pourquoi pas vers Internet et le jeu online.

Quels jugements portez-vous sur les jeux d'aventure culturelle en général ?

De nombreuses familles s'équipent aujourd'hui en ordinateurs multimédias. Et c'est un bon moyen de les amener vers les jeux. Je pense que les jeux d'aventure culturelle se développent de plus en plus et voient se profiler devant eux un avenir très prometteur.

Y a-t-il des possibilités d'attirer un nombre plus important de personnes vers ces jeux ?

Oui, en développant les jeux sur un maximum de machines. En particulier sur les consoles. Ainsi, les enfants pourront amener les adultes vers la console. Les jeux d'aventure culturelle visent le grand public et peuvent conduire le plus grand nombre de personnes vers le multimédia. 



En avant-première, une salle du jeu *Louvre*.



Apple expo 99 du 15 au 19 septembre de 10h à 19h.
Paris expo - Hall 7/3 - Porte de Versailles.

Le Village Jeux avec

Le magazine du jeu vidéo
GameOn

Le formidable succès de l'iMac n'a pas échappé aux éditeurs, qui en l'espace de quelques mois ont lancé pléthore de logiciels pour Macintosh. C'est sur cet espace que le public pourra découvrir toutes les nouveautés jeux et solutions développés par des partenaires rivalisant de créativité et de création.

L'événement Apple

Keynote : Conférence inaugurale

Stratégie et nouveaux produits

Inscription sur Internet obligatoire : www.apple.com/fr

Mercredi 15 septembre - 10h30

Palais des Sports - Porte de Versailles

Les Conférences Apple Jeux - Musique - Cinéma

- L'Univers des jeux
Samedi 18 septembre de 10h30 à 12h00
- La création musicale sur Macintosh avec de grands artistes français
Samedi 18 septembre de 14h00 à 18h00
- La journée du cinéma... tout un programme !
Nouveaux supports, nouvelles technologies autour
d'un court et d'un long métrage présentés sur le salon
Dimanche 19 septembre de 14h00 à 18h00

.net



Le Cybercafé



Animé par AOL, le cybercafé sera équipé de 12 iMac permettant aux visiteurs du salon de découvrir tous les services d'AOL et de surfer librement sur internet. Des animateurs seront présents pour aider les visiteurs d'Apple expo à faire leurs premiers pas sur Internet ou guider les véritables internautes vers de nouvelles contrées du web.



Le Village Musique

De nombreux talents ont pu s'épanouir grâce à l'informatique, en composant sur leur Macintosh ou leur Powerbook les mélodies qui peuplent notre univers musical. Le Village Musique sera une illustration de l'offre Macintosh appliquée à l'enrichissement de la création musicale.

Sur Apple expo les espaces Cybercafé, CyberGénération pour surfer sur le net, les Villages et les conférences thématiques vous permettront de partir la découverte d'autres sujets chers au monde Mac : Solutions d'entreprises, Santé, Education, Savoirs et Culture, Jeux, Musique et Cinéma.

Renseignements et Inscriptions :

www.apple.com/fr - 3615 Apple (2,23Fr TTC/mn) - 08 36 68 00 51 code salon 402 (2,23Fr TTC/mn)

Sur présentation de ce numéro Game On à l'entrée d'Apple expo 99, un badge d'accès vous sera remis gratuitement.

Critiques

Les derniers jeux passés au crible

51 JEUX TESTES

PC

Braveheart	p. 116
Darkstone	p. 106
Discworld Noir	p. 119
F-22 Lighting 3	p. 112
Fighting Steel	p. 104
Force 21	p. 114
Lander	p. 100
Heavy Gear 2	p. 90
Impérialisme II	p. 115
International Football 2000	p. 105
Kingpin	p. 94
Might & Magic VII	p. 117
Pavillon Noir	p. 111
Redguard	p. 108
Re-Volt	p. 110
Shadow Man	p. 86
Telefoot Manager	p. 109
Total Annihilation : Kingdoms	p. 98
The Tournament	p. 103
Wages of Sin	p. 113

PlayStation

G Police 2	p. 117
Gungage	p. 120
Plane Crazy	p. 107
Point Blank 2	p. 108
Aironauts	p. 100
Speed Freaks	p. 113
WipEout 3	p. 96
WWF Attitude	p. 109
X-Files	p. 115

Nintendo 64

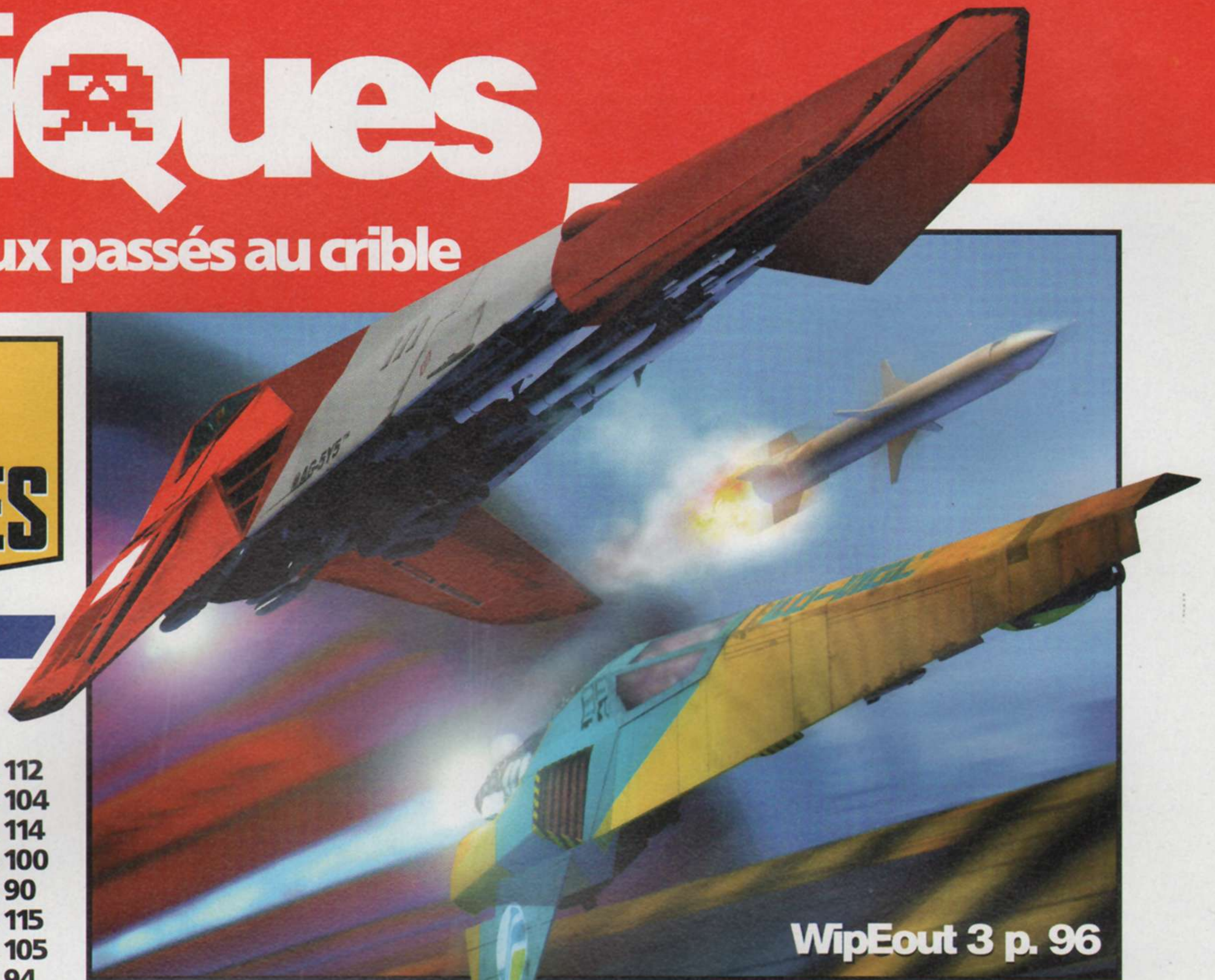
Command & Conquer	p. 118
Duke Nukem : Zero Hour	p. 102
F1 World Grand Prix 2	p. 120
Lode Runner 3D	p. 107
Monaco GP 64	p. 92
Shadowgate 64	p. 116
Superman	p. 111

Game Boy Color

A Bug's Life	p. 103
Duke Nukem	p. 112
F1 World Grand Prix	p. 119
R-Type DX	p. 105

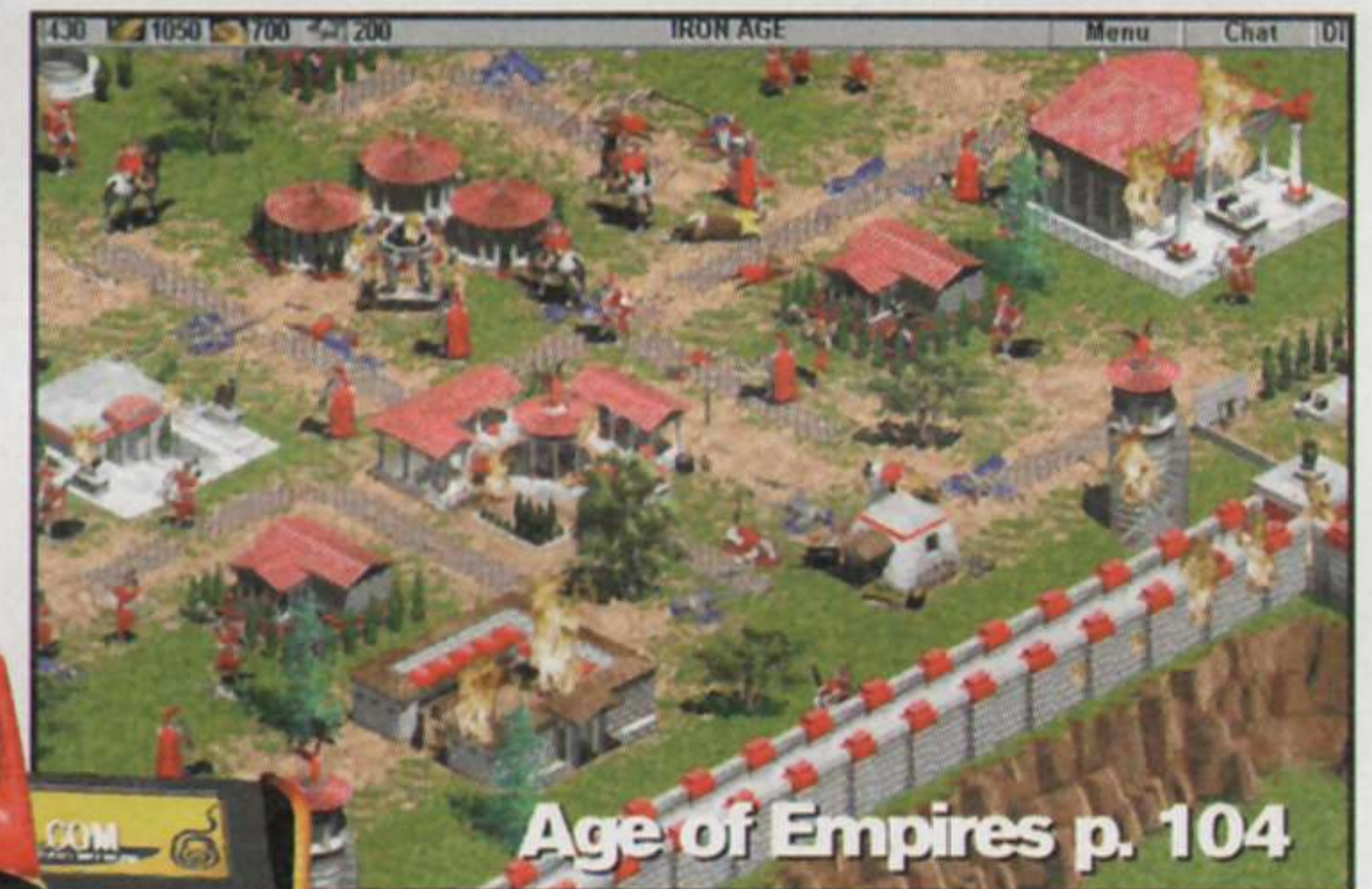
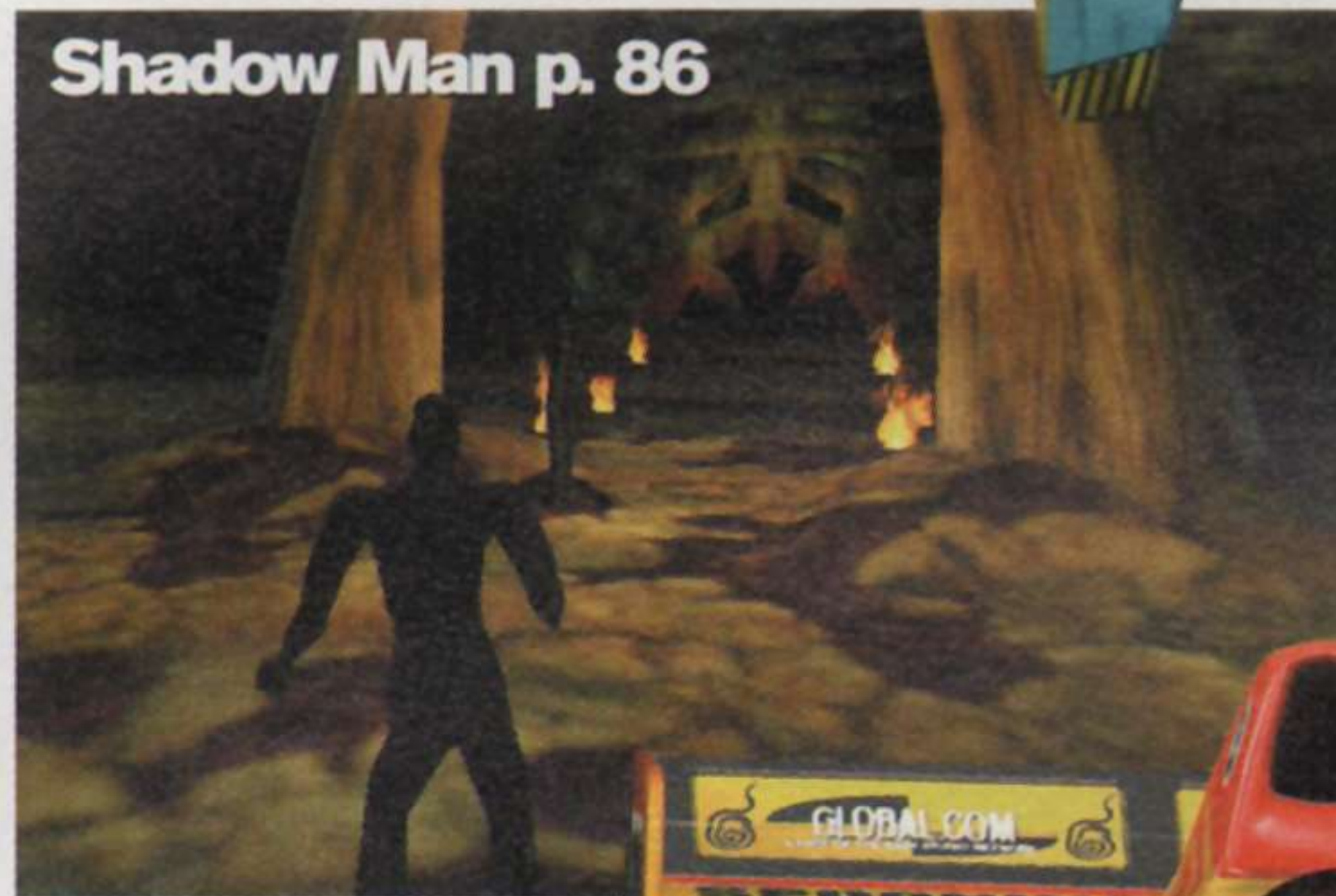
Macintosh

Age of Empires	p. 104
The Tournament	p. 103
Impérialisme II	p. 115



WipEout 3 p. 96

Shadow Man p. 86



Age of Empires p. 104



Monaco Grand Prix 64 p. 92

PLUS!
LES BONNES
AFFAIRES
A MOINS DE 250 F.

BUDGET PC :

Attack of the Saucer
King Quest 8
L'exode d'Abe
Police Quest Swat 2
Racing Compilation
Star Wars 2 & Rally
Fun Tracks, Test Drive
Off Road, Test Drive
4, Manic Kart

PLAYER'S CHOICE :

Diddy Kong Racing
Star Wars Shadows
of the Empire
Yoshi's Story

PLATINUM :

MediEvil
Tekken 3

p.121

COMMENT TESTONS-NOUS LES JEUX ?

L'ECHELLE DE NOTATION VA DE "GAMEOVER" A CING "SPACE INVADERS". C'EST A DIRE, DU JEU QU'IL FAUT EVITER A TOUT PRIX AU CHEF-D'ŒUVRE.

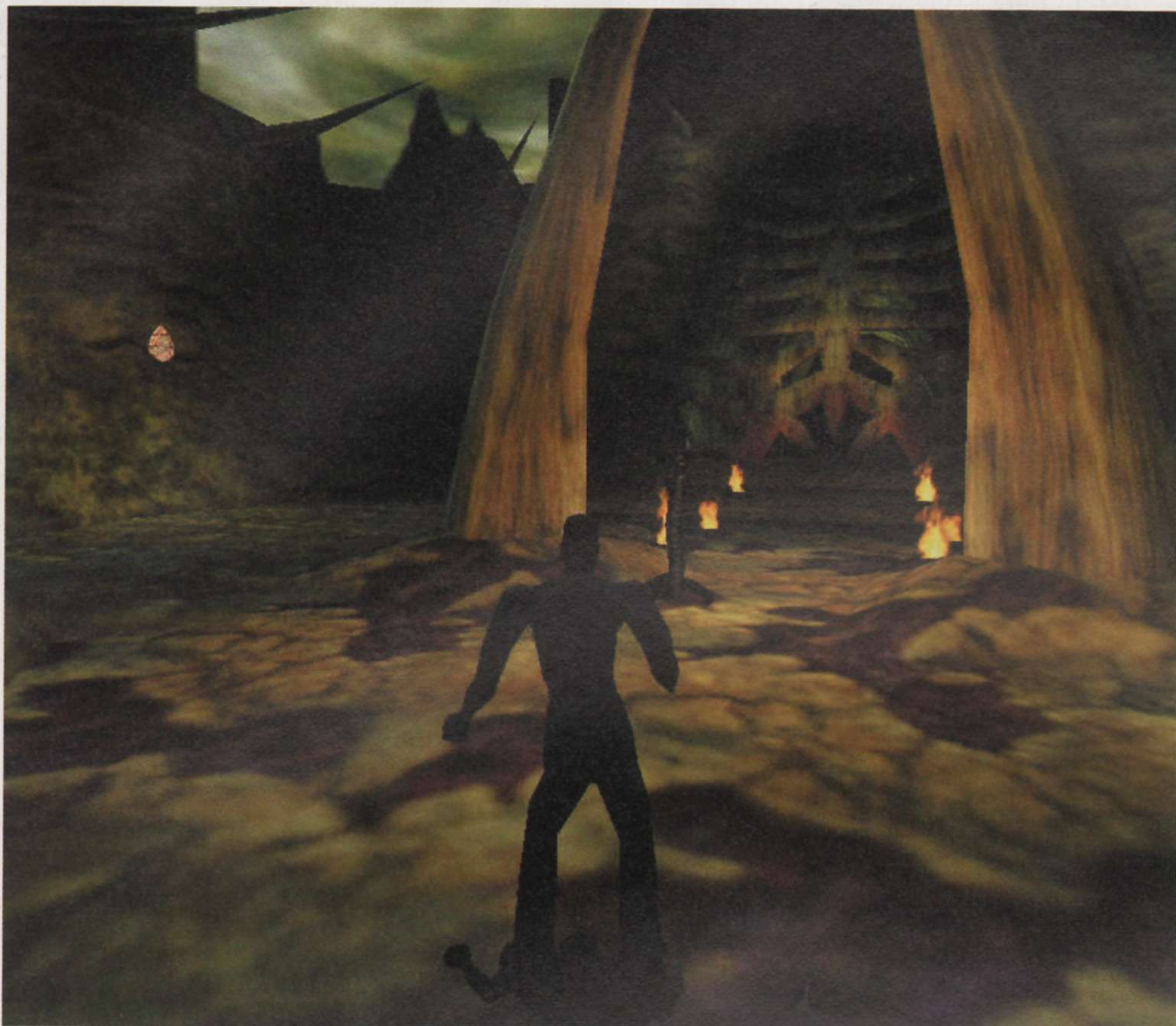
La notation

★★★★★	Chef-d'œuvre. Un jeu à acheter absolument.
★★★★	Excellent. Vous en aurez assez pour votre argent.
★★★	Bon. Un second choix judicieux.
★★	Moyen. Des défauts incompatibles avec le plaisir.
★	Déconseillé. On vous aura prévenus.
Game Over	Game Over. Une honte pour le jeu vidéo

L'OMBRE ET LA PROIE



■ Shadow Man, "black" plutôt "balaise" est le porteur du masque des Ombres. Il est le seul à pouvoir sauver le monde du chaos.

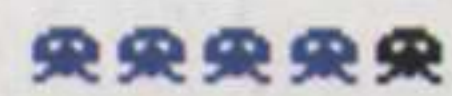


■ Au loin, une tour sombre surmontée d'un vortex de nuages : l'Asylum, repaire du Mal et de ses acolytes.

■ Jaunty le serpent donne une touche d'humour au jeu. Accessoirement, il dispense des conseils si vous passez le voir.

PC

Note



Plus Moins

Jour

- Effets de lumière en tous genres
- Gain de pouvoirs du héros
- Durée de vie du jeu, améliorée grâce aux secrets
- Recherche dans le scénario et l'ambiance
- Regroupement des ennemis pour combattre

Nuit

- Jouabilité en vue subjective
- Luminosité parfois insuffisante
- IA. trop faible de certains adversaires (qui s'obstinent à tirer à côté)
- Pas assez de niveaux dans le monde des vivants

Shadow Man

- Genre : **Aventure/Action** ■ Développeur : **Iguana**
- Editeur : **Acclaim** ■ Prix : **370 F env.** ■ Joueur : **1**
- Configuration : **PII 300, 64 Mo de Ram, carte 3D**

Tiré d'un "comic" américain, Shadow Man vous invite à un shoot vaudou à la 3^e personne. Bon voyage aux confins de l'horreur...

Tout commence le 9 novembre 1888, dans une cave humide de Londres. Après avoir tenté d'obtenir l'immortalité en assassinant ses proches, Jack l'Eventreur se prépare à mettre fin à ses jours. C'est alors qu'à la lueur vacillante des bougies, apparaît une silhouette. Celle de Légion, prince des Ténèbres, "Celui qui Est Plusieurs". Il propose un pacte à Jack : lui offrir l'immortalité dans l'autre monde, en échange de ses talents d'architecte pour la construction de l'Asylum, lieu de culte de la douleur, matrice d'énergie pour les armées des morts, au service de Légion. Jack accepte et se sacrifie sur place. Plus d'un siècle plus tard, Légion est pratiquement parvenu à réunir les conditions qui lui permettront d'envahir la Terre à la tête d'une horde de morts vivants. Il s'est attribué le concours des cinq plus dangereux psychopathes en exercice, et ceux-ci, quasiment immortels, sèment déjà la terreur au Texas, à New-York et à Londres. Mais une prêtresse vaudou a senti le danger. Elle a vu en rêve les cinq hérauts de l'Apocalypse déchaîner le chaos et la destruction, et elle demande au Shadow Man de les stopper le plus vite possible.

Mike, l'antihéros

Le Shadow Man, c'est Michaël Leroi, porteur du masque des Ombres et personnage que l'on incarne. Son pouvoir : passer du monde des vivants à celui des morts grâce à une poupée vaudou mutilée, un ours nommé Teddy, qui le relie psychiquement à son frère mort. Ce "Black", plutôt "balaise" se transforme dans le monde des morts, en ombre messagère de souffrance et de dévastation. Cette douleur,

Mike la porte aussi en lui : privé de son frère et de ses parents, et du même coup de ses illusions, il se sent chez lui dans "le trou du cul de l'univers" (sic), comme il appelle lui-même le monde des morts. Seul point d'ancrage : Nettie, la prêtresse vaudou qui a fait de lui ce qu'il est. On constate que le monde de *Shadow Man*, adapté sur PC et consoles par Guy Miller et l'équipe d'Iguana, est résolument adulte. L'humour y est heureusement présent en la "personne" de Jaunty, serpent à tête de mort. Curieusement humain, il donne quelques indices sur les actions à effectuer dans le royaume des morts.

La beauté du diable

Visuellement, le jeu se présente en 3D polygonale, avec vue du héros à la troisième personne. Dès le premier coup d'œil, la réalisation d'ensemble séduit. La chemise de Mike flotte au vent, et celui-ci est fidèlement représenté... à tel point que l'on distingue difficilement les polygones ! Les animations sont criantes de vérité, qu'il s'agisse de tirer, d'effectuer une roulade, de sauter, de s'accroupir ou de s'agripper à une corde. Que dire des bruitages ? Le son produit par les pas diffère selon la surface sur laquelle on se promène : bois, pierre ou métal. Le moteur 3D, appelé Vista, permet de placer la caméra de dos, de profil ou de face par rapport au héros, avec trois niveaux de zoom. Il s'avère très fluide en 800 x 600. Seul point noir, la vue subjective. Elle ne permet pas de se déplacer, ce qui est pour le moins gênant lors des combats. En outre, le personnage ne se tourne pas en fonction de l'orientation de la vue subjective : si vous vous placez d'un côté et repassez en vue externe, Shadow Man n'aura pas bougé ! Irritant. Si les amateurs de Quake-like risquent de ne pas apprécier la visée



■ Milton T. Pike, un des cinq psychopathes. Si vous le voyez de si près, c'est mauvais signe...





■ Difficile d'éviter les faisceaux d'énergie sans tomber dans la lave.



■ Quelques combats ont lieu dans des endroits particulièrement sordides...

■ Récupérez des "Ames Sombres" pour accroître vos pouvoirs et franchir de nouvelles portes.

ON SUFFOQUE AU CONTACT D'UN UNIVERS TRÈS GLAUQUE ET D'UNE BEAUTE HIDEUSE.

semi-automatique en vue externe, ils découvriront tout de même une possibilité intéressante : celle d'affecter une arme à chaque bouton de la souris, pour simuler

la main gauche et la droite. Simple, mais il suffisait d'y penser ! Ils retrouveront également la possibilité de se déplacer latéralement, ce qui permet en pratique de tourner autour des ennemis tout en les arrosant.

■ Chaque psychopathe possède une fiche d'identité. Au rapport !



Voyage au cœur du Mal

Première plongée dans le monde des morts : on suffoque presque au contact d'un univers très glauque, et pourtant d'une beauté hideuse. Les décors, souvent en extérieur, sont grandioses et morbides. Neurasthéniques s'abstenir ! Des cadavres se dressent devant nous, et cherchent à aspirer notre âme. Il faut les faire exploser dans un concert de cris d'agonie féminins, pour à notre tour leur arracher l'âme, et nous en repaître. Nous voilà prévenus : pour vaincre Légion, nous devons nous montrer aussi sanglants

et cruels que lui. Mais seules les "Ames Sombres" nous donnent la force de franchir les portes du monde des morts. Pour les recueillir, on doit acquérir des pouvoirs spéciaux, marcher sur la lave par exemple. Le système des niveaux, bien conçu, permet de se téléporter à tout moment : on n'est jamais bloqué, même si l'absence de carte peut gêner. Le monde des morts possédant plus de niveaux que le monde des vivants (16 contre 4), l'environnement est souvent sombre. Sans nuire à la jouabilité : satisfaisante. Ce jeu est une réussite. Il mélange plates-formes, combats et énigmes. Pour récupérer les 120 âmes qui permettent de vaincre les 5 psychopathes et Légion, il faut compter une bonne trentaine d'heures de jeu effectif. Un plaisir illimité !

Emmanuel Guillot

Dans la même famille

Tomb Raider III
Eidos **★★★★★**
Trop difficile, le dernier épisode des aventures de Lara n'apporte pas grand chose à la série.

Heretic II
Activision **★★★★★**
Vous incarnez l'elfe Corvus et faites assaut de magie dans ce shoot médiéval à la réalisation impeccable.

Les pouvoirs du vaudou

On évolue dans un univers hostile. Magie et monde des morts : mode d'emploi.



■ Comme un personnage de jeu de rôle, Shadow Man croît en force et en puissance du début jusqu'à la fin du jeu. Il ramasse des "Ames Sombres" pour augmenter sa puissance spirituelle, ce qui influe sur la portée et l'efficacité des tirs. Les munitions des armes spéciales telles que le Bâton (une lance qui crache du feu) deviennent aussi plus

nombreuses. Il augmente sa jauge de vie en offrant des "cadeaux" à la déesse Loa. Mieux : des épreuves initiatiques lui permettent de récupérer de nouveaux pouvoirs. Il peut toucher des parois en feu sans se brûler, marcher sur la lave ou même nager dedans ! Enfin, certains artefacts (objets magiques) permettent d'escalader des cascades de sang (Poigne), d'avoir un bouclier protecteur (Enseigne), ou d'utiliser ses pouvoirs occultes dans le monde vivant (les trois éléments de l'Eclipse). Les effets de lumière qui y sont associés sont très réussis, et exploitent à fond les cartes 3D d'aujourd'hui.

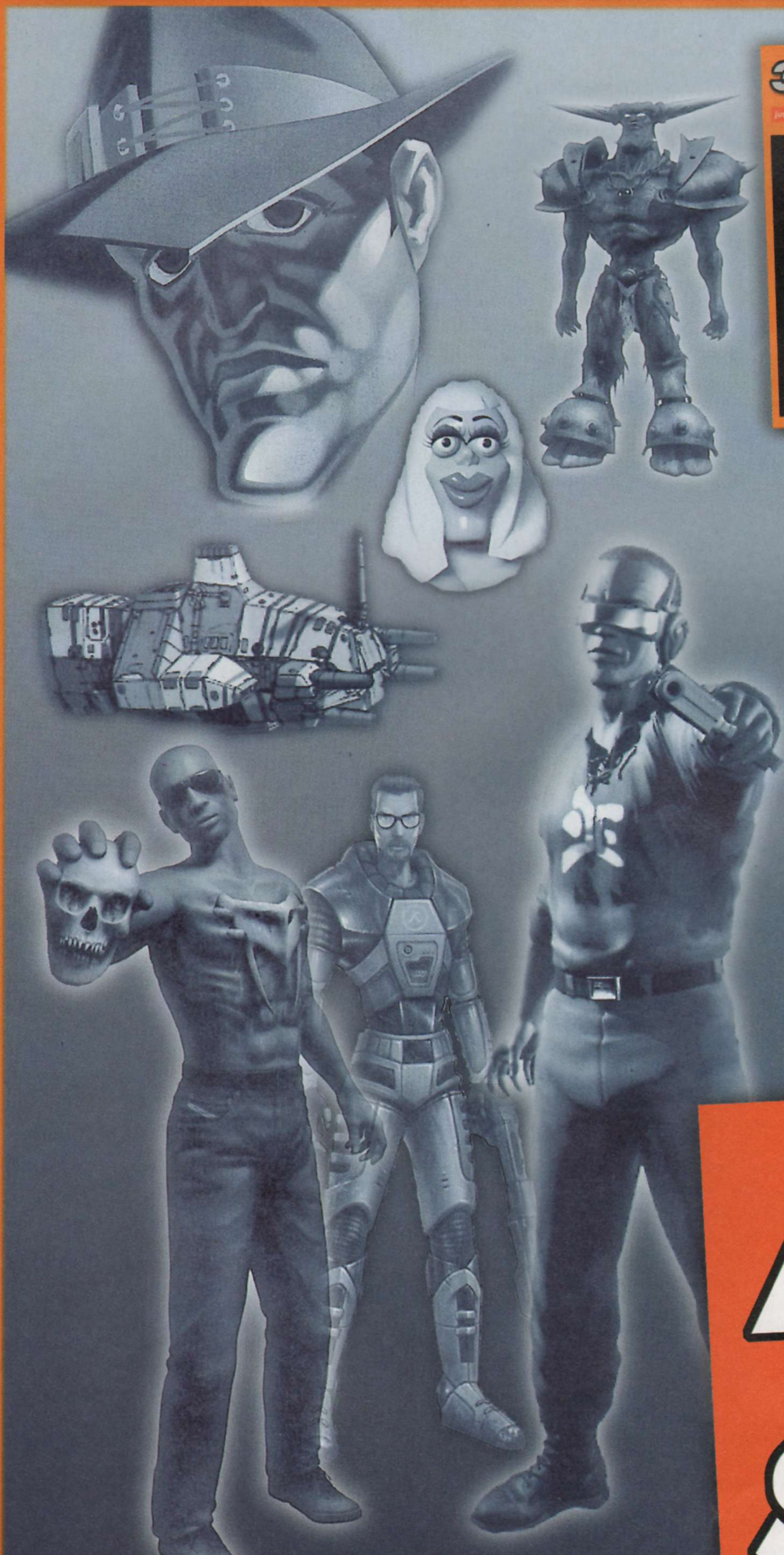


■ Le don d'escalade permet au Shadow Man de se rendre en des lieux inaccessibles. Veillez à repérer ces endroits pour y revenir.

■ L'invulnérabilité au feu est utile dans différentes situations. Ici, le Shadow Man s'accroche à une corniche enflammée.



IL N'Y A JAMAIS EU NULLE PART AUTANT D'ASTUCES ET DE SOLUCES QU'AUJOURD'HUI SUR ASTU & SOLU !



3615 **ASTU**

juste triche-le
LA PROCHAINE FOIS
QUE VOUS BLOQUEREZ,
QU'QUAND VOUS
VOUDREZ TRICHER GRAVE GRAVE,
RAPPELEZ-VOUS QUE NOUS AVONS
56500
ÉCRANS D'ASTUCES ET DE SOLUTIONS

LA PLUS
GROSSE
BANQUE
EUROPÉENNE
D'ASTUCES &
DE SOLUCES

ACCÈS RAPIDE
PAGES MINITEL
INTERRUPTIBLES

LES NOUVEAUTÉS
D'ABORD

LES ANCIENS JEUX
AUSSI

TOUT POUR VOUS
DEBLOQUER

3615
ASTU
3615
SOLU

toujours prêts à tricher sur les nouveautés

2,23 F/mn Nudge Interactive



■ Vous pouvez choisir parmi une vingtaine de gears différents.

GOLDORAK, GO !

Heavy Gear 2

- Genre : **Action**
- Développeur : **Dream Pod 9**
- Editeur : **Activision**
- Prix : **350 F env.**
- Joueurs : **1 à 10**
- Configuration : **Pentium 266, 32 Mo, carte 3D**

Œil pour œil, Gear pour Mech ! Il n'est pas dit que Microprose avec son Mechwarrior III gagne par forfait la bataille robotique du XXI^e siècle. Activision sort Heavy Gear 2, qui a son mot à dire...

Si grimper dans un robot de cinq ou six mètres de haut est une expérience qui vous a toujours tenté, voici la possibilité de choisir entre deux références en matière de combat de titans. A quelques encablures de *Mechwarrior III*, *Heavy Gear 2* propose sa propre version de la rixe robotique. Certes, on joue dans la même cour mais en dépit de leur communauté de genre, *Heavy Gear 2* possède des caractéristiques suffisamment particulières pour se distinguer de la soi-disant référence.

On se souvient amèrement du premier *Heavy Gear* qui, à cause de son moteur graphique poussif et de sa jouabilité très contestable, n'avait pas l'ombre d'une chance face à *Mechwarrior 2*.

Moteur... Aaaaaa... ction !

Grâce au nouveau moteur utilisé dans *Heavy Gear 2*, les mauvaises impressions de la première édition ne sont plus que de mauvais souvenirs. La caméra se déplace avec fluidité, tout comme les différents robots dans leurs joyeuses escapades. Quel que soit le choix du mode de vue, les saccades se font rares, à condition d'avoir une machine assez puissante et une carte 3D accélératrice, indispensable. A ce sujet, trois configurations sont envisagées lors de l'installation du jeu : la première destinée aux processeurs inférieurs au P233, la seconde pour la fourchette P233 - PII 300, tandis que la dernière option est réservée aux possesseurs de machines encore plus puissantes. En outre, plusieurs réglages, visant à augmenter ou baisser certains paramètres graphiques, permettent d'adapter au mieux le rendu aux limites des performances de sa machine. Sur un PII 300, le résultat s'avère plus que correct

PC

Note

★★★★

Plus Moins

Actarus

- Nouveau moteur graphique (Dark Side) très fluide.
 - Une prise en main rapide et accessible.
 - Niveaux variés et missions intéressantes
- Hydargos**
- Scénario classique
 - Editeur de niveau non fourni (toutefois disponible sur le site www.activision.com)
 - Jeu en anglais. Enervant lors des briefings et surtout dans le didacticiel d'entraînement.



■ Attention tout de même aux jolies lumières vertes, ce n'est pas un feu d'artifice...



■ Ce n'est pas une petite explosion de rien du tout qui va vous arrêter !

■ En bas, à gauche de l'écran, on distingue le radar classique. Il donne une indication sur la position de vos ennemis.



■ Quel que soit le terrain, vous trouverez toujours le moyen de rester dans une position très élégante.

avec une Voodoo². Mais pour profiter pleinement des galopades des monstres d'acier, encore faut-il en prendre le contrôle total. Une fois de plus, l'association de la souris et du clavier est la seule alternative raisonnable. En résumé, la souris permet d'effectuer une rotation du torse, les boutons gauche et droite servent respectivement à tirer et à changer d'armes. Et pour ce qui est du déplacement, de la vitesse, de l'acquisition éventuelle des cibles, il faut recourir au clavier. Au programme des réjouissances : le pas de charge, le pas de course, la glissade sur des espèces de rollers qui font gagner de la vitesse, une position genou à terre et enfin un mode "sniper", allongé sur le sol. Dans ces deux dernières postures, il reste possible de se déplacer.

Où qu'y sont les méchants ?

Après un bon entraînement, pas de doute, vous vous jetez sur les premières missions disponibles. En solo, trois modes sont proposés. La "campagne" enchaîne les missions les unes après les autres, sans possibilité de changer de robot entre deux étapes. Pour accéder à une mission en particulier, il faut choisir le mode dit "historique" dans lequel quatre coéquipiers au maximum sont gérés par la machine. Enfin, "l'action instantanée" est curieusement celle qui exige le plus de réglages préalables : choix des membres de son escadron et de leur équipement, sélection de l'équipe ennemie, choix du terrain...

A ce sujet, un laboratoire est mis à la disposition du chef d'escouade, c'est-à-dire vous. Type de châssis, blindage, vitesse, armes... tout est paramétrable et mieux vaut prendre le temps de bien prévoir son équipement avant d'aller à l'aventure en terrain inconnu. Les différentes missions ont pour cadre des environnements très divers : campagne, montagne, marécages et même l'espace.

Tout au long du jeu, vous êtes obligé d'être un fin stratège puisqu'en plus de votre bestiole personnelle, vous devez gérer les autres membres de l'équipe. Ordre de rescousse ou formation précise en terrain ennemi, un grand nombre d'instructions peuvent être lancées et entendues. Pas d'affolement cependant, il ne s'agit pas d'un "Command &

POUR PROFITER PLEINEMENT DES GALOPADES DES MONSTRES D'ACIER, PRENEZ LE CONTROLE

Conquer-like" et vos copains réagissent a priori de façon intelligente et logique, sans qu'il soit nécessaire de les solliciter en permanence. L'IA de la machine est en effet impressionnante, dans votre camp comme en camp adverse.

Le résô, c'est plus bô !

Le mode de jeu en réseau est très abouti. Parmi les cinq types de défi, le fameux Deathmatch (on tire sur tout sauf sur soi-même), le duel, plus "intimiste" mais aussi violent et la désormais classique capture du drapeau. Internet ou réseau LAN, les échanges promettent d'être chaleureux grâce aux touches de fonction réservées à la discussion entre joueurs. Inutile d'être un fan de la castagne métallique pour apprécier à sa juste mesure *Heavy Gear 2*. Il est réussi, pour son esthétisme et son gameplay frisant la perfection. A quand le match ultime *Heavy Gear Vs Mechwarrior* ?

Arnold Vincent

■ A l'intérieur des robots, il y a de jolies pilotes. Vive l'égalité des sexes !!!



Dans la même famille

Mechwarrior 3

Microprose ★★★★★

Le concurrent direct estampillé Battletech a du souci à se faire, même s'il reste un très bon produit.

Heavy Gear

Activision ★★★★★

Rien à voir en termes de qualité et de jouabilité. Avec *Heavy Gear 2*, l'éditeur passe la vitesse supérieure.



N64

Note



↑ Plus
↓ Moins

Podium

- Qualité de la réalisation
 - Une jouabilité parfaite
 - Longue durée de vie
- Gravier
- Pas de licence officielle
 - Pas de concurrents en mode 2 joueurs
 - Le Ram Pak n'est pas utilisé

SIMUL'ARCADE

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

- Genre : **Simulation automobile**
- Développeur/Editeur : **Ubi Soft**
- Prix : **450 F env.** ■ Joueurs : **1-2**
- Accessoires : **Controller Pak, Rumble Pak**

La crème des simulations de F1 sur PC débarque sur la console Nintendo 64. Une conversion ambitieuse, vu la qualité et la richesse de l'original, mais néanmoins réalisée avec brio...

Quand on connaît la version PC, véritable perle sortie à la fin de l'an dernier, c'est forcément avec crainte que l'on s'attaque au test de la conversion console. Et pourtant, Ubi Soft a réussi en tous points l'exercice, en nous offrant rien de moins que la référence en matière de jeux de Formule 1 sur consoles. A vous de choisir, dès le départ, quelle orientation vous comptez donner à vos parties : arcade ou simulation. Dans le premier cas, vous pouvez aisément mettre une roue sur l'herbe, couper les chicanes et jouer les fous du volant. En revanche, dans le second, il faut

adopter une conduite plus raisonnable et réaliste. Cette possibilité de choisir entre deux styles de pilotage permet ainsi de satisfaire tous les joueurs, même si (vous serez prévenus) le côté simulation n'est pas aussi pointu que sur PC. Toutefois, bien régler sa voiture, c'est gagner parfois un peu d'adhérence ou de vitesse et, peut-être, une ou deux places pendant la course : ailerons, suspensions, pneus, carburant... rien n'a été oublié et un schéma vous indique en permanence les répercussions de chaque réglage sur les capacités de votre engin.

Les circuits réels fidèlement reproduits

Malheureusement, le jeu ne bénéficiant pas de la licence officielle FIA, tous les noms des écuries et des pilotes sont fictifs. Les plus courageux d'entre vous s'empresseront alors de les remplacer par les vrais, grâce à l'éditeur intégré, un moyen astucieux de contourner le problème. Championnat, contre la montre, carrière ou simple course unique, les modes de jeu devraient plaire à tous, même si on regrette l'absence du mode rétro présent sur PC et Dreamcast, grâce auquel on pouvait piloter une F1 des années 50. On se consolera bien vite en jouant avec un ami sur écran splité en "duel", un mode qui certes ne vous laisse qu'à deux sur la piste, sans les autres pilotes, mais reste vraiment amusant quand même. Un mode quatre joueurs aurait été bien plus fun, mais sans doute le jeu est-il trop gourmand en ressources pour animer quatre écrans à la fois. Les 16 pistes du jeu reprennent fidèlement le tracé des circuits réels, de l'Australie au Japon,

■ Oups, cette voie n'était sans doute pas la bonne !





■ Le départ du Grand Prix de Monaco vient d'être lancé. Chaque concurrent s'élançe sur son vif destrier et tente, dès les toutes premières minutes, de grappiller quelques places. Après, au fil des tours de circuit, ce sera beaucoup plus difficile...

■ Ci-dessous, cette vue s'avère un fameux compromis entre celle présentant le tableau de bord (dont le champ de vision est très limité) et les caméras externes, qui restent beaucoup moins réalistes.



■ Cette vue très réussie du tableau de bord offre les meilleures sensations, mais requiert une grande maîtrise du circuit.

■ La vue arrière est utile pour ne pas être doublé, mais dangereuse. A utiliser dans les lignes droites !

sans oublier, bien sûr, Monaco et son fameux virage de Lœws. Pour affiner vos temps, vous pouvez afficher sur la route des traces indiquant le chemin idéal. Après quelques heures d'entraînement, vous arriverez à enchaîner au mieux les virages et pourrez ainsi vous lancer dans le Championnat. Les essais libres permettent de se familiariser avec le circuit avant d'attaquer les qualifications. C'est un passage obligé si vous voulez démarrer la vraie course en bonne position. Certains, ne souhaitant pas faire les 12 tours requis, passeront directement au Grand Prix, auquel cas ils seront placés derniers. Les conditions météo sont gérées aléatoirement, mais le jeu vous renseigne sur les prévisions avant chaque départ. Vous pouvez ainsi régler votre F1 comme il se doit, et l'équiper de pneus pluie, en cas d'averse par exemple. Sinon, vous aurez quelques difficultés à faire le premier tour et devrez perdre de précieuses secondes dans les stands...

Trêve de commentaires

La qualité technique du jeu PC était telle que le passage sur console se fait forcément avec quelques pertes. Malgré cela, *Monaco GPRS 2* est à la hauteur de la machine avec des graphismes clairs, fins (bien que légèrement flous) et détaillés. Les voitures sont bien modélisées et le tout s'anime rapidement, avec fluidité, même si quelques rares ralentissements apparaissent de temps à autre. Et tout cela sans l'aide du Ram Pak, qui aurait pu encore améliorer l'ensemble s'il avait été utilisé... Côté bande son, les bruitages sont assez réalistes et

une voix, en français, vous donne parfois quelques indications, comme quand vous battez un record ou devez passer au stand monter des pneus pluie.

Bien sûr, le support cartouche ne permet pas de commentaires complets comme sur d'autres jeux de F1 sur PlayStation, par exemple. Cependant, on s'en passe sans problème tant ils sont souvent énervants à la longue... Mais le véritable point fort du jeu, c'est indéniablement sa jouabilité. Le stick du joypad Nintendo 64 autorise un contrôle précis et facile du véhicule. Grâce à lui, la prise en main est très rapide et après quelques tours de piste, vous prendrez un grand plaisir à négocier tous les virages à la perfection. Le contrôle de votre voiture n'est quasiment jamais pris en défaut. Ainsi, si vous finissez dans le sable, vous ne pouvez vous en prendre qu'à vous-même ! Et vous avez intérêt à être bon, car l'excellente intelligence artificielle du jeu vous donnera du fil à retordre. Les adversaires ne se laissent pas doubler facilement et réagissent de manière censée à vos actions. Pas question de jouer les courses de stock-car, ils savent très bien qu'en Formule 1, cela ne mène à rien... en tous cas, en mode simulation ! Ubi Soft a réussi à adapter parfaitement son jeu aux exigences des joueurs sur consoles, avec une partie simulation moins développée que sur PC (donc plus facile d'accès) et une jouabilité excellente. Un vrai bonheur indispensable à tout fan de simulation automobile.

Jérôme Capon

LES VOITURES SONT BIEN MODELISEES ET LE TOUT S'ANIME RAPIDEMENT, AVEC FLUIDITE.

■ Les différentes options offertes par *Monaco GPRS 2* permettent d'adapter la difficulté des courses à tous les types de joueurs.



Dans la même famille

F1 World Grand Prix 2

Nintendo ★★★★★

Une mise à jour du titre de Nintendo. Sympathique, mais pas autant que *Monaco GPRS 2*.

F1 Pole Position

Ubi Soft ★★★★★

Intéressant à l'époque, c'était le seul jeu du genre, F1 Pole Position est aujourd'hui dépassé...

LES AFFRANCHIS



Kingpin

■ Genre : **Action** ■ Développeur : **Xatrix** ■ Editeur : **Interplay** ■ Prix : **350 F env.** ■ Joueurs : **1 à 64 en LAN ou sur le Net** ■ Configuration : **Pii 300, 64 Mo, Carte 3D**

La banlieue c'est pas rose... ni morose... C'est ce que vous allez découvrir dans Kingpin en compagnie de la mafia locale. Préparez le sac pour le vomi, les boules Quiès et faites coucher les enfants.

■ **Votre but, éliminer le caïd et prendre sa place... Avec les filles en plus.**



Il ne fait pas bon de n'être qu'un petit malfrat à peine capable de voler un autoradio sans ameuter tout le quartier. Car on est "remplaçable". Et c'est ce qui vous arrive, limogé par votre employeur, le gros bonnet du coin. En vous réveillant, avec quelques bosses et hématomes, dans une impasse en compagnie de rats et de poubelles, votre seul souhait est alors de rendre coup pour coup et de prendre la place du big boss. Mais bon, les choses ne commencent pas pour le mieux. Armé d'un simple petit bâton – pas plus long que celui de Justin Bridou, le saucisson – vous n'envisagez pas d'aller très loin face aux gros "Bill" armés, eux, d'ustensiles bien plus conséquents. Alors vous ravaliez votre orgueil et allez discuter avec le "glandeur" du coin qui pourrait vous offrir un pied-de-biche contre une balle. Mauvais garçon que vous êtes, dépouiller un ou deux passants vous semble être la meilleure idée. Après quelques coups de saucisson... pardon ! de bâton, vous voilà avec votre dollar et un pied-de-biche. Les choses sérieuses vont pouvoir commencer. A l'instar de *Half-Life*, *Kingpin* bénéficie

d'un scénario béton et privilégie autant l'action que l'aventure. Car plus que dans n'importe quel autre Quake-like, vous devez à maintes reprises éviter de porter votre index sur le bouton de votre souris. En effet, vous évoluez dans un univers où les personnages ne sont pas tous hostiles et avec lesquels il est possible de discuter. Informations ou mini quêtes nécessaires pour la progression sont ainsi mises à votre disposition. Il est donc utile de ranger son arme avant d'engager la discussion car les interlocuteurs sont méfiants et armés. Avec un "Salut, comment ça... boom ?", le bâton à la main, vous voilà grimé d'un œil au beurre noir. Pourtant, les possibilités de dialogue ne sont pas nombreuses : vous pouvez soit être cool, soit insulter tout le monde, insultes auxquelles tous ne répondent pas de la même façon. Certains, intimidés, déguerpissent la queue entre les jambes. Tandis que d'autres vous font ravalier vos injures à coups de shotgun. Cette interaction avec les PNJ (personnages non joueurs) va même jusqu'à vous permettre d'acheter des armes et munitions à l'armurerie du coin et à embaucher (hélas jusqu'à deux seulement) des gardes du corps. En guise d'interaction, voilà qui n'est pas mal pour un Quake-like. Quant à l'action, elle est sans surprise. C'est rapide, furieux, et ça tire dans tous les sens. Les armes sont classiques mais certaines, comme la mitrailleuse lourde, le pistolet de base et le lance-flammes méritent le détour. Les deux premières

PC

Note

★★★★★

Plus Moins

Parrain

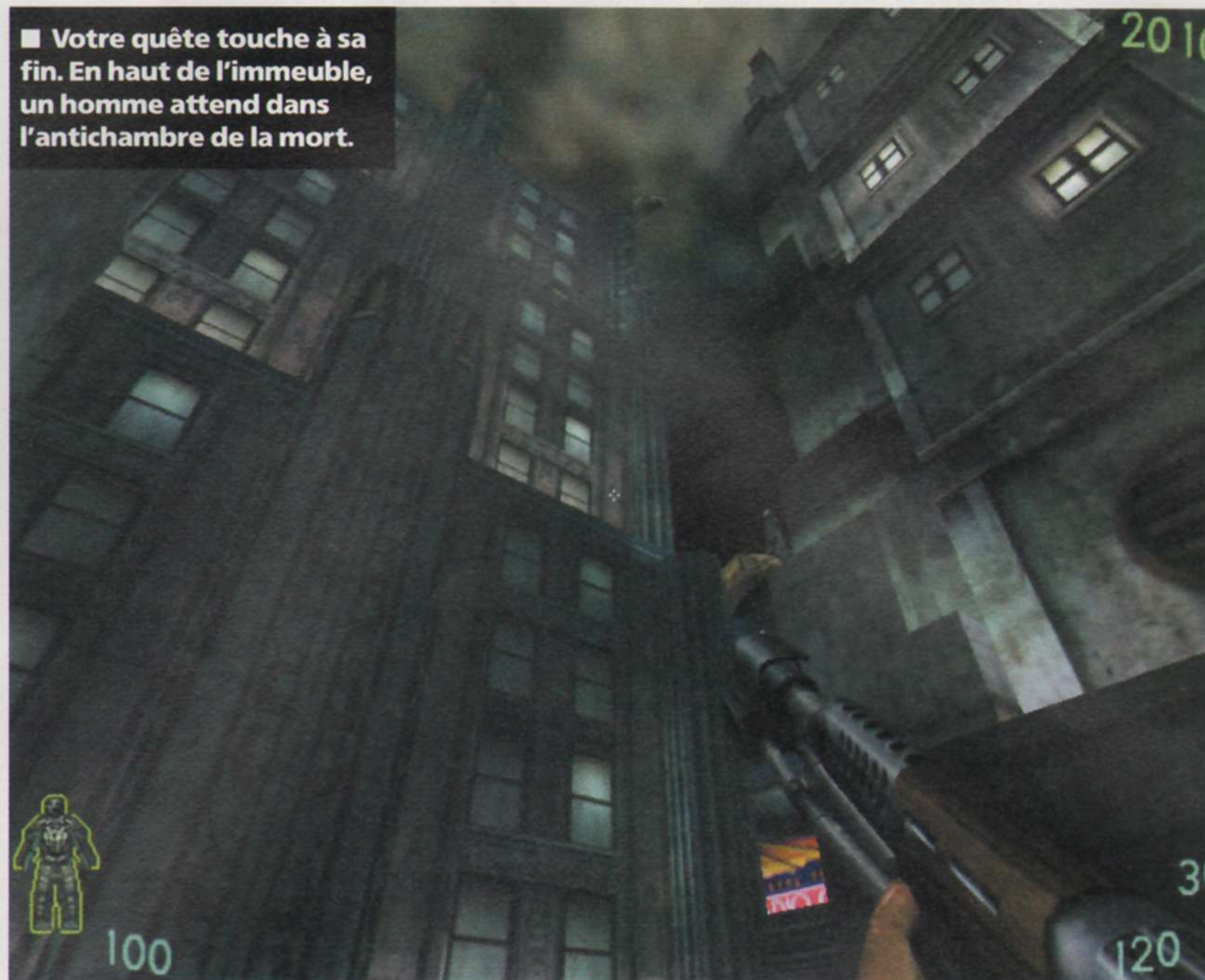
- On ne s'ennuie pas du début jusqu'à la fin
- Une réalisation superbe
- Violent mais pas bourrin

Homme de main

- Les mercenaires se bloquent parfois
- La difficulté très très élevée



■ Votre quête touche à sa fin. En haut de l'immeuble, un homme attend dans l'antichambre de la mort.



100 ■ Admirez les détails mis en avant par les textures.



■ Le lance-flammes est d'une efficacité redoutable. Les victimes tenteront de vous faire griller avec eux.



■ Voilà votre équipe de choc. Sachez toutefois les ménager afin de les garder à votre service.

parce qu'on peut leur ajouter des accessoires qui visent à améliorer leurs performances (silencieux, cadence de tir, puissance). Et la dernière parce que, pour une fois, on a vraiment l'impression que les ennemis brûlent.

Mots grossiers et textures fines

Là, on aborde un point chaud de *Kingpin* : la violence. Elle y est plutôt crue. A travers les mouvements et les gestes qui s'accompagnent de sang coulant à flots et de corps démembrés. Et dans le langage, avec des phrases ponctuées de grossièretés tous les deux mots. En effet, les dialogues sont agrémentés de "fuck", "fucker" et "fucking" à toutes les sauces. Champ lexical plutôt pauvre. Chacun des personnages dispose de plusieurs "peaux", de sorte qu'il ne saigne pas de la même façon après qu'il ait reçu un seul ou trois coups de fusil. Cela va même plus loin que cela. Glissez-vous (une touche permet de marcher sur la pointe des pieds) derrière un ennemi et placez un bon coup de fusil à pompe dans sa tête et vous verrez son corps inerte retomber deux bon mètres plus loin dans une belle mare de sang avec la tête... en moins. Les bruitages ne sont pas en reste et le son produit par un pied-de-biche frappant de plein fouet un crâne dégoûterait même les âmes les plus insensibles. Les cris des ennemis brûlant vif sont à la limite du supportable. Mais on ne peut s'empêcher d'abrèger leurs souffrances en leur brûlant la cervelle avec quelques coups de fusils bien placés. Cette violence, rythmée par le rap virulent du groupe Cypress Hill, choquera inmanquablement car elle est à la limite du malsain. Mais d'un autre côté, elle est tellement exagérée qu'elle n'est à aucun moment réaliste ni crédible (*Soldiers of Fortune* d'Activision qui sortira dans deux ou trois mois se chargera de cela avec ses vingt-six points d'impacts différents sur le corps) et rien ne vous oblige à faire preuve de sadisme... bien heureusement. Vous avez en effet le choix entre deux versions du jeu. Une première, toute édulcorée avec hémoglobine et injures en moins et l'autre, destinée aux 18 ans et plus. *Kingpin* se démarque encore de la concurrence par

LA VIOLENCE, RYTHMÉE PAR LE RAP VIRULENT DE CYPRESS HILL, EST À LA LIMITE DU MALSAIN

une réalisation sublime : textures incroyablement riches et détaillées, personnages d'une telle finesse que l'on distingue chaque trait de leur visage, enfin décors et ambiances superbes. Jamais les explosions n'ont été aussi belles dans un jeu de ce genre. Et que dire de ce lance-grenades qui projette un petit obus étincelant, tournant sur lui-même et ondulant (du moins on en a l'impression) au gré du vent ! La liste est longue tant *Xatrix*, à qui on doit *Redneck Rampage* et sa suite, s'est soucié de tous les détails. Seuls reproches : la nécessité d'avoir un PII 300 (juste suffisant) et 128 Mo de Ram (pour le confort de jeu). Sans omettre sa trop grande difficulté et des bugs dans la gestion des gardes du corps. Mais on est prêt à tout lui pardonner tant l'ambiance est excellente et l'action est prenante. Si *Half-Life* reste un poil meilleur pour sa variété *Kingpin* est largement mieux réalisé. L'idéal ? Avoir les deux.

Teck Hao Tea

Dans la même famille

Half-Life

Sierra

★★★★★

Le top du genre ! Ambiance unique, action haletante et superbe scénario lui ont valu de nombreux prix.

Sin

Activision

★★★★★

Moins réussi que *Half-Life* et *Kingpin*, *Sin* reste toutefois redoutablement efficace avec sa frénésie d'action.

■ Une cabine téléphonique vous interpelle. Libre à vous de répondre ou non.





PS

Note
★★★★★

Plus Moins

DJ Sacha

- L'impression de vitesse
- L'ambiance musicale
- Les nombreux modes de jeu
- Les sensations de pilotage
- Le jeu à deux

Sacha Distel

- Pas très innovant par rapport aux deux premiers
- Toujours pas assez de circuits
- A réserver aux joueurs persévérants (et calmes)

TECHNO

WipEout 3

- Genre : **Course futuriste**
- Développeur : **Psygnosis** ■ Editeur : **Sony**
- Prix : **350 F env.** ■ Joueurs : **1-2**
- Accessoires : **Carte mémoire, Dual Shock**

Après trois ans d'attente, le nouveau WipEout ne révolutionne pas les principes du jeu, mais pousse l'expérience encore un peu plus loin.

La sortie de *WipEout* en 1995 a eu un rôle déterminant dans le succès de la PlayStation en Europe. Le triomphe rencontré par le jeu, notamment grâce à une bande-son excellente, a identifié la console comme étant celle de la génération techno. Trois années se sont écoulées depuis la dernière version, *WipEout 2097*, qui se contentait simplement d'éliminer les quelques défauts du premier en actualisant certains effets graphiques. Depuis, les programmeurs ont appris à optimiser encore leur code pour améliorer leur jeu et tirer le maximum de

la PlayStation. *WipEout 3* n'innove pas franchement : puisque la formule fonctionne, il n'y a aucune raison de prendre le risque de la changer. Mais cette troisième génération du jeu renouvelle incontestablement le plaisir, pour ceux, du moins, qui ont apprécié les deux précédentes versions. Pour les autres, un rappel : des courses d'aéroglesseurs hyper rapides dans des décors futuristes, sur fond de son électro. Comme quoi les idées simples sont les meilleures.

Plein les yeux, plein les oreilles...

Le principal atout graphique de *WipEout 3* : une vitesse de défilement hallucinante qui simule l'accélération de manière incomparable. Avec son moteur 3D haute résolution, dont résulte une image de grande qualité, aussi bien en solo qu'à deux joueurs, le jeu bénéficie d'une fluidité impressionnante. Malgré l'éclairage dynamique, la réflexion sur les zones humides et divers effets spéciaux (dont des explosions particulièrement réussies), le jeu ne ralentit pas une seconde. Au contraire, pour renforcer les sensations, certains détails amusants comme des déchets sur la piste, ou des oiseaux qui s'envolent au passage des bolides, ont été ajoutés. Il est même possible d'apercevoir les aérofreins en mouvement sur les ailes et des traînées de vapeur à leur extrémité. Certes, tout ceci ne peut pas convaincre ceux qui se sentent frustrés par une jouabilité un peu déconcertante. La série des *WipEout* a, en effet, la particularité d'opposer deux groupes de joueurs : les fanatiques aux réflexes d'acier, et les allergiques chroniques. Ces derniers ne manqueront pas de remarquer que les concepteurs des circuits auraient pu faire preuve d'un peu plus d'originalité au lieu de se cantonner à huit pauvres pistes aux abords d'une unique cité. Et que le vertige ressenti dans les pentes n'est pas franchement marquant. Cela est

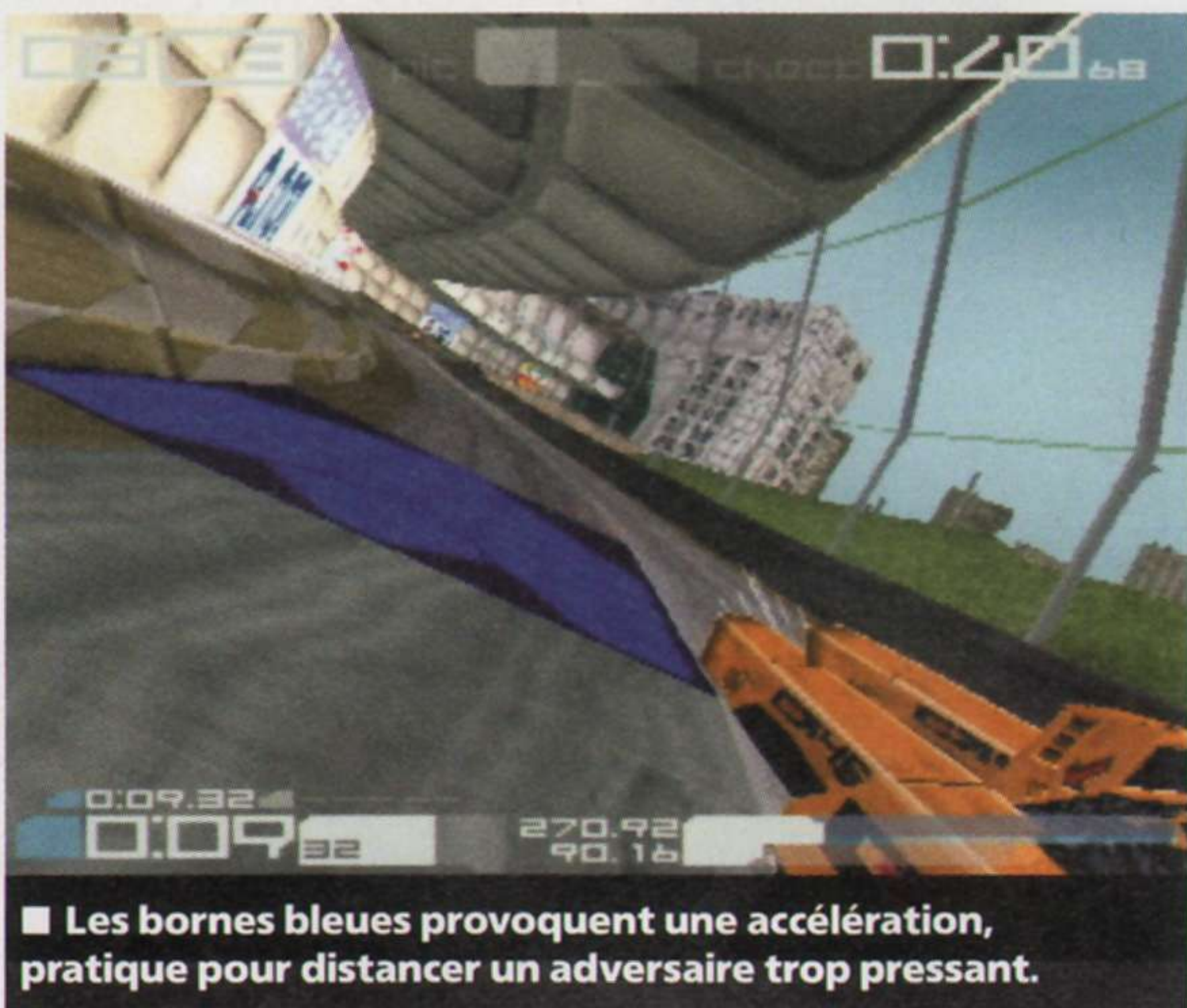
■ La vision du cockpit n'est pas pratique pour piloter, mais reste très agréable.





■ Certains circuits vous envoient loin au-dessus de la piste.

■ Les graphismes en haute résolution offrent des sensations fortes, même lorsque le décor se complique.



■ Les bornes bleues provoquent une accélération, pratique pour distancer un adversaire trop pressant.



■ Modifiez l'inclinaison du vaisseau pour négocier les virages serrés.

■ A deux sur le même écran, les sensations restent à peu près aussi bonnes. Dommage de ne pas pouvoir spliter l'écran horizontalement.

vrai, mais les amoureux de vitesse leur objecteront que, le jeu reposant sur le réflexe, il est nécessaire de connaître les circuits par cœur. Ce qui est impossible au-delà d'une certaine limite. De plus, les dénivelés, pris avec assez de violence, envoient l'aéroglesseur voler au-dessus de la piste, évitant les chicanes désagréables et générant un délicieux frisson. Quoi qu'il en soit, tout ce petit monde s'accorde sur le chapitre de la musique. Réalisée par DJ Sacha, et des groupes plus ou moins connus comme Propellheads, Underworld, Orbital, Paul Van Dyk, et The Chemical Brothers, elle accentue à merveille le délire de vitesse. Et cette fois encore, la bande son arrache...

Tout pareil, en mieux !

Ainsi, les principes de jeu n'ont pas changé. Vous retrouvez les quatre classes de vaisseaux représentant divers niveaux de difficulté : Vector, Venom, Rapiet et Fantom. Mais la difficulté a été réduite dans la première classe pour atteindre des sommets plus tard, dans le but de toucher un plus large public. De même, les types d'aéroglesseurs, au design à peine modifié, demeurent sensiblement identiques. Chacun d'entre eux dispose de ses propres caractéristiques de manœuvrabilité, vitesse de pointe et accélération, pour s'adapter à votre style de pilotage.

A noter toutefois, une vue nouvelle depuis l'intérieur du cockpit, en plus du plein écran et de la vue arrière. Wipeout 3 constitue donc la dernière version d'un même jeu qui ne fait que s'améliorer au fil des années. A ce titre,

REALISEE PAR DJ SACHA (...), LA MUSIQUE ACCENTUE A MERVEILLE LE DELIRE DE VITESSE.

il vous propose dorénavant pas moins de six modes de jeu comme la "Course simple", "Contre la montre", "Tournoi" ou "Défis", les deux derniers permettant d'avancer dans les classes et de découvrir les pistes. Mais l'évolution ne devient notable qu'au bout de quelques courses dans les classes supérieures. Une nouvelle tension se crée, d'autant que les ennemis disposent d'une intelligence renouvelée et vous sèment en quelques secondes. Bien entendu, vous pouvez entraver leur progression en utilisant des bonus d'armes, douze en tout (dont cinq inédits). Toujours au rayon des réactualisations, un turbo autorise une vitesse encore plus folle. Mais il occasionne en retour une dépense d'énergie qui vous rend plus sensible aux chocs et attaques. Il se recharge, comme l'énergie, dans les couloirs de régénération. Bref, ceux qui aimaient adoreront et ceux qui détestaient abhorrent. Car, malgré la manette Dual Shock qui rend le pilotage plus confortable, seuls les plus acharnés exploiteront à fond le potentiel du jeu.

Jean-François Chica

■ Cruel dilemme : choisir entre la vitesse, en bleu, et les armes, en jaune.



Dans la même famille

Wipeout 2097

Psygnosis



La précédente version bénéficiait déjà d'une vitesse terrible et donnait d'énormes sensations.

Rollcage

Psygnosis



Peut-être un peu moins speed, avec les pneus qui touchent presque le sol. Sauf quand la machine se retourne...



■ Les unités volantes sont en règle générale chères et peu efficaces en faible effectif.



■ La puissance de feu d'archers combinée à celle des mousquetaires vient à bout de tous les obstacles.

PC

Note
★★★★★

↑ Plus
↓ Moins

Fraternel

- Quatre races
- Graphismes sublimes
- Une campagne longue et passionnante

Fratricide

- A quoi sert l'accélération 3D ? On croirait jouer à un wargame
- L'IA est parfois défectueuse

ROYAUMES DÉSUNIS

Total Annihilation : Kingdoms

■ Genre : **Stratégie temps réel**
 ■ Développeur : **Cavedog** ■ Editeur : **GT Interactive**
 ■ Prix : **350 F env.** ■ Joueurs : **1 à 8**
 ■ Configuration : **PII 300, 64 Mo, Carte 3D**

On attendait avec impatience le pourfendeur de Starcraft et Warcraft 2, à la fois digne successeur de Total Annihilation et titre phare du genre... Malheureusement, Kingdoms, malgré ses qualités, ne répond pas à toutes ces attentes.

■ Plus les gradés possèdent d'ornements dorés, plus ils sont forts et résistants.



Tout vient à point à qui sait attendre, dit-on. Le jeu *Total Annihilation : Kingdoms*, annoncé depuis de nombreux mois, nous parvient enfin. Il faut dire que magie, majestueux chevaliers en armure, terribles dragons, orcs, trolls et autres créatures imaginaires n'avaient plus hanté avec succès nos PC depuis *Warcraft 2*. On se souvient encore du très récent *Chroniques de la Lune Noire*. Voyage dans l'univers heroic-fantasy de la bande-dessinée éponyme, il n'a su convaincre par son interface désastreuse. *Kingdoms* porte ainsi en lui tous les espoirs des fans de *Warcraft 2*, les des chars hi-tech et autres missiles nucléaires des autres titres du genre.

Un seul monde, Darien, 4 royaumes et autant de rois différents : 3 raisons pour justifier une situation instable dans cet univers régi par la magie. Et cette crise, les 4 monarques la vivent depuis 1500 ans. Frères et sœurs, ces 4 immortels et détenteurs d'incroyables pouvoirs, ont suivi depuis leur tendre enfance des voies différentes lesquelles les ont amenés à recevoir en héritage des terres en accord avec leur personnalité. Mais aujourd'hui, l'heure est des plus sombres et ce qui n'était autrefois que de simples altercations, de petites querelles aux frontières, se transforme en véritable guerre. Contrairement à *Starcraft* qui propose une campagne séparée pour chacune des 3 races, *Kingdoms* regroupe ses 4 races dans une seule et unique campagne. Le joueur alterne ainsi entre la direction des 4 espèces tout au long des 48 missions. Déstabilisant au début, ce choix de faire passer le joueur d'un camp à l'autre, associé à un scénario très bien construit, s'avère particulièrement prenant. On vit le même conflit (presque) au même moment mais dans chacun des quatre camps. Mais par-dessus tout, cela incite à maîtriser les 4 races, à en apprendre les spécificités et les points faibles : Aramon, peuple mené par Elsan, est le plus classique. Veruna, dirigé par Kirena, détient la maîtrise de l'eau. Zhon, commandé par Thirsha, contrôle les airs. Enfin, le dernier royaume, Taros, voit à sa tête un certain Lokken. Le seul point commun entre ces 4 races est le système de ressources. Complètement novateur, il se démarque



■ En 1280*1024, le confort de jeu est indéniable. Malheureusement, ça rame de manière insupportable.

■ Dans les dernières missions, Elsan et Kirena combinent leurs forces pour terrasser Lokken et Thirsha. Certains types d'unités faisant double emploi, il vaut mieux choisir celles qui se complètent. Les Mages Archers d'Aramon et les Mousquetaires de Veruna font partie des meilleures.



des classiques systèmes à deux ressources pour n'en retenir qu'une seule : la mana. Cette essence magique sert ainsi à toutes les constructions et à la création d'unités. Sur chaque carte se trouve un certain nombre de pierres sacrées sur lesquelles il faut ériger une "manatite", nécessaire au drainage de mana. Schématiquement, plus le joueur dispose de manatites, plus sa réserve de mana est grande et plus elle se régénère vite. Lors des constructions de bâtiments ou de créations d'unités, le taux d'utilisation de la mana augmente et si ce taux dépasse celui de remplissage, c'est alors la réserve qui baisse. Inversement, la réserve se remplit jusqu'au niveau autorisé par le nombre de manatites. Donc, plus le taux de régénération de la mana est grand et plus l'on dispose de mana à utiliser. La subtilité réside alors dans le simple fait de ne jamais épuiser la réserve en jonglant avec le taux de remplissage et celui d'utilisation. Malgré cela, *Kingdoms* n'apporte pas de renouveau au genre, du moins comme on l'aurait souhaité. Bien sûr, bon nombre d'idées sont à retenir. Le système de ressource est intéressant. La véritable 3D permet de prendre réellement en compte les dénivellations des terrains et de les exploiter. L'expérience des unités, leur conférant une meilleure résistance et une plus grande puissance en fonction du nombre des victimes, est aussi des plus intéressantes. Mais on n'oublie pas non plus les nombreux défauts. L'intelligence artificielle est souvent défectueuse et il arrive que l'ordinateur ne cherche pas à construire de nouvelles manatites alors qu'il possède

■ On atteint malheureusement vite fait la limite des 200 unités imposées par le jeu.



■ Certaines parties sont de véritables marathons. La difficulté : le nombre important d'unités alignées.

des pierres sacrées à deux pas de sa base ou bien encore, il arrive que les unités, pour aller d'un point à un autre, fassent un énorme détour alors qu'ils peuvent s'y rendre directement. On ne peut pas non plus négliger les aberrations situées dans le champ de vision des unités car il n'y a rien de plus frustrant que de voir un archer tirer sur une cible qu'il visualise mais que le joueur, lui, ne peut pas voir. Que dire aussi du moteur 3D ? Certes il est beau, permet des résolutions allant jusqu'à 1280*1024, mais qu'est-ce qu'il est lent ! Le jeu rame ainsi très souvent de manière affligeante. On peut bien entendu jouer en 640*480 mais alors on ne voit plus qu'un quart de ce qui est visible en 1280*1024. Un peu frustrant non ? Il y a très peu de bâtiments, deux voire trois par race. Le nombre d'unités est limité à 200 (selon les missions) dans lequel est inclus celui des murs et bâtiments (érigez donc une palissade pour voir). Mais le plus gros reproche que l'on peut faire à *Kingdoms* est sa simplicité. Les quatre races, mise à part celle de Veruna, sont finalement assez semblables. Une bonne combinaison d'unités rapides, d'autres plus résistantes, et d'unités capables de frapper à distance, et le tour est joué. Du point de vue de la stratégie, le challenge n'a rien d'élogieux pour son intellect. *Total Annihilation : Kingdoms* est finalement grand public, trop peut-être. Sa relative simplicité le rend accessible à tous. Les habitués du genre en feront vite le tour sans être complètement déçus et retourneront ensuite sur *Starcraft* ou *TA*. Tandis que les néophytes y verront un excellent jeu, superbement ficelé, et y trouveront moult découvertes.

Teck Hao Tea



■ Les bateaux constituent l'essentiel des forces de l'unité de Veruna.



Dans la même famille

Warcraft 2
Blizzard ★★★★★
Dans la même ambiance, il y a *Warcraft 2*. Il a certes beaucoup vieilli mais reste agréable à jouer.

Chroniques de la Lune Noire
Cryo ★★★★★
Confus, voilà l'adjectif idéal pour qualifier ce jeu. Dommage, car l'univers aurait mérité mieux.

PlayStation



Aironauts

- Genre : **Action**
- Développeur : **Red Storm**
- Editeur : **Take 2**
- Joueur : **1**
- Prix : **300 F env.**
- Accessoires : **carte mémoire, Dual Shock**
- Verdict : **☆☆☆☆**

La sortie d'Aironauts est ce que l'on appelle un non-événement et une mauvaise blague de Red Storm.

Le principe d'*Aironauts* est novateur, et aurait pu être correctement exploité, si les programmeurs s'en étaient donné la peine. Vous contrôlez le pilote d'une machine, qui s'apparente à un deltaplane high-tech. Le but du jeu ? Passer à travers des anneaux, exploser des caisses, éliminer des mines, autant de petites épreuves aussi répétitives qu'inintéressantes. Un jeu à mi-chemin entre le célèbre *Pilot Wings 64*, et le dernier stage de *Crash Bandicoot 3*, la qualité en moins. Inutile d'insister sur les points négatifs du jeu, la photo d'écran suffirait, si besoin est, à vous en dégoûter. Autant ne pas parler de la maniabilité catastrophique, ou de la visibilité réduite, et encore moins du nombre limité d'épreuves. Soyons positif, et cherchons ensemble ce qui pourrait vous accrocher. Par exemple, les bruitages, complètement ratés, devraient vous inciter à écouter un CD de musique tout en jouant. L'impossibilité de jouer à deux est aussi un avantage. Songez que vous auriez pu perdre votre meilleur ami en l'invitant. Le prix exorbitant est une chance inestimable ! Voilà 300 F qui ne seront pas dépensés bêtement en parties de baby-foot au café du coin. Enfin, il a été prouvé que les CD de ce jeu étaient aérodynamiques... Un frisbee pour la plage !

Raphaël Bigot



SUPERCOPTER !

Lander

- Genre : **Action**
- Développeur : **Psygnosis**
- Editeur : **GT Interactive**
- Prix : **300 F env.** ■ Joueurs : **1-4**
- Configuration : **PII, 32 Mo, carte 3D**

Sans grande prétention, Lander surprend. Un jeu suscitera autant d'engouement que d'indifférence. A vous de prendre parti.

Lander est un jeu bâtard. Plus précisément, c'est un mélange de simulation d'hélicoptère, de *Privateer*, de *G-Police* et de *Descent* à la fois. C'est peut-être d'ailleurs ce qui fait son charme car il associe le meilleur de ces genres : un pilotage fin et complexe, la possibilité d'améliorer son vaisseau, et l'occasion de visiter des infrastructures souterraines plus étroites les unes que les autres. Le pilotage de votre "atterrisseur", sorte d'hélicoptère sans rotors, est déjà un défi en soi. Impossible au cours des premières parties de ne pas se retourner et de se retrouver, tel un scarabée, renversé sur le dos. Il n'y a rien de plus agaçant que d'avoir l'impression de ne pas contrôler son appareil tant les commandes demandent une grande précision. Paradoxalement, ce défaut est aussi ce qui fait l'intérêt de *Lander*. Car une fois que l'on maîtrise le pilotage – comptez une bonne dizaine d'atterrisseurs à la casse – se glisser dans les étroits couloirs et éviter les tirs de missiles devient un véritable

■ Le transport d'objet est délicat car l'atterrisseur perd en puissance et en maniabilité.



■ Une interface permet de vendre et d'acheter des équipements.

PC

Note

☆☆☆☆

Plus Moins

Atterrisseur

- Le contrôle très intéressant de l'appareil
- Un style graphique simple, mais attrayant
- La possibilité d'améliorer son vaisseau

Vélocité

- Deux bonnes heures de jeu avant de bien maîtriser l'appareil
- Trop de couloirs

plaisir. L'appareil répond au doigt et à l'œil et, ce qui était autrefois un objet de frustration se mute en engin de liberté grâce auquel les manœuvres les plus difficiles sont possibles. Un vrai bonheur que seuls les acharnés, ou les habitués de simulation d'hélicoptères, peuvent réellement savourer. Car les autres s'évertuent à vouloir manœuvrer dans des salles exiguës sous le tir nourri de batteries de lasers sans grand succès, alors que les vrais virtuoses, ne faisant qu'un avec leur atterrisseur, se jouent avec style et aisance de ces obstacles. En fait, le seul petit défaut de *Lander*, c'est son manque de variété. Générées aléatoirement, les missions qui rapportent de l'argent, celles permettant de s'approvisionner en carburant, d'acheter de nouveaux équipements, et même un meilleur appareil, se déroulent toujours de la même façon. Aller à un point, descendre dans un souterrain, détruire les ennemis qui s'y trouvent, et ramener un objet à l'aide d'un rayon tracteur (le comportement de l'atterrisseur est alors altéré à cause du poids). Dommage, car on prend vraiment du plaisir (une fois le temps d'apprentissage passé) à flâner dans les décors simples mais tellement beaux et bien rendus. A découvrir. Qui sait, peut-être que vous aurez le coup de foudre.

Teck Hao Tea

Dans la même famille

Descent 3

Interplay

☆☆☆☆

Plus simple à piloter, mais tout aussi intéressant, ce jeu combine espaces extérieurs et tunnels étroits.

G-Police

Psygnosis

☆☆☆☆

Lander est très inspiré de *G-Police*. Mais il le surpasse par son intérêt et au niveau du pilotage.



■ Des missions baignent dans le noir. Les phares sont alors bien utiles.



■ Ce transporteur volant débarque des chars d'assauts. C'est superbe !



■ Vous êtes devant l'entrée d'un tunnel géant, très impressionnant.

GUIDES
ASTUCES
SOLUTIONS
VIES INFINIES
ÉNERGIE INFINIE
ARMES CACHÉES
PLANS EXCLUSIFS
CIRCUITS CACHÉS
NIVEAUX SECRETS
PASSAGES SECRETS
TOUTES LES ARMES
VOITURES CACHÉES
ÉNIGMES RÉSOLUES
MUNITIONS INFINIES
PERSONNAGES CACHÉS
CODES ACTION REPLAY
SÉLECTION DE NIVEAUX
CINÉMATIQUES CACHÉES
COMBOS ÉTONNANTS
VOITURES PLUS RAPIDES
PERSONNAGES BIZARRES
ETC, ETC.

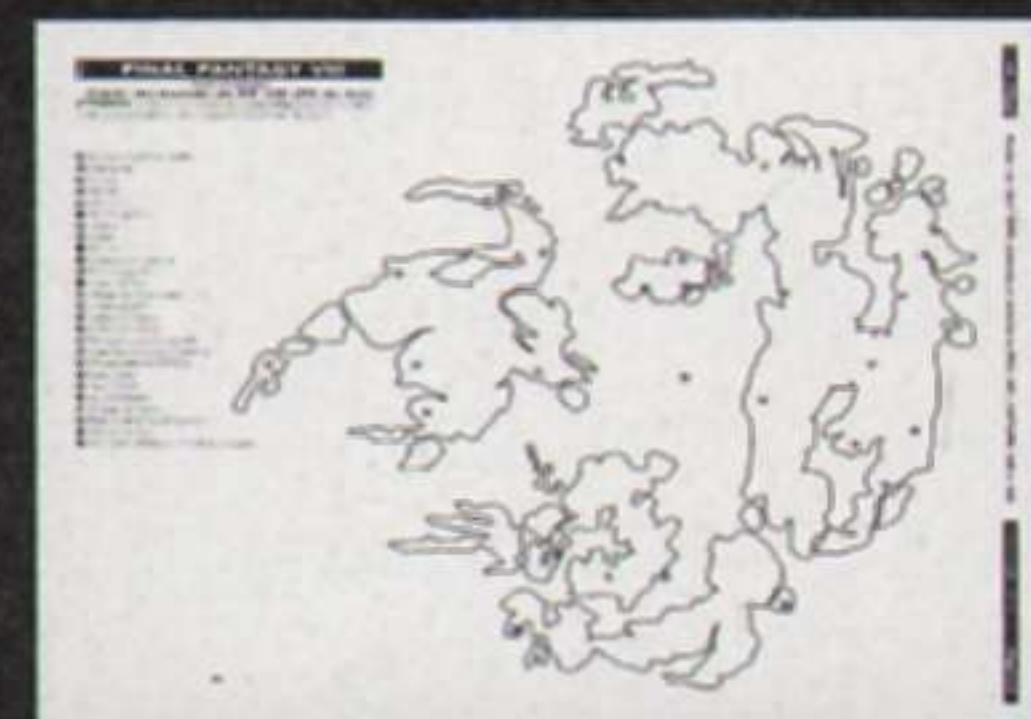
EXCLU: PAUSE

POUR ARRÊTER LE DÉFILEMENT D'UNE ASTUCE, APPUYEZ SUR LA TOUCHE 8 DE VOTRE TÉLÉPHONE. VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE NOTER L'ASTUCE OU LE BOUT DE SOLUTION! RETAPEZ SUR LA TOUCHE 8 POUR RELANCER. C'EST INDISPENSABLE... ET EXCLUSIVEMENT SUR LE 0836688477!



EXCLU: PLANS

DES DIZAINES DE PLANS ET AIDES DE JEU, SOUVENT EXCLUSIFS, SONT DISPONIBLES À LA DEMANDE SUR LE 3617 TIPS. VOUS LES RECEVREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX OU DÈS LE LENDEMAIN PAR COURRIER, SELON VOTRE CHOIX. VRAIMENT TRÈS PRATIQUE ET EXCLUSIVEMENT SUR LE 3617 TIPS!



NOUVEAU!

IL Y A DES DIZAINES DE CADEAUX À GAGNER SUR LE 3615 ARCAD OU LE 083668TIPS:



- VOLANTS
- APPLE IMAC
- DVD SONY
- 7000F DE CHÈQUES FNAC, ETC.

3615 ARCAD
Jouez et gagnez!



HYPOTHÈSE: VOUS AVEZ LE MYTHIQUE CODE "LARA À POIL":
UNE CONSOLE, TIPS... ET LA PASSION L'EMPORTE!



TOMKAT

TIPS®

Astuces/solutions jeux vidéo!

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR -PRESQUE- TOUS LES JEUX, MÊME LES PLUS RÉCENTS! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE. CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...) - PC - MAC

3617 TIPS

Plans/Solutions par FAX ou COURRIER

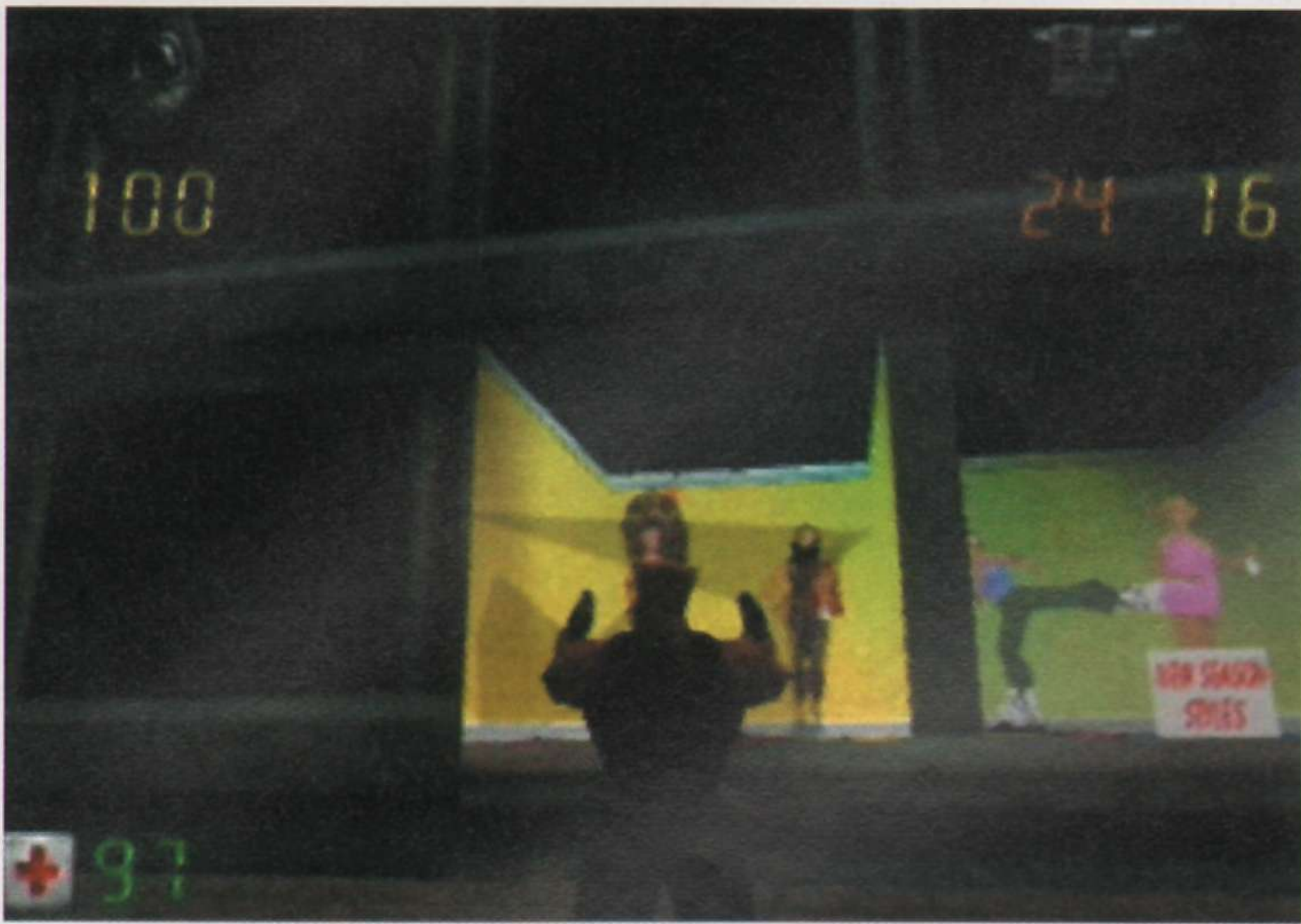
3615 TIPS

Astuces/solutions par MINITEL

0836688477

Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477<->TIPS)

I'M A MACHO MAN



■ Vous connaissez tous Duke, non ? Il est plutôt du genre macho. Alors quand il voit les Spice Girls, qu'est-ce qu'il fait ?

Duke Nukem : Zero hour

- Genre : **Action / Tomb Raider-like**
- Développeur : **Eurocom Entertainment Software**
- Editeur : **GT Interactive** ■ Prix : **400 F env.**
- Joueurs : **1 à 4 sur écran splité**
- Accessoires : **Expansion Pak, Rumble Pak, carte mémoire**

Un des classiques des jeux vidéo fête son retour sur la N64 avec son humour de macho invétéré. "Make the way for the King Baby", voici Duke !

Modèle du genre sur PC, *Duke Nukem* était fun, rapide, maniable, avec un tas de monstres à abattre. A l'époque, il a révolutionné les Doom-like. Pour la première fois, il était possible d'interagir autant avec les éléments du décor, ce qui plongeait le joueur davantage dans son environnement 3D apocalyptique. La version N64 n'avait rien à lui envier à l'exception des "gonzesses", que notre héros devait théoriquement secourir, et qui avaient été retirées du jeu. Dans *Zero Hour*, elles sont de retour, toujours charmantes et un tantinet libertines. Les puristes ne peuvent que se réjouir car il n'y a pas eu de censure cette fois-ci. Après tout, elles contrebalancent, en quelque sorte, la violence du jeu. Basé principalement sur l'action, le jeu offre désormais une partie exploration plus avancée. Il ne s'agit pas d'aller directement d'un point A à un point B, mais de passer par des étapes intermédiaires : recherche de clés et d'objets en tous genres. Pour marquer sa différence vis-à-vis de son prédécesseur, le titre opte pour un nouveau look. Il s'est transformé en une sorte de Tomb Raider-like. Ce qui signifie que le joueur voit essentiellement son personnage de dos, et non plus en vue subjective. Ce changement de vision suppose de nouvelles commandes à retenir. Pour ce faire, vous avez la possibilité de vous entraîner dans les buildings des forces spéciales US. Le personnage dispose de nombreuses animations. Il peut marcher, courir, sauter, ramper, se déplacer latéralement, nager et, bien sûr, tirer avec la vingtaine d'armes mises à sa disposition. Cela va du shotgun au lance-grenades, en passant par "l'Alien Freeze-Thrower", équipement spécial capable

■ Les jeunes femmes à délivrer sont de retour dans *Zero Hour*. Disparues dans la première version N64 de *Duke Nukem*, elles constituent un argument de choc pour l'achat du jeu.



N64

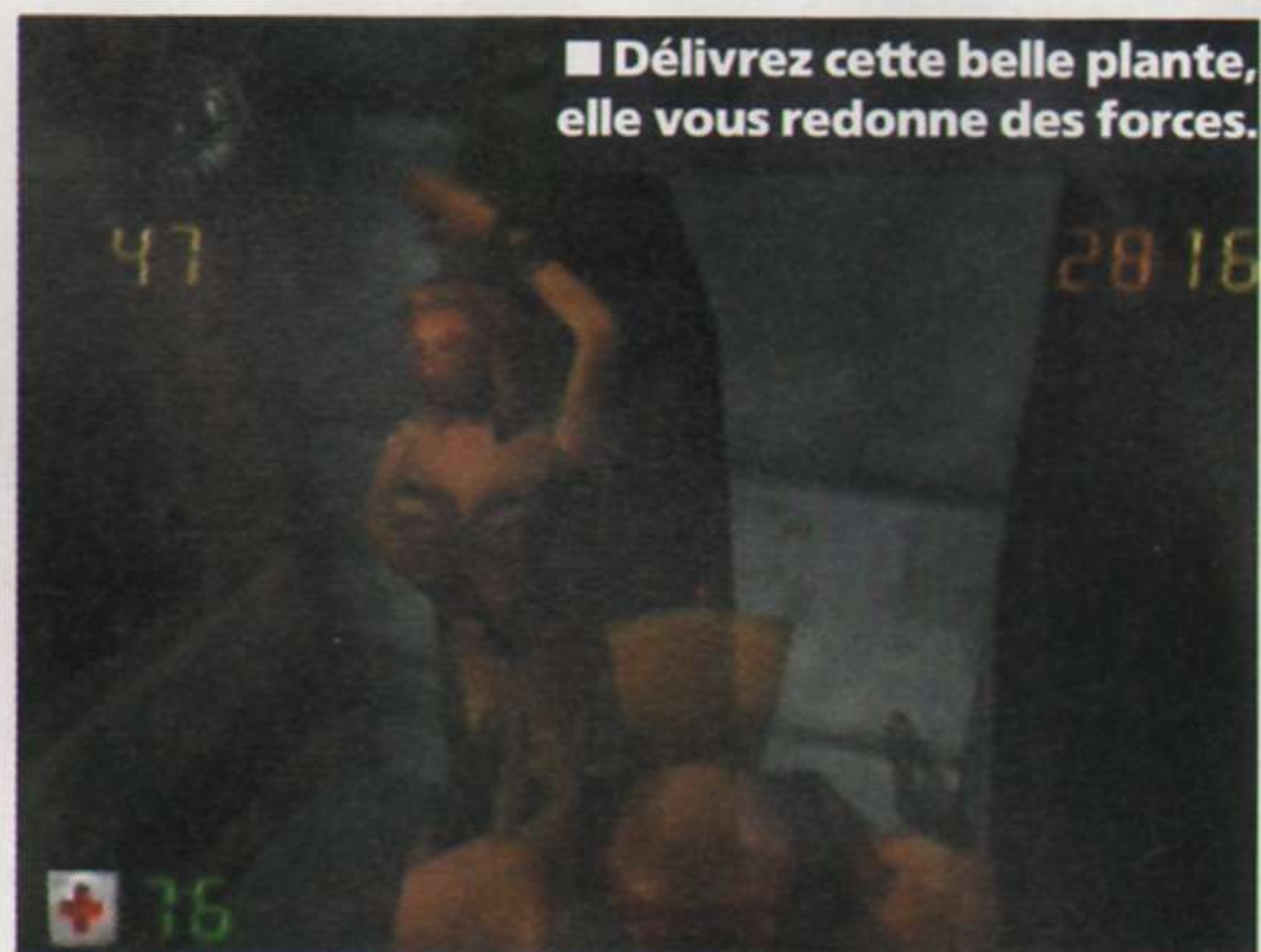
Note

★★★★★

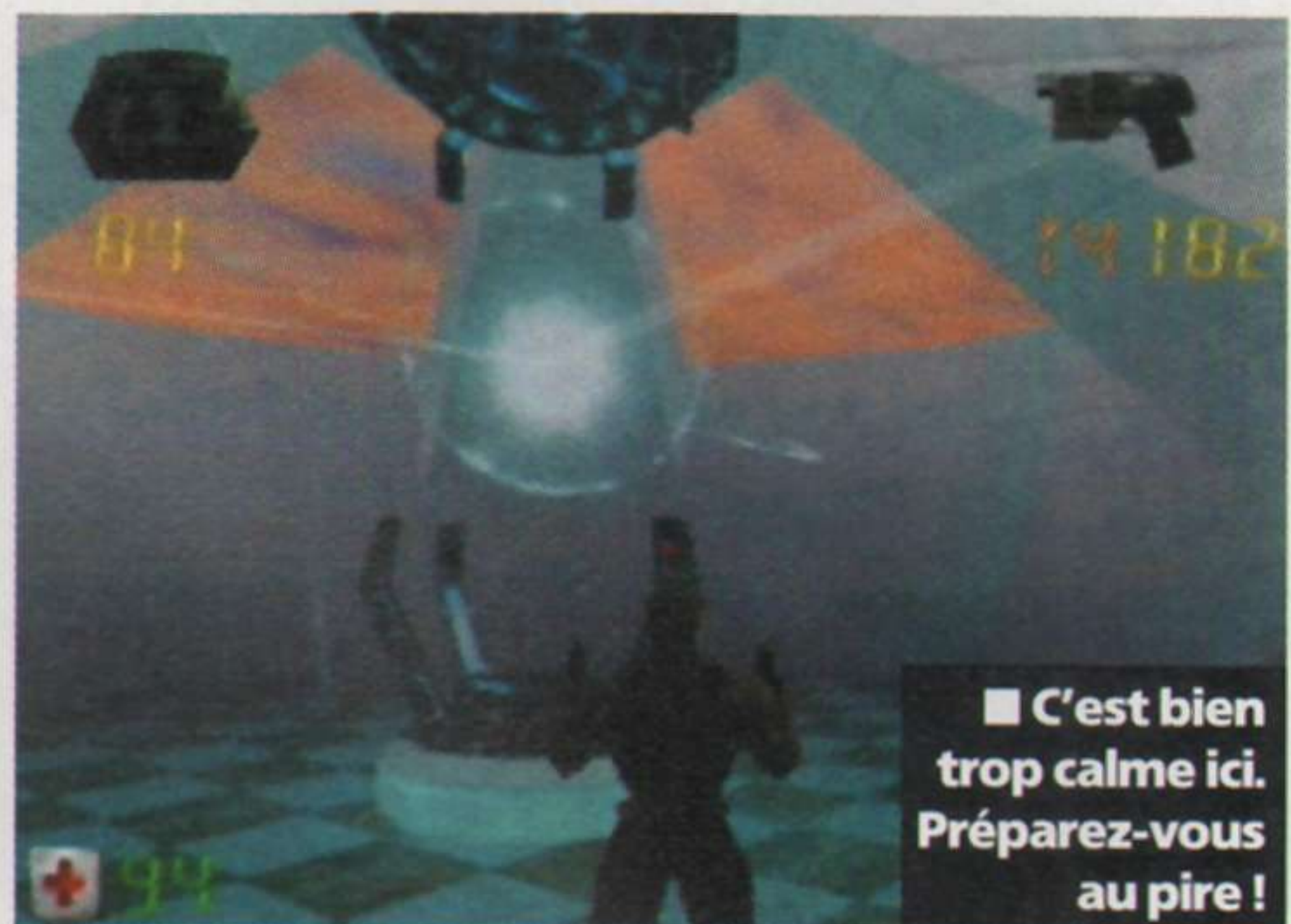
Plus Moins

Yeah Babe !

- Variété des décors et finesse des graphismes.
 - Bonne jouabilité une fois qu'on prend l'habitude.
 - Le mode multijoueur
 - Plein de belles plantes.
- Aaaaargh !
- Difficulté beaucoup trop élevée ?
 - Quelques bugs d'affichage 3D
 - Y'a les Spice Girls à l'intérieur !



■ Délivrez cette belle plante, elle vous redonne des forces.



■ C'est bien trop calme ici. Préparez-vous au pire !

d'immobiliser les ennemis. Selon la situation, le joueur peut également utiliser des objets tels que le masque à gaz, les lunettes de vision nocturne ou bien le "tuba" pour respirer tranquillement sous l'eau. En ce qui concerne l'histoire, elle n'a pas beaucoup évolué. Il s'agit toujours de combattre les aliens. Ces derniers voyagent dans le temps pour modifier le futur. Vous êtes donc tout désigné pour sauver le monde ! Le scénario paraît donc extrêmement mince. Mais là n'est pas l'attrait de *Zero Hour* car le jeu bénéficie d'une excellente réalisation, incontestablement l'une des meilleures sur N64 avec des graphismes de qualité, couplés à des effets de lumière sublimes. Les décors sont variés (Far West, Londres, New York...) et retranscrivent chacun une atmosphère toute particulière, souvent pesante, appuyée par des musiques bien choisies de type rock. Si vous disposez de l'Expansion Pak, vous aurez droit à la plus haute résolution, véritable plaisir des yeux et fluidité accrue. Au total, 22 niveaux vous attendent. Ces derniers sont suffisamment grands et difficiles pour vous tenir en haleine. De plus, il existe un mode multijoueur permettant à 4 joueurs de s'affronter sur un même écran, et ce sur 14 zones de batailles différentes. On y retrouve les options classiques telles que le Dukematch (Deathmatch), le survivant, le roi de la montagne ou Dukematch en équipe. Bref, de quoi se "fritter" entre potes. Le seul hic vient d'une difficulté très mal dosée, la sauvegarde ne pouvant s'effectuer qu'une fois la mission terminée. Si vous échouez, vous devez la reprendre depuis le début. Finalement, qui s'en plaindrait ? Pas les aficionados de Duke en tous cas !

Louis Houng

■ Explorez les lieux pour trouver des et autres objets.



Dans la même famille

GoldenEye 007

Nintendo

★★★★★

James Bond dans un jeu basé plus sur l'action que sur l'aventure, avec une vue suggestive à la Doom.

Mission impossible

Ocean / Infogrames

Graphiquement, le jeu n'est pas extra. Mais, c'est génial de vivre les aventures de ces espions de luxe !



■ *The Tournament* est beaucoup moins impressionnant qu'*Unreal* au niveau des graphismes.



■ Vos équipiers, même ceux dirigés par l'I. A., obéissent à vos ordres.



■ En mode "Domination", activez des bases et essayez de les maintenir sous votre couleur.

FRAGGER

The Tournament

■ Genre : **Quake-like** ■ Développeur : **Epic Megagames**
 ■ Editeur : **GT** ■ Prix : **300 F env.** ■ Joueurs : **1-16**
 ■ Config. PC : **Pii 300, 64 Mo, carte accélératrice 3D**
 ■ Config. Mac : **PowerPC 603, 180 MHz, 32 MB Ram, à partir de MacOS 7.6**

Les Quake-like "purs réseau" arrivent ! Le premier, *The Tournament*, place la barre très haut, quelques mois avant *Quake 3*.

Quake-like orienté réseau, *The Tournament* offre 5 modes de jeu, 41 niveaux (pour l'instant) parfois immenses et des variations infinies dans les règles et les paramètres des parties. Le scénario du jeu en solo ne mérite guère qu'on s'y attarde. Vous êtes un combattant, et vous allez participer à plusieurs séries de combats pour décrocher le titre de "champion". Les modes "Deathmatch" et "Challenge" vous opposent simplement à des "bots" (robots contrôlés par la machine) de force croissante avec, dans le second mode, une seule arme qui tue d'un coup. Les modes "Capture the Flag" et "Domination" vous associent, en plus, à des "bots" qui suivent fort efficacement vos directives. On les confond facilement avec des joueurs moyens – une belle prouesse



■ Les armes sont très bien dosées.

pour l'intelligence artificielle. Le dernier mode, "Assault", est plus original : il s'agit de prendre un bastion en suivant les consignes données au départ, dans un temps limité. Quand vous aurez réussi, vous devrez défendre le même bastion contre le camp ennemi. La grande force de *The Tournament*, c'est que tous ces jeux sont accessibles contre des humains, mais aussi seul, avec et contre des "bots". Mieux : on peut mélanger "bots" et humains pour peupler un peu les immenses niveaux. La force de ces "bots" peut être réglée finement, et peut même s'adapter automatiquement à la force moyenne des joueurs. La réalisation est à la hauteur de nos attentes. Le jeu est peut-être un poil moins beau que *Unreal* originel, mais il est aussi parfaitement fluide et ne souffre pas des nombreux ralentissements qui nuisaient à son prédécesseur. Une machine adéquate est toutefois recommandée. Les niveaux sont tous excellents, et nous promènent allègrement dans des décors médiévaux, futuristes ou industriels. Certains sont en basse gravité, ce qui permet de sauter très haut. Il faut voir un combat entre deux joueurs, à plusieurs centaines de mètres du sol ! Les armes sont très bien dosées, et aucune – même le petit pistolet de départ – n'est à prendre à la légère. Voici un équivalent au BFG (arme de destruction massive) de *Quake II*, mais il comporte de sérieuses limites : il ne tire qu'une fois, et si vous êtes pris dans la large zone d'effet vous en subirez aussi les dommages ! *The Tournament* est un pur plaisir seul, et du délire en réseau. Pour permettre à tout le monde de se connecter, de nombreux serveurs sont prévus. Pour finir, un éditeur de niveaux est fourni ; nul doute que les cartes fleuriront rapidement sur internet...

Jean-Loup Jovanovic

PC
Mac

Note
★★★★★

Plus Moins

Tueur

- Le nombre de cartes disponibles
- La qualité des bots
- Les bots en mode "team"
- La facilité de paramétrage des parties

Victime

- Pas de scénario
- Un peu moins beau qu'*Unreal*

Dans la même famille

Quake II Activision ★★★★★ En attendant <i>Quake 3</i> : <i>Arena</i> , il y a le <i>Doom-like</i> le plus joué en réseau et cela pour d'excellentes raisons !	Unreal GT ★★★★★ <i>Unreal</i> offrait déjà, en standard, le jeu seul contre les bots. Très beau, il faut une bonne configuration.
---	---



A Bug's Life

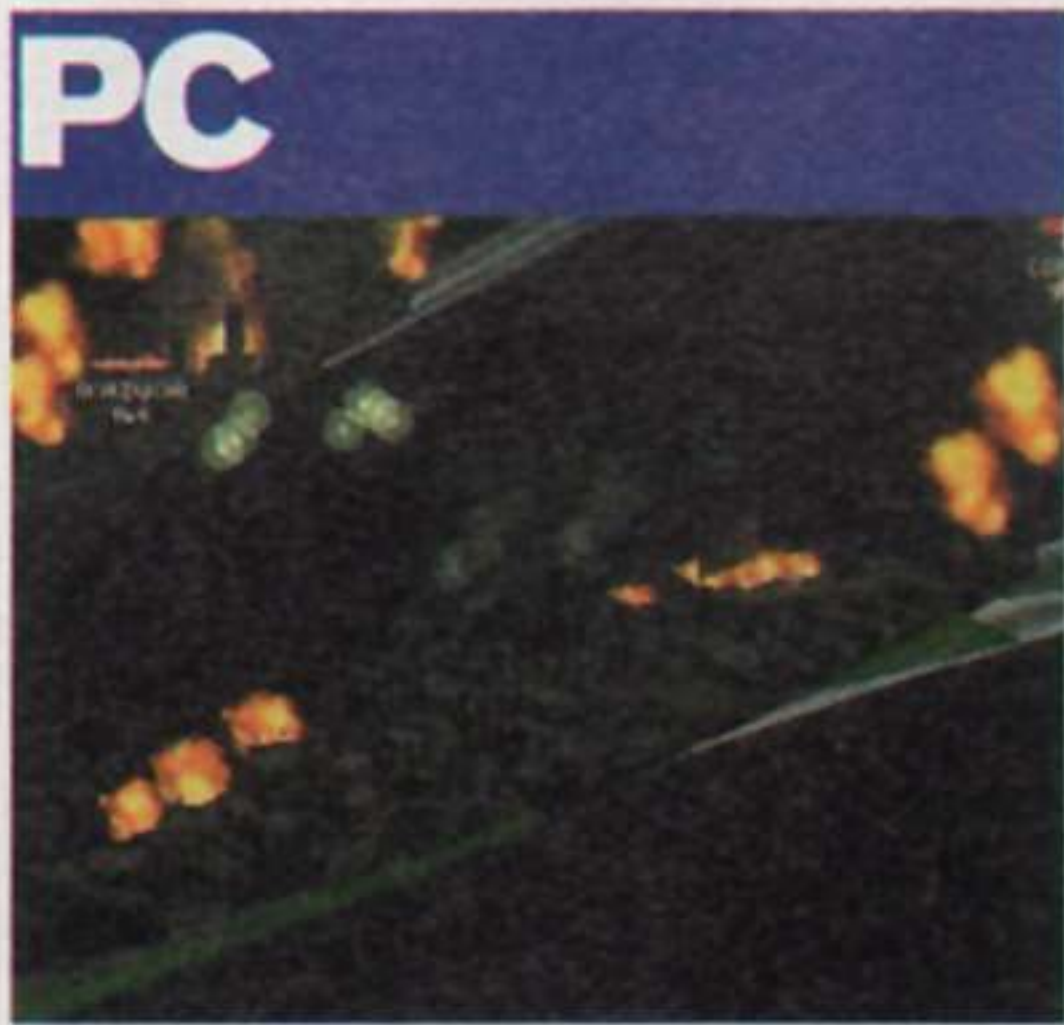
■ Genre : **Plate-forme**
 ■ Développeur : **Disney's Interactive**
 ■ Editeur : **Activision**
 ■ Prix : **220 F env.**
 ■ Joueur : **1**
 ■ Verdict : ★★★★★

La fourmi Tilt revient, prête à tout pour sauver son peuple, mais certainement pas votre GameBoy

Décidément, le courant passe difficilement avec *A Bug's Life*, que ce soit sur PlayStation, PC ou maintenant GameBoy Color. Vous incarnez le héros aux mille pattes dénommé Tilt. Sa fourmière est chaque année dévastée par l'ignoble Borgne et son armée de sauterelles. En dépit de tout, Tilt invente une machine à moissonner. Suite à un défaut d'utilisation, ce dernier est contraint de partir en ville à la recherche d'insectes susceptibles de protéger sa colonie. Notre héros apparaît de côté (scrolling horizontal) et ses actions sont diverses. Il marche, court, lance des baies amassées pendant le parcours et saute sur huit niveaux de jeu.

Mais ne lui demandez pas de faire deux actions à la fois ! De nombreux obstacles pimentent l'aventure (franchir des rivages, récupérer des baies-munitions, tuer les ennemis, etc.). Mais la vraie difficulté du jeu se situe dans la jouabilité. Et là, l'affaire se corse. Dès le premier niveau, on ressent une gêne. Deux options se présentent : ou vous restez bloqué un bon moment devant un obstacle (en vous exposant corps et âme à vos ennemis) et là vos vies défilent à la vitesse grand V, ou vous lancez votre GameBoy contre le mur. La difficulté est parfois telle que le jeu devient vite pénible. Ajoutons à ça, des graphismes médiocres aux couleurs ternes. Seuls les véritables fans du gentil Tilt peuvent y trouver un peu d'intérêt.

Delphine Bonnet



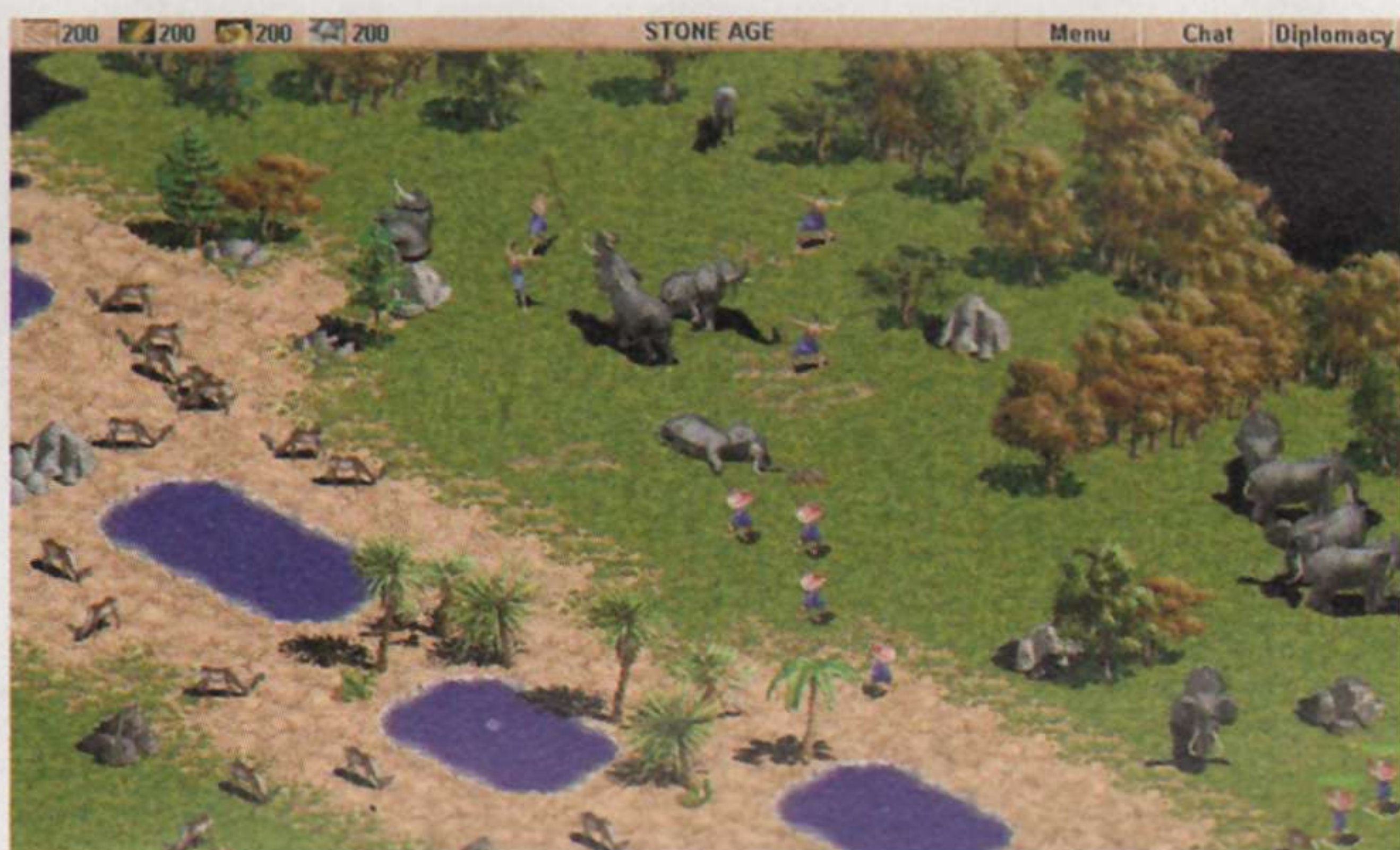
Fighting Steel

- Genre : **Stratégie**
- Développeur : **Divide by Zero**
- Editeur : **SSI**
- Prix : **350 F env.**
- Joueurs : **1-4 en réseau**
- Configuration : **Pentium 200, 64 Mo**
- Verdict : **★★★★★**

Bataille navale, sauce SSI, ce jeu est destiné aux passionnés qui ne seront pas rebutés par de longs préparatifs.

Attention, avec *Fighting Steel*, l'éditeur aux 1 001 simulations militaires ne fait pas dans le facile. Vu l'interface principale, on comprend très vite que ce n'est pas là le type même de jeu auquel on joue "5 minutes pour rigoler". *Fighting Steel* nous oblige à nous plonger dedans pour sortir la tête hors de l'eau, un comble pour une bataille navale ! Quatre pays sont présents : USA, Japon, Allemagne et Angleterre pour près d'une centaine de navires à utiliser. Les modes de jeu offrent, au choix, de revivre des campagnes historiques de la 2^{de} Guerre Mondiale, des missions plus fantaisistes ou la possibilité d'inventer ses propres scénarios grâce à un éditeur inclus. Si la 3D (via DirectX) fournit une modélisation très agréable des différents vaisseaux, il n'y a cependant pas de quoi s'extasier devant l'esthétisme général de ce jeu, dans lequel le bleu de l'océan tient une place prépondérante. La version qui nous a été confiée est en anglais et il y a fort à parier que le produit ne sera pas localisé (traduit) pour son édition française. Une occasion de plus de se plaindre du manque de clarté de l'ensemble. Avis aux amateurs...

Arnold Vincent



■ **A la tête du camp persan, vous serez souvent amené à combattre des éléphants, suffisamment puissants pour mettre à mal votre armée.**



L'HISTOIRE EN DIRECT

Age of Empires

- Genre : **Stratégie/gestion**
- Développeur/Editeur : **MacSoft**
- Prix : **350 F env.**
- Joueurs : **1-8**
- Configuration : **PowerPC 603 150 MHz ou mieux, 32 Mo de Ram**

Le "jeu de l'année 97" sur PC déboule avec force et assurance sur Mac. De bien belles heures de jeu en perspective.

Fort du succès de ce titre couronné de lauriers il y a deux ans (Microsoft en assurait le développement), MacSoft frappe un grand coup en proposant ce jeu de stratégie en temps réel. Vendu à 850 000 exemplaires sur PC, *Age of Empires* est promis à un avenir certain sur Mac. Dans *AoE*, l'action s'étend sur une période de plusieurs siècles, débutant à l'Age de pierre et se terminant à l'Age de fer. Au début de la partie, vous ne possédez pratiquement rien et démarrez avec un minimum de ressources. Votre mission, vous l'avez compris, consiste à construire une civilisation prospère. Le principe d'*Age of Empires* est ainsi de combiner gestion, pour faire vivre vos cités (collectes de ressources et recherches de technologies), et stratégie pour les défendre, ce qui assure au jeu une grande richesse. Il y a aussi la diplomatie, inévitable si l'on ne veut pas se retrouver seul contre tous. Plusieurs options sont possibles pour parvenir au chemin de la victoire. Par exemple, en écrasant militairement l'ennemi ou en remportant des guerres économiques ce qui a pour incidence d'accroître votre pouvoir et de prendre l'ascendant sur vos adversaires. Habituellement, les développeurs concentrent leurs efforts soit sur



■ **Prenez soin de votre peuple car mécontent, il pourrait vous fausser compagnie.**

le mode "solo", soit sur le jeu en réseau. Ensemble Studios, à l'origine d'*Age of Empires* sur PC, avait tout simplement décidé de favoriser les deux. Les développeurs ont ainsi réalisé des scénarios-challenges en individuel et créé de nombreuses cartes de combats en mode multijoueur. Mais c'est surtout au niveau de la diversité qu'*AoE* est intéressant en multijoueur, car les douze civilisations offrent un panel impressionnant de stratégies et de techniques de jeu. Elever un vaste empire égyptien, dominer les marchés fluviaux de l'époque phénicienne, guider les Perses vers les hautes sphères du pouvoir... bref, ce sont de superbes missions qui vous sont proposées et de longues et belles heures de jeux haletantes qui vous attendent. Un hit qui se retrouve enfin sur "l'outil de travail" des utilisateurs de Mac.

Alexandre de Bourrousse



■ **Douze civilisations différentes à contrôler, avec pour chacune d'elles des caractéristiques bien particulières.**

Dans la même famille

Civilization II
MacSoft **★★★★★**
Riche et complexe, *Civilization II* nè pêche que par des graphismes un peu vieillots.

Master of Orion II
MacSoft **★★★★★**
Même principe, mais sans l'évolution dans le temps et avec un environnement futuriste.

Mac

Note

★★★★★

Plus Moins

Age de fer

- Douze civilisations aux caractéristiques différentes
- Un parfait dosage entre gestion et stratégie
- Des graphismes très soignés

Age de pierre

- On ne sait plus où donner de la tête
- Nombre d'unités limité à 50

DEUX PIEDS GAUCHES



■ On ne peut pas dire qu'*IF 2000* soit laid, loin de là. *Rage* s'illustre souvent par la qualité visuelle de ses jeux.

■ Voilà un tir que le gardien adverse n'arrêtera pas ! Notez que les mouvements sont pour le moins réalistes.

International Football 2000

- Genre : **Sport**
- Développeur : **Rage Birmingham**
- Editeur : **Microsoft**
- Prix : **300 F env.**
- Joueurs : **1 - 4**
- Configuration : **PII, 32 Mo, carte 3D**

Microsoft se met au football avec l'aide de Rage, compagnie réputée pour faire des jeux beaux, mais inintéressants...

Au départ il y avait un jeu de football développé par Rage Birmingham, *Ruud Gullit Striker*. Au final, il y a *UEFA Striker* (PlayStation et Dreamcast) distribué par Infogrames et *International Football 2000* (PC) édité par Microsoft. La différence : le jeu sur PC ne possède aucun droit sur les noms des joueurs ni sur ceux des clubs. Du coup, c'est déjà une petite déception puisque n'importe quel amateur de foot tire un plus grand plaisir à manier de vraies stars, que des polygones anonymes. Mais l'attrait principal d'un jeu de foot réside dans la richesse des actions qu'il propose et le plaisir qu'on en tire lorsqu'on y joue. Et bizarrement, *International Football 2000* n'allie pas les deux. Sur le premier point, il peut se targuer d'être très complet avec différents types de passes, de nombreuses formations et autant

de stratégies. Le contrôle du ballon est un mélange d'arcade et de simulation, la puissance des passes pouvant être dosée pour qu'elles soient les plus précises possibles, et les tirs dirigés à loisir. Malheureusement, ces possibilités qui auraient pu offrir de superbes actions, dignes d'un véritable match, se transforment vite en cauchemars. Le jeu va vite et par conséquent, l'action aussi. Du coup, on se prend vite à jouer à *IF 2000* comme à un baby-foot, appuyant frénétiquement sur un seul des boutons de passe pour dégager la balle. C'est brouillon, voire quasi inintéressant. Cela ne veut absolument pas dire qu'il n'est pas possible de faire un ou deux coups de génie... mais justement, un ou deux seulement. Pour ne rien arranger, aucun radar n'affiche la position des joueurs et il n'est donc pas du tout évident de tenter des ouvertures. L'ordinateur est de plus un adversaire déloyal car, ne connaissant pas le fair-play, il use et abuse des tacles, allant jusqu'à blesser vos joueurs. Il n'y a rien de plus énervant que de voir son attaquant se faire tacler trois fois de suite puis se relever en boitant lamentablement. Cela fait d'*International Football 2000* un jeu de foot moyen, alors que sur de nombreux points, il aurait pu surclasser bon nombre de concurrents. On est déçu quand on parvient une fois sur vingt à faire de jolies choses et souvent malgré soi. Est-ce ça le foot : de la technique et une bonne dose de chance ?

Teck Hao Tea

Dans la même famille

FIFA 99
EA Sports ★★★★★
La référence du football sur PC dispose de la licence officielle FIFA : clubs et noms des joueurs réels.

Absolute Football
Virgin ★★★★★
Ce titre ressemble énormément à *IF 2000* dans la conduite de balle et les différents types de passes.



■ *IF 2000* n'est pas avare en animations "hors-jeu".

GB Color



R-Type DX

- Genre : **Shoot'em up**
- Développeur : **Bits Studios Limited**
- Editeur : **Nintendo**
- Joueur : **1**
- Prix : **250 F env.**
- Verdict : ★★★★★

Voici un des jeux de tir mythiques de l'histoire du jeu vidéo, revisité pour notre plus grand plaisir par la GB Color.

L'un des plus grands shoots à défilement horizontal de tous les temps revient sur Game Boy, dans une version adaptée à la couleur. *R-Type DX* comporte non pas une, mais cinq versions différentes du jeu : *R-Type* et *R-Type II*, dans les versions originales monochromes et dans des versions améliorées "spéciales Game Boy Color" et un *R-Type DX* qui regroupe les deux épisodes. Comme d'habitude, la perfection est au rendez-vous, et l'on se demande bien ce qu'il reste aux "grandes" versions, tant on est proche



de l'original. La difficulté et la progressivité sont toujours aussi bien dosées, le graphisme est fin et l'animation fluide à souhait. Même les astuces et les tactiques les plus subtiles des versions originales fonctionnent parfaitement ici. Malgré le petit écran, malgré le nombre limité de couleurs, on est sous le charme. Les fans nostalgiques retrouveront immédiatement leurs marques, tandis que les plus jeunes découvriront un des jeux phares des débuts du jeu vidéo. Et dans ce type de jeu, on n'a pas inventé grand-chose depuis.

Jean-Loup Jovanovic

FRANCHEMENT "DIABLOLIKE"

LA VILLE

■ Dans la ville, vous êtes charmé par un morceau de luth.



NIVEAU 8



■ Les effets visuels liés aux sorts sont fugaces mais fort seyants.



■ Composition de votre équipe : la magicienne et le voleur, lanceur de couteaux qui se trouve derrière elle. Ici, ils luttent contre un gros orc.

PC

Note

★★★★★

Plus Moins

Héros

- La variété et l'originalité des armes et sorts
- Les chargements très rapides
- La subtilité de certains niveaux

Blaireaux

- Copieurs !
- Pas de serveur en multijoueur
- Répétitif

Darkstone

- Genre : **Jeu de rôle**
- Développeur : **Delphine Software**
- Editeur : **Electronic Arts**
- Prix : **350 F env.** ■ Joueurs : **1-4**
- Configuration recommandée : **PII 233, 32 Mo, carte 3D**

Tant qu'à faire une copie, autant qu'elle surpasse l'original. C'est ce à quoi Delphine Software s'est appliqué avec cet émule "tout 3D" de Diablo.

Il était une fois... Pour résumer, vous prenez un méchant du nom de Drak, deux héros et sept cristaux magiques, vous les mettez dans un monde 3D immense et vous reprenez quelques pelletées des idées de *Diablo*. Vous mélangez bien et vous obtenez *Darkstone*.

Comme dans *Diablo*, l'histoire n'est pas d'un intérêt majeur. Il y a bien un grand méchant à exploser, mais avant, vous allez devoir effectuer des dizaines de quêtes : récupérer une foule d'objets, libérer quelques prisonniers et occire quelques monstres. Vous dirigez deux héros simultanément, que vous choisissiez parmi les quatre classes différentes (guerrier, mage, voleur et moine). En tuant des monstres, vous gagnez en expérience, ce qui vous permet de monter en niveau. Vous pouvez ainsi améliorer les caractéristiques des persos (force, dextérité, etc.) et apprendre de nouveaux talents (crochetage, discrétion, identification, etc.). Vous récupérez aussi de l'or et des objets plus ou moins

magiques. Si, à tout moment *Darkstone* rappelle clairement *Diablo*, il s'en démarque aussi par bien des points. Vous dirigez non pas un, mais deux héros. Et vous passez de l'un à l'autre instantanément. Celui que vous ne contrôlez pas peut, à votre convenance, rester sur place ou vous suivre et participer automatiquement aux combats. L'IA en l'occurrence n'est pas très futée : un "compagnon" doté d'une arme de contact va simplement foncer sur le monstre le plus proche, amenant souvent la catastrophe. On résout ce petit problème en utilisant surtout des armes de tir. Quelques très bonnes idées permettent de simplifier le maniement, comme la possibilité de sélectionner un endroit déjà visité sur le niveau en cours, pour y retourner automatiquement, d'un seul clic. L'affichage est lui aussi très loin de *Diablo* : ici, plus de sprites. Le monde, les monstres et les personnages sont en 3D texturée. Trois modes de vue sont disponibles. Ils permettent d'effectuer un zoom et d'avoir différents angles : vue de 3/4, caméra de 3/4 suivant le héros principal et vue de dessus. Et le moins qu'on puisse dire, c'est que c'est très beau ! Les textures et les effets de lumière laissent pantois ! La bande son n'est pas en reste, même si nombre de bruitages semblent provenir directement de *Diablo*. A titre d'exemple de récupération : la musique de la ville est un très joli morceau de luth qui ressemble étrangement à une musique du jeu de Blizzard.

Le désir des concepteurs semble avoir été de reproduire *Diablo* "en mieux". Plus de personnages, plus de monstres différents, plus de sorts et d'objets magiques, la 3D... Tout cela ne suffit pas vraiment à faire un jeu "nouveau", et il lui manque un élément majeur de *Diablo* : le serveur battle.net, qui permet à tout possesseur de *Diablo* de trouver d'autres joueurs à tout moment. Les scénarios sont aussi mieux léchés, et certaines énigmes utilisent les deux personnages. Cela n'empêche pas à *Darkstone* d'être très plaisant, très vaste, et de proposer un bon moment de détente. En attendant *Diablo 2* ?

Jean-Loup Jovanovic

■ Chasse-trappes, portes et coffres piégés sont le lot quotidien des aventuriers ! Admirez les vues éloignées !



NIVEAU 16



Dans la même famille

Diablo
Blizzard

★★★★★
Les jeux de ce genre existent depuis des décennies. Diablo y ajoute beaux graphismes, son et temps réel.

The summoning
SSI

★★★★★
Un peu dépassés graphiquement, les jeux d'antan tel The summoning étaient bien plus intéressants.

REMAKE 64



■ On peut tirer et détruire certains blocs pour coincer les ennemis ou descendre d'un étage.



■ Dans les tableaux avancés, vous serez heureux de voir cette séquence marquant votre téléportation au niveau suivant.



■ Cette douche sert d'ascenseur pour continuer votre chemin. Mais, les ennemis peuvent aussi l'utiliser : là, c'est la mort.

Lode Runner 3D

- Genre : **Action/Réflexion**
- Développeur : **Big Bang Software**
- Editeur : **Infogrames**
- Prix : **400 F env.** ■ Joueur : **1**
- Accessoires : **Rumble Pak**

Infogrames déterre le célèbre hit sorti autrefois sur Commodore 64 pour lui faire subir un petit lifting. Opération réussie.

C'est dans les vieux pots... Vous connaissez le dicton ? C'est ce que les développeurs de Big Bang Software ont dû penser en adaptant l'ancestral *Lode Runner* sur N64. Et pour conserver au mieux le charme de l'original, ils ont conçu le design du jeu en total accord avec son créateur, Doug Smith. Le principe n'a pas changé : récupérer tout l'or présent à chaque niveau pour ouvrir un téléporteur et ainsi, aller au niveau suivant. Simple à comprendre, mais difficile à mettre en pratique ! De nombreux obstacles, tels des ennemis ou une configuration tordue des chemins, exigent autant de réflexes que de réflexion. *Lode Runner* est un vrai casse-tête, le type de jeu qui peut vous tenir en



■ Rajeuni, *Lode Runner* est en 3D avec le personnage en 2D.

éveil pendant toute une nuit. Bien qu'il soit en 3D, ce qui permet de multiples angles de vue, le chemin suivi par votre personnage reste en 2D. Bien sûr, de multiples embranchements compliquent souvent la tâche, mais cela signifie qu'il est impossible d'esquiver un ennemi car vous ne pouvez pas vous déplacer en profondeur. En revanche, comme dans l'original, certains blocs sont destructibles, et en tirant dessus vous pouvez descendre d'un niveau. Mais, ils réapparaissent au bout de quelques secondes et peuvent vous tuer si vous n'y prenez pas garde. Ajoutons à cela des ascenseurs, puits de feu et tout un tas d'autres éléments, et vous obtenez une aventure longue d'une centaine de niveaux répartis dans cinq mondes. Il vous faut du temps et du courage pour en voir le bout ! A l'idée de voir *Lode Runner* passer en 3D, on pouvait craindre que le jeu ne perde de son intérêt. Quand on touche aux œuvres cultes, on est forcément un peu inquiet. Et pourtant, on retrouve avec plaisir les ingrédients qui ont fait le succès de la version Commodore 64. On regrette que les graphismes ne soient pas plus travaillés : textures simples et décors vides. Manifestement, on a mis l'accent sur la conception des niveaux, ce qui n'est pas une mauvaise chose car la difficulté croissante du jeu incite à aller plus loin. Attention, certains risquent de ne pas aimer. La nouvelle génération n'y trouvera sans doute qu'une vieillerie remise au goût du jour. Les autres ont intérêt à garder un thermos de café à proximité, car de longues nuits de jeu les attendent.

Jérôme Capon

N64

Note

★★★★

Plus Moins

N64

- Grand intérêt pour les amateurs du genre
 - Gestion de la caméra
 - Une centaine de niveaux
 - La 3D apporte des énigmes supplémentaires
- Commodore 64**
- Graphismes limités
 - Des temps de chargement de quelques secondes. On est sur cartouche !
 - Les jeunes s'ennuieront

Dans la même famille

Tetrisphère

Nintendo

★★★★

Délivrez des robots en empilant correctement des pièces sur une sphère. Un vrai casse-tête.

Wetrix

Ocean

★★★★

Réunir des pièces pour recueillir de l'eau : principe original, mais desservi par une jouabilité moyenne.

PlayStation



Plane Crazy

- Genre : **Course**
- Développeur : **Inner Workings**
- Editeur : **Project 2 Interactive**
- Prix : **350 F env.**
- Joueurs : **1-2**
- Accessoires : **pad analogique, carte mémoire**
- Verdict : **★★★★**

Le pad vous titille pour "explorer" les chronos au-dessus des laves d'un volcan ? Tentez l'aventure en vol...

Amateurs de sensations fortes, *Plane Crazy* est conçu pour vous. Lancez-vous aux commandes d'un avion relooké par vos soins, s'il vous plaît ! Vous devenez le pilote le plus fou et le plus rapide du ciel, enfin, si vous y parvenez. Un groupe d'acrobates aériens organise un tournoi complètement dément dans les airs. Bien entendu, vous y participez. Huit modèles d'avions sont disponibles. N'hésitez pas à débiter avec le mode "Entraînement" et à vous exercer sur les six parcours. En mode "Championnat", si (et seulement si) vous gagnez, vous obtenez une somme d'argent qui permet de vous inscrire à la course suivante et d'augmenter par la même occasion les performances de votre engin. Vous vous en doutez bien, l'objectif premier de *Plane Crazy* est de réaliser les meilleurs scores. Mais pour devenir la crème des pilotes un peu dingues, apprenez à piloter et canarder en même temps les éléments du décor, pour débusquer les divers raccourcis. Fort heureusement, les graphismes sont attrayants et évoluent tout au long de la course. L'environnement est très accidenté. On rencontre très souvent un building, une falaise et là, c'est le crash ! Durant le jeu, on peut récupérer des bonus. Enfin en mode "Deux joueurs" c'est encore plus fou.

Delphine Bonnet



Point Blank 2

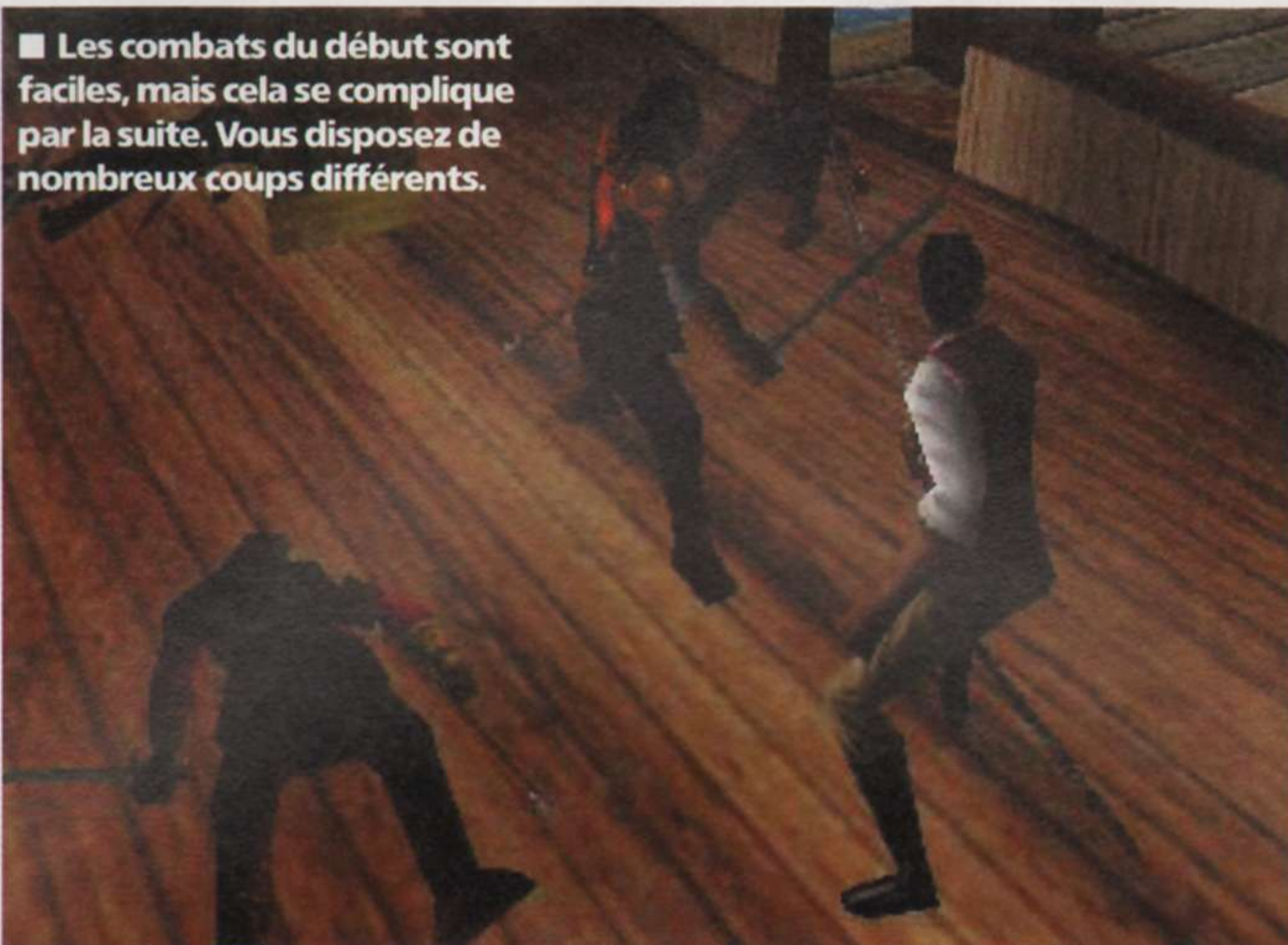
- Genre : **Action/Tir**
- Développeur : **Namco**
- Editeur : **Sony**
- Prix : **300 F env.**
- Joueurs : **1-2**
- Accessoires : **carte mémoire, pistolet Namco**
- Verdict : **★★★★★**

Si vous êtes du genre à gagner des peluches dans les stands de tir, ce jeu – pas très innovant – vous plaira.

Pour ceux qui ne veulent pas attendre l'été 2000 et la réouverture des fêtes foraines, Namco propose un petit en-cas de choix avec *Point Blank 2*. Des attractions inédites sont disponibles et le niveau s'est considérablement élevé. Le principe, indémodable et simpliste, reste le même : dégommer un maximum de cibles en un minimum de temps (ou bien avec un quota de munitions). Quand on sait que le pistolet est indispensable, cela met un petit bémol à notre enthousiasme. On peut utiliser l'analogique mais en mode "Expert", les cibles proviennent de partout. Impossible de faire un score. L'achat du flingue est tout de même difficile à digérer, même s'il est utilisable sur d'autres jeux comme *Time Crisis*. Namco a gardé certaines attractions et en a greffé de nouvelles. Vous serez chargé, par exemple, d'enlever toute l'armure d'un volontaire peu rassuré, de démolir un bulldozer fou... Plus abouti côté graphismes et accompagné d'une bande son plus adaptée que celle de la première version, *Point Blank 2*, et c'est dans la logique des choses, reste meilleur que le premier. Il garde le même esprit, un peu loufoque, et s'avère aussi agréable et fun à jouer. Mais trop peu innovant, il ne séduira, au final, que ceux qui ont déjà acquis le pistolet Namco.

A. de Bourrousse

■ Les combats du début sont faciles, mais cela se complique par la suite. Vous disposez de nombreux coups différents.



■ Inégales, les textures sont parfois brouillonnes.

PC

Note
★★★★★

↑ **Plus**
↓ **Moins**

Frégate
■ La consistance du monde
■ Le maniement ultra simple
■ La taille du jeu
Galère
■ Les erreurs d'affichage
■ De grandes étendues à traverser



■ Partez à la recherche de votre sœur.

EN GARDE !

Redguard

- Genre : **Aventure/Action**
- Développeur : **Bethesda Softworks**
- Editeur : **Virgin**
- Prix : **350 F env.** ■ Joueur : **1**
- Configuration : **PII 233, 32 Mo, carte 3D**

L'éditeur de Daggerfall s'essaie à un nouveau type de jeux : l'aventure/action. Le résultat est plus que probant avec ce jeu de cape et d'épée.

Votre sœur a disparu ! Apprenant cette nouvelle par lettre, votre sang ne fait qu'un tour, et vous prenez immédiatement la mer pour partir à sa recherche. Ainsi débute une longue et passionnante histoire... *Redguard* fait partie des *Elder Scrolls*. Comme tel, il se déroule dans le même monde qu'*Arena*, *Daggerfall* et le futur *Morrowind*. Mais le monde est grand, et nous sommes bien loin des terres que nous connaissons. Ici, les pirates sont rois, le désert est omniprésent et les soucis sont d'un autre ordre. En l'occurrence, l'Empire a annexé la région, et les "Redguard", dont vous descendez directement, sont éliminés discrètement mais sûrement par le nouveau pouvoir. Est-ce bien ce qui est arrivé à votre sœur ? A-t-elle servi de repas au dragon personnel du gouverneur ? Ce n'est qu'au long d'une longue et difficile quête que vous le découvrirez. Si vous survivez, car la région n'est plus très sûre. Les brigands rôdent, les soldats sont chatouilleux et votre recherche suscite l'animosité des gens que vous rencontrez. *Redguard* mêle les genres avec bonheur. L'aventure, d'abord, qui est complexe et passionnante. La qualité des décors, des personnages et des dialogues nous fait entrer en douceur dans l'histoire. L'action est elle aussi



■ Attention, les rues ne sont pas sûres.

présente, sous forme de combats contre des humains et créatures variées. Pour cela, vous disposez d'une épée bien affûtée, que vous utilisez avec dextérité. La magie est également au rendez-vous, mais elle a un rôle assez secondaire : un prêtre pour vous soigner ou des potions que l'on achète à la guilde des magiciens. Techniquement, *Redguard* est très réussi. Vous évoluez dans un monde en 3D. La caméra vous suit comme dans *Tomb Raider* : elle reste derrière votre personnage, et change d'angle si un obstacle se trouve entre elle et vous. A tout moment, en pressant une touche, vous pouvez regarder tout autour de vous. Les textures comme les éclairages sont en majorité superbes, même si le paysage paraît parfois un peu "nu". Les mouvements du personnage sont corrects, mais parfois un peu brusques, les objets ne sont pas tous parfaitement gérés (vous pouvez monter sur une fougère !) et quelques erreurs d'affichage viennent nous surprendre de temps en temps. Mais qu'importe, l'essentiel n'est pas là. *Redguard* est un jeu d'aventure subtil, très vaste et particulièrement dépaysant.

Jean-Loup Jovanovic

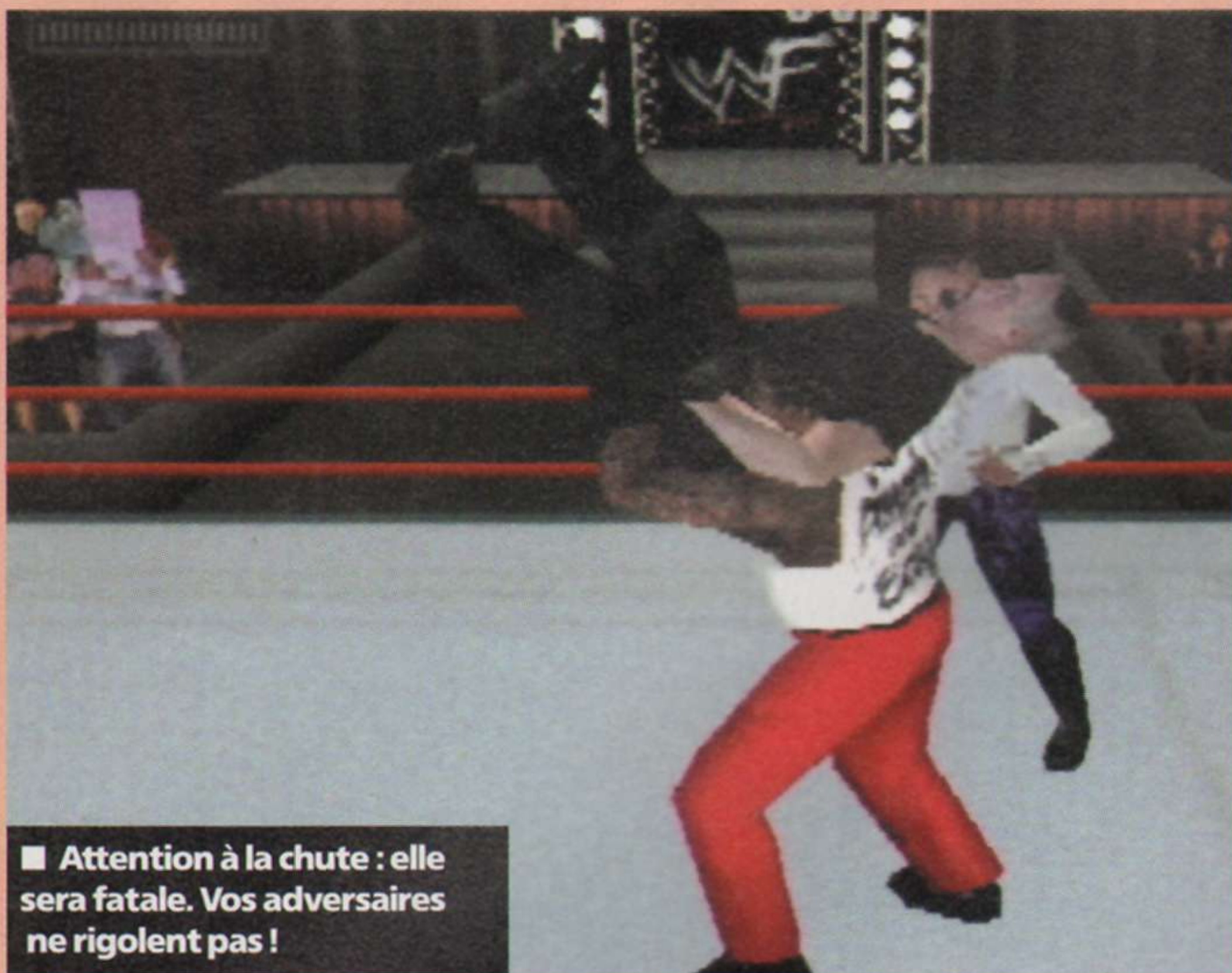
Dans la même famille

King's Quest VIII
Sierra ★★★★★
Jeu innovant par sa caméra libre dans un univers 3D. C'est, hélas, trop court et il y a trop de combats.

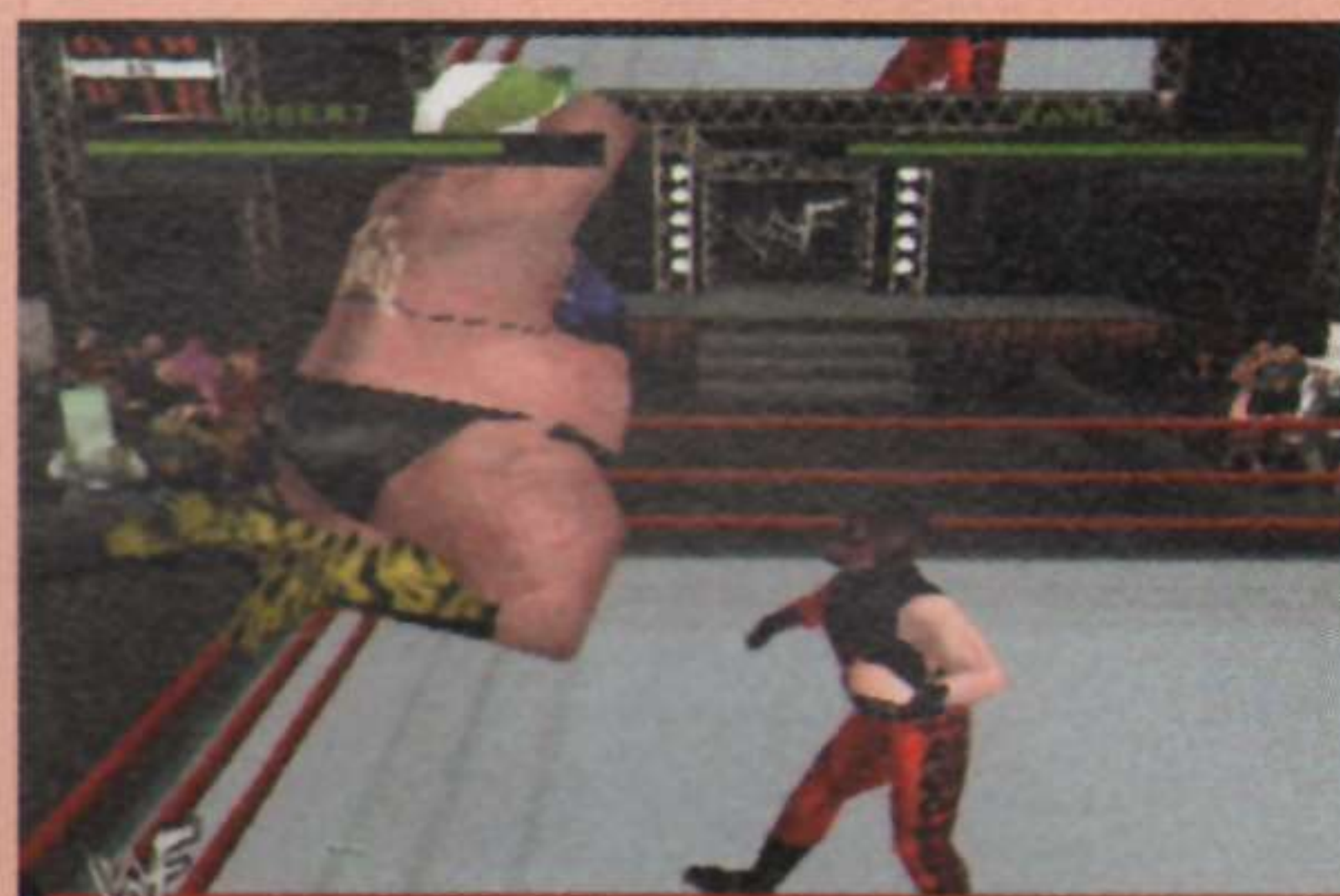
Outcast
Infogrames ★★★★★
Superbe et passionnant, l'aventure futuriste accroche le joueur jusqu'à la fin. Un PII 400 est recommandé.

■ L'exploration prend une place importante. Mais certaines zones semblent bien vides...





■ Attention à la chute : elle sera fatale. Vos adversaires ne rigolent pas !



■ Du haut de la troisième corde, notre Marcel national plonge sans remord sur son adversaire malchanceux.

LES ROIS DU RING

WWF Attitude

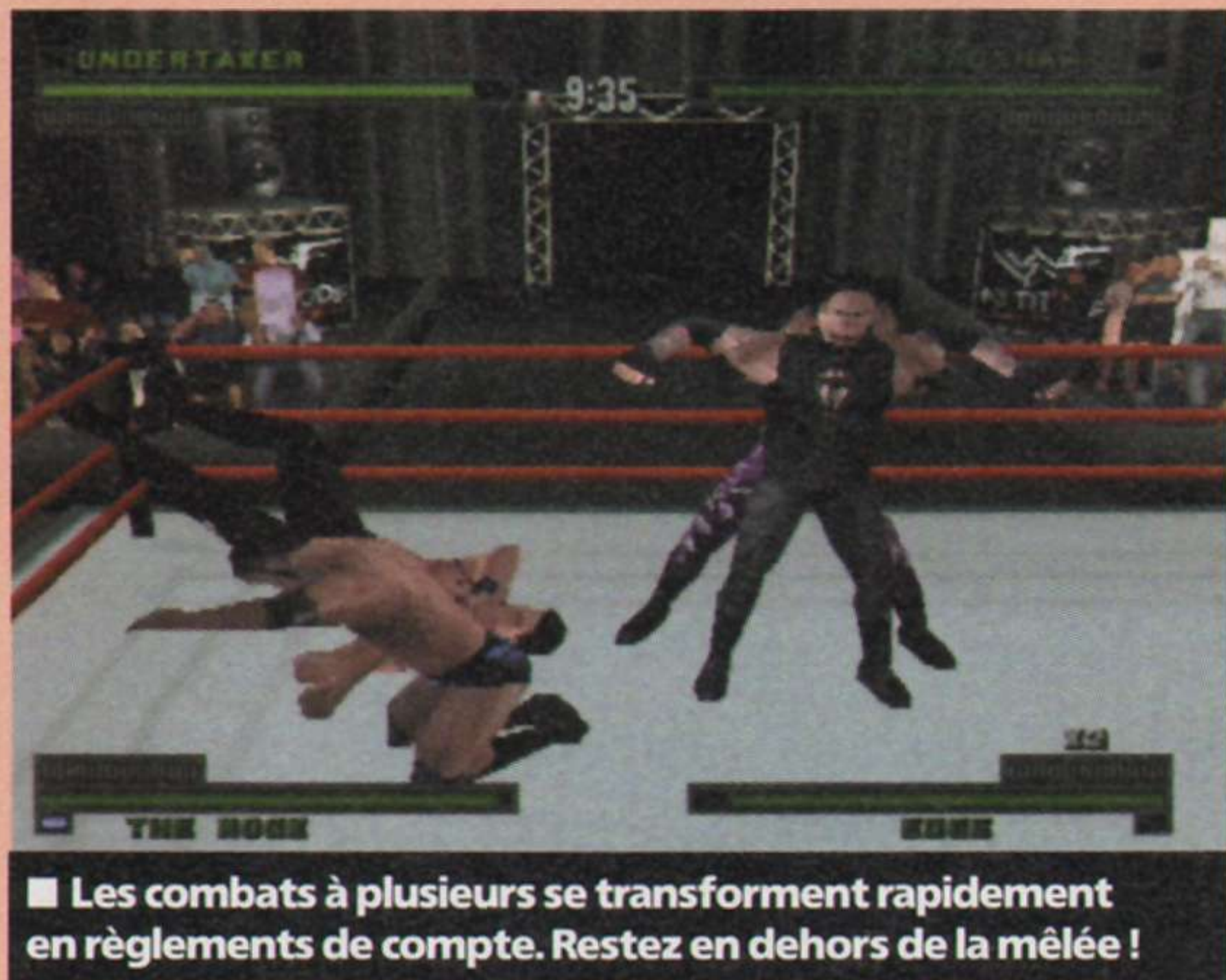
- Genre : **Simulation de catch**
- Développeur : **Acclaim**
- Editeur : **Acclaim Sports**
- Prix : **370 F env.** ■ Joueurs : **1 - 4**
- Accessoires : **carte mémoire, Multi-Tap**

Vous rêviez d'écraser le Fossoyeur sur le ring ? Ce jeu de WWF ("championnat" du monde de catch), sans grande prétention, va vous défouler.

Aux USA, les catcheurs sont de grandes stars, et les plus célèbres font l'objet de véritables cultes. En Europe, et en France tout particulièrement, ces grands gaillards peinturlurés et travestis auraient davantage tendance à nous faire rire qu'autre chose. Les jeux de catch sur consoles jouissent d'une réputation similaire. Lents, inintéressants, "injouables", les softs WWF de qualité se comptent sur les doigts de la main d'un lépreux. Bien que signé Acclaim, ce jeu de catch est, peut-être bien, le moins ridicule du lot. Bien sûr, la maniabilité laisse à désirer, les combats sont mous et les temps de chargement insupportables, mais comparé aux autres productions du genre, *WWF Attitude* s'en sort honorablement. La grande force de ce jeu, c'est le nombre impressionnant d'options, de modes de jeux, de menus et de sous-menus qui le composent. Le plus

intéressant est sans conteste le mode création, dans lequel vous modelez de toutes pièces votre catcheur idéal. Corpulence, musculature, couleur de peau, visage, coiffure, tenue, accessoires, les combinaisons sont quasi infinies. Après l'apparence, il faut s'occuper du comportement, de la voix, de la musique d'entrée, du style de combat, et de la panoplie de coups de votre lutteur. Un vrai "Sim-catcheur" ! C'est peut-être des détails, mais tous les choix qui sont faits prennent une importance capitale pour le plaisir du jeu. Quoi de plus gratifiant que de mettre une grosse correction au célèbre catcheur Undertaker avec son personnage, créé avec amour, qui peut même être votre réplique exacte. Il est même possible de confectionner son propre ring (couleur des cordes, intensité de l'éclairage). Au niveau des modes de jeu, là encore le choix est large. Mode "Versus classique", "Championnat", "Match un contre deux", "Un contre trois", "Combat par équipe", "Royal Rumble", etc. Un jeu qui a choisi de briller par la quantité, et non par la qualité. Sans véritable prétention, *WWF* constitue un honnête défouloir, plus particulièrement quand on se met à jouer à quatre.

Raphaël Bigot



■ Les combats à plusieurs se transforment rapidement en règlements de compte. Restez en dehors de la mêlée !

■ La prise de l'ours : un classique qui fait ses preuves dans le monde brutal du catch international.

PS

Note

★★★★★

↑ Plus
↓ Moins

Clé

- Le mode création
 - Les nombreux modes de jeu
 - Le jeu à quatre
- Cordes**
- Pas très jouable
 - Lent



Dans la même famille

WWF Warzone
Acclaim ★★★★★
Une simulation de catch un peu ancienne et proche de *WWF Attitude*, mais en moins complet.

WCW/NWO Thunder
THQ ★★★★★
Aux antipodes de la version N64, ce soft est une vraie catastrophe graphique et d'une telle lenteur !



Telefoot Manager

- Genre : **Gestion**
- Développeur : **Caffeine Studio**
- Editeur : **Ubi Soft**
- Prix : **300 F env.**
- Joueur : **1**
- Verdict : ★★★★★

Aimé Jacquet en herbe ? Ce jeu révèle vos talents de meneur d'hommes et d'avisé gestionnaire.

Rangez vos crampons ! Ici, c'est depuis le banc de touche que vous assisterez aux matchs. Comme tout entraîneur qui se respecte, vous avez pour objectif de mener votre équipe aussi haut que possible dans la hiérarchie. Toute la partie gestion est aussi sous votre responsabilité. Du prix du billet aux transferts des joueurs, vous devez avoir les épaules solides pour réussir. Sachez négocier sans hésiter à faire avorter des transactions peu intéressantes. L'écran de jeu se limite à un 480 sur 640, les matchs se déroulent à travers une petite lucarne avec un descriptif des instants les plus chauds. Pendant la rencontre (en temps réel) et en fonction de l'évolution du score, vous pouvez faire des changements de formation ou de stratégie. Une barre d'énergie vous informe aussi de l'état physique des joueurs. Si la barre est vraiment basse, n'hésitez pas à mettre votre footballeur au repos. En attendant son retour, et si vous ne voulez pas dépenser une fortune dans un transfert, recrutez un jeune du centre de formation. Les animations ne sont pas le fort de *TM99*, mais on a plus de 1000 clubs recensés parmi les 50 pays présents. Une mine d'or avec les plus grands noms du foot actuel. Se déplacer à travers les menus est simple. Tout est clairement expliqué et on plonge vite dans le bain.

A. de Bourrousse

PETIT MAIS COSTAUD



■ Faites la course sur le *Toyantic*, version *Re-Volt* du célèbre *Titanic*. Mais attention à ne pas tomber dans la piscine.



■ Vous ne verrez pas ce circuit dans le jeu... Normal, il est unique car créé par le joueur grâce à l'éditeur de pistes.



■ Dans une ville fantôme du Far West, c'est l'occasion de traverser un saloon et d'emprunter une mine désaffectée.

Re-Volt

- Genre : **Course**
- Développeur : **Acclaim Studios London**
- Editeur : **Acclaim**
- Prix : **300 F env.** ■ Joueurs : **1-12**
- Configuration : **Pentium II - 64 Mo - Carte 3D**

Dans la lignée des *Micro Machines*, *Re-Volt* nous replonge avec bonheur en enfance grâce à des courses de voitures télécommandées.

Monaco Grand Prix, Official F1 Racing, TOCA 2... Les récentes courses sur PC sont excellentes, mais sérieuses, trop sérieuses. Il était temps de bousculer un peu tout ça et de proposer un jeu où le fun serait au premier plan, quitte à utiliser des voitures un peu particulières. C'est ce que fait *Re-Volt* en mettant en scène des véhicules télécommandés. Conséquence directe de ce choix : les décors sont démesurés, vous parcourez ainsi les couloirs d'un musée, les ponts du *Titanic* (appelé ici *Toyantic*) ou encore les rayons d'un supermarché. Tout paraît gigantesque à côté de vous, le moindre petit jouet devient alors un obstacle à éviter. Rarement les décors d'un jeu de course ont été aussi riches et animés, sous des faux airs de "petit" jeu, *Re-Volt* s'affiche comme l'un des plus beaux titres sur PC. Effets de transparence, de lumière, objets 3D en mouvements et textures détaillées : nos cartes 3D sont sérieusement mises à contribution. Et cette débauche d'effets spéciaux ne masque heureusement pas un faible intérêt, car *Re-Volt* est également très jouable et fun. Pour ajouter un peu de piquant aux courses, vous pouvez utiliser diverses armes, allant du rayon laser à la fusée d'artifice, en passant par la flaque d'huile qui fait dérapager vos poursuivants. Toutes ces options font qu'une course n'est jamais gagnée d'avance, vous pouvez très bien vous retrouver écrasé au dernier moment par le boulet d'un concurrent, ou ralenti par la chute d'une bombe à eau. Il faut rester en permanence sur ses gardes, ce qui maintient une tension bien agréable tout au long du jeu. En course simple ou en championnat, vous pouvez choisir parmi quatre niveaux de difficulté. La vitesse de chacun est variable. Ainsi, le mode plutôt lent "RC Junior" est parfait pour débiter, tandis que le mode "Simulation" demande

de sacrés réflexes pour ne pas sortir de la piste ! Avec un peu d'expérience, vous finirez bien par venir à bout de toutes les coupes, avec une belle récompense à la clé : de nouvelles voitures et de nouveaux circuits. A chaque victoire, des véhicules bloqués et de nouvelles pistes deviennent accessibles. Au total, 28 voitures et 14 circuits répartis dans 7 univers graphiques différents. Autant dire que *Re-Volt* résiste à l'épreuve du temps avec une durée de vie excellente. En plus, il est possible d'y jouer jusqu'à 12 en réseau et de nouveaux circuits et véhicules sont téléchargeables sur le site du jeu, www.re-volt.com. Cerise sur le gâteau : un éditeur de pistes est offert. *Re-Volt* a donc tout d'un grand : réalisation excellente, jouabilité exemplaire et bonne durée de vie. Les autres "vrais" jeux de course, ceux qui se prennent au sérieux, devraient en prendre de la graine, car si tout cela est possible avec des petites voitures, pourquoi pas avec des grandes ? Mais, ne pensez pas pour autant que nous tenons là le jeu parfait, car si *Re-Volt* possède bien des qualités, il n'en reste pas moins qu'il lui manque ce qui a fait de *Micro Machines* et *Mario Kart* des jeux cultes. Quelque chose qu'on a du mal à définir, mais qui se ressent quand on tient le joystick entre les mains. Cependant, le plaisir est bien là et risque fort de séduire bon nombre de joueurs à la recherche de jeux funs et simples d'accès.

Jérôme Capon

PC

Note
★★★★★

Plus Moins

Re-Volt

- Graphismes magnifiques
- Prise en main rapide
- Très longue durée de vie

Révolte

- Nécessite un joystick pour être pleinement apprécié

■ Le jardin est un des plus beaux décors du jeu avec une excellente gestion des ombres et des lumières.



■ Quel feu d'artifice ! L'effet graphique est superbe.

Dans la même famille

Micro Machines V3
Codemasters ★★★★★
Des courses de petites voitures endiablées sur la table de la cuisine ou le billard du salon.

Excessive Speed
Iridon ★★★★★
Un petit jeu de course en 3D isométrique plutôt joli, mais à la jouabilité discutable...



Superman

- Genre : **Pseudo-action**
- Développeur/Editeur : **Titus**
- Prix : **400 F env.**
- Joueurs : **1 à 2**
- Verdict : **★★★★**

Le grand bellâtre en collant bleu et cape rouge atterrit sur vos consoles. Pour le malheur de tous.

Mais de qui se moque-t-on ? Pauvre Superman, être si maltraité, alors qu'il n'a rien demandé à personne. Malgré la licence qui, entre nous, aurait pu cautionner un bieh meilleur jeu, *Superman* est un bide complet. Mais commençons par le début. Vous incarnez Superman qui doit sauver ses amis ! Le voilà, passant par la porte "interdimensionnelle" pour voler à leur secours. En effet, ils sont retenus par l'affreux Lex Luthor dans Virtual Metropolis. Comme son nom l'indique, cette ville est complètement virtuelle et il n'y a pas âme qui vive. C'est dire l'effet de surprise lorsqu'on croise un "méchant" au service de Lex. Le vilain, cherche à éliminer le héros. Enfin, ce ne sont pas des pin's, simili-gros-bras, qui vont vous empêcher de continuer dans cet ersatz de jeu ! Ajoutons à cela un épais brouillard dans lequel vous "baignez" continuellement. Ne comptez donc pas admirer la beauté des graphismes ! La seule difficulté que vous rencontrez est la petite séquence des anneaux, en début de partie, qui doit vous permettre de sortir du labyrinthe. Revenons sur notre héros. Pour obtenir ses supers pouvoirs (rayon laser, souffle glacé ou autre artifice), il lui faut récolter des bonus en cours de jeu. Hélas, vous rencontrez souvent un ennemi avant d'avoir ces pouvoirs. Et là, adios ! Il aurait été plus judicieux de doter *Superman* de quelques actions en début de partie ! Un bon conseil : évitez ce jeu.

Delphine Bonnet



■ Il est essentiel de recruter, grâce à cet écran, des officiers, canoniers, marins et troupes pour avoir un bon équipage.



DERNIERE INFO :
Ce jeu ne sortira peut-être jamais pour des raisons de "finition".



■ Les pirates vont piller ce village.



■ Il faut repérer le piège en haute mer.



■ Si on n'évalue pas bien ses forces, on finit comme ce pauvre rafiote qui coule.

ABORDAGE

Pavillon Noir

- Genre : **Gestion/Stratégie**
- Développeur : **Hot House**
- Editeur : **Eidos**
- Prix : **370 F env.** ■ Joueur : **1**
- Configuration : **Pentium 233, 64 Mo**

Vous avez joué les super héros, les vaillants guerriers ou bien les sauveurs de princesse... Et si pour changer, vous deveniez pirate ?

En tant que capitaine d'un navire, vous allez devoir gérer vos ressources et mener à bien vos attaques, afin d'augmenter votre pécule et de le redistribuer équitablement aux hommes de votre équipage. Et pour constituer un tel butin, il est difficile de ne pas sombrer dans la piraterie...

Pavillon Noir mixe gestion et combats en temps réel, un mélange qui offre une richesse de jeu impressionnante. Réparez votre flotte, recrutez des membres d'équipage ou commercez dans les ports, coulez les ennemis sur les mers ou encore pilliez les villages environnants ! Les possibilités sont nombreuses et variées. Dans tous les cas, sachez à qui vous avez affaire. Certaines villes sont hostiles et refusent de négocier avec vous, certains



■ Voici l'aspect combat en temps réel de *Pavillon Noir*. Mais le jeu mélange aussi la stratégie et la gestion.

bateaux doivent soigneusement être évités tant que vous n'avez pas une flotte plus solide.

Tout réside dans l'art de savoir progresser lentement, sans précipitation. Les quelques hommes dont vous disposez en début de partie suffisent à aborder les flûtes solitaires, navires peu résistants, et donc proies faciles. Reste à trouver un port amical où revendre à bon prix les marchandises pillées, pour acheter de nouvelles armes et qui sait, peut-être même vous offrir un nouveau bateau ! Et c'est ainsi que petit à petit, vous grandirez et deviendrez le plus grand corsaire que les sept mers aient jamais connu. Un parcours long, difficile, mais passionnant pour tous ceux qui sont prêts à s'y investir. L'interface du jeu, bien que complexe, est assez bien conçue pour ne pas constituer un obstacle au plaisir. Ayez le courage d'en apprendre les bases grâce au manuel, et vous maîtriserez vite l'ensemble des commandes. *Pavillon Noir* est un jeu riche, intéressant et surtout, varié. Le mélange stratégie, gestion, combat temps réel vous donne l'impression de tout diriger et ainsi de ne rien laisser au hasard. Une sensation de puissance bien agréable, mais qui rebuttera sans doute les joueurs moins expérimentés, un peu perdus dans toutes les actions à assumer. Cela dit, les autres prendront un grand plaisir à jouer les pirates et à écumer les mers à la recherche de navires à piller. Comme quoi l'honnêteté ne paie pas toujours...

Jérôme Capon

PC

Note

★★★★

Plus Moins

Abordage

- Une grande richesse de jeu
- Interface claire et pratique
- Combats en temps réel

Sabordage

- Jouabilité un peu confuse lors des combats
- Déconseillé aux débutants

Dans la même famille

Corsairs

Microïds ★★★★★
Corsaire du Nouveau Monde, vous gérez également combats et gestion pour vous enrichir.

Braveheart

Eidos ★★★★★
Ce jeu mélange aussi combats en temps réel (3D) et gestion, mais reste bien plus complexe.



Duke Nukem

- Genre : **Action**
- Développeur : **Taurus Games**
- Editeur : **3D Realms**
- Prix : **250 F env.**
- Joueur : **1**
- Verdict : **☆☆☆☆**

Anciennement sur PC, ce jeu découvre avec bonheur la Game Boy Color et c'est presque mieux qu'avant !

Ne vous y trompez pas : il ne s'agit pas là de *Duke 3D*, mais bien du jeu original *Duke Nukem*, distribué à l'époque en shareware sur PC. Dans un scrolling multidirectionnel de bon aloi, vous dirigez Duke "killer" Nukem, qui évolue nonchalamment de niveau en niveau, blastant à grands coups de grenades, de M16 et autres fusils à pompe, les aliens, mutants et autres zombies qui parsèment les couloirs. Les ascenseurs, échelles et autres passages cachés pullulent. Ici et là, vous êtes bloqué par des écrans d'énergie, et il vous faut récupérer les cartes d'accès correspondantes. Le graphisme est fin, la difficulté très bien dosée et on se laisse prendre par un jeu immense, autant par la taille que pour le plaisir qu'il procure. Evidemment, ceux qui ont déjà joué à la version PC risquent d'être légèrement déçus. Surtout que là, on est obligé d'acheter le jeu Game Boy alors qu'on pouvait télécharger la version PC. Ceux qui ne connaissent pas encore *Duke Nukem* découvriront un jeu de plate-forme de très bonne facture, tout à fait à la hauteur des productions japonaises les mieux léchées. Comme quoi, il n'y a pas qu'au pays du soleil levant que l'on sait faire des jeux de plate-forme.

Wieklen

LES CHEVALIERS DU CIEL



■ N°1 : L'étape du décollage est délicate car votre avion est à la merci des ennemis qui traînent dans les parages.



■ Piloter le F-22 est un vrai régal, tous les mouvements sont permis, on a l'impression qu'aucune contrainte ne pèse sur l'engin.

F-22 Lighting 3

- Genre : **Combat aérien**
- Développeur : **Novalogic**
- Editeur : **Novalogic**
- Prix : **350 F env.** ■ Joueurs : **1-8**
- Configuration : **PII 233, 32 Mo de RAM, carte 3D recommandée**

Novalogic, un des spécialistes de la simulation, sort pour la troisième fois un jeu qui met en scène le F-22... A quand le Rafale ?

Piloter un avion requiert une certaine dextérité et, a fortiori, lorsqu'il s'agit d'un engin militaire. Novalogic nous propose de prendre les commandes du F-22, le fleuron de l'aviation américaine, furtif et pouvant à la fois servir de chasseur et de bombardier (léger). La tâche est certes ardue, mais pas impossible. Les ennemis sont tenaces, mais ils font rarement le poids face à un pilote expérimenté. Cependant, le jeu devient délicat quand les adversaires sont plus nombreux. Il faut d'abord esquiver les missiles ennemis avant de pouvoir les descendre au canon (les missiles s'épuisent vite). Maîtriser cet engin de guerre pesant un peu moins de 100 millions de dollars demande un long apprentissage, même si cette troisième édition



■ Cette fenêtre est capitale. Elle permet de choisir le type de munitions que vous allez embarquer.

semble un peu plus facile à prendre en main que les précédentes. Dans la plupart des missions, le joueur est à la tête d'un escadron qu'il dirige par de simples ordres. Suffisamment variées, les missions contribuent à rendre le jeu moins répétitif. Ainsi, le vol peut s'effectuer de nuit (mode "night vision"), au petit matin (avec une légère brume), par temps couvert, etc. Chaque fois, l'objectif est différent : patrouiller, bombarder un site, intercepter ou encore protéger... l'éventail complet des missions que l'on effectue dans l'armée. L'arsenal proposé est plutôt classique (si l'on excepte la bombe nucléaire, terrible, mais rarement dans la soute) : une sorte de Sidewinder, une de AAMRAM, une de HARM (antiradar), et quelques bombes. Sans oublier les bonnes vieilles mitrailleuses de 20 mm. Un des défauts notables : la vitesse maximale est de 900 milles nautiques par heure. Ce maximum une fois atteint, l'avion se désintègre aussitôt en plein vol... Or, on peut légitimement douter qu'un avion de l'armée soit étudié pour supporter la vitesse maximale à laquelle ses réacteurs peuvent le porter ! Ces petits défauts n'enlèvent rien aux atouts du jeu. Les graphismes sont de bonne qualité (tant que l'on ne s'approche pas trop du sol). Autre reproche : l'absence d'ambition de la nouvelle version par rapport à *Lighting 2*, dont elle se démarque peu. Son réel avantage : la possibilité de jouer sur le site de Novalogic et la technologie Voice-Over-Net qui permet de discuter au cours d'une partie grâce à un micro (prévoir une excellente bande passante...).

Julien Gee

PC

Note

☆☆☆☆

Plus Moins

Envol

- Les graphismes à la hauteur
- Les unités, faciles à commander
- Une bonne dose de réalisme

Crash

- Un seul avion disponible
- Les munitions manquent de variété

Dans la même famille

F-16 vs Mig 29
 Novalogic ☆☆☆☆
 Facile à prendre en main et plaisant à jouer : ce double titre de Novalogic est une réussite.

Falcon 4.0
 Microprose ☆☆☆☆
 Certainement le plus complet et le plus réaliste des simulateurs de vol. Un peu trop complexe peut-être.

SPEED FREAKS, C'EST CHIC



Speed Freaks

- Genre : **Course**
- Développeur : **Fun Com**
- Editeur : **Sony**
- Prix : **370 F env.** ■ Joueurs : **1 - 4**
- Accessoires : **carte mémoire, pad analogique, Dual Shock, Multi Tap**

Dépoussiérez votre Multi Tap, Speed Freaks débarque ! Porteur d'une sacrée dose de bonne humeur, mais d'une maniabilité complexe.

La PlayStation a, depuis longtemps, envahi la plupart des foyers. Pourtant, la N64 reste toujours à portée de main, pour quelques jeux indispensables. *Mario Kart* fait partie de ceux-là. Si aucun jeu digne de ce nom n'a su l'égaliser, *Speed Freaks* tente au moins de consoler les possesseurs de PlayStation, en proposant un jeu de karting bien sympathique. Le principe est simple, et toujours aussi séduisant. Après avoir choisi l'un des six garnements qui font office de pilotes, vous enfourchez votre engin et à force de bonus, pas très originaux il est vrai, vous foncez vers la victoire. Mines, missiles à tête chercheuse, turbos, on sent l'influence du grand frère. Cela se vérifie dans



■ Les missiles à tête chercheuse sont virtuellement impossibles à éviter.

la construction des circuits. Certains, véritables copies des circuits de *Mario Kart*, frôlent le plagiat. Ce n'est pas plus mal, car l'imitation est exemplaire. Les décors, sans vraiment être détaillés, sont parfois magnifiquement colorés. Les passages secrets sont bien présents, même si les découvrir est d'une simplicité déconcertante. *Speed Freaks* possède même un atout important face à son rival et néanmoins inspirateur : la vitesse générale du jeu. Dans certains passages, les petits bolides atteignent des vitesses hallucinantes, et il devient alors bien difficile de contrôler son kart aux allures de formule 1. La maniabilité est d'ailleurs le point faible de *Speed Freaks*. Il est assez déroutant de conduire ces véhicules et l'utilisation du paddle analogique n'améliore pas la maîtrise des engins. Impossible de tourner au dernier moment pour prendre un bonus ou emprunter un raccourci. *Speed Freaks* va hélas décevoir les joueurs occasionnels, et surtout les plus jeunes d'entre eux. Si vous cherchez une simulation de course, autant retourner sur *Gran Turismo* ! Notez que si le mode "Quatre joueurs" est très amusant, il reste assez confus, à moins de posséder un énorme téléviseur. Et un bon entraînement est nécessaire pour en profiter pleinement en multijoueur. Tout cela fait de *Speed Freaks* un jeu moins convivial qu'il n'y paraît. Méfiez-vous donc de son aspect un peu niais, *Speed Freaks* n'est pas tout public, même s'il reste un excellent produit. Pas très original ni vraiment maniable, *Speed Freaks* devrait tout de même satisfaire la plupart des amateurs de courses arcade.

Raphaël Bigot

Dans la même famille

Street Racer
Ubi Soft ★★★★★
Un ancien jeu original, très convivial, car très maniable, et jouable à huit simultanément !

Motor Toon Grand Prix 2
Sony ★★★★★
Excellent jeu de course de type cartoon. Très technique et jouable seulement à deux en mode "Link".



Wages of Sin

- Genre : **Quake-like**
- Développeur : **2015**
- Editeur : **Ritual**
- Prix : **200 F env.**
- Joueurs : **1 - 16**
- Config. : **PII, 64 Mo, carte 3D**
- Verdict : ★★★★★

Ceux qui ont adoré Sin vont être ravis : son premier add-on arrive avec un lot de nouvelles missions.

Vous pensiez Elexis Sinclair et ses mutants dégénérés disparus à jamais ? Eh bien non. Freeport est de nouveau la proie de la racaille organisée. Blade reprend du service sur plus de dix-sept niveaux rappelant les environnements familiers du titre original. Bâtiments, égouts, chantiers, et quais redeviennent le terrain de nouvelles fusillades, dignes des meilleurs films de John Woo. *Wages of Sin* n'a, en effet, pas perdu l'essence du titre dont il s'inspire : de l'action furieuse, frénétique et quasi incessante. Les sept nouvelles armes mises à la disposition de Blade sont d'une efficacité redoutable mais on retient surtout le missile à tête chercheuse que l'on contrôle grâce à la souris. Malheureusement, c'est bien tout ce que l'on peut trouver de plus dans *Wages of Sin* (WoS). Certes, on s'amuse, mais la progression est moins passionnante car l'impression de déjà vu prend rapidement le dessus. Ça manque cruellement d'originalité par rapport à *Sin*. Les nouvelles armes sont intéressantes, mais elles ne nous font pas oublier que l'enchaînement des niveaux, lui, est plutôt inintéressant. Le moteur graphique n'ayant pas été amélioré, reste poussif. Seules les nouvelles armes apportent un regain d'intérêt, ainsi que les hoverbikes (motos sans roues) dans les parties multijoueur. Les vrais fans de *Sin* y trouveront tout de même leur compte.

Teck Hao Tea

TANK IL Y AURA DES HOMMES...



■ Dans l'armée chinoise, on ne badine pas avec les missiles. Ici, une réplique anti-aérienne en bonne et due forme.



■ On distingue le rendu parfait du ciel, des nuages et du mouvement des pales d'hélicoptères.

PC

Note
★★★★

Plus Moins

Tactique

- La possibilité de passer du mode "Tactique" au mode "Stratégique" à tout moment
- Interface intégralement réalisée en français
- Beaucoup de missions en mode "Solo".

Critique

- Rien de bien original au niveau du concept.
- La troisième guerre mondiale qui fait bien rigoler Paco Rabanne...

Force 21

- Genre : **Stratégie**
- Développeur : **Red Storm Entertainment**
- Editeur : **Take 2 Interactive** ■ Prix : **350 F env.**
- Joueurs : **1-4 joueurs en réseau**
- Config. : **Pentium 266, 64 Mo. Carte 3D conseillée**

USA et Russie liés dans un conflit contre la Chine ? Il fallait y penser ! Dans Force 21, vous menez vos armées dans des missions très bien définies.

On ne plaisante pas chez Red Storm ! Et quand il s'agit de développer un jeu de stratégie militaire en temps réel, on n'hésite pas à recourir aux services d'un ancien officier de l'armée américaine. John Farnsworth connaît bien la question et en envisageant la possible obsolescence des armes nucléaires, il préfigure ce que serait un conflit au siècle prochain. L'informatique et l'électronique ont pris le dessus et les frappes jouissent d'une extrême précision.

Ne vous attendez pas à entrer dans la panoplie d'un G.I. ou à diriger un quelconque commando d'hommes armés. Ici, ce n'est que d'artillerie dont il est question. Une quarantaine d'unités différentes sont proposées, du véhicule léger aux blindés lourds que sont les tanks. En plus de la force au sol,

on dispose d'une armada aérienne composée d'hélicoptères. Parlons peu, parlons bien. La Chine a envahi le Kazakhstan. Et la Russie, compte tenu de l'état de son armée, n'a d'autre solution que de faire appel aux Etats-Unis pour lutter contre l'opresseur. C'est donc sur cette toile de Troisième guerre mondiale que prend forme le théâtre des opérations. Vous me direz : "Et les missiles nucléaires, alors ?". Au vu des récents conflits auxquels l'OTAN a pris part, on constate qu'une solution, aussi apocalyptique et irrémédiable en termes de dégâts, n'est heureusement pas immédiatement envisagée. Le scénario de *Force 21* est donc, on ne peut plus réaliste. Cette simulation de guerre utilise à ce sujet bon nombre de vidéos que l'on croirait volontiers montrées dans un JT alarmiste.

Pas d'éclaireur kamikaze dans Force 21

Vous êtes à la tête de troupes, réparties en un certain nombre d'escouades, pouvant elles-mêmes comprendre cinq unités au maximum. D'un simple clic, on passe des unes aux autres. Deux techniques de jeu sont proposées et accessibles en permanence. Le premier : le mode stratégique qui propose une vue subjective en 3D temps réel du terrain et de vos escadrons. Il est possible de déplacer la caméra et de visualiser ses différentes positions. Le second mode, plus tactique, offre une vue de type "satellite" du terrain, chaque unité étant représentée par un petit carré coloré. Dans ce mode, il est appréciable de pouvoir situer l'ensemble des unités alliées ou adverses, instantanément. Et hors de question de devoir envoyer des éclaireurs kamikazes pour reconnaître les lieux, comme dans *Command & Conquer* et consorts. Les cartes sont dévoilées, dès le départ, dans leur intégralité. Après avoir choisi un type de mission (campagne ou mission indépendante), on vous fait un briefing très explicite. Tous les objectifs y sont clairement exposés ainsi que de précieux conseils quant à la tactique à adopter. Avec un mode multijoueur cohérent disposant d'une dizaine de cartes et d'un éditeur de scénario très complet (malheureusement en anglais !), *Force 21* est un fort intéressant exercice de style que les adeptes de guerres virtuelles – et ils sont nombreux – ne manqueront pas de remarquer.

Arnold Vincent

■ En mode "Tactique", on a une vue "satellite". Idéale pour localiser les troupes ennemies.



■ Bon, on a fini d'exploser les adversaires ? On peut rentrer à la maison, dans l'ordre et en silence, s'il vous plaît.

Dans la même famille

Battle Zone

Sierra

★★★★★

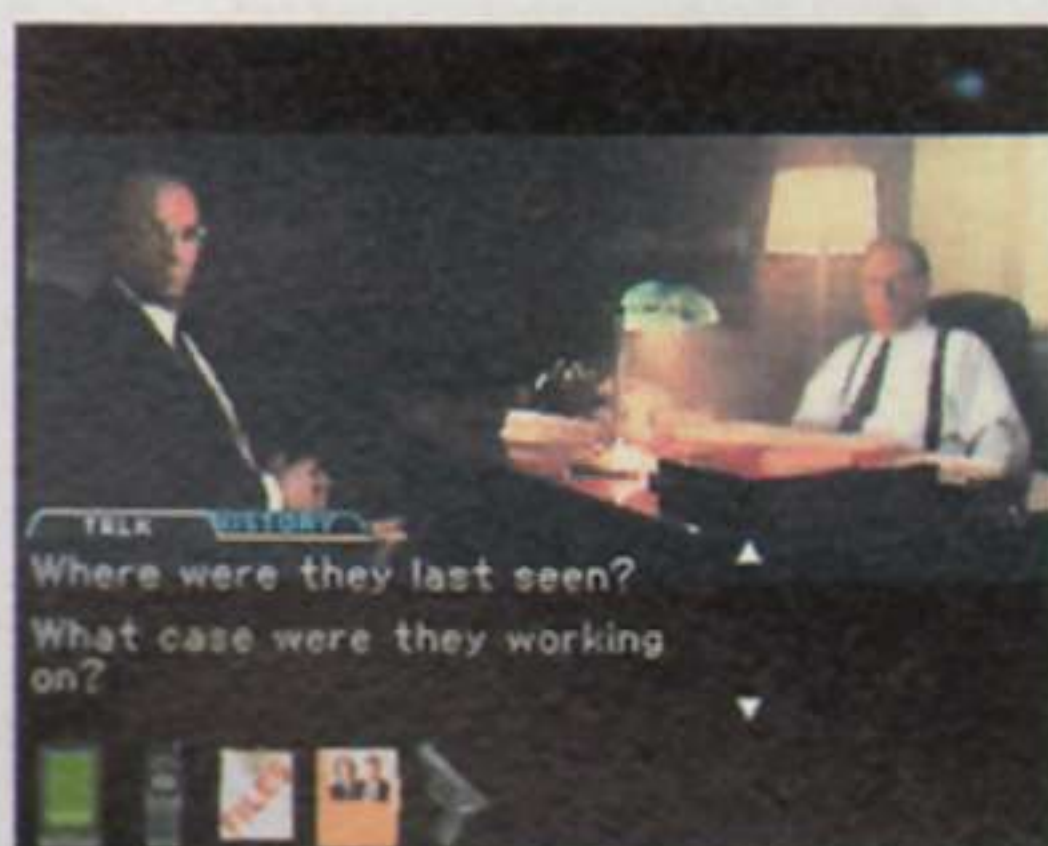
Un jeu qui mélange avec excellence action et stratégie et qui inclut la vue subjective.

Red Alert

Virgin

★★★★★

Dans Red Alert, on a droit à la guerre avec la 3D en moins et les fantassins en plus.



■ L'ami Skinner, toujours aussi pince-sans-rire, vous confie une mission cruciale.

■ Votre portable est très utile. Il vous permet de naviguer sur la carte.

CLASSÉ SANS SUITE

X-Files

- Genre : **Aventure**
- Développeur : **Hyperbole Studio**
- Editeur : **Fox Interactive**
- Prix : **350 F env.** ■ Joueur : **1**
- Accessoire : **Dual Shock**

Après le film sur grand écran, la Fox nous "gratifie" d'une version PlayStation des X-Files. Pas vraiment de quoi hurler de joie...

Si la série intègre une part non négligeable d'action, cette adaptation s'adresse, elle, aux investigateurs en herbe. Elle s'inscrit, en effet, dans une catégorie bien définie : les jeux d'aventure en 2D. Vous savez, ces logiciels où il faut promener le curseur de la souris (ou du paddle) dans tous les recoins, et qui change de forme lorsque vous trouvez un indice intéressant. Dans cette version d'*X-Files*, vous incarnez



■ L'interface du jeu apparaît en dessous de la bande vidéo.

Craig Whilmore, du FBI. Où sont donc Dana et Fox ? C'est le hic : ils ont disparu. Et c'est à vous que Skinner, leur supérieur, confie la mission de les retrouver. Un moyen de ne pas engager des acteurs trop coûteux ? Le début s'avère attrayant : dialogues et décors sont faits de scènes vidéo et d'écrans fixes digitalisés. Sans doute afin de mieux "coller" à la série télé. Pourtant, on déchant vite. Le déplacement d'écran en écran, uniquement en vue subjective, limite la liberté d'action. Il désoriente en permanence le joueur, l'absence de carte se révélant préjudiciable. Pour la maniabilité, le programme prend en compte le mode analogique du Dual Shock, mais de manière désastreuse : le pointeur revient de lui-même au centre après chaque déplacement dans n'importe quelle direction. Il faut donc utiliser la croix directionnelle. Lent et pénible ! Chercher des indices est laborieux car certains décors ne s'y prêtent pas au niveau graphique. La torche, qui éclaire les recoins sombres, aurait été une bonne idée si l'effet de lumière n'était pas aussi lamentable. Résultat : il faut souvent activer une aide, "l'intuition artificielle", qui signale automatiquement les indices... et gâche ainsi la surprise. Bien sûr, il y a l'attirail FBI, téléphone cellulaire, ordinateur, portable. Mais sans Mulder et Scully, on a l'impression d'être dans un banal polar, sans intérêt ni mystère.

Emmanuel Guillot

Dans la même famille

Discworld 2
 Psynosis ★★★★★
 Tiré de l'œuvre délirante de Terry Pratchett, c'est un titre bourré de casses-têtes complètement tordus.

Egypte
 Cryo ★★★★★
 Aventures et énigmes palpitantes sous le règne de Ramsès III, dans un graphisme détaillé et réaliste.

PC/Mac



Impérialisme II

- Genre : **Gestion**
- Développeur : **Frog City**
- Editeur : **SSI**
- Prix : **350 F env.**
- Joueurs : **1-6**
- Configuration : **P133 ou Power PC**
- Verdict : ★★★★★

Les jeux de stratégie, au tour par tour se font rares. En voici un, un peu complexe mais captivant.

Au premier abord, on pense avoir affaire à une sorte de *Civilization*... Mais quelques minutes de jeu suffisent pour annuler cette impression : *Impérialisme II* est conçu différemment. La gestion de la main-d'œuvre est assez particulière : c'est à vous de la former, elle ne croît en aucun cas toute seule. Avec ce titre, l'éditeur SSI s'adresse aux joueurs confirmés, ceux qui n'hésitent pas à se plonger dans la notice avant de se noyer dans le jeu. Une partie se déroule en quatre étapes. Le but : conquérir des provinces européennes. Premier objectif : développer son propre pays. Puis vient le temps des batailles ! Il vous faut ensuite annexer toutes les provinces du Nouveau Monde, puis vous attaquer aux pays neutres (Suisse, Allemagne...), et enfin gros morceau : envahir les autres grandes puissances. Le côté belliqueux du jeu n'est, au final pas très développé par rapport à la gestion. En effet pour rassembler une armée il faut de nombreuses ressources : ouvriers, minerais, et ingrédient indispensable, l'argent car les soldats ne sont pas bénévoles. Le joueur doit collecter et gérer tout cela. Et ce n'est que vers la fin d'une partie qu'on commence à en avoir assez pour de vraies batailles. Cela peut durer en moyenne 15 heures. Donc patience !

Julien Gee

N64



Shadowgate 64

- Genre : **Jeu de rôle**
- Développeur : **Infinite Ventures**
- Editeur : **Kemco**
- Prix : **400 F env.**
- Joueurs : **1-4**
- Accessoires : **Controller Pak, Rumble Pak**
- Verdict : **★★★★**

Des couloirs sombres, des pièges surnois et des énigmes tordues... Mais aucun combat ! C'est ça, Shadowgate.

La N64 nous a habitués à adapter au format 64 bits d'anciens succès comme *Zelda*, *Pilot Wings*, *Mario Kart*... Cette fois, c'est le tour de *Shadowgate*, vieux titre de la NES. Dans le rôle d'un halfling (semi-homme), aux oreilles pointues, vous arpentez de longs couloirs, discutez avec les autochtones, ou collectionnez des objets pour résoudre des énigmes de plus en plus tirées par les cheveux. Ce qui pourrait être un RPG classique ressemble, en fait, davantage à un livre dont vous êtes le héros en vidéo. L'accent est mis sur l'ambiance, et non sur l'action. *Shadowgate* se joue, tranquillement installé dans un canapé, lorsqu'on a une bonne journée à tuer. Les puzzles à répétition remplacent les créatures maléfiques. Les fans de *Zelda* s'ennuieront probablement, les autres prendront le temps d'apprécier. Regrettons tout de même les couloirs trop sombres, ou peu lisibles (toujours à cause de ce "#??A*\$E" de brouillard), qui empêchent de voir au premier coup d'œil certains objets indispensables à la quête. *Shadowgate* est à réserver aux plus patients, qui n'hésitent pas à refaire quinze fois le même donjon avant de comprendre le mécanisme d'un passage fermé. Un jeu plein de charme, mais définitivement réservé à un public averti.

Raphaël Bigot



■ Le moteur 3D du jeu vous permet d'être au cœur de l'action. Chaque personnage a été modélisé en trois dimensions, de la tête jusqu'au kilt !



■ Le soleil se lève, la lumière est douce... Rien n'indique que dans quelques minutes de terribles batailles feront rage.

LA TÊTE ET LES JAMBES

Braveheart

- Genre : **Stratégie/Gestion**
- Développeur : **Red Lemon** ■ Editeur : **Eidos**
- Prix : **370 F env.** ■ Joueurs : **1-12**
- Configuration : **Pentium II, 64 Mo, carte 3D**

Lancez-vous dans la conquête de l'Ecosse du XIII^e siècle, grâce à l'adaptation vidéoludique du chef-d'œuvre de Mel Gibson.

Après la mort du roi d'Ecosse Alexandre III en 1286, le trône du royaume reste inoccupé, faute de descendant. Profitant du désordre ambiant (seize prétendants se battent pour la place), Edouard I^{er}, roi d'Angleterre, prend le contrôle du pays. Mais c'est sans compter sur le jeune William Wallace, prêt à tout pour arracher son pays des griffes de l'Angleterre. *Braveheart*, le jeu, vous propose ainsi de prendre la tête de l'un des seize clans qui s'opposent, afin de récupérer le contrôle de l'Ecosse. Si les combats, en 3D temps réel, sont essentiels pour gagner, la partie gestion est aussi importante et bien plus complexe. Une douzaine d'écrans permet de s'informer en permanence sur l'état de son clan, et de gérer ses ressources, aussi bien agricoles qu'humaines. Il faut bien sûr constituer de puissantes



■ Toute la phase de gestion se déroule à travers douze écrans. Cette partie du jeu est très complexe.

armées pour espérer battre, un à un, les quinze autres clans qui ont le même dessein. Malheureusement, même en lisant soigneusement le manuel, comprendre tous les mécanismes du jeu et apprendre à utiliser au mieux tous ces écrans vous seront pénibles. L'aide en ligne est beaucoup trop faible. Préparez-vous donc à consacrer du temps à l'apprentissage des commandes. On note tout de même la possibilité de laisser à l'I.A. le soin de s'occuper de cette phase du jeu. Mais comme chacun le sait, avec de l'expérience, vous le ferez bien mieux qu'elle. De plus, il serait dommage de se priver d'une bonne partie de l'intérêt de *Braveheart*. En revanche, les combats sont très simples avec un maniement proche de *Myth II*, bien que moins pratique. Au passage, on remarque que le moteur 3D est très performant, affichant jusqu'à 400 unités (toutes faites de polygones) à l'écran et des effets climatiques très réussis. Ainsi, en gérant correctement votre clan et en remportant des victoires, vous devriez peu à peu gagner du terrain et conquérir toute l'Ecosse. Au final, on est heureux de voir que les développeurs ne se sont pas endormis sur les lauriers de la licence du film. Ils signent avec *Braveheart* un jeu riche et complexe... peut-être trop pour certains. La prise en main est, en effet, longue et laborieuse. Mais si vous avez le courage et le temps de vous plonger dans cette belle Ecosse, vous passerez de bons moments. Surtout en mode multijoueur, qui vous réserve de superbes batailles entre amis.

Jérôme Capon

PC

Note

★★★★

Plus Moins

Mel Gibson

- Mélange de combats 3D et de gestion 2D
- Une grande richesse de jeu
- La licence du film est bien exploitée
- Bernard Menez
- Prise en main longue et pénible
- Le mode 3D n'est pas très ergonomique
- Les munitions manquent de variété
- Déconseillé au grand public

Dans la même famille

Myth II

GT Interactive ★★★★★

Des combats, rien que des combats ! Un peu basique, certes, mais très plaisant...

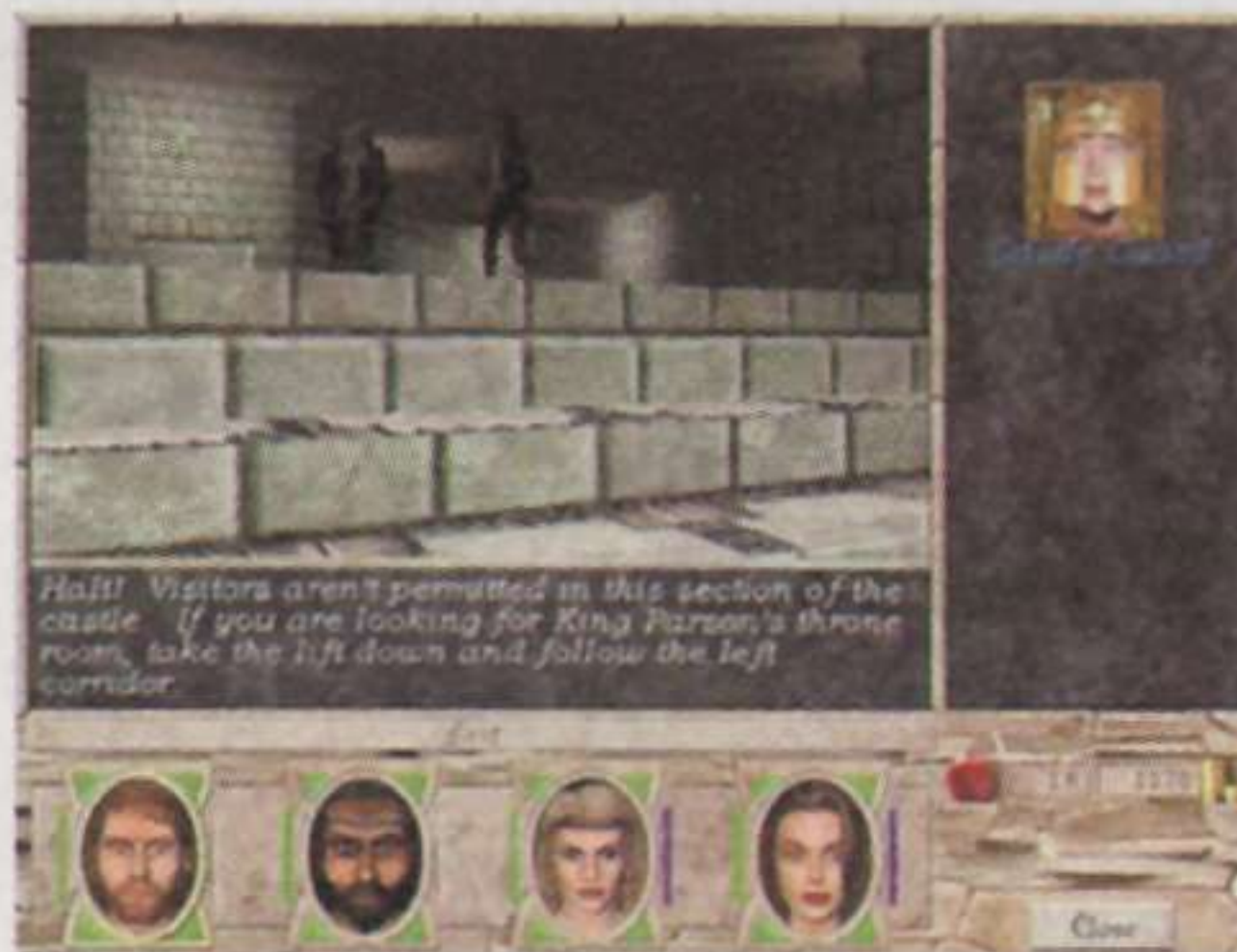
Shogun Total War

Electronics Arts Sortie : août

Mêlant stratégie et combats en temps réel, *Shogun* se déroule dans le Japon du XV^e siècle.



■ Première chose à faire, se choisir une équipe composée de quatre personnes aux atouts physiques et intellectuels qui leur sont propres.



■ Lorsque l'on rencontre un personnage au cours du jeu, son visage apparaît sur l'écran.

JE NE SUIS PAS UN HEROS !

Might & Magic VII Pour le sang et l'honneur

- Genre : **Jeu de rôle**
- Développeur : **New World Computing**
- Editeur : **3DO** ■ Prix : **350 F env.** ■ Joueur : **1**
- Config. : **Pentium 200, 64 Mo, carte 3D conseillée**

Après l'épreuve du Mandat Céleste dans M&M VI, pourquoi ne pas prendre les armes pour laver votre honneur avec le sang de vos ennemis ?

Le propre de la série des *Might & Magic* est de proposer une quantité ahurissante d'artefacts issus de l'univers "heroic fantasy". Sorts et armes en tous genres, potions miraculeuses, et monstres aussi variés que nombreux, il semble que la recette fasse mouche. *Might and Magic*, septième du nom, ne démord pas de la tradition. Néanmoins, le secret du chef ne réside pas vraiment dans le nombre d'ingrédients utilisés, mais plutôt dans le dosage de chacun d'entre eux et les ficelles qui les relient. La préparation de base est toujours la même. On se choisit une équipe de quatre héros à qui on attribue un certain nombre de compétences propres, intellectuelles ou physiques.



■ Quel regard ! Pas étonnant qu'elle peine à se trouver des petits copains. Et encore, vous ne voyez pas le bas...

Puis on les équipe d'armes, assez basiques pour débiter. Chacun dispose d'une personnalité particulière liée à une famille d'aptitudes plus ou moins marquées. C'est par conséquent l'expérience que vous leur faites vivre qui assure la formation des membres de votre équipe. Comme dans l'épisode qui précède, l'écran principal se compose d'une fenêtre affichant l'action en 3D subjective. Alors que le reste est partagé entre la galerie des quatre personnages, les sorts disponibles et une carte permettant de se situer dans son environnement. La grande nouveauté de cet épisode réside dans la gestion des cartes 3D, qui permet une restitution visuelle encore plus convaincante.

Cela dit, elle n'est absolument pas indispensable. L'histoire est assez classique et propose au joueur des quêtes plus ou moins importantes et cela, dans des décors incroyablement vastes et diversifiés. En réalité, on a la vague impression de se replonger au cœur d'un *Might and Magic VI* amélioré, à tous les points de vue. Plus de personnages, plus de sorts, plus de monstres, plus de lieux à visiter... Bref, plus de tout, mais rien de nouveau ni de révolutionnaire. Que tous ceux qui ont moyennement apprécié le genre passent leur chemin ! Quant aux autres, les amoureux d'elfes, de clercs et autres sorciers, qu'il aiguisent leurs lames et se préparent à donner dans du pur jeu de rôle. La relève est désormais assurée, et bien assurée.

PC

Note

★★★★

Plus Moins

Potion

- Accélération 3D
- Nombreux choix d'aptitudes possibles
- Interface maniable pour une prise en main plus facile

Poison

- Ralentissements en mode plein écran
- Manque de précision des combats
- Concept très semblable aux jeux précédents

Arnold Vincent

Dans la même famille

Quest for Glory V

Sierra ★★★★★

On reste dans l'heroic fantasy à "don't" et seuls les puristes du genre pourront apprécier.

Lands of Lore III

Virgin/Westwood ★★★★★

Plus orienté aventure, LOL, très inspiré par le jeu de rôle, permet aussi de gérer plusieurs héros.

PlayStation



G Police 2

- Genre : **Action**
- Développeur : **Psygnosis**
- Editeur : **SCEE**
- Prix : **350 F env.**
- Joueur : **1**
- Accessoires : **Dual Shock**
- Verdict : ★★★★★

Ce jeu d'action, proche d'une simulation, est agréable. Mais il ne se démarque pas de la première édition.

G Police 2 est une simulation simplifiée à l'extrême : commandes rudimentaires et action omniprésente. De quoi séduire tous ceux qui sont découragés par ce genre à cause de sa complexité. Dans un monde futuriste où la pègre et la corruption croissent de jour en jour, la police est impuissante.

Seule une nouvelle recrue peut inverser la tendance. Dans un avion, un hélicoptère ou un camion, les missions ne sont pas toujours faciles car les commandes sont un peu trop sensibles pour ajuster ses tirs. Chaque niveau est un enchaînement de missions simples. A tout moment le joueur peut en visualiser les objectifs (en français), si bien qu'il n'est jamais perdu. Le jeu en lui-même est assez simple, on reste rarement bloqué à un niveau longtemps. Pour vos missions la machine est dotée d'un nombre de munitions limité. Une fois épuisées, il faut se débrouiller avec la mitrailleuse de base. La quantité et la qualité de l'armement varient selon les missions. Même si les objectifs sont divers (bombarder un site, protéger un convoi ou scanner des cargaisons), le joueur se lasse vite, surtout à cause des décors répétitifs. Les aires de jeu vastes permettent de larges manœuvres. C'est plutôt agréable, mais cela engendre aussi de nombreux effets de clipping, c'est dommage.

Julien Gee

LA GUERRE, SANS SOURIS



■ L'inévitable briefing introduit chaque mission et vous explique les objectifs à atteindre. Les cinématiques de la version PC ont été, ici, remplacées par quelques images fixes.



■ La barre des tâches permet de construire toutes les unités du jeu. Cependant, il n'existe pas de file d'attente comme dans les dernières productions PC, ce qui oblige à répéter souvent la même opération.

N64

Note

★★★★★

Plus Moins

GDI

- Les graphismes en 3D
- Une cinquantaine de missions
- Le premier du genre sur Nintendo 64

NOD

- Pas de souris
- Pas de mode 2 joueurs
- On ne peut pas changer la vue

Command & Conquer

- Genre : **Stratégie**
- Développeur : **Westwood Studio**
- Editeur : **Nintendo**
- Prix : **430 F env.** ■ Joueur : **1**
- Accessoires : **Ram Pack, Rumble Pack**

Les possesseurs de N64 font enfin pouvoir goûter aux joies de Command & Conquer, avec une petite surprise supplémentaire...

Le titre vient combler un manque dans la ludothèque de la N64 : les jeux de stratégie en temps réel. Le principe est simple : contrôler et développer une base, afin de bâtir une armée digne de ce nom. Puis vous partez à la recherche de vos adversaires sur la carte. A la tête du NOD ou du GDI, deux camps ennemis, il faut mener vos troupes à la victoire. Le jeu propose une cinquantaine de missions. Mais selon votre camp et vos choix, vous n'en ferez qu'une partie et pourrez, ainsi, rejouer plusieurs fois en suivant un chemin différent. Simple destruction des ennemis, escorte ou vol d'un objet important dans les bâtiments adverses, divers objectifs sont à remplir pour progresser. Vous ne disposez au départ que de quelques soldats et d'un véhicule de construction mobile pour établir votre base. Un coin de la carte est préférable puisque vous n'aurez alors que deux fronts à défendre. Ressource indispensable à toute construction (bâtiments ou unités), il faut collecter le Tiberium et le raffiner. Veillez à ne pas en manquer, sinon l'adversaire prendra un sérieux avantage ! *Command & Conquer* exige rapidité et réflexion. Il faut prendre les bonnes décisions au bon moment. On ne lance pas un assaut à la légère et très vite, on apprend à ne jamais laisser sa base sans défense. En effet, l'ennemi

pourrait profiter d'une bataille pour envoyer discrètement d'autres unités endommager, voire détruire, vos bâtiments. Tout cela demande donc une certaine dose de sang-froid et une bonne agilité au joystick. Car, hélas, la Nintendo 64 ne dispose pas de souris comme le PC. Et plus on avance dans le jeu, plus il faut aller vite et faire plusieurs choses en même temps. D'où un niveau de difficulté rehaussé par une maniabilité pas évidente. Question d'habitude ! La bonne surprise de cette version, c'est l'affichage en 3D. Ça ne change pas grand chose car on ne peut pas bouger la caméra. Mais ce petit plus montre que les développeurs ont fait un réel travail d'adaptation, et pas une simple transposition. Toutefois, le principe reste identique et le mode multijoueur a disparu. Dommage, on aurait aimé pouvoir jouer à ce bon jeu, à deux sur écran splité.

Jérôme Capon

■ GDI ou NOD, les bons ou les méchants, choisis ton camp camarade !



Dans la même famille

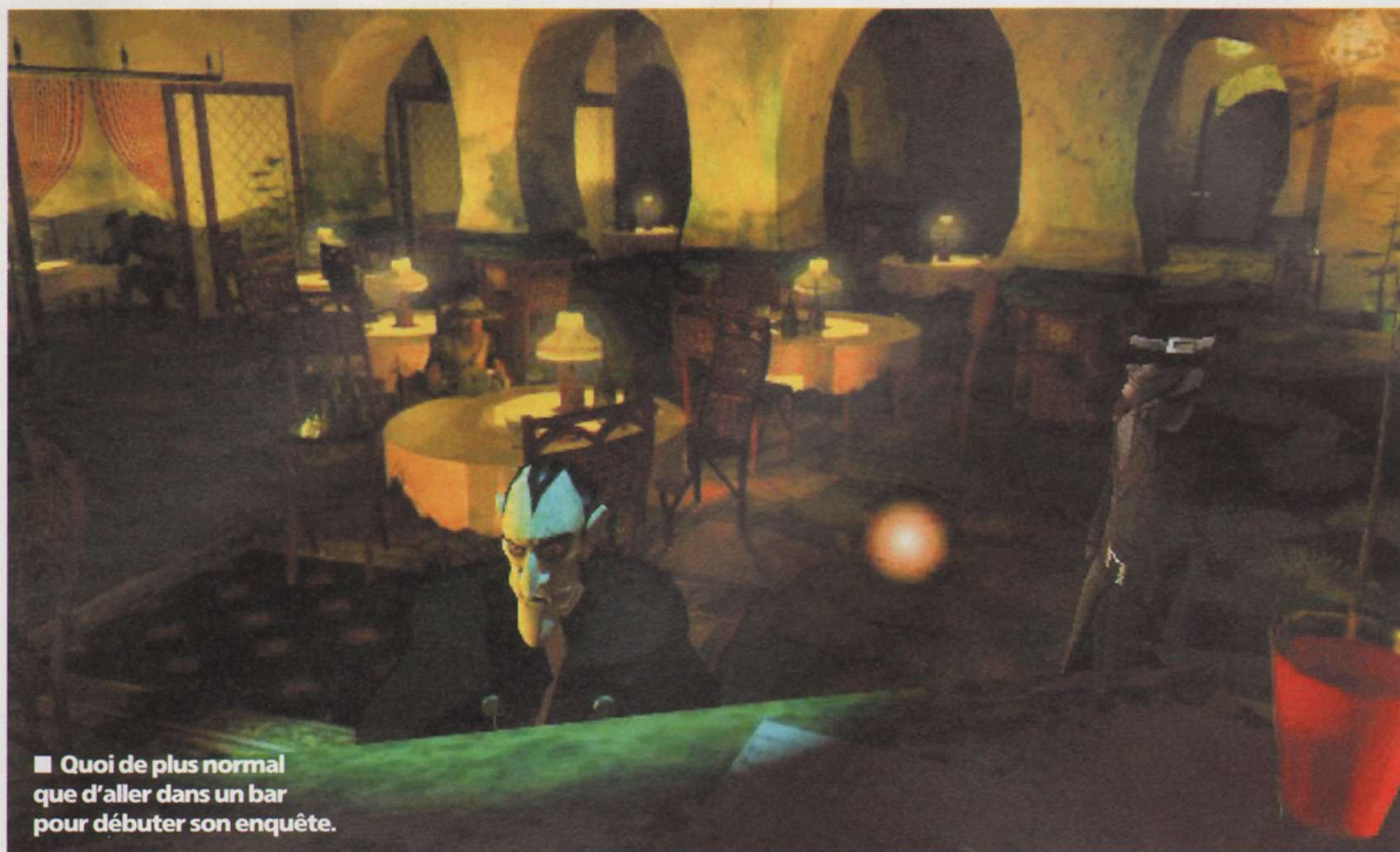
Starcraft
Blizzard

Sortie : octobre

Le prochain jeu du genre sur N64 sera la conversion du célèbre Starcraft. Principe identique, à la différence que l'histoire se situe dans un monde futuriste et que vous pouvez choisir entre trois races différentes.



■ Cela semble facile, et pourtant ! Cette base est solidement défendue par des soldats et jeeps cachés aux alentours. Ayez une armée puissante avant d'essayer d'y pénétrer, sinon...



■ Quoi de plus normal que d'aller dans un bar pour débiter son enquête.

PERDU DE VUE

Discworld Noir

- Genre : **Aventure**
- Développeur : **Perfect Entertainment**
- Editeur : **GT Interactive**
- Prix : **350 F env.** ■ Joueur : **1**
- Configuration : **Pentium 266, 32 Mo**

L'univers de Pratchett est encore à l'honneur avec ce 3^e volet de la série. Moins déjantée, plus logique, cette version a du mal à convaincre...

Connaissant la saga *Discworld*, on ne peut que trépigner d'impatience à l'idée d'un troisième opus. Ceux qui se souviennent de Rincevent, cet apprenti sorcier aussi maladroit que flegmatique, auront certainement gardé en mémoire l'humour particulier de Terry Pratchett. Fort heureusement on avait de nombreuses fois l'occasion de rire des situations cocasses car les énigmes étaient excessivement corsées et bien souvent sans queue ni tête. Dans *Discworld Noir*, l'ambiance est



■ A chaque lieu accessible, la carte apparaît en haut, à gauche de l'écran.

radicalement différente. Vous êtes Lewton, détective fauché et un peu désabusé. Une pulpeuse inconnue vous confie une étrange enquête : retrouver son amant. Le scénario est, a priori, classique et attractif. Mais le jeu n'est en fait qu'une succession de dialogues monotones et répétitifs. Avec une vue rappelant légèrement celle utilisée dans *Grim Fandango* (la comparaison s'arrête là !), on navigue entre divers endroits aussi sombres les uns que les autres. Le plus clair du temps (si on peut dire...), le rôle du joueur se limite à discuter avec les personnages pour en tirer un maximum d'indices. Ajoutons à cela une gestion des déplacements du personnage du type "je me cogne dans le vide et je fais mille détours pour aller d'un point à un autre" et vous comprenez qu'il n'y a pas là matière à crier au chef-d'œuvre. Graphiquement, les décors sont corrects, quoique réellement sombres. Et la correction gamma n'est pas d'un grand secours puisqu'elle modifie sérieusement l'apparence et le contraste des couleurs. Seule la bande-son mérite le détour : une musique jazzy glauque et mélancolique à souhait, collant parfaitement à l'atmosphère générale de l'aventure. Enfin, si on peut encore parler d'aventure... C'est linéaire, lassant et le soi-disant humour "so british" n'arrive même pas à nous arracher un rictus. Décevant, surtout qu'on s'attendait à un produit plus captivant.

Arnold Vincent

Dans la même famille

Grim Fandango
LucasArts ★★★★★
Tant que des jeux comme *Discworld Noir* sortent, le hit de Lucas n'a rien à craindre.

Pandora Directive
Virgin Interactive ★★★★★
L'univers de *Tex Murphy* reste très supérieur, autant pour le scénario que pour les différentes énigmes.

GB Color



F-1 World Grand Prix

- Genre : **Course**
- Développeur : **Video System**
- Editeur : **Nintendo**
- Prix : **250 F env.**
- Joueurs : **1 à 2 (link)**
- Verdict : ★★★★★

V-Rally d'Infogrames, voici le jeu de F1 "made in Japan" transposé de la N64 à la Game Boy Color.

Bonne nouvelle : la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) a donné son accord pour que les données du jeu soient celles de la saison 98 de F1, au terme de laquelle l'écurie Mc Laren et Mika Hakkinen s'étaient imposés devant Ferrari et Michael Schumacher. Les fans prennent donc place dans le baquet de leur pilote préféré et se lancent à la conquête du titre mondial, en enchaînant, d'Adelaide à Suzuka, les seize tracés du championnat. Signalons aussi deux modes de jeu intéressants. Le "duel", où deux joueurs, disposant chacun d'une cartouche du jeu, s'affrontent sur un circuit choisi en interconnectant leurs consoles avec le câble idoine. Le challenge ? Sortir victorieux des situations de courses inspirées des péripéties du championnat 98. Côté simulation, on peut régler sa voiture selon les spécificités de chaque Grand Prix. Il s'agit alors de trouver le bon réglage d'après les pneus, la quantité d'essence, l'inclinaison des ailerons et la longueur des rapports de la boîte de vitesse. Le reproche : en course, les concurrents sont signalés par leur numéro de voiture. Or, ni les tableaux de résultats dans le jeu ni la documentation ne précisent à quel pilote appartient chaque numéro. Comment savoir si la voiture qui vous talonne est un concurrent dangereux ?

Robby Barbe



Gungage

- Genre : **Aventure**
- Développeur/Editeur : **Konami**
- Prix : **350 F env.**
- Joueur : **1**
- Accessoires : **Carte mémoire, Dual shock**
- Verdict : **★★★★**

Gungage n'offre rien de nouveau : jouabilité et graphismes tout juste acceptables, et manque de cohérence.

Dans un monde parallèle où le temps, l'évolution et les plaisirs de la vie sont différents, une poignée de guerriers lutte contre des insectes géants et des robots vicieux. Ce jeu d'action, en vision à la troisième personne, vous propose de contrôler ces fabuleux combattants. Vous commencez par un blondinet équipé d'un gros flingue, qui dégomme les monstres sur fond de guitare électrique. Puis vous gagnez la possibilité d'incarner les autres. Chacun d'entre eux saute, "stafe", tire à l'arrêt ou utilise une visée automatique pour se déplacer en tirant. Encore faut-il tenir jusqu'au moment où la maniabilité ne pose plus problème, en supportant l'étagage ridicule des adversaires : papillons générateurs de tornades, robots tueurs, créatures des marais et autres monstres à visage de femme et corps de mille-pattes et de tarentule. Tout cela vous occupe avant les boss de fin de niveau, très impressionnants. Le tout dans un environnement décousu, pas très bien modélisé, eu égard aux ignobles bugs de 3D qui l'émaillent. Collectionner les fleurs bleues qui font office de check point, frôler les murs transparents pour repérer l'ennemi sans perdre d'énergie, réprimer un sourire moqueur à chaque nouvel opposant, il est difficile de rentrer dans cet univers, sans doute cher à quelques initiés peu exigeants.

Jean-François Chica

BAISSE DE REGIME



F1 World Grand Prix 2

- Genre : **Simulation** ■ Développeur : **Video System**
- Editeur : **Nintendo** ■ Prix : **450 F env.**
- Joueurs : **1-2** ■ Accessoires : **Rumble Pak, Expansion Pak**

Après un premier volet d'assez bonne qualité, et le retard de Monaco GPRS 2, Nintendo nous ressort son jeu de F1. Cette suite vaut-elle le coup ?

Prêt à sortir bien avant le produit de Nintendo, le jeu de Formule 1, *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*, a été néanmoins retardé par le constructeur, histoire de ne pas faire concurrence au produit maison. En voyant le jeu en question, on comprend un peu mieux les inquiétudes de Nintendo. Pourtant le premier volet était plutôt bien réalisé et proposait, en outre, un mode challenge captivant.



Le mode challenge a été repris, mais il est gâché par une difficulté insurmontable dans la partie "mécanique".

N64

Note

★★★★

Plus Moins

Qualifié

- Le principe des scénarios
- La licence officielle
- La vue du cockpit

Éliminé

- Difficulté mal dosée
- Collisions irréalistes
- I.A. stupide
- Graphismes flous

La vue du cockpit est plutôt réussie, on s'y croirait. Mais c'est un peu maigre pour faire un bon jeu.

Il s'agissait de revivre le Championnat 97, avec Fisichella perdant une roue à Hockenheim, la boîte de vitesse de Hill bloquée en deuxième, etc. Ce mode a été naturellement conservé dans le second volet. Mais une sorte de bug vient gâcher la fête. En effet, le premier scénario de la liste "mécanique", qui devait être le plus simple, est d'une difficulté hallucinante, pour ne pas dire infranchissable. Les autres modes de jeu sont classiques, et le soft bénéficie de la licence officielle. Du coup, tous les noms des écuries et des pilotes (sauf Jacques Villeneuve) sont présents. Seulement, les données sont basées sur la saison 98, et on ne peut pas renommer les pilotes pour obtenir un plateau plus proche de la saison en cours. Enfin, techniquement, ce n'est pas non plus ce qui se fait de mieux. L'animation n'est pas un modèle de fluidité et les graphismes sont flous, comme nombre de jeux N64. De plus, l'intelligence artificielle est tout sauf intelligente ! Vos adversaires n'hésitent pas à vous sortir en vous harponnant violemment au premier virage venu. Quant aux collisions, elles sont énervantes car irréalistes ! Bref, le bilan est loin d'être positif pour *F1 WGP 2*, même si on a aimé le premier. Ce n'est pas une suite qui nous est proposée, mais plutôt un produit de bas étage qui ne mériterait même pas d'être qualifié. Le pire, dans tout ça, c'est que Nintendo va en vendre un bon paquet, vu le succès du premier volet, et aussi le boycott inadmissible dont *Monaco GPRS 2*, bien supérieur, a fait l'objet. Si vous ne l'avez pas encore acheté, ignorez-le, et gardez votre argent pour le titre d'Ubi Soft, qui mérite davantage les faveurs de votre porte-monnaie.

Denis Adloff

Dans la même famille

F1 World Grand Prix

Nintendo **★★★★**
Premier jeu de F1 digne de ce nom sur N64, les fans du genre l'ont adoré notamment pour le mode challenge.

Monaco GPRS 2

Ubi Soft **★★★★**
Comme sur PC et PlayStation, le jeu de F1 d'Ubi Soft s'impose comme la nouvelle référence sur N64.

Budget PC par Teck Hao Tea

Ce mois-ci, une sélection de petits prix piochés, ci et là, dans chaque genre. Aventure, stratégie, course, plate-forme et réflexion. Tout un programme pour enrichir votre ludothèque d'anciens jeux qui restent néanmoins attrayants. Cassez votre tirelire.



Attack of the Saucerman

■ Gamme : **Replay**
 ■ Editeur : **GT Interactive**
 ■ Prix : **150 F env.**

GT Interactive inaugure un nouveau genre de distribution : celui des jeux inédits, à faible potentiel, mais qui sortent à petit prix. Attack of the Saucerman fait donc partie de ceux-là. Sorti le mois dernier sur PlayStation, il est loin d'avoir convaincu. L'histoire de ce petit alien sympathique, décidé à sauver la Terre de ses compatriotes belliqueux et qui se heurte aux humains, est amusante. Les graphismes, à l'image de l'histoire, sont déjantés. Le véritable reproche que l'on puisse faire est le manque de diversité de l'aventure. Toutefois, à ce prix (pourquoi pas encore plus bas ?), les tribulations de cet alien peuvent séduire. ★★★★★



L'Exode d'Abe

■ Gamme : **Replay**
 ■ Editeur : **GT Interactive**
 ■ Prix : **130 F env.**

Abe est de retour. Le gentil Mudokon doit encore une fois sortir ses amis du pétrin. Dans L'Odysée d'Abe, le premier épisode, les Mudokons servaient de hamburgers aux Glukkons (les vilains de service). Depuis qu'Abe a réussi à sauver ses pairs, les Glukkons ont changé leurs habitudes alimentaires et les Mudokons font ici office de houblon pour produire de la bière. La similitude ne réside pas seulement dans le scénario car le joueur peut faire sensiblement la même chose. Mais cela n'enlève rien à l'intérêt du jeu qui présente des énigmes toujours aussi intéressantes. C'est plus dur et plus long. ★★★★★



Racing Compilation

■ Gamme : **White Label**
 ■ Editeur : **Virgin**
 ■ Prix : **250 F env.**

Les six titres regroupés dans cette compilation sont de qualité inégale. Les deux premiers, Screamer 2 et Screamer Rally, sont excellents, au niveau de la réalisation (qui a tout de même un peu vieilli) comme du côté du plaisir de jeu. Fun Tracks est, quant à lui, un petit jeu de course assez sympathique. Test Drive 4 et Test Drive Off Road sont de qualité moyenne. Enfin, le dernier (Manic Kart) est sans grande prétention. Mais dès lors que l'on s'essaie aux trois premiers, on pardonne vite aux trois autres. Seulement voilà, on aurait préféré n'avoir que Screamer 2, Rally et Fun Tracks pour un prix moindre. ★★★★★



King Quest 8 : Le Masque d'Eternité

■ Gamme : **Originals**
 ■ Editeur : **Sierra**
 ■ Prix : **100 F env.**

Le dernier volet de la célèbre série créée par Roberta Williams est aussi le plus novateur. La représentation en 3D présente de beaux graphismes (avec une carte 3D). Il propose aussi des éléments de jeu de rôle. Ainsi votre personnage, Connor, acquiert de l'expérience et devient de plus en plus puissant. L'ambiance sonore est grandiose et colle parfaitement à l'aventure avec des voix plus que convaincantes et une dimension dramatique bien rendue. Ajoutez à cela une très longue durée de vie et vous obtenez un excellent jeu d'aventure. Pas d'hésitation à avoir si on aime le genre. ★★★★★



Police Quest Swat 2

■ Gamme : **Originals**
 ■ Editeur : **Sierra**
 ■ Prix : **100 F env.**

Apprêtez-vous à nettoyer les rues de Los Angeles de ses terroristes. A la tête d'une équipe de SWAT (l'équivalent américain du GIGN), vous menez du début jusqu'à la fin toutes sortes d'opérations. Si graphiquement le jeu n'a pas l'air attrayant (la 3D est d'une isométrie assez pauvre), il reste néanmoins très riche. Car toute la panoplie de gadgets hi-tech possibles et imaginables du SWAT, est mise à votre disposition. A vous ensuite de placer vos hommes, de définir leur équipement et la marche à suivre. Du coup, les moyens de mener à bien votre mission sont multiples. A découvrir avant l'arrivée de Swat 3. ★★★★★



Diddy Kong Racing

■ N64 ■ Editeur : **Nintendo**
 ■ Prix : **moins de 250 F**

Ce clone de Mario Kart sauce Rare (GoldenEye) n'est malheureusement pas aussi réussi que son modèle. La diversité est là, puisque l'on peut piloter soit un avion ou bien encore un aéroglisseur, et évidemment un kart. Mais cela ne suffit pas à convaincre. Le fun est moins présent qu'avec Mario Kart, surtout si l'on considère le mode solo pour le moins rébarbatif (des pièces et encore des pièces à ramasser). Pourtant la qualité de la réalisation est au rendez-vous avec de superbes graphismes hauts en couleur. Dans la mesure où son prix vient d'être réduit, Diddy Kong Racing peut s'avérer être un titre assez intéressant. ★★★★★



Yoshi's Story

■ N64 ■ Editeur : **Nintendo**
 ■ Prix : **moins de 250 F**

Si ce jeu est bien la suite du fabuleux Yoshi's Island sur Super Nintendo, il n'en conserve, hélas, pas les qualités. Le déroulement est terriblement simple et consiste à courir, sauter et récupérer des pièces. De plus, ses vingt-quatre niveaux sont affreusement courts. Pourtant, les graphismes sont mignons, même s'ils sont en 2D (c'est un choix des créateurs) et pleins de couleurs. Et les yoshis que l'on contrôle sont attachants à souhait. Cela ne suffit cependant pas à remonter le niveau du jeu qui se destine principalement aux plus jeunes. Ou bien encore si la nostalgie des vieux jeux de plate-forme vous prend. ★★★★★



Star Wars Shadows of the Empire

■ N64 ■ Editeur : **Nintendo**
 ■ Prix : **moins de 250 F**

Ce premier titre Star Wars sur N64 est une demi-réussite. Mélangeant différentes phases d'action, ce jeu est d'une qualité inégale. La première scène, dans laquelle on pilote un snowspeeder, est paradoxalement la meilleure. Comme au début de L'Empire contre attaque, vous devez ralentir la progression des Stormtroopers sur la planète Hoth et détruire leurs AT-AT (les mastodontes sur pattes) à l'aide d'un filin. Excitant ! Hélas, la suite est bien moins réussie, avec des phases à pied durant lesquelles le héros est vu de dos. Pour fans de Star Wars ou ceux qui n'ont rien à se mettre sous la dent. ★★★★★



Tekken 3

■ PS ■ Editeur : **Sony**
 ■ Prix : **moins de 150 F**

Le plus grand jeu de combat de la PlayStation (si on omet Tobal 2 qui n'est jamais sorti en France) arrive enfin en Platinum. Avec ses vingt-et-un combattants et presque un millier de coups, Tekken 3 possède une durée de vie quasi illimitée. En outre, plus qu'un simple jeu de baston, il offre aussi différents modes assez sympas comme le "Tekken Ball" (sorte de volley-ball dans lequel la balle sert à donner des coups) et le "Tekken Force" (beat'em all dans le style de Fighting force). S'il est encore besoin de convaincre, sachez que la réalisation est aussi au top. Tekken 3 c'est du tout bon, surtout à ce prix. ★★★★★



MediEvil

■ PS ■ Editeur : **Sony**
 ■ Prix : **150 F env.**

Les aventures de Sir Fortesque ont eu un succès indéniable à leur sortie. Une vingtaine de niveaux, plus délirants les uns que les autres, dans le plus pur style Tim Burton (le "Noël de M' Jack"), un héros complètement fou et un humour omniprésent font de MediEvil un titre particulièrement fun et amusant. Mêlant action et aventure, vous devez battre un vilain sorcier aux desseins maléfiques. Les armes à votre disposition sont nombreuses et vont de l'arbalète à l'épée géante. MediEvil, avec la personnalité qu'il dégage et le plaisir de jeu qu'il procure vous fera passer d'excellents moments. ★★★★★



Player's Choice & Platinum par Teck Hao Tea

Ça y est, Nintendo ne s'arrête plus avec sa gamme Player's Choice. Cela dit, la cuvée est moins bonne que celle du mois dernier. Au niveau des Platinum, les sorties sont timides ce mois-ci. Toutefois, les deux représentants "petits prix" de Sony sont des incontournables.



Diddy Kong Racing

■ N64 ■ Editeur : **Nintendo**
 ■ Prix : **moins de 250 F**

Ce clone de Mario Kart sauce Rare (GoldenEye) n'est malheureusement pas aussi réussi que son modèle. La diversité est là, puisque l'on peut piloter soit un avion ou bien encore un aéroglisseur, et évidemment un kart. Mais cela ne suffit pas à convaincre. Le fun est moins présent qu'avec Mario Kart, surtout si l'on considère le mode solo pour le moins rébarbatif (des pièces et encore des pièces à ramasser). Pourtant la qualité de la réalisation est au rendez-vous avec de superbes graphismes hauts en couleur. Dans la mesure où son prix vient d'être réduit, Diddy Kong Racing peut s'avérer être un titre assez intéressant. ★★★★★



Yoshi's Story

■ N64 ■ Editeur : **Nintendo**
 ■ Prix : **moins de 250 F**

Si ce jeu est bien la suite du fabuleux Yoshi's Island sur Super Nintendo, il n'en conserve, hélas, pas les qualités. Le déroulement est terriblement simple et consiste à courir, sauter et récupérer des pièces. De plus, ses vingt-quatre niveaux sont affreusement courts. Pourtant, les graphismes sont mignons, même s'ils sont en 2D (c'est un choix des créateurs) et pleins de couleurs. Et les yoshis que l'on contrôle sont attachants à souhait. Cela ne suffit cependant pas à remonter le niveau du jeu qui se destine principalement aux plus jeunes. Ou bien encore si la nostalgie des vieux jeux de plate-forme vous prend. ★★★★★



Star Wars Shadows of the Empire

■ N64 ■ Editeur : **Nintendo**
 ■ Prix : **moins de 250 F**

Ce premier titre Star Wars sur N64 est une demi-réussite. Mélangeant différentes phases d'action, ce jeu est d'une qualité inégale. La première scène, dans laquelle on pilote un snowspeeder, est paradoxalement la meilleure. Comme au début de L'Empire contre attaque, vous devez ralentir la progression des Stormtroopers sur la planète Hoth et détruire leurs AT-AT (les mastodontes sur pattes) à l'aide d'un filin. Excitant ! Hélas, la suite est bien moins réussie, avec des phases à pied durant lesquelles le héros est vu de dos. Pour fans de Star Wars ou ceux qui n'ont rien à se mettre sous la dent. ★★★★★



Tekken 3

■ PS ■ Editeur : **Sony**
 ■ Prix : **moins de 150 F**

Le plus grand jeu de combat de la PlayStation (si on omet Tobal 2 qui n'est jamais sorti en France) arrive enfin en Platinum. Avec ses vingt-et-un combattants et presque un millier de coups, Tekken 3 possède une durée de vie quasi illimitée. En outre, plus qu'un simple jeu de baston, il offre aussi différents modes assez sympas comme le "Tekken Ball" (sorte de volley-ball dans lequel la balle sert à donner des coups) et le "Tekken Force" (beat'em all dans le style de Fighting force). S'il est encore besoin de convaincre, sachez que la réalisation est aussi au top. Tekken 3 c'est du tout bon, surtout à ce prix. ★★★★★

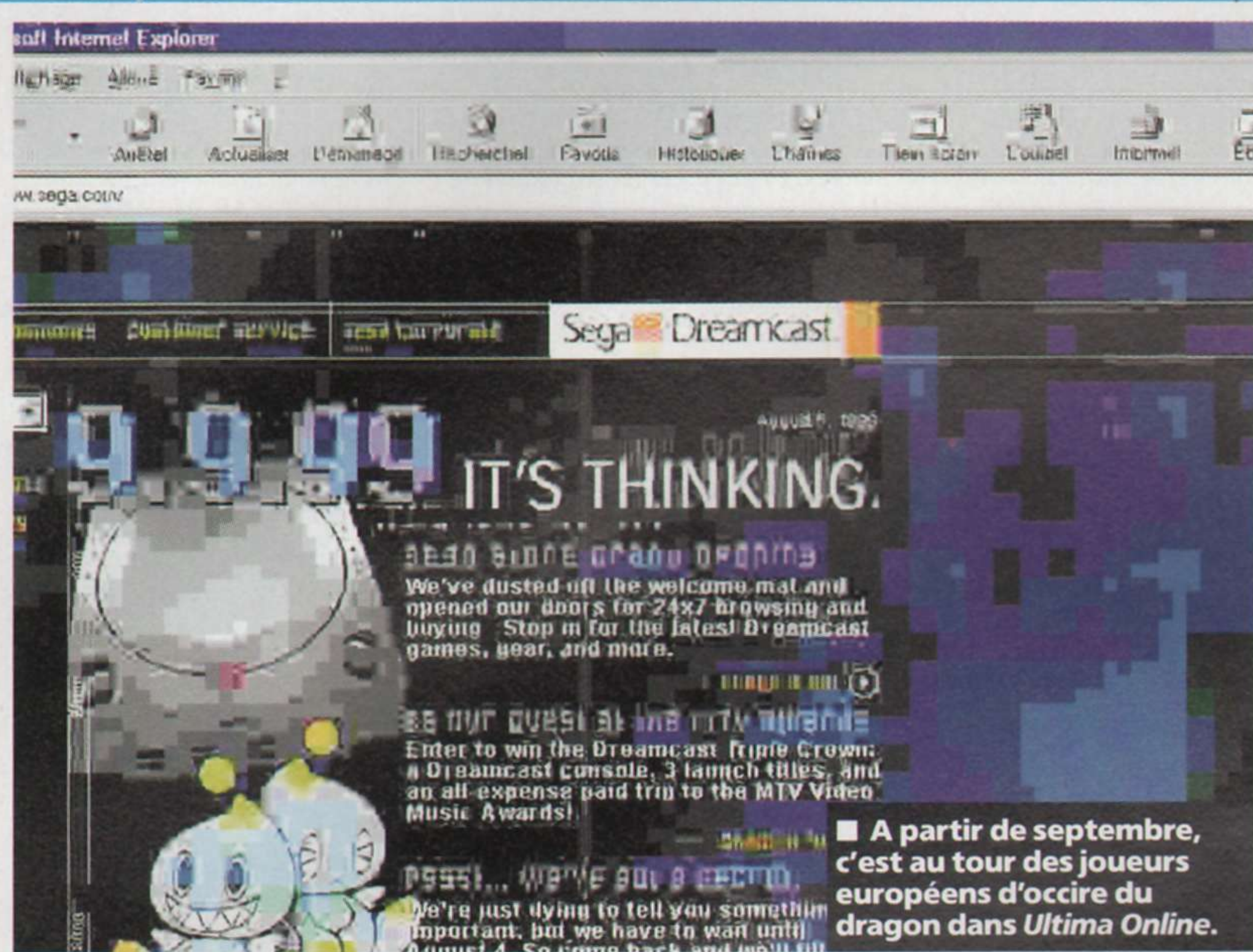


MediEvil

■ PS ■ Editeur : **Sony**
 ■ Prix : **150 F env.**

Les aventures de Sir Fortesque ont eu un succès indéniable à leur sortie. Une vingtaine de niveaux, plus délirants les uns que les autres, dans le plus pur style Tim Burton (le "Noël de M' Jack"), un héros complètement fou et un humour omniprésent font de MediEvil un titre particulièrement fun et amusant. Mêlant action et aventure, vous devez battre un vilain sorcier aux desseins maléfiques. Les armes à votre disposition sont nombreuses et vont de l'arbalète à l'épée géante. MediEvil, avec la personnalité qu'il dégage et le plaisir de jeu qu'il procure vous fera passer d'excellents moments. ★★★★★

Jeu Online



ULTIMA ONLINE



■ Depuis 1980 et le premier *Ultima*, Richard Garriott a conçu la série des jeux de rôle la plus vendue au monde.

Commercialisée depuis 1997 aux Etats-Unis, la version multijoueur sur Internet du célèbre jeu de rôle d'Origin débarque enfin en Europe.

Après plus de deux ans de développement et d'amélioration, Electronic Arts et Origin s'apprentent à commercialiser officiellement *Ultima Online* (UO) sur le vieux continent. Le jeu doit être disponible, notamment en France, dans le courant du mois de septembre pour environ 300 F. Dans la boîte, on trouve : un manuel entièrement francisé, une version française du logiciel, ainsi qu'un numéro (une clé) qui permet d'ouvrir un compte et de bénéficier d'un abonnement gratuit d'un mois. Par la suite, pour une contribution mensuelle d'environ 50 F, le joueur évoluera dans Britannia. Le pari d'un jeu qui réunit, grâce à l'Internet, des joueurs du monde entier dans l'univers médiéval fantastique d'*Ultima*, semble d'ores et déjà avoir été gagné par Origin et Electronic Arts. Le projet, initié en mars 1995 par Richard Garriott, créateur de la série *Ultima*, a déjà séduit plus de 120 000 "Ultimaniacs". Sur le seul sol américain, ce sont huit énormes centres serveurs qui font tourner le jeu en permanence. Trois autres ont été ouverts ensuite au Japon où la série *Ultima* est très appréciée, puis encore trois en Europe, notamment en Allemagne, le meilleur marché pour les produits d'Origin sur ce continent. Par rapport aux inscrits de la première heure (quelques 20 000 Européens n'ont pas eu la patience d'attendre septembre), les nouveaux venus dans UO seront plus largement épaulés au moment de la création de leur alter ego virtuel. Un guide, composé de photos commentées, se lancera automatiquement lors de leur première connexion et une quête d'initiation leur proposera de se familiariser hors-connexion avec les commandes du jeu. Un outil de traduction automatique rendra possible l'interactivité entre des joueurs ne parlant pas la même langue... Enfin, si cette version européenne d'UO remporte un vif succès, Electronic Arts pourrait apporter d'autres aménagements au jeu, essentiellement orientés vers les joueurs néophytes.

■ De nombreuses aides de jeux permettent aux novices de se familiariser avec *Ultima Online*.



Sites à citer

■ Voici un petit guide, non exhaustif, des sites Internet dédiés à *Ultima Online*, histoire de bien démarrer dans le jeu.

Ultima Online
www.uo.com

■ C'est le site officiel, en langue anglaise, du jeu *Ultima Online*. Tout ce qu'il faut savoir sur *Ultima Online* se trouve là.

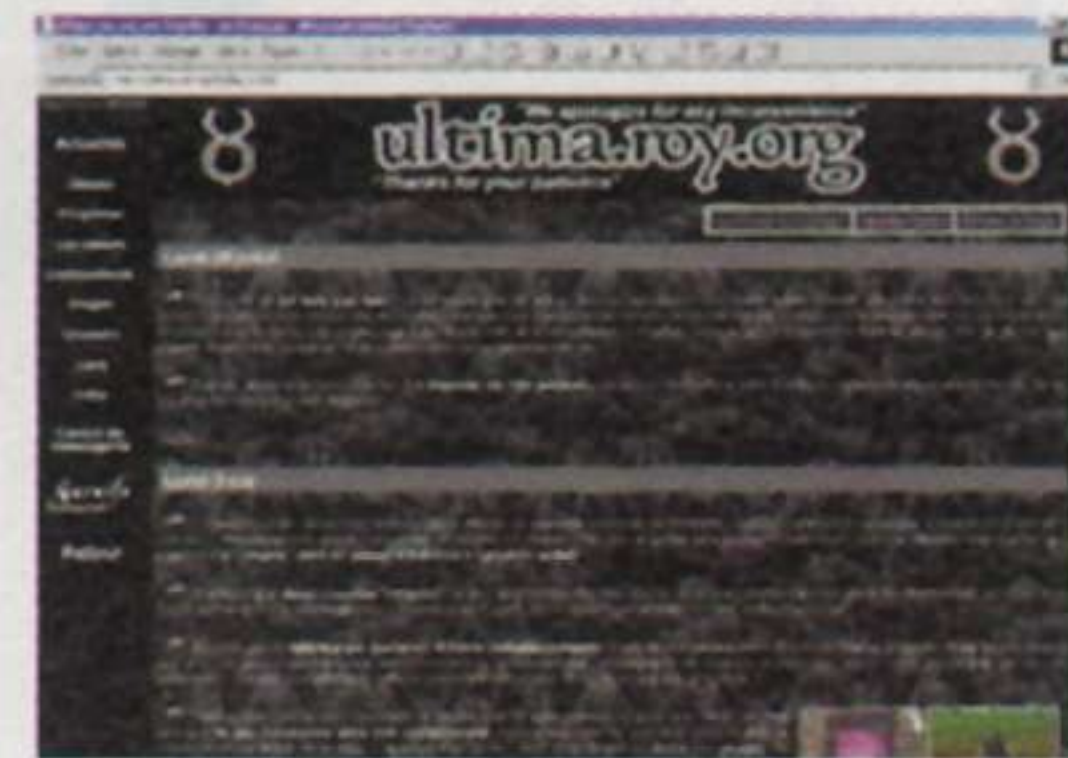


UO Stratics
<http://uo.stratics.com>

■ Ce site en anglais propose une multitude de données concernant absolument tous les aspects d'*Ultima Online*. Une véritable mine d'or, d'enseignements et de renseignements.

Ultima.roy.org
http://ultima.roy.org/index_fr.html

■ Cette autre page Web en français comporte des rubriques d'aide plus particulièrement destinées aux débutants.



Imanewbie
www.imanewbie.com

■ Le nom de ce site se traduit littéralement en français par : "Je suis un débutant". Imanewbie est devenu un personnage très célèbre sur Britannia. L'auteur de ce site conte les aventures désopilantes de son héros à travers des captures d'écrans scénarisées en planches de BD.

La Source
www.lasource.net/uo/

■ Ce site d'information dédié à *Ultima Online* est intégralement en langue française. Mis à jour régulièrement, il est devenu le rendez-vous incontournable de nombreux joueurs francophones.



Le chant de Calliope
<http://lfr.club-internet.fr/cc/uo/>

■ Encore un site en français très intéressant qui apporte des réponses aux questions que peuvent se poser les joueurs débutants. Il propose également des forums de discussion.

Le site du mois



Le site officiel de la Dreamcast

■ www.sega-europe.com

■ Bienvenue sur le site Sega, dédié tout spécialement à la Dreamcast. Dans un premier temps, vous devez vous armer de votre dictionnaire anglais, la langue de Shakespeare étant d'usage pour l'ensemble du site. Une version française devrait voir le jour avant la sortie de la console, début septembre. Nous l'attendons avec impatience ! Un petit laïus sur l'actualité du groupe Sega ouvre le site.

Pour les aficionados du ballon rond, il ne faut pas oublier le partenariat entre Sega et le club AS-Saint-Etienne, avec photos à l'appui. Mais vous n'en saurez pas plus sur le montant du sponsoring ! Vous pénétrez ensuite dans l'univers de la Dreamcast. Les principaux renseignements concernant la 128 bits s'y trouvent. La nouvelle campagne de pub nous montre l'un des membres du boys band, Boyzone, goûter aux joies de la console. Cette campagne a été présentée au public lors de la première du film *Star Wars : la Menace Fantôme*, en Angleterre le 16 juillet dernier. Enfin, l'aspect technique de la console, les divers partenaires de Sega et les jeux n'auront plus de secrets pour vous. Vous surfez sur une technologie de pointe. Découvrez-en les différents composants, avant d'avoir la Dreamcast entre les mains.



1. Quadri Color Pocket

- Machine : **GameBoy et GameBoy Color**
- Fabricant/Distributeur : **Guillemot**
- Prix : **130 F env.**

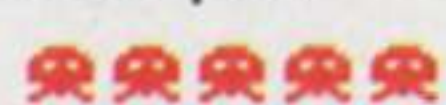
■ En déplacement ou à la maison, le pack Quadri Color Pocket de Guillemot est un ensemble d'accessoires quasiment indispensables pour votre GameBoy ou votre GameBoy Color. Sa composition : une loupe éclairante, une housse, une batterie et enfin un chargeur. La loupe fonctionne à merveille et vous offre un excellent confort de jeu, même la nuit. La batterie, un peu grosse à notre avis, vous permet toutefois d'avoir une bonne autonomie et surtout, d'économiser des piles, très rapidement onéreuses. Grâce à un ingénieux support en plastique, cette batterie convient aussi bien à la GameBoy classique qu'à la Color. Inutile de préciser l'utilité de cet ensemble, surtout lorsque l'on considère son prix relativement bas de 130 F env.



2. Memory Card 4Mo

- Machine : **PlayStation**
- Fabricant/Distributeur : **Guillemot**
- Prix : **150 F env.**

■ Le plus énervant avec les cartes mémoire classiques, c'est leur faible capacité. Avec la Memory Card 4Mo, vous allez enfin disposer de l'équivalent de quatre cartes, soit soixante blocs, sur la même carte. Les blocs sont séparés en quatre banques, auxquelles on accède en pressant sur les boutons L1 et L2. Grâce aux voyants de la carte, on sait tout de suite sur quelle banque on se trouve, ce qui manque souvent aux autres accessoires du genre. De plus, les quatre banques sont accessibles à n'importe quel moment, ce qui signifie qu'il est possible de choisir une nouvelle banque, même lorsque le jeu est en cours. Dernière chose, les données ne sont pas compressées. Du coup, les accès et les transferts se font aussi rapidement qu'avec une carte mémoire classique.



3. Mission Controller

- Machine : **PC**
- Fabricant : **Fanatec**
- Distributeur : **Big Ben**
- Prix : **N. C.**

■ Estampillé *Command and Conquer*, cet accessoire est censé améliorer les performances du joueur sur les jeux de stratégie en temps réel. Mais, si le design de ce trackball est sympathique, et la boule translucide éclairée par une lumière verte et rouge, amusante, son utilisation est moins convaincante. L'ergonomie est mal étudiée et manipuler la boule et les boutons en simultané reste difficile. Même avec beaucoup de pratique, on reste moins efficace qu'avec une souris classique. Le bouton au niveau de la paume est mal placé et empêche la main de se reposer sur le socle. C'est dommage, car la finition est bonne, avec des matériaux lourds assurant la stabilité de l'ensemble. La bonne vieille souris a encore de belles années devant elle...

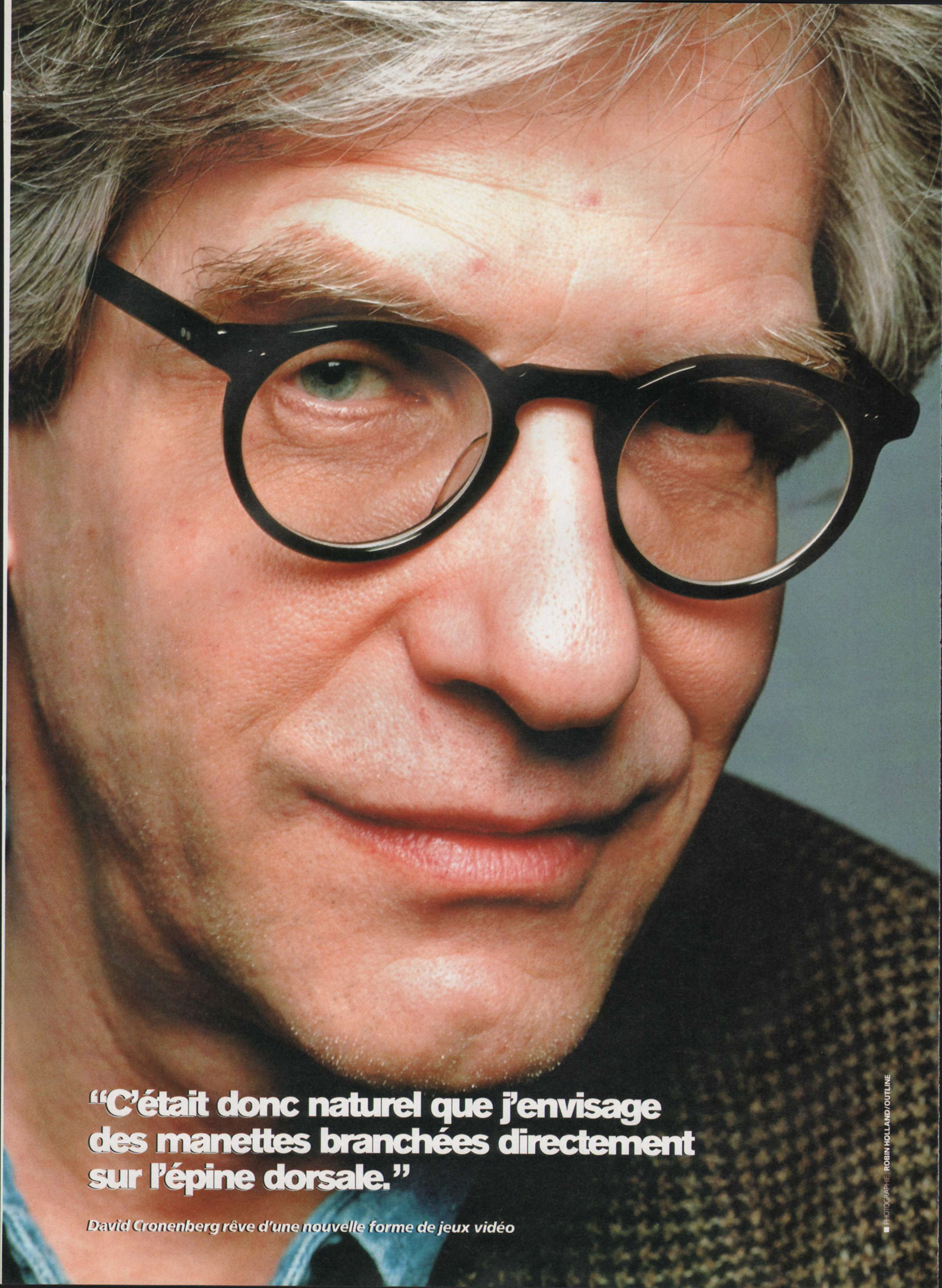


4. Rallye ou Monte Carlo

- Machine : **PS et PC**
- Fabricant : **Fanatec**
- Distributeur : **Big Ben**
- Prix : **500 F env.**

■ Les grosses berlines allemandes ont une réputation qui n'est plus à faire. C'est ce que l'on pense aussi en présence de ces deux volants Fanatec, fabricant allemand d'accessoires de jeu. Différence entre le modèle "Rallye" et le modèle "Monte Carlo" ? Le premier se destine à la PS et le second ne fonctionne que sur PC. Mais ils ont la précision et la solidité en commun. La colonne de direction (si on peut appeler ça comme ça) est entièrement en métal, donc gage de fiabilité. Les deux leviers situés derrière le volant font office de pédales (il n'y en a donc pas). Mais ils sont analogiques, ce qui garantit une bonne précision. On regrette seulement le système de fixation, obsolète et peu pratique. Deux excellents volants malgré tout.





**“C’était donc naturel que j’envisage
des manettes branchées directement
sur l’épine dorsale.”**

David Cronenberg rêve d'une nouvelle forme de jeux vidéo

Entretien de | Sam Richards

David Cronenberg

Son dernier film, *eXistenZ*, explore l'univers du jeu vidéo. Art interactif ou 8^e art ? Pour le réalisateur, les concepteurs de jeux sont de vrais artistes.

Différent, dérangent, sophistiqué, le cinéma de David Cronenberg baigne souvent dans des milieux malsains et violents. Dans son dernier film, *eXistenZ*, le réalisateur canadien s'inspire de l'univers du jeu vidéo. Et plus précisément de la face cachée des jeux : leur création. Pourtant ni les noms des consoles PlayStation, Nintendo ou Dreamcast ne sont évoqués ni les supports habituels de jeu ne sont en tête d'affiche. Dans *eXistenZ*, les jeux sont reliés directement à votre colonne vertébrale. Fini la distance entre joueur et machine. Le corps devient lui-même un support de jeu. Encore une fois, et comme dans *Matrix* (gros succès cinéma de cet été), le mélange de la réalité et de la fiction devient "La" question existentielle. Comment Cronenberg, réalisateur au génie reconnu, en est-il arrivé à s'intéresser au virtuel et aux jeux vidéo ?

Jennifer Jason Leigh joue dans *eXistenZ* le rôle de la grande prêtresse des jeux vidéo. En effet, conceptrice de renommée mondiale, ses propos sont parole d'évangile. Comment est né ce personnage ? Qui vous l'a inspiré ?

Personne en particulier. Je voulais raconter une histoire sur un artiste débordé, mais je ne voulais pas qu'il travaille dans des domaines évidents. Je m'intéresse beaucoup aux nouvelles technologies, et c'est peut-être par accident que j'en suis arrivé à cette possibilité : la création de jeux vidéo reconnue comme un art à part entière, et les concepteurs élevés au rang d'artistes, de génies.

Quand avez-vous pensé que cette idée allait fonctionner avec le public des salles obscures ?

A aucun moment précis. C'est plutôt mon intuition qui m'a guidé et qui m'a convaincu que l'idée était réalisable.

Avez-vous fait des recherches sur les jeux vidéo et les concepteurs ?

Pas vraiment. Sachant que dans le film j'allais inventer une nouvelle technologie, m'informer sur le travail des concepteurs actuels aurait faussé mon écriture. Je préfère inventer que faire des recherches approfondies sur un sujet. J'ai passé des heures sur des sites de jeux et des forums de discussion pour m'imprégner de cette culture.

Dans *eXistenZ*, l'équipement de jeu est corporel. L'interface est implantée dans l'épine dorsale des individus. Offrir une telle dimension humaine, n'est-ce pas une façon de combattre vos peurs face à la technologie, si froide ?

C'est possible. On pense souvent à la technologie comme à une présence extraterrestre, bien que produite et entièrement inventée par les hommes. Je la vois, moi, comme le prolongement du corps humain. C'était donc naturel que j'envisage des manettes branchées directement sur l'épine dorsale.

Vous dites dans ce film que le jeu vidéo va devenir un art. L'avenir de l'art sera-t-il interactif ?

Le rôle d'un artiste dans nos pays reste Romantique (avec un grand R !). L'artiste a sa propre vision du monde et se sert de son habileté pour la partager aux autres. Ces derniers y découvrent la vérité sur la vie et la condition humaine. Ce n'est pas interactif car le public reste passif. Y a-t-il un art vraiment interactif et démocratique ? Mes films sont loin de l'être, leur création relevant plus d'une dictature. C'est une question que je me pose souvent, mais qui reste sans réponse.

Pensez-vous que l'industrie du jeu vidéo aspire à devenir le 8^e Art ?

De nombreux jeux peuvent déjà être, graphiquement, considérés comme des œuvres d'art. Mais cette industrie a tendance à imiter Hollywood, ce que je qualifie d'anti-art ! Les meilleurs concepteurs doivent lutter contre ça.

Et que valent les jeux qui servent d'exutoire ou ceux qui sont conçus pour offrir des sensations ?

Chaque forme d'art permet "l'évasion". Même si on fait une distinction entre art et distraction, cette dernière n'a rien de déshonorant bien sûr. Les jeux

Avec pertes et fracas


Les branchements des manettes de jeu aux formes phalliques d'*eXistenZ* peuvent flanquer la frousse. Mais, ce n'est rien comparé aux premiers films de Cronenberg. ■ Dans *Frissons* (1975), premier film connu du grand public, un monstrueux parasite (ver de terre) infeste la population entière, et provoque moult désirs sexuels incontrôlables. ■ Dans *Rage* (1977), une sorte de vampire (incarnée par Marilyn Chambers, star du porno) attaque ses victimes avec une pointe sortant d'un trou, situé en dessous de son bras. ■ Dans *Le Festin Nu* (1991), adaptation du fameux roman de William Burroughs, une machine à écrire vivante, composée de cafards géants et de créatures, crache un liquide bizarre de ses antennes, lorsque l'auteur tape des textes érotiques. ■ Quant au héros de *Vidéodrome* (1983), il est obsédé par une chaîne de télé sadique et porno et ne fait plus le point entre réalité et fiction. ■ Le film le plus connu est sans doute *La Mouche* (1986), remake du film de 1958. Sans oublier *M. Butterfly* (1993) avec Jeremy Irons, son acteur fétiche qui a déjà joué dans *Faux Semblants* (1990).

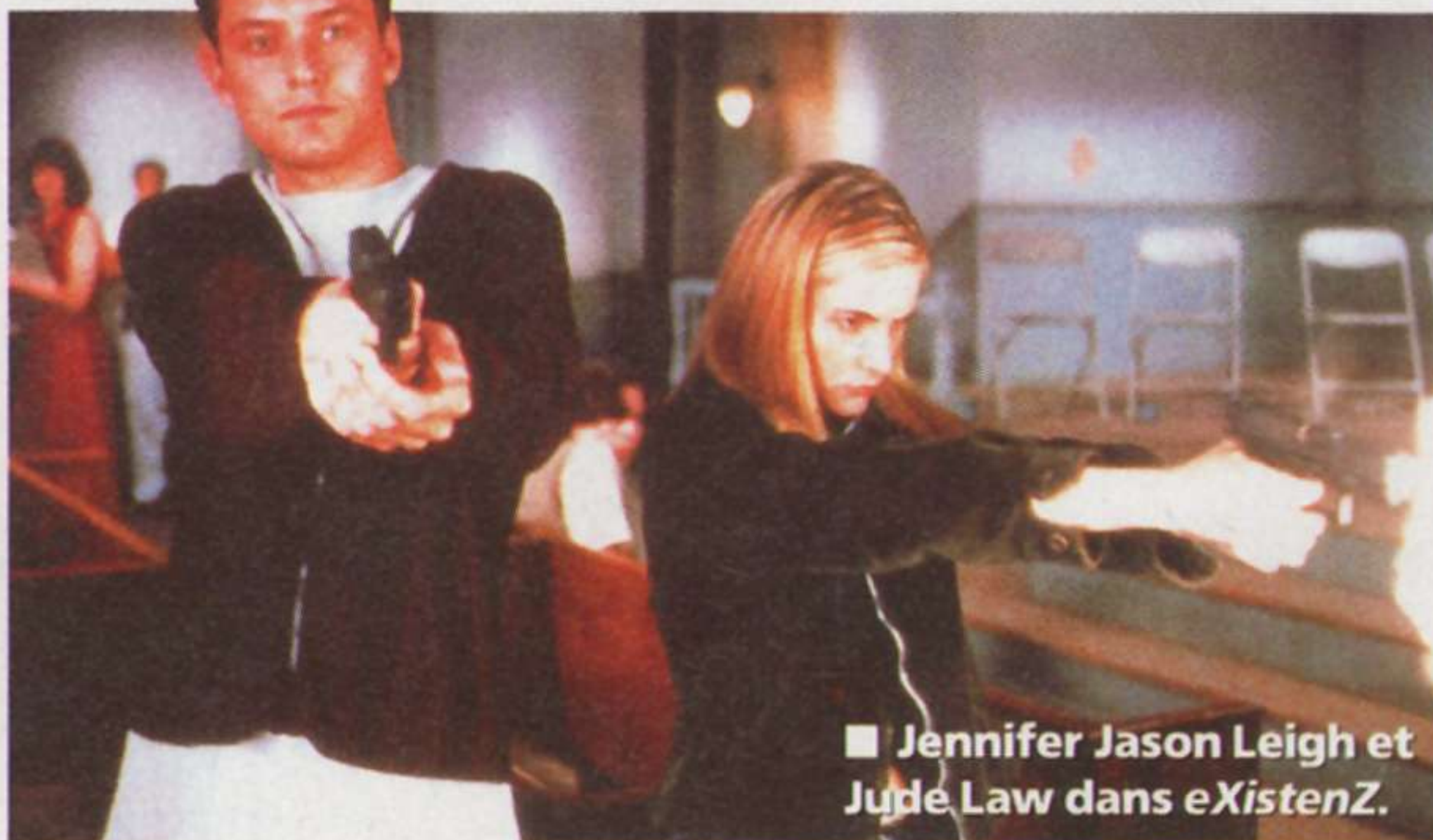
vidéo en sont encore au tout début de leur évolution. Tout art commence son développement naturel par un processus d'imitation de la réalité. Ensuite, on arrive au point où la seule reproduction est insuffisante, où l'art doit recourir à des éléments et formes d'expression plus personnelles. Les jeux vidéo seraient plus proches de ce stade d'évolution.

Pour une plus grande illusion de la peur, des jeux deviennent de plus en plus violents et subissent les foudres de la censure. *Crash*, un de vos films, a été interdit dans certaines salles. Que pensez-vous de la censure sur les jeux vidéo ?

Les nouvelles technologies comme Internet effrayent les autorités, car elles sont quasiment incontrôlables. Or, si elle existe dans les films et les jeux, c'est que la violence n'est pas une notion abstraite, elle est humaine et bien réelle ! Chaque fois qu'on pousse le bouchon trop loin dans ces médias, on arrive à être face à soi-même. Ce qui est, à mon avis, une des fonctions premières de l'art. Laides, ces réalités sont une partie de nous-mêmes. La censure reste une forme d'oppression.

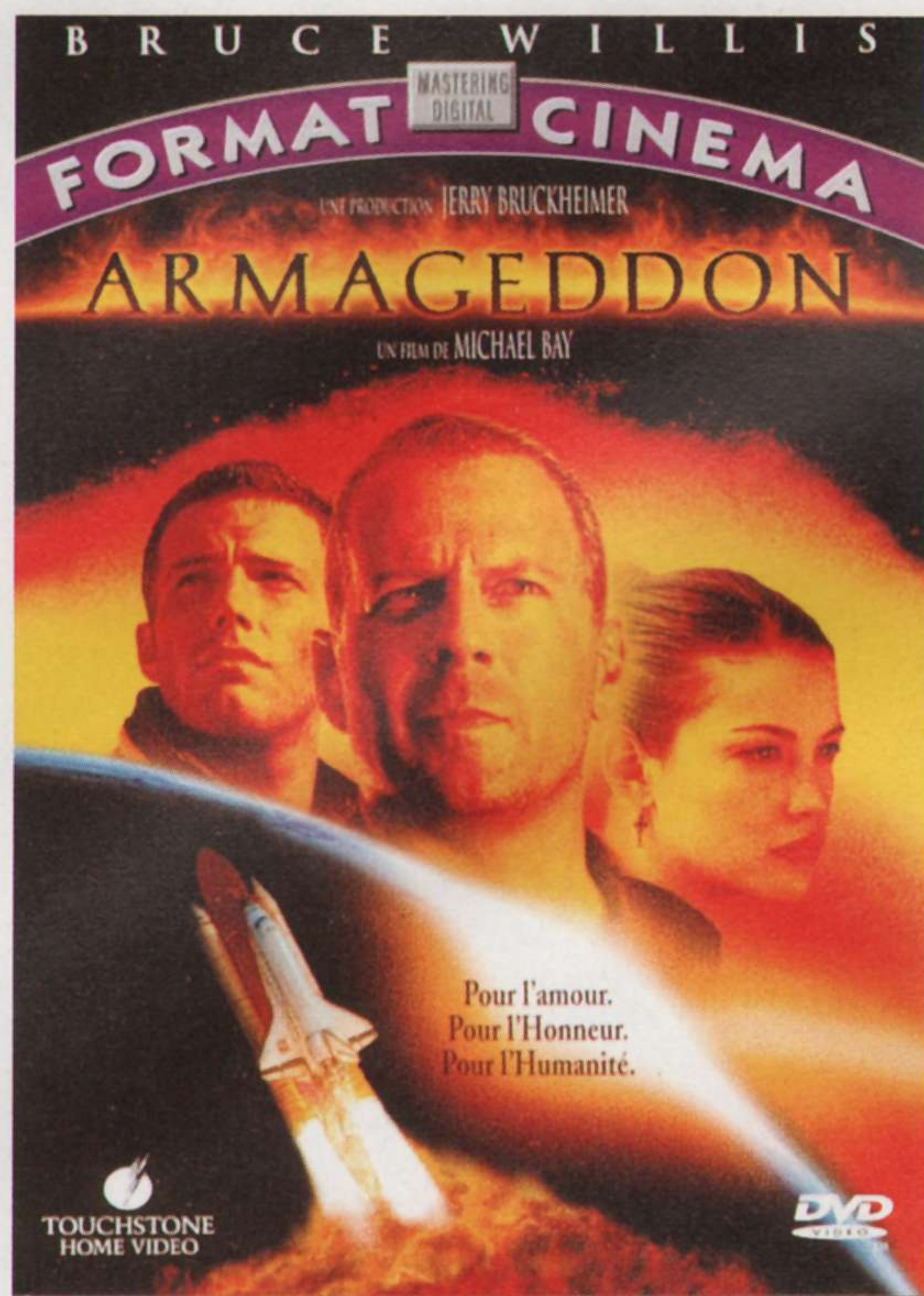
Peut-on envisager de développer un jeu tiré du film *eXistenZ* ?

Oui, mais connaissant mal l'industrie des jeux vidéo, je ne saurais pas faire respecter l'essence de mon film dans un jeu. Je préfère rencontrer des sociétés qui désirent créer une forme nouvelle de jeux vidéo. 



■ Jennifer Jason Leigh et Jude Law dans *eXistenZ*.

Analyse



Lancé sur le marché grand public il y a tout juste 18 mois, le DVD a connu une croissance incroyable, puisque 60 000 lecteurs ont été vendus fin 98, et les fabricants prévoient une base installée de 260 000 lecteurs de salon pour la fin de l'année, auxquels il faut ajouter les lecteurs DVD-Rom des ordinateurs ; ce qui amènerait à un parc de 900 000 lecteurs

DVD... UN MARCHÉ EN PLEINE EXPANSION

à l'aube de l'an 2000. Le prix des lecteurs de salon ne cesse de baisser. On a même vu des promotions à 1 900 F dans des hypermarchés, alors que les produits de marque (Pioneer, Philips, Sony, Technics, Panasonic ou Toshiba) sont vendus au-dessus de 3 000 F. Il est certain que les prix devraient encore baisser avant les fêtes de fin d'année.

Les produits disponibles en DVD ont la même croissance : 360 titres fin avril, avec environ 60 nouveaux titres chaque mois. Warner Home Vidéo, leader sur le marché français, annonce avoir vendu plus d'un million de disques avant la fin du premier semestre et prévoit 3 millions d'unités vendues au 31 décembre 1999. Soixante mille unités d'*Armageddon* ont été mises en place, pour tenter de battre le record du 5^e *Elément* de Luc Besson (Gaumont Columbia), qui reste le titre le plus vendu à ce jour. L'arrivée des gros titres américains du 2nd semestre devrait aider à de nouveaux records. Chez Warner : *Ennemis d'Etat*, *Blade Runner*, *1001 Pattes* ; chez Universal : *Psychose*, *Twister*, *Backdraft*, *Rencontre avec Joe Black* ; chez Gaumont Columbia TriStar : *SOS Fantôme*, *Le Masque de Zorro* et chez Fox : *Titanic*, sont parmi

les titres les plus attendus. Reste que l'on attend toujours les films de Spielberg et les grands classiques de Walt Disney, qui ne sont pas sortis sur le marché américain !

Le 2 septembre, le film de James Cameron sera disponible dans le monde entier en DVD. En France aussi, bien entendu. Ce que l'on sait, c'est que vu sa durée, il n'y aura qu'un seul supplément, la bande annonce, mais que le film tiendra sur une seule face, double couche. Curieusement, la bande son VF est en dolby digital ou dolby surround, et en VO en dolby surround uniquement. Autre bonne nouvelle : le film est certifié THX, et *Titanic* est ainsi le premier DVD en France à recevoir ce label.



■ Un nouveau format pour un film culte.

DVD



Scream 2

■ **Pathé**
 ■ Réalisateur : **Wes Craven**
 ■ Acteurs : **David Arquette, Neve Campbell, Courteney Cox et Sarah Michelle Gellar**
 ■ Son : VO et VF
 ■ **Dolby Digital 5.1**
 ■ Interactivité :
 ■ **Menu animé, bande annonce, coulisses du tournage, filmographies**
 ■ Prix : 200 F env.

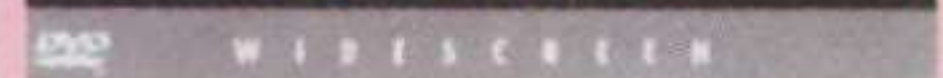
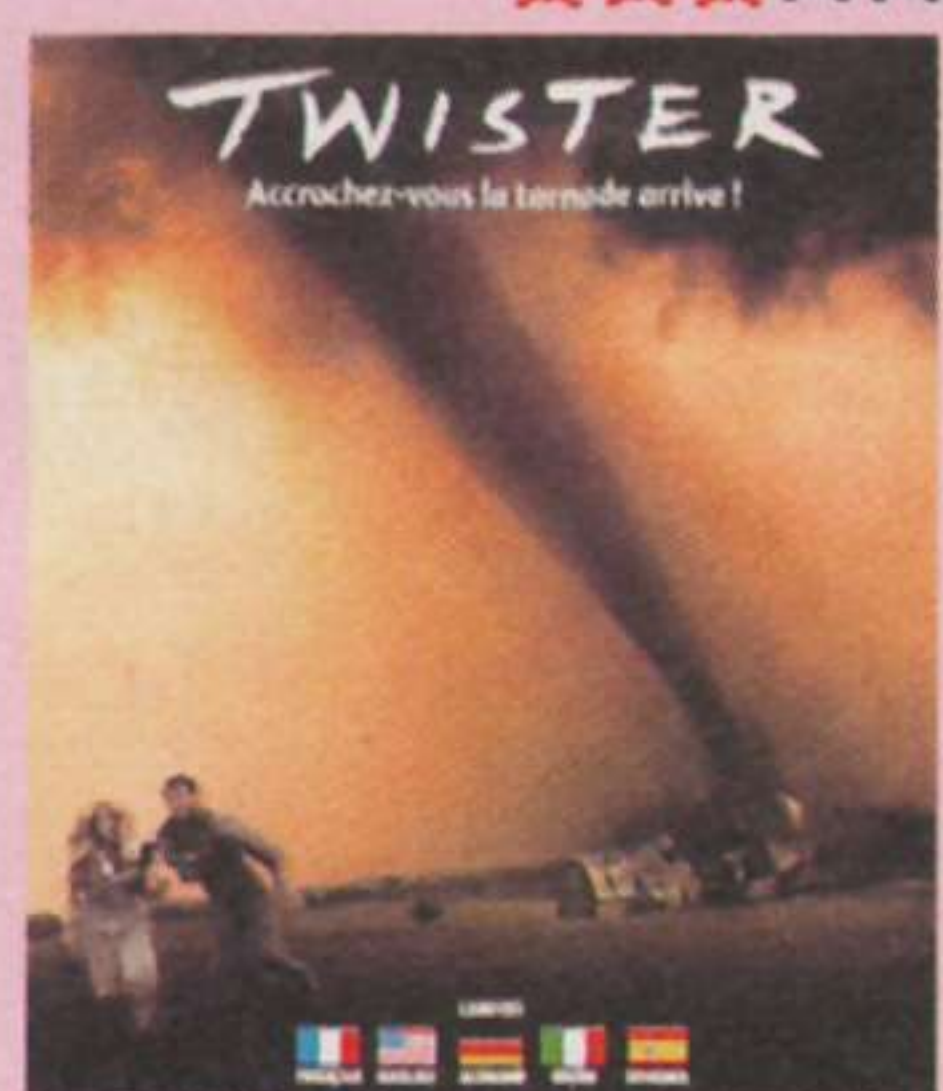
■ La suite du film d'horreur le plus célèbre des années 90. Le masque de fantôme sanguinaire sévit à nouveau... sans oublier l'humour.



Twister

■ **Universal**
 ■ Réalisateur : **Jan de Bont**
 ■ Acteurs : **Bill Paxton et Helen Hunt**
 ■ Son : VO et VF Espagnol, Italien, Allemand : **Dolby Digital 5.1**, sous-titres dans 10 langues.
 ■ Interactivité : notes de prod., bande annonce (VO), filmographies
 ■ Prix : 200 F env.

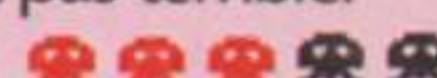
■ Une tornade géante doit permettre à des scientifiques de mettre au point un système préventif. Un scénario loin d'être intelligent au service des effets spéciaux. Côté son, ça décoiffe !



Godzilla

■ **Columbia-TriStar**
 ■ Réalisateur : **R. Emerich**
 ■ Acteurs : **Jean Reno et Matthew Broderick**
 ■ Son : VF : 5.1, VO : 5.1 et **Dolby Surround**
 ■ Interactivité :
 ■ **filmographies, bande annonce originale, clip de Wallflower (Hero), commentaires, photos, prises de vues de N.Y.**
 ■ Prix : 200 F env.

■ LE monstre japonais revisité par un spécialiste des effets spéciaux. Godzilla à New York. Des bonus à profusion. Hélas, le scénario n'est pas terrible.



The Mask

■ **Pathé**
 ■ Réalisateur : **Chuck Russell**
 ■ Acteurs : **Jim Carrey et Cameron Diaz**
 ■ Son : VO et VF en **Dolby Digital 5.1**
 ■ Interactivité : **bande annonce, filmographies, commentaires du réalisateur, coulisses du tournage.**
 ■ Prix : 200 F env.

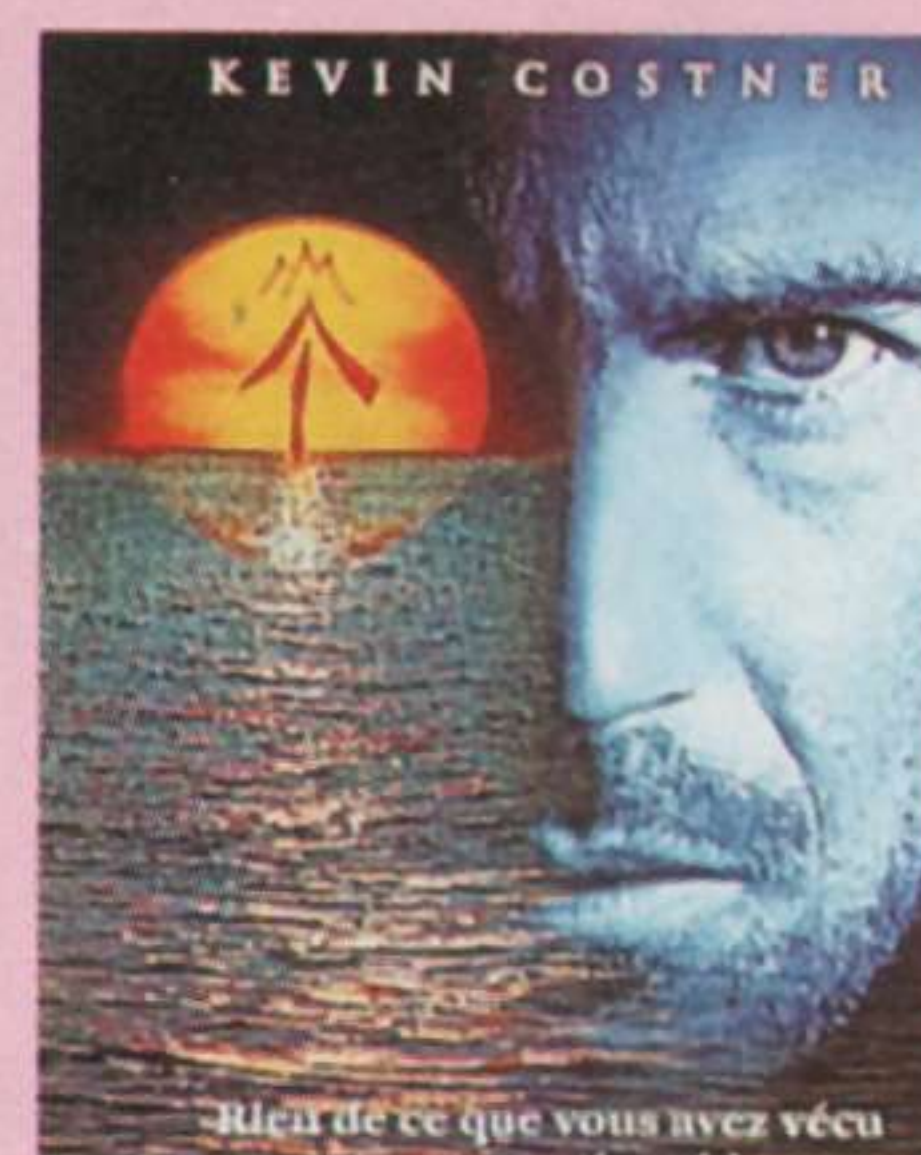
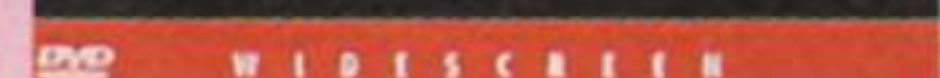
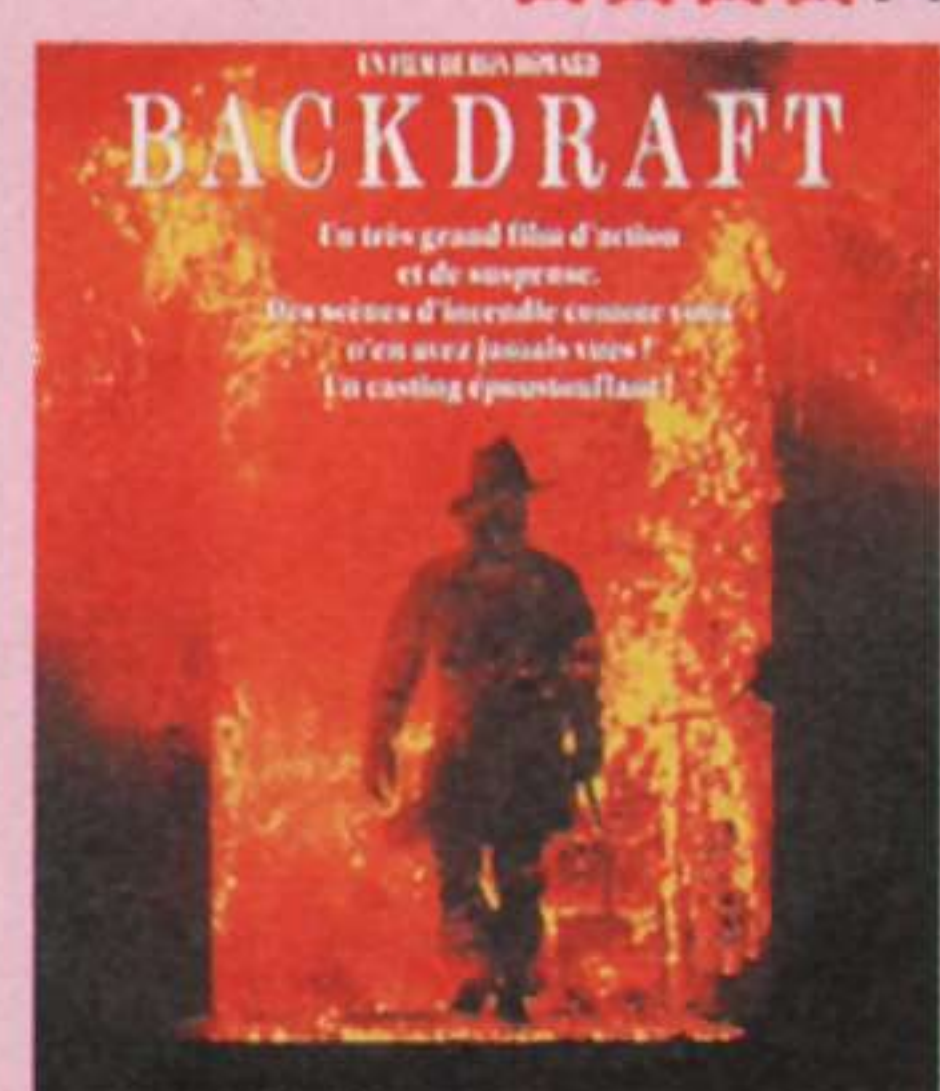
■ La découverte d'un masque antique donne lieu à un vrai festival d'effets spéciaux et d'humour dignes de Tex Avery. Jim Carrey dans le rôle qui l'a révélé au monde. Un régal.



Backdraft

■ **Universal**
 ■ Réalisateur : **Ron Howard**
 ■ Acteurs : **D. Sutherland, K. Russel, W. Baldwin et Robert de Niro**
 ■ Son : VO en **Dolby Digital 5.1**, VF, espagnol, italien, allemand en **Dolby Surround**, sous-titres dans 10 langues.
 ■ Interactivité : notes de production, filmographies.
 ■ Prix : 200 F env.

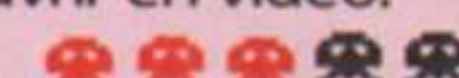
■ On continue dans les films catastrophes. Ici, on combat le feu avec les pompiers de Chicago. Images fortes, suspense et excellents effets spéciaux.



Waterworld

■ **Universal**
 ■ Réalisateur : **Kevin Reynolds**
 ■ Acteur : **Kevin Costner**
 ■ Son : VF, VO : **Dolby Digital 5.0**, espagnol, allemand, italien : **Dolby Surround**, sous-titres dans 10 langues.
 ■ Interactivité :
 ■ **bande annonce (VO), filmographies et notes de production**
 ■ Prix : 190 F env.

■ Film futuriste à la *Mad Max* où la terre est réduite à une immense étendue d'eau. Le film le plus décrié de 1995. Réussite ? Echec ? Les deux à la fois. A découvrir en vidéo.



Musique



Shadow Man

■ Label : **Acclaim**

■ Comme tout bon jeu vidéo qui se respecte, l'ambiance sonore renforce la qualité du logiciel. Elle introduit des scènes et des actions importantes et contribue largement au suspense. L'univers sombre et angoissant de *Shadow Man* n'échappe pas à la règle. Le jeu est visité par un son très tendance. Tim Haywood, maître du genre, en a composé tous les morceaux et les effets sonores. Ce dernier était déjà intervenu "musicalement" pour le jeu *Silver* d'Infogrames. Ici, point de "Sonate au Clair de Lune" de Beethoven. On baigne dans un monde où la mort est omniprésente et s'intensifie au son de la musique. *Shadowman*, le CD audio offert dans *GameOn*, offre un rythme cadencé, en particulier dans

ses remix. tendance hip-hop, façon break beat et electro. Pour accompagner et accélérer les morceaux, on vit, au rythme de la musique, les points extrêmes et troublants du jeu. Deux autres personnages, bien connus de la scène underground de Paris et de Londres, ont accompagné Tim Haywood. Ils ont remixé certains morceaux dans leurs spécialités. On retrouve



■ Luke Warmater et "Rootie".



■ Phil Earl alias Pearl.

Phil Earl, alias Pearl de Law & Auder Records sur le titre "666". Il a insufflé des rythmes break beat à loisir pour améliorer l'ambiance du jeu dans son ensemble, ainsi que l'action. Second personnage de renom, Luke Warmater de No Bones Records qui, associé à Stephen Root (plus connu sous le nom de "Rootie" d'Acclaim Audio) a décidé de miser sur le son electro de "Psychokillerfunk". Histoire de réveiller les foules ! L'ensemble du CD est stupéfiant et musicalement dérangeant, comme peut l'être le jeu dans son genre. Il vous aidera à vous immerger un peu plus dans l'action. Bref, on aime ou on déteste !

★★★★★

BD

Sillage (Tome 2)

■ Scénario : **Jean-David Morvan**
 ■ Dessin : **Philippe Buchet**
 ■ Editions : **Delcourt**
 ■ 78 F - 46 pages



■ Le monde de *Sillage* paraît survolté. Ce second tome conte les aventures de Nâvis, jeune terrienne délurée. Jeux de mots ou jeux de formes, le scénario et les graphismes des différents personnages sont délibérément suggestifs. Notre héroïne évolue dans un monde plus qu'extraterrestre et attend l'arrivée d'un vaisseau de son peuple. Il lui faut un courage exemplaire pour éviter qu'un consul malintentionné, au sex-appeal "intergalactique", s'empare du Vistern. Cet appareil permet de s'immerger de façon virtuelle dans l'organisme des personnes et d'anticiper leurs

pensées. C'est un monde totalement fou qui est ici dépeint. *Sillage* donne l'impression d'être en mouvement perpétuel au risque d'être un peu "fouilli". Du reste, on perd assez vite le cours de l'histoire et on passe d'un monde à l'autre sans transition. C'est d'autant plus dommage car les graphismes sont plaisants et l'histoire intéressante. ★★★★★

Mémoires du XX^e Ciel 98

■ Scénario : **Yslaïre**
 ■ Dessin : **Yslaïre**
 ■ Editions : **Delcourt**
 ■ 85 F - 56 pages

■ Le mariage du multimédia et de la BD offre un résultat saisissant quand Yslaïre s'en mêle. *Introduction au XX^e Ciel* nous présentait quatre idéalistes révoltés par

les atrocités de la première guerre mondiale. *Mémoires du XX^e Ciel 98* offre un climat de seconde guerre mondiale où passé et présent sont liés. Eva Stern, octogénaire et ancienne disciple de Freud, est la trame de l'histoire. Le 31 de chaque mois, elle reçoit un e-mail imagé signé "Anonymous". S'amorce une lente et angoissante plongée dans son passé pour découvrir le mystérieux

message. Sur fond de psychanalyse agrémentée d'une recherche de vérité, les auteurs ont recréé des images d'un réalisme frappant. Les illustrations sont magnifiques. On imagine un défilé de tableaux, d'une qualité irréprochable, qui nous plongent dans un passé obsessionnel. On se prend toutefois à regretter un ouvrage plus BD, qui aurait donné plus de vie à l'histoire ! ★★★★★

Cinéma



Wild Wild West

■ Warner Bros
 ■ Réalisateur : **Barry Sonnenfeld**
 ■ Acteurs : **Will Smith, Kevin Kline**
 ■ Actuellement sur les écrans

■ Voici un concurrent sérieux pour la palme du plus mauvais film de l'année : *Wild Wild West*,

adaptation des *Mystères de l'Ouest*. A quelques semaines de la sortie, Barry Sonnenfeld aurait retourné la fin, tant les projections-tests étaient catastrophiques. Cela n'a rien changé, car on ne parvient pas à s'intéresser à ces personnages comiques (?) hors du temps, que sont James West (Will Smith) et Artemus Gordon (Kevin Kline), deux agents spéciaux chargés de neutraliser l'ennemi du président : un méchant complètement ridicule (Kenneth Branagh). Ah, il faut tout de même sauver quelqu'un du lot : il s'agit de Salma Hayek, mais là, il n'est plus question de prestation sur l'écran, mais d'atouts physiques. A oublier tout de suite !

★★★★★

La 9^e porte

■ Columbia-TriStar
 ■ Réalisateur : **Roman Polanski**
 ■ Acteurs : **Johnny Depp, Emmanuelle Seigner**
 ■ Actuellement sur les écrans

■ A mi-chemin entre thriller et cinéma fantastique, *La 9^e porte*

de Roman Polanski réunit Emmanuelle Seigner et Johnny Depp. Ce dernier incarne le personnage d'un chercheur de livres rares pour collectionneurs fortunés. On le charge un jour de mettre la main sur un livre traitant de la démonologie, ouvrage dont il ne resterait que trois exemplaires au monde. Il a également pour mission de découvrir lequel de ces exemplaires est l'original. Mais on ne rigole pas en toute impunité avec un sujet tel que la sorcellerie ou la démonologie. Donc, ce qui démarre comme un simple polar se transforme petit à petit en une recherche du pouvoir surnaturel. Curieux, dérangeant... ensorcelant ! Un des films les plus attendus de cette rentrée.

★★★★★

Le 13^e guerrier

■ Columbia Tri-star
 ■ Réalisateur : **John McTiernan**
 ■ Acteur : **Antonio Banderas**
 ■ Actuellement sur les écrans

■ Après nombre de films d'action (*Piège de Cristal, Last Action Hero, Une Journée en Enfer*)

John McTiernan s'intéresse aujourd'hui aux civilisations anciennes, les Vikings. Avec *Le 13^e guerrier*, Antonio Banderas, qui joue le héros, quitte la cape de Zorro pour endosser une bien lourde cote de maille. Ambassadeur arabe envoyé au bout du monde, il rencontre une bande de Vikings qui lui demande de les rejoindre, afin d'aider leur peuple. Ces derniers sont la proie de guerriers nordiques étranges, adeptes de bons petits plats composés de chair humaine. Le film est adapté d'un best-seller de Michael Crichton (*Urssic Park, Sphère, Congo*). Un sujet parfait pour une adaptation en jeu vidéo qui, d'ailleurs, pourrait aisément être plus réussi que le film.

★★★★★

SENSATIONS GARANTIES

PLAISIR DES SENS ET DU JEU

GameOn vous propose ce mois-ci une sélection d'objets à sensation. Design, high-tech, voire complètement fêlés et félins, ils dévoilent une nouvelle utilisation de votre équipement de joueur, pour faire corps avec la machine. Vue ou toucher, tous les sens sont permis.



Touch me WingMan Force Feedback Mouse

- Fabricant : Logitech
- Prix : 750 F env.
- Sortie : octobre

La WingMan Force Feedback Mouse est incontestablement le périphérique du futur. Après le volant à retour de force, les paddles vibrants, vous accédez enfin à

la souris à retour de force.

Que de sensations en prévision pour les joueurs et les internautes. Le petit mulot au design très futuriste utilise la technologie "Feel it". Vous ressentez les sensations physiques pour les jeux compatibles DirectX, comme le recul des armes, le glissement sur la glace, les coups reçus, les tremblements de terre, etc. Les internautes, quant à eux, pourront toucher les objets du Web et ressentir les sensations en rapport avec la forme et la texture, comme le poids d'un objet, par exemple. Cette souris qui possède trois boutons comprend également une interface USB. Cela permet une installation "plug-and-play". Ce qui signifie qu'elle est très simple d'installation. Le système requiert cependant Windows 98. Et là, on pénètre encore un peu plus dans la machine !



Les mirettes en émoi...

Revelator 3D

- Fabricant : ELSA
- Prix : 600 F env.

■ Les verres des **lunettes Revelator 3D** sont de petits écrans à cristaux liquides qui peuvent être transparents, ou s'assombrir jusqu'à devenir opaques. L'image produite par l'ordinateur est ensuite dédoublée, une partie pour l'œil gauche et l'autre pour le droit (les deux images s'affichent l'une après l'autre), avec des perspectives différentes correspondant à l'écartement entre les deux yeux. Les lunettes, cachant alors successivement un œil puis l'autre, recréent une impression de relief. Un moniteur pouvant rafraîchir à 120 Hz (75 au minimum) et des jeux tournant sous Direct3D suffisent pour savourer l'utilisation de ces lunettes. A titre d'exemple, avec *Midtown Madness*, *Drakan*, *Half-Life* et *Wing Commander Prophecy*, le résultat est plus que convaincant. L'impression de relief est réelle. Une simple pression d'un bouton du clavier active ou désactive le mode stéréo. Une interface permet aussi d'affiner certains réglages pour un meilleur confort et de meilleures sensations. Le Revelator 3D est léger, se maintient bien sur le nez et les oreilles sans contact agressif. Et surtout, il est dépourvu de fil puisqu'il est muni d'un dispositif infrarouge. Il vous faudra toutefois posséder une carte graphique ELSA (Erazor III, Winner).



Féline

WildTouch

- Fabricant : Allsop
- Prix : 80 F env.

■ Très tendance animale, le **tapis de souris WildTouch** d'Allsop est destiné à toutes les femmes libérées, un tantinet agressives de la souris. En imitation peau de panthère, sa surface antistatique est

en accord parfait avec votre côté très félin. Votre "mouse" se laisse glisser, pour surfer ou jouer en toute liberté dans le monde très masculin de l'ordinateur. Après les moniteurs aux couleurs fruitées d'Apple, les rayons multimédia se relookent très fauve ! Une façon de rendre le monde informatique un peu moins austère, proche de la nature et, en quelque sorte, plus animal.

Baroudeur high-tech

Ligne Hacker

- Fabricant : Kipling
- Prix : **Cyberpunk (vert) : 640 F env.**
Spam (orange) : 470 F env. et porte-clés : 30 F env.

■ Les aficionados du tout-terrain, mais branchés ordinateur, jeux et Web vont découvrir le **nouveau look "informatique"**. La ligne Hacker de Kipling décline ses produits depuis la besace au sac de transport à roulettes. Toutes les créations de la gamme sont en nylon résistant (840 deniers). Petit plus, le singe a été remplacé par un "connecteur" et le porte-clés est en forme de prise d'ordinateur. High-tech jusqu'à la fermeture éclair, les noms des différents sacs se réfèrent à la terminologie informatique. C'est ce qu'on appelle avoir de l'allure.



- Pour 30 F env., le porte-clés **Hacker** vous mettra dans le "move" high-tech. Rigolo, il a la forme d'une prise d'ordinateur.

FORMEN

Clothes



JEAN'S	CHEMISES	PULLS	POLOS
T-SHIRTS	PANTALONS	VESTES	PARKAS
BLOUSONS	BERMUDAS	PEIGNOIRS	ACCESSOIRES

Aide
à la
taille



Sécurité

La BNP valide les cartes bancaires et confidentialise toutes les opérations.

Livraison

Sous 48 heures.

Charte qualité

Nous contrôlons sévèrement tous les stades de la fabrication de nos articles et en assurons leur qualité.


Echange

Nous nous engageons à échanger ou à rembourser tout article qui ne conviendrait pas.

Carte fidélité

Dès votre premier achat, l'informatique gère votre fidélité, récompensée par une remise fixe de 200F (30,49 euros) par tranche complète de 3000F (457,35 euros), à valoir sur vos achats suivants.

Pour tout achat, nous remboursons la communication.

 **FRANCE EXPLORER**
Internet sans abonnement

Votre magasin ... à domicile
d'un simple clic !

VETEMENTS MASCULINS

www.formen-clothes.com

FORMEN vous offre un accès INTERNET SANS ABONNEMENT

Si vous désirez recevoir **gratuitement** le CD ROM FORMEN-CLOTHES.COM / France EXPLORER, veuillez remplir le coupon ci-dessous et renvoyez-le à : SOCAFOR INTERNATIONAL Z.A. La Chapelle
31800 VILLENEUVE DE RIVIERE

OU en faire la demande par e-mail : formenwb@formen-clothes.com

oui, je souhaite recevoir gratuitement le CD ROM FORMEN-CLOTHES.COM / France EXPLORER

GAME ON

NOM : _____ **Prénom :** _____

Adresse : _____

Guide

Réalisé par | La rédaction

Chaque mois, **GameOn** vous présente le must des jeux vidéo. Une sélection de 250 titres pour ne pas se tromper !

PlayStation

Top 5 de la rédaction



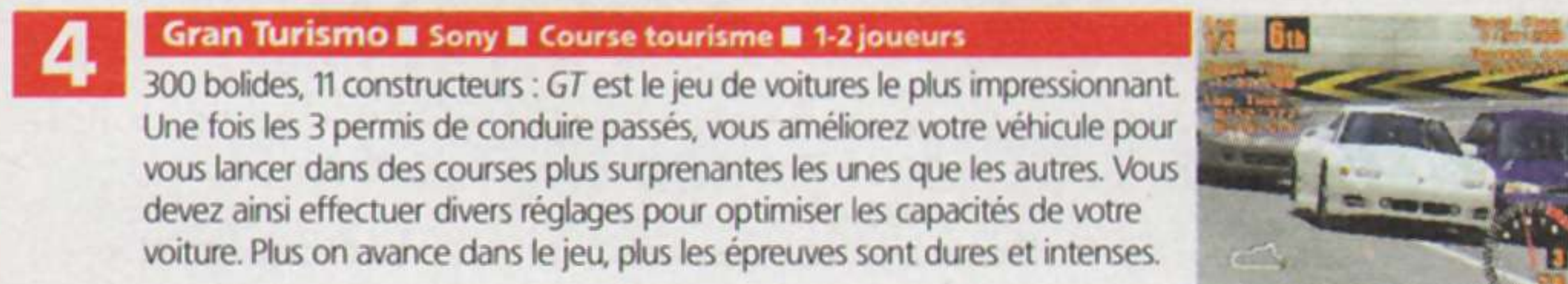
1 Siphon Filter ■ Eidetic / 989 Studios ■ Action ■ 1 joueur
Voici un concurrent digne de *Metal Gear Solid* qui vous met les nerfs à vif pendant une vingtaine de missions. Un virus mortel a été dérobé, et vous savez pertinemment ce qui vous attend, en qualité de défenseur de l'humanité. Les missions sont de nature fort différente et l'intuition du combat est de qualité. Ce jeu, excellent, réussit brillamment le mix stratégie, réflexion, aventure et plate-forme.



2 Driver ■ GT Interactive ■ Poursuite ■ 1 joueur
Au volant d'un véhicule rappelant celui des gentils flics de *Starsky et Hutch*, vous devez remplir des missions périlleuses dans quatre grandes villes américaines fidèlement modélisées. Mais la police vous met des bâtons dans les roues. On se prend très vite au jeu grâce aux missions très variées.



3 Metal Gear Solid ■ Konami ■ Espionnage ■ 1 joueur
Votre ancien commandant vous demande de reprendre du service. Le centre de recyclage d'armes nucléaires, sur l'île de Shadow Moses, est pris d'assaut par une bande de terroristes qui ont dans l'idée de faire sauter la Maison-Blanche... Et ils détiennent des otages. Le jeu le plus innovant de l'année. Il faut être discret, subtil et bien synchronisé pour venir à bout de ce monument ludique.



4 Gran Turismo ■ Sony ■ Course tourisme ■ 1-2 joueurs
300 bolides, 11 constructeurs : *GT* est le jeu de voitures le plus impressionnant. Une fois les 3 permis de conduire passés, vous améliorez votre véhicule pour vous lancer dans des courses plus surprenantes les unes que les autres. Vous devez ainsi effectuer divers réglages pour optimiser les capacités de votre voiture. Plus on avance dans le jeu, plus les épreuves sont dures et intenses.



5 Silent Hill ■ KCET / Konami ■ Action/Aventure ■ 1 joueur
Dans une ambiance glauque à souhait, *Silent Hill* garantit le petit frisson dans le dos. L'environnement en 3D offre des décors réalistes, complétés d'effets assez ingénieux de caméra. On baigne dans une atmosphère gore, où comble du raffinement, vous pouvez achever vos ennemis, de manière assez peu élégante. Un titre qui vous fait froid dans le dos, dans la lignée des *Resident Evil*.

Et le reste



Course

Colin Mc Rae Rally

■ Codemasters
■ 1-2 joueurs
A l'assaut des forêts... les roues embourbées. Votre seul adversaire est le temps. Les développeurs ont intégré une phase très utile d'apprentissage pour apprendre à manier le frein à main. Tous les types de climat sont gérés ainsi que des textures de terrain différentes (boue, gravier...).

Formula One 98

■ Psygnosis
■ 1-2 joueurs
Trois modes de conduite sont proposés : simulation, arcade, mais également challenge où les épreuves se succèdent en alternant des règlements différents en termes de pilotage. Une fois votre voiture en main, réglez l'adhérence, les rapports des boîtes de vitesses, etc. pour être le plus rapide.

Monaco GPRS 2

■ Ubi Soft
■ 1-2 joueurs
Retrouvez tout le plaisir du pilotage à plus de 300 km/h, grâce, en particulier, à une vue intérieure très réaliste. Pilote du dimanche, s'abstenir.

Moto Racer 2

■ Electronic Arts
■ 1-2 joueurs
Avec encore de nouveaux circuits (32 pistes dans 4 décors), vous vous retrouvez devant deux types de challenge : l'un avec des routières et l'autre avec des motos de cross. Pour corser le tout, des conditions météo ont été ajoutées. Sympa !

Need for Speed 3

■ Electronic Arts
■ 1-2 joueurs
Les circuits fermés sont au goût du jour dans cette 3^e mouture de *NFS*. Vous avez aussi accès au mode poursuite dans lequel c'est la police qui vous poursuit. Entre les risques de collision et les nombreux obstacles, les 5 vues disponibles ne seront pas de trop ! De beaux crashes de voitures de rêve en perspective.

Rapid Racer

■ Sony
■ 1-2 joueurs
A bord d'offshore monstrueux et puissants, vous devez partir à la recherche des items turbo semés un peu partout sur le parcours pour être le meilleur.

Ridge Racer 4

■ Namco
■ 1-4 joueurs
Quand la beauté et la vitesse sont réunies pour former un jeu, tous les passionnés de course se mettent de suite en piste.

Road Rash 3D

■ Electronic Arts
■ 1-2 joueurs
Fou de moto ou fou de la route ? Telle est la question. C'est à vous de choisir ! Avec une conduite beaucoup plus technique et basée sur des coups bas, les joueurs traversent comme des dingues villes et campagnes. Ceci, dans le simple but d'arriver le premier ! Mais où va-t-on ?

V-Rally 2

■ Infogrames.
■ 1-4 joueurs
Bénéficiant d'une jouabilité et d'un réalisme supérieurs au 1^{er} volet, *V-Rally 2* a un autre atout : la licence du Championnat du monde des rallyes. Tous les véhicules participant à cette compétition sont présents, soit 17 au total. Malgré une durée de vie un peu courte, le jeu vaut le détour en mode 4 joueurs.



Simulation

Air Combat

■ Namco. Sim. d'aviation
■ 1-2 joueurs
A mi-chemin entre arcade et simulation, vous êtes aux commandes d'un F-16 ou d'un Mig-31. Sensations garanties !

Colony Wars Vengeance

■ Psygnosis. Sim. spatiale
■ 1 joueur

Tout comme le précédent jeu, *Colony Wars*, vous incarnez un rebelle de l'espace à bord d'un vaisseau et vous luttez contre tout un empire. Plutôt impressionnants les combats ! Les 41 missions vont vous donner pas mal de fil à retordre. Certaines missions se déroulent à même le sol. Heureusement pour vous, 6 fins de jeu ont été prévues.

Wing Commander III

■ EA. Sim. spatiale
■ 1 joueur
Pour de la simulation c'est de la supersimulation. Mais, avant de vous envoler dans les astres, il est très fortement conseillé d'effectuer des missions d'entraînement. Pas moins de 50 commandes sont disponibles.



Sport

Actua Golf 2

■ Gremlin. Golf
■ 1-4 joueurs
C'est l'occasion de pratiquer le golf dans des décors représentant diverses régions du monde. Avec 6 parcours différents de 18 trous, et une bonne exploitation 3D, la prise en main est simple et rapide.

Cool Boarders 3

■ Sony. Snowboard
■ 1-2 joueurs
Attention, sport en vogue ! Un peu de pratique dans 6 types de disciplines vous fera du bien. De la descente au slalom, en passant par plein d'épreuves acrobatiques, vous devez faire face à des adversaires de haut niveau. Pour mieux apprécier la poudreuse, n'hésitez pas à user et abuser des coups de poings.

Coupe du Monde 98

■ Electronic Arts. Foot
■ 1-8 joueurs
Sur les commentaires du beau David Ginola (entre autres), on revit le Mondial 98 et la grande aventure des Bleus. "On est les champions, ou pas ?"



PlayStation p.130



PC p.134



N64 p.138



GB Color p.140



Mac p.140



Accessoires

PlayStation

Fifa 99

■ **Electronic Arts. Foot**
■ 1-8 joueurs

Les graphismes sont superbes et les commentaires pertinents et adéquats (Ginola et Gilardi). On peut ainsi choisir de jouer les plus grands championnats européens, les coupes d'Europe et un championnat regroupant les clubs de légende. Les effectifs des équipes sont réels et les options complètes (paramétrage du temps, des conditions météo, de l'arbitrage et de la difficulté).



Jonah Lomu Rugby

■ **Codemasters. Rugby**

■ 1-4 joueurs

Cette simulation de rugby a des phases de jeu très réalistes. Les 30 joueurs sont représentés par des sprites au milieu d'un terrain modélisé en 3D. Vivement la 3^{ème} mi-temps

Libero Grande

■ **Namco. Foot**

■ 1-2 joueurs

Vous vous retrouvez dans les yeux du joueur que vous dirigez. L'impression de réalisme est donc d'autant plus grande. Chacun des joueurs possède ses propres caractéristiques. On peut se démarquer, appeler la balle (même lorsque le ballon est entre d'autres pieds).

Madden NFL99

■ **EA. Foot américain**

■ 1-8 joueurs

Chaque action ou placement de joueur doit être réfléchi. C'est tout le côté tactique et stratégique du jeu qui prime ici.

NBA Live 99

■ **Electronic Arts. Basket**

■ 1-8 joueurs

Retrouvez vos stars du basket en tant que joueurs. Même leurs visages sont animés. Le mode concours à 3 points, issu de la version 98, est toujours dispo.

NHL 99

■ **Electronic Arts. Hockey**

■ 1-8 joueurs

Les joueurs déambulent sur la glace et s'entrechoquent violemment pour le bonheur de tous. Avec ses 6 modes de matchs, toutes les équipes NHL et 18 formations nationales, tout pour donner une envie de glace.

Premier Manager 98

■ **Infogrames. Management**

■ 1 joueur

Un véritable travail de manager vous attend. La gestion de votre équipe doit tenir compte des objectifs saisonniers, de sa cote, des finances, mais aussi des modes d'entraînement et de préparation des matchs. Courage !

Pro 18

■ **Psygnosis. Sim. de golf**

■ 1-8 joueurs

De la pratique du golf à volonté. A réserver toutefois aux joueurs les plus confirmés.

Snow Racer 98

■ **Infogrames. Snowboard**

■ 1-2 joueurs

Evoluant dans des décors riches, et combinant ski et snowboard sur une quinzaine de parcours, la sensation de vitesse est à son paroxysme. Vivement qu'il neige !

Ten Pin Alley

■ **Electronic Arts. Bowling**

■ 1-6 joueurs

Ceux qui aiment le bowling sans les chaussures seront ravis de faire des parties avec une dizaine de personnages au choix.

Total NBA 98

■ **Sony. Basket**

■ 1-8 joueurs

Avec les nombreux réglages tels que difficulté, durée de quart temps ou même remplacements, on peut voir le terrain de basket sous tous les angles, en totale interactivité avec des héros de basket légendaires et virtuels.

Virtual Pool

■ **Interplay. Billard**

■ 1-2 joueurs

En 3D, les 4 styles différents de jeux de billard se composent en 8 pools, 9 pools, straight shot et enfin en mode hybride.

WWF Warzone

■ **Acclaim. Catch**

■ 1-4 joueurs

Un éditeur de personnages est à notre disposition qui permet de les créer de toutes pièces. On peut ainsi recréer son héros préféré, le faire à l'image de son meilleur ami ou de son père. Une grande variété de coups est disponible ainsi que plusieurs modes de jeu. Du catch classique à deux ou par équipe en passant au catch en cage ou aux combats à l'aide d'objets contondants.



Aventure

Alone In The Dark 2

■ **Infogrames. Aventure**

■ 1 joueur

Détective, vous vous lancez dans l'exploration d'une demeure qui abrite les forces du Mal. Décors en 2D, personnages animés en 3D, environnement et jouabilité en font un titre sympathique.

Alundra

■ **Psygnosis.**

Aventure/Action

■ 1 joueur

Votre mission : anéantir l'homme par qui tous les malheurs sont arrivés et sauver les villageois en entrant dans leurs cauchemars. S'ils s'endorment, ils meurent ! Pour cela, vous devez parcourir des décors fabuleux, manier moult objets et résoudre des énigmes complètes. Passionnant.

Blood Omen : Legacy of Kain

■ **BMG. Aventure/Action**

■ 1 joueur

Le vampire que vous êtes doit assouvir sa soif de sang frais pour se rassasier. Vous disposez d'un équipement évolutif et devez découvrir armes et sorts.

Breath of Fire III

■ **Infogrames. Rôle**

■ 1 joueur

La métamorphose opérée pour passer de l'humain à un dragon comporte dans ce jeu toutes les caractéristiques du jeu de rôle. Nombreux sont les dialogues et les personnages possèdent des fonctions bien différentes. Plus vrai que nature !

Final Fantasy VII

■ **Squaresoft/Sony. Rôle**

■ 1 joueur

L'action se déroule à mi-chemin entre une époque médiévale et le "techno-fantastique". Vous voilà dans le rôle de Cloud, sorte de mutant qui doit sauver sa planète aux prises avec une multinationale qui souhaite l'anéantir. Entre les nombreuses phases d'exploration et les scènes de combat, notre héros a un beau programme devant lui.

Medievil

■ **Sony. Aventure/Action**

■ 1 joueur

Sir Fortesque, squelette de son état, doit sauver le royaume de Gallowmere des griffes du démon Zaroc. Agrémenté d'un scénario basé sur l'humour, *Medievil* offre une jouabilité excellente. Basé sur 20 niveaux peuplés de démons, il faut réussir à résoudre les nombreuses énigmes, et lutter avec vaillance.



Oddworld 2 : l'Exode d'Abe

■ **GT Interactive. Réflexion**

■ 1 joueur

Le célèbre Mudokon à la bouche cousue revient pour sauver ses congénères. Il peut désormais parler ou diriger un groupe d'amis. Et aussi prendre possession d'un nombre plus important d'ennemis. Dans la même logique que le premier numéro : de la qualité !

Resident Evil 2

■ **Virgin. Aventure/Action**

■ 1 joueur

Du pur gore pour amateurs du genre. Que vous soyez Claire ou Léon, c'est le même combat. Il vous faudra mater le mort-vivant. Vous évoluez dans un milieu très "zombistique" avec 2 possibilités d'angle de vue. Découvrez par la même occasion le premier *Resident Evil* ou *Resident Evil Director's Cut*.

Riven

■ **Acclaim. Classique**

■ 1 joueur

La suite de *Myst* continue dans un décor iodé. Les énigmes sont toujours aussi complexes et relèvent d'un véritable défi. De nombreuses animations sont intégrées pour plus de réalisme.

Tomb Raider 3

■ **Eidos. Aventure/Action**

■ 1 joueur

La belle Lara reprend du service... L'aventurière se rend à Londres pour récolter des infos, visite la zone 51, etc. Méfiez-vous de vos adversaires, humains ou animaux, voire même mutants ! Mais Lara possède un arsenal à faire pâlir d'envie l'armée US. Une suite digne des deux volets précédents.

Versailles

■ **Sony. Classique**

■ 1 joueur

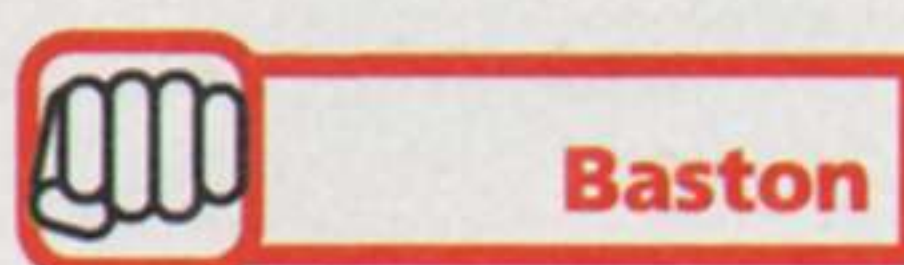
Avec son moteur Omni 3D, on vit le jeu en 360°. Le joueur doit déjouer un complot sous le règne de Louis XIV, au sein du château de Versailles. Vêtu des costumes d'époque, vous voilà totalement immergé dans le jeu !

Wild Arms

■ **Sony. Rôle**

■ 1 joueur

Princesse-magicienne, guerrier, ou vaurien, vous partez en guerre contre les démons qui ont détruit votre terre natale. Vous parcourez villes et espaces souterrains, à la recherche de sorts. Mais, c'est sans compter sur un entourage pas réellement sympathique. Et non, vous n'êtes pas infailible dans ce jeu.



Baston

Bloody Roar

■ **Virgin. Combat 3D**

■ 1-2 joueurs

Dans ce jeu de combats 3D, les luttes se font entre des adversaires plutôt spéciaux : des êtres humains qui se transforment en bêtes féroces et impitoyables. Le fond du jeu est de "bastonner" et d'éviter les coups. N'ayez crainte, vous deviendrez un loup-garou !

Bushido Blade

■ **Sony. Combat**

■ 1-2 joueurs

Le joueur peut choisir dans quel environnement (toit, eau, etc.) ils veut se battre. L'objectif étant de porter le coup fatal.



Mortal Kombat 4

■ **GT Interactive.**

Combat 3D

■ 1-2 joueurs

MK4 nous entraîne dans le gore à souhait. Les combats sont fluides et l'animation rapide. Désormais, le "training mode" est accessible. Et on peut cacher une arme dans sa poche et lancer des projectiles.

Rival Schools

■ **Capcom. Combat 3D**

■ 1-2 joueurs

Jeu nerveux et ambiance manga. Les personnages, écoliers ou maîtres font les quatre cents coups. Les profs vont adorer !

Street Fighter Alpha 3

■ **Capcom. Baston 2D**

■ 1-2 joueurs

Ken, Dhalsim et les autres sont de retour dans ce qui peut être considéré comme le meilleur de la famille des *Street Fighter*. Avec 22 personnages, un tournoi mondial et des graphismes percutants, cette édition a une pêche d'enfer. Les combos, souvent difficiles à réaliser, sont ici simples comme bonjour. *SF Alpha 3* est une vraie réussite.

Tekken 3

■ **Namco. Combat 3D**

■ 1-2 joueurs

De la baston par excellence. Les 10 héros ont leurs propres coups, des caractéristiques et des motivations qui leur sont toutes personnelles. Ils peuvent courir, sauter, plonger, rouler au sol. D'autres sont cachés dans les décors. Du mode entraînement à celui du survival ou time attack, l'intérêt est sans cesse renouvelé.

Accessoires



1 V3 Racing Wheel

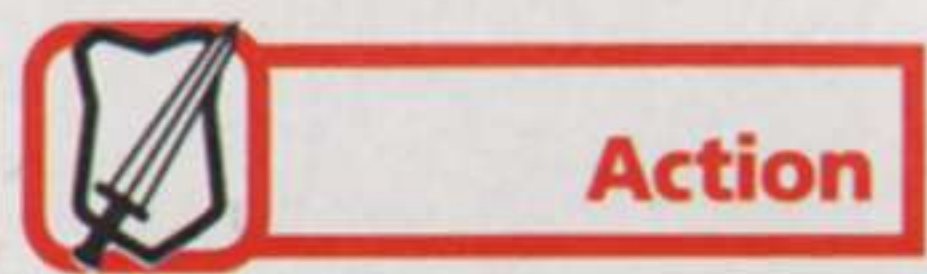
■ Interact ■ 400 F env.
Fans ou non de courses de voitures, le volant reste indispensable pour tomber les chronos. Le V3 Racing Wheel se règle en hauteur avec une inclinaison variable. Doté de pédales précises et d'un prix abordable, il est parfait pour des jeux tels que *Gran Turismo* ou *Monaco Grand Prix*.

2 G-Con 45

■ Namco ■ 300 F env.
Pour se la jouer agent au service de la reine dans un jeu de tir, rien de tel qu'un bon "gun". L'apparence du G-Con 45 s'inspire du Colt 45. Outre l'esthétisme, il est très précis. Une fois réglé, et grâce au poids plume, il permet de bons scores à *Time Crisis* ou *Point Blank*.

3 Souris

■ Sony ■ 160 F env.
Cette souris pour PlayStation permet des déplacements rapides et très précis. Indispensable pour des jeux de stratégie comme *Alerte Rouge* (on accède plus vite aux options, sans utiliser la manette) et utile pour les jeux d'aventures "graphiques" (*Myst* ou *Discworld*).



Action

Akuji

■ Eidos. Aventure
■ 1 joueur
Synthèse des jeux *Tomb Raider* et *Crash Bandicoot* avec comme particularité, l'univers vaudou et autres sciences occultes à faire frémir. Vous avez du boulot.

Bomberman World

■ Sony. Divers
■ 1-5 joueurs
Dans des petits labyrinthes en vue de dessus, vous posez des bombes pour tuer vos ennemis. La bombe explose à la verticale, à l'horizontale, voire les deux en même temps. Attention à ne pas vous auto-exploser. Rapidité et intelligence sont indispensables.

Castlevania

■ Konami. Plate-forme
■ 1 joueur
En tant que digne fils de votre père, le comte Dracula, vous allez dans son château peuplé de monstres qui ne veulent qu'une chose : vous dévorer tout cru ! Armes et protections sont là pour vous défendre. Vous pouvez aussi lire dans les pensées (pas toutes roses) de vos ennemis.

Descent 2

■ Interplay. Action 3D
■ 1-2 joueurs
Ce second volet de *Descent* vous replonge dans des labyrinthes toujours aussi compliqués, que vous parcourez aux commandes d'un vaisseau. Les niveaux sont nombreux, mais heureusement un robot guide est présent pour vous éviter de tourner en rond.

Duke Nukem Time to Kill

■ GT Interactive. Action 3D
■ 1-2 joueurs
Duke doit traverser des époques différentes et récupérer pas moins de 14 armes au passage.

Final Doom

■ GT interactive.
Doom-like
■ 1-2 joueurs
Encore un labyrinthe peuplé de monstres. Sur les 60 niveaux de jeu inédits, vous vous déplacez en marchant, courant... et autres joyusetés, avec un armement rustique. Avis aux amateurs.

Future Cops LAPD 2100 AD

■ EA. Action/Tir
■ 1-2 joueurs
LA. XXII^e siècle. La mafia a pris le pouvoir. La brigade spéciale, Future Cops, que vous dirigez d'une main ferme, tente d'enrayer la criminalité ambiante. Prenez place à bord du véhicule X-Alpha qui vous sauvera de bien des situations par sa maniabilité et son armement très spécial.



G-Police

■ Psygnosis. Action 3D
■ 1 joueur
Jeu de tir riche en missions. Vous allez à l'attaque aux commandes d'un Havoc, hélicoptère à réaction. Gare aux plafonds virtuels.

Magic Carpet

■ EA. Action 3D
■ 1 joueur
Sur un tapis volant, vous devez éliminer vos adversaires d'une planète à l'autre. De nombreux sorts vous sont réservés.

Nuclear Strike

■ EA. Action/Tir
■ 1 joueur
Suite de *Soviet Strike* en Asie. Le but : empêcher un ex-colonel de lancer une bombe. A bord d'un hélicoptère, aéroglisseur ou char d'assaut, gérez le soutien logistique, le rapatriement des prisonniers, les unités en faction...

Tenchu

■ Activision. Action 3D
■ 1 joueur
Guerrier ninja, vous devez tuer vos ennemis, mais aussi sauver des hommes et récupérer des objets avec rapidité et discrétion.

Vigilante 8

■ Ubi Soft. Action/Voiture
■ 1-2 joueurs
Ce jeu peut se résumer par casse et bruits de froissements de tôles. Vous avez aussi de nombreuses armes comme des lance roquettes, boule disco (sic), histoire de détendre un peu l'atmosphère dans cette course de voitures plutôt trash !



Stratégie/Réflexion

Alerte Rouge

■ Westwood/Virgin.
Stratégie temps réel
■ 1-2 joueurs
Après l'excellent *Command & Conquer*, Westwood offre aux joueurs un palpitant *Alerte Rouge*. Des qualités tactiques, stratégiques et de gestionnaire sont requises pour construire son armée et défendre sa base, avant d'attaquer l'ennemi. L'arme idéale ? La souris, qui permet de mener à bien les nombreuses missions.

Bust-A-Move 4

■ Acclaim. Réflexion
■ 1-2 joueurs
A l'aide d'une espèce de lanceur situé au bas de l'écran, vous projetez, une par une, des billes de couleur sur un amoncellement qui ne cesse de descendre et de s'approcher de votre camp. Ça paraît simple, il suffit d'éliminer autant de billes que possible.

Civilization II

■ Activision. Gestion
■ 1 joueur
Jeu de stratégie passionnant, *Civilization II* est d'une réussite quasi parfaite. De longues nuits blanches vous attendent.

Constructor

■ Acclaim. Gestion
■ 1 joueur
Là, vous abordez la stratégie immobilière. Dans la peau d'un promoteur, vous allez devoir gérer le personnel de construction, les problèmes de vos locataires, les différentes négociations à entreprendre. Méfiez-vous tout de même des autres promoteurs, certains sont véreux !

Kula World

■ Sony. Réflexion
■ 1-2 joueurs
Dans un univers 3D, on dirige un ballon dans une série de labyrinthes. Le principe consiste à se rendre d'un point à un autre pour terminer le niveau. Attention aux nombreux obstacles ! Mis à part ça, pas de problème, il n'y a que 200 niveaux qui vous attendent !

Shanghai : True Valor

■ Sunsoft / Ubi Soft.
Jeu de société
■ 1-2 joueurs
Basé sur le principe du jeu chinois à base de mah-jong, où pas moins de 144 dominos sont empilés les uns sur les autres, le joueur doit reconstituer des paires. En mode classique ou mode arcade, ce casse-tête chinois est un petit bijou.

Transport Tycoon

■ Electronic Arts. Gestion
■ 1 joueur
Appartenant à la direction d'une grande entreprise de transport, vous vous retrouvez à jongler entre les différents appels d'offres des municipalités, les nombreuses infrastructures à mettre en place. Tout cela en faisant attention à prendre en compte, bien sûr, de l'avancée technologique. A vos agendas et calculatrices !

Vandal Hearts

■ Konami. Tour par tour
■ 1 joueur
Vous dirigez une troupe dont le seul but est de récupérer une épée. Vos personnages en 2D évoluent dans un décor 3D.



Warcraft II

■ EA. Réflexion
■ 1 joueur
C'est la référence des jeux de stratégie en temps réel. Un vrai chef-d'œuvre.

Wargames

■ Electronic Arts. Action
■ 1-2 joueurs
Placé aux commandes d'engins militaires, vous partez à l'assaut d'adversaires du type grosses machines à la *Terminator*. Il s'agit aussi de gérer les ravitaillements en cours de jeu ou de changer de véhicule au bon moment.



Plate-forme

Ape Escape

■ Sony. Plate-forme 3D
■ 1 joueur
Une satanée bande de macaques envahit la terre. Le héros, armé d'un filet à singes, parcourt des univers variés et bien réalisés. De l'humour et de l'action dans ce remake de la *Planète des Singes*.

Crash Bandicoot 3

■ Sony. Plate-forme 3D
■ 1 joueur
Bourré de nouveautés, ce volet numéro trois est un réel succès. Le petit animal australien traverse le temps où il poursuit l'affreux D'Neo Cortex. On peut accéder aux différents niveaux sans être obligé de suivre un ordre imposé. Crash, en vrai sportif, glisse, nage, rampe, vole, utilise un bazooka guidé par laser...

Gex

■ Crystal Dynamic.
Plate-forme 2D
■ 1 joueur
Le héros doit traverser 4 mondes aussi vastes que complexes afin d'y récupérer des objets. Les ennemis, en grand nombre, font preuve d'agressivité.

Pandemonium 2

■ BMG. Plate-forme 3D
■ 1 joueur
Farguss et Nikki ont pour mission de récolter des bonus en évitant ou en éliminant des monstres pour franchir le niveau. Toujours en action, on s'ennuie peu.

Spyro The Dragon

■ Sony. Plate-forme 3D
■ 1 joueur
Notre petit dragon Spyro doit affronter un gros méchant à la fin du jeu. Mais avant, il doit délivrer ses amis en ramassant des objets. Il a pour caractéristiques de courir, cracher du feu, faire des roulades, et, parfois, même, voler. Un petit inventaire dresse la liste des objets à découvrir dans chaque niveau.



Tombi

■ Sony. Plate-forme 2D
■ 1 joueur
Vous incarnez Tombi (un enfant) en pleine période préhistorique. L'interactivité est totale entre le héros et les décors. Et l'on dispose d'un inventaire permettant de changer d'arme à tout moment.



Tir/Shoot

Point Blank

■ Sony. Tir sur cible
■ 1-8 joueurs
Ambiance "fête foraine" pour un nombre d'exercices proposés impressionnant et ce, sur cibles plus ou moins mouvantes.

Spécial petit prix

Platinum : une gamme d'anciens hits vendus à moins de 200 F



Fifa 98 : En route pour la coupe du monde

■ Electronic Arts ■ Foot
■ 1-8 joueurs.
Parfaitement réaliste, ce jeu inclut les commentaires de stars telles que David Ginola. Les données sur les joueurs et les matchs proposés ont été actualisés. D'une grande précision, ce jeu est incroyablement bon. Avis aux amateurs du ballon rond.



Oddworld : L'Odyssée d'Abe

■ GT Interactive
■ Réflexion
■ 1 joueur
Dans un univers futuriste et inquiétant, Abe le gentil doit déjouer un complot visant à l'extinction de sa race. Il lui faut évoluer dans une succession d'écrans où les passages secrets sont nombreux et ce, dans des décors magnifiques.



MicroMachines V3

■ Codemasters
■ Course
■ 1-8 joueurs
A un, c'est bien. A huit, c'est encore mieux, voire peut-être même le top. On se retrouve en pleine course de microbolides, plutôt du genre rapide et dans des parcours, somme toute, fort inhabituels (la table de cuisine ou le jardin de votre voisine). Pourquoi pas ?



Soul Blade

■ Namco
■ Combat 3D
■ 1-2 joueurs
Les 10 personnages disposent d'une puissance incomparable avec 70 armes de nature et de puissance différentes. Les modes de jeu sont divers, allant du "Tournoi" au "Practice" en passant par les modes "Versus", "Time Attack", "Survival", et "Edge Master".

Colin Mc Rae Rally

■ Codemasters ■ Course
■ 1-2 joueurs

Destruction Derby 2

■ Psygnosis ■ Fun
■ 1-2 joueurs

Fade To Black

■ Electronic Arts
■ Aventure/Action
■ 1 joueur

Gran Turismo

■ Sony
■ Course tourisme
■ 1-2 joueurs

Les Boucliers de Quetzalcoatl

■ Sony ■ Aventure
■ 1 joueur

Porsche Challenge

■ Sony ■ Course
■ 1-2 joueurs

Time Crisis

■ Namco
■ Tir sur cible
■ 1 joueur

TOCA Touring Car

■ Codemasters
■ Course
■ 1-2 joueurs

WipEout 2097

■ Psygnosis
■ Course futuriste
■ 1-2 joueurs

Worms

■ Ocean ■ Action
■ 1-4 joueurs

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE
WWW.STOCK-GAMES.COM



VMS
199 FR



PAD
DREAMCAST
199 FR

Dreamcast



1690 FR

* LIVÉE AVEC UN MODÈRE 36 C

ATTENTION : STOCK LIMITÉ !!!

23 Septembre

Sortie officielle

* Réservations, nous consulter



NEO-GEO POCKET
COLOR

PLAYSTATION DUALSHOCK

CONSOLE : 549 FR
JEUX : 199 à 249 FR

DES MAGASINS A VOTRE SERVICE !!!

POUR LA VPC
01 46 33 07 83

POUR LES JEUX
NINTENDO 64, SATURN,
GAME BOY COULEUR ...
CONTACTEZ NOUS !

PARIS JUSSIEU CONSOLES 01 46 33 07 83 15 Rue des Ecoles 75005 Paris REPUPLIQUE M° Cardinal Lemoine 01 43 55 76 45 13 Bd Voltaire 75011 Paris JUSSIEU CD ROM NEO GEO M° République 01 43 25 61 24 13 Rue des Ecoles 75005 Paris		MONTPARNASSE 01 43 35 32 10 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris GARE DU NORD 01 44 63 02 49 23 Rue d'Abbeville 75009 Paris GARE DU NORD PC 01 44 63 02 49 17 Rue d'Abbeville 75009 Paris RIVOLI 01 42 74 43 22 32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville	
BANLIEUE ANTONY 01 46 740 300 29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony RER B ouvert 7 jours / 7 de 10h00 à 19h30 SAINT GERMAIN 01 30 61 74 60 55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye M° RER St Germain en Laye IVRY 01 46 58 72 73 2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry SAINT DENIS 01 48 20 1999 C C St Denis Basilique 10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis CLICHY 01 47 56 08 64 62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine M° Mairie de Clichy		LA DEFENSE 01 49 06 96 08 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux RER La Défense PROVINS 01 60 67 68 21 14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins SAINT-MAUR 01 55 96 23 32 15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur VERSAILLES 01 39 53 30 30 C C Les Manèges 78000 Versailles ouvert 7 jours / 7 RER C Versailles R.G CLAMART 01 40 95 00 86 Rue Pietonne 92140 Clamart ouvert 7 jours / 7	
PROVINCE NANTES RAYON MANGA 02 40 48 53 12 6 Rue des Halles 44000 Nantes NANTES 02 40 48 13 14 9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes CARHAIX 02 98 93 74 64 5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix FORBACH 03 87 87 13 93 6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach MARTINIQUE 05 96 61 65 32 13 Rue Lamartine 97200 Fort de France BAYONNE 05 59 46 13 37 65 Rue d'Espagn 64100 Bayonne BEAUVAIS 03 44 11 48 10 Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais		CANNES 04 93 380 900 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes NICE 04 93 13 00 10 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice REIMS 03 26 47 77 78 29 Rue Chanzy 51100 Reims BORDEAUX 05 56 79 00 51 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux RENNES 02 99 67 53 10 25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes SAINT-MAXIMIN 04 94 59 34 91 5 place Martin Bidouré 83470 Saint-Maximin CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 36 88 29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet	
		MARSEILLE 04 91 48 27 48 207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane METZ 03 87 37 37 47 80 en Fournirue 57000 Metz METZ 03 87 36 63 63 58 Passage Serpenoise 57000 Metz PAU 05 59 83 88 22 25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau SENS 03 86 64 99 17 47 Grande Rue 89100 Sens ABBEVILLE 03 22 19 04 04 9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville LYON 04 72 56 06 61 4 rue de Brest 69002 Lyon	

REVENDEURS,
FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !!

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?

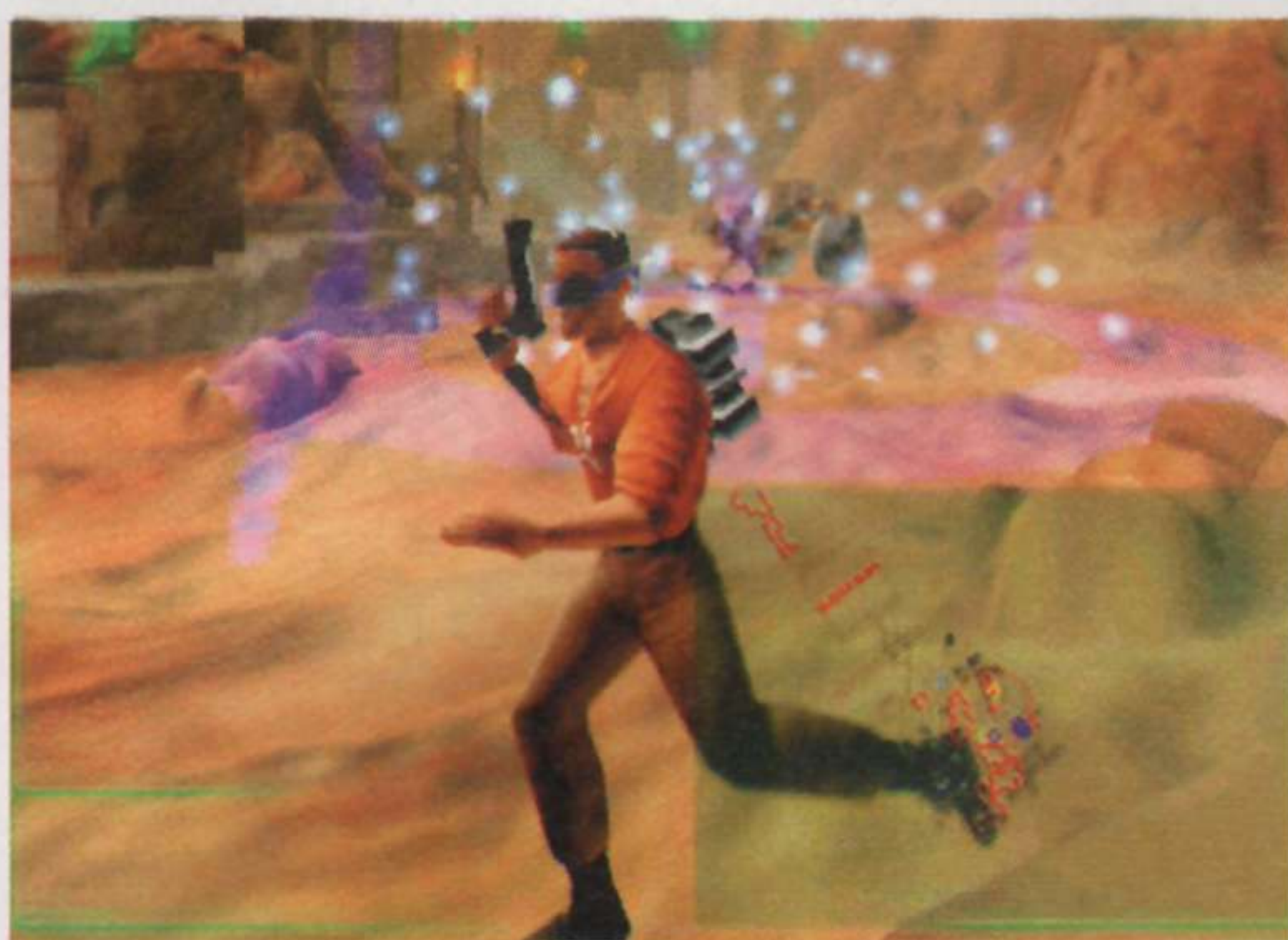
- d'un important budget publicitaire (depuis plus de 6 ans)
- d'une centrale d'achats performante
- d'une notoriété nationale, et faire partie d'une chaîne de magasins dynamique ?

STOCK GAMES Recherche des Partenaires

Pour plus d'informations, contactez Raphaël au 01 44 07 04 61

2 NOUVEAUX MAGASINS : GARE DU NORD LYON 01 44 63 02 49 04 72 56 06 61

Top 5 de la rédaction



1 Outcast ■ Appeal / Infogrames ■ Aventure / Action
Incroyable chef-d'œuvre, *Outcast* autorise une grande liberté d'action au joueur. On peut discuter, explorer, négocier et combattre et cela dans l'ordre que l'on désire. On s'imprègne de l'histoire et on progresse à travers elle. Un système de notoriété est instauré, alors vaut mieux rester fair-play. Pour dire le tout, les graphismes des paysages sont de toute beauté.



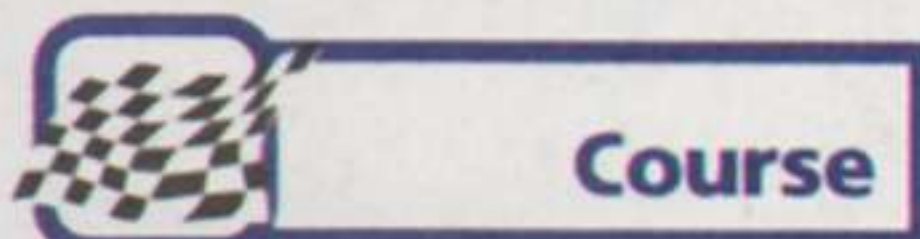
2 Dungeon Keeper 2 ■ Bullfrog / EA ■ Stratégie / Action
Vous rêviez d'incarner Le Méchant, voici votre vœu exaucé avec *Dungeon Keeper 2*. En tant que maître du donjon, vous faites tout pour éliminer les sauveurs de l'humanité et vous allier avec des monstres peu recommandables. Le jeu, un rien "sadique", est plein d'humour. Il y fait bon de torturer, euh... de rire !

3 Half-Life ■ Sierra ■ Quake-like
L'aventure débute dans un train plongé dans un énorme complexe souterrain. Les règles de sécurité sont rappelées durant le trajet. Vous êtes le Dr Freeman dont la mission est d'empêcher la destruction du complexe. Dans cet univers peuplé de monstres, vous devez faire preuve de beaucoup de force, courage, rapidité et réflexion.

4 Falcon 4.0 ■ Ubi Soft ■ Simulation
Vous accédez enfin aux commandes de l'avion de chasse le plus moderne du monde. Après une phase d'apprentissage où conduite, décollage, atterrissage, ravitaillement en vol, figures de base vous sont enseignés, vous expérimentez des missions plus passionnantes les unes que les autres. Plus vrai que nature, on ne fait pas mieux.

5 Midtown Madness ■ Microsoft ■ Course
Voici le jeu de voitures le plus fun actuellement sur PC. Prendre les autoroutes à contresens, traverser des galeries marchandes... sont enfin à votre portée ! *Midtown Madness* se déroule entièrement dans les rues de Chicago. Conduire comme un chauffard tout en remportant les courses, c'est en fait un esprit de jeu qui devrait séduire même les plus grincheux.

Et le reste



Castrol Honda Superbike
■ Ubi Soft
■ Course de motos
Vous allez avoir la chance de revivre les sensations de course du champion du monde de Superbike 97, Honda, dans cette bonne simulation de motos. Le tout sur la Honda RVF-RC45 avec des "300 km/h" en vitesse de pointe. De quoi avoir des sensations près du sol ! Le tout en affrontant des adversaires de grande envergure sur 10 circuits. En passant par les essais, les qualifications et les courses !

Deathkarz
■ Infogrames/Melbourne House
■ Course futuriste
L'action se déroule dans des bolides équipés de nombreux artifices pyrotechniques qui sont destinés à empêcher les autres de progresser. Et bien sûr, cela sur des autoroutes suspendues !



Grand Prix Legends
■ Sierra/Papyrus
■ Simulation F1
Vous replongez dans l'époque des Grands Prix des années 70. Les courses se déroulent sur des circuits fermés qui s'avèrent particulièrement dangereux. Au volant de voitures mythiques, il faut commencer par apprendre à piloter et maîtriser l'engin avant de s'élancer sur les circuits.

Monaco GPRS 2
■ Ubi Soft
■ Simulation F1
Dans cette simulation de F1, vous devez avant tout gérer votre carrière de pilote. Vous intégrez l'écurie de votre choix. Et pour espérer participer aux championnats, vous devez procéder par étapes : séances d'essai, qualifications, etc.

Moto Racer 2
■ Electronic Arts
■ Courses de motos
Le jeu compte 32 circuits répartis entre les motos de vitesse et les motos de cross. Vous disposez de 4 environnements différents (ville, désert, campagne et forêt tropicale) et de 2 modes de jeu (arcade et simulation) pour exercer vos talents de motard.



Need for Speed III
■ Electronic Arts
■ Course/Arcade
La vitesse, les nombreuses voitures rapides et l'excellente jouabilité va enchanter plus d'un joueur mordu de course. Durant vos périples sur les pistes de course, vous serez souvent très étonné car le jeu vous réserve de nombreuses surprises comme les différents niveaux, les passages souterrains, et un large éventail de voitures.

Need for speed 4 : Conduite en état de liberté
■ Electronic Arts
■ Course auto
Enfin un jeu de course qui nous immerge complètement dans l'action. Que l'on soit flic ou voyou, c'est le même combat : aller plus vite, toujours plus vite et encore plus vite. Les uns pour faire respecter la loi, les autres pour la contourner ! Il existe différents modes de course. Fun, convivialité et durée de vie font de *NFS4* un très bon jeu.



Official Formula One Racing
■ Eidos
■ Simulation F1
Si *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* "squate" la première place dans le cœur des joueurs, ce titre d'Eidos compte bien la lui usurper, en remportant le même succès. Avec ses graphismes étonnants et sa bonne jouabilité, nul doute que les futures arrivées (comme celles déjà en place) ont beaucoup de souci à se faire.

Rollage
■ Psychosis
■ Course
Au volant de petites voitures plates au design futuriste, le joueur doit être le plus rapide sur la dizaine de circuits qui sont proposés. Bien entendu en ayant recours à la force, sinon ce ne serait pas drôle...

SBK Superbike World Championship
■ Milestone/EA Sports
■ Course
Deux modes coexistent dans cette course de motos, action et simulation, pour convenir à tous les poignets. Tout est paramétrable et les réglages sont nombreux. La manette analogique est fortement conseillée car certains virages exigent une grande précision.

Speed Busters
■ Ubi Soft
■ Course
Comme son nom l'indique bien, *Speed Buster* est un jeu qui ne laisse aucun temps mort au joueur. Chacun des parcours est semé d'embûches plus ou moins étranges et saugrenus. Il n'est pas rare de croiser, au volant d'une vieille Américaine, un T-Rex affamé, voire même King-Kong en personne lorsque vous suivez le tracé hollywoodien.

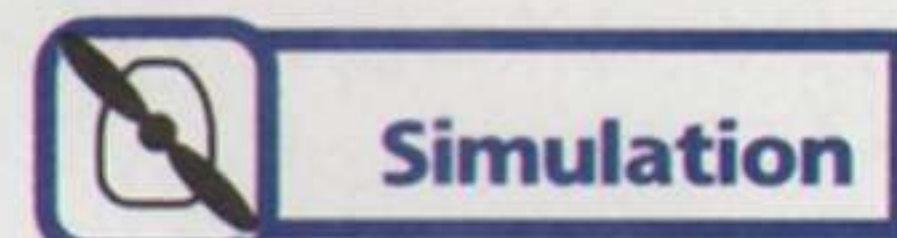
Star Wars : Racer
■ LucasArts / Ubi Soft
■ Course spatiale
Pour cette course spatiale qui est particulièrement réussie, LucasArts s'est fortement inspiré du film. On note une difficulté progressive avec des circuits qui se dévoilent au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu. Les décors semblent toujours nouveaux et offrent donc une grande diversité.



Toca 2
■ Codemasters
■ Course
Tous les amateurs de vitesse, de freinage, glissade vont se retrouver dans ce second volet de *TOCA*. La course se déroule sur 2 manches relativement courtes. Ici, la rapidité prime sur la stratégie de course !



Viper Racing
■ Papyrus/Sierra
■ Simulation/Sport
Au volant d'une Dodge Viper, le rêve semble enfin devenir réalité. Le joueur doit avant tout choisir son degré de difficulté. L'objectif étant de remporter les 4 championnats.



Apache Havoc
■ Razor Works/Empire
■ Simulation de vol
Vous apprenez à maîtriser les hélicoptères Apache (américain) ou bien Havoc (russe). Les modèles sont reproduits à la perfection et les animations sont superbes.

Combat Flight Sim.
■ Microsoft
■ Simulation de vol
Le jeune pilote de la Seconde guerre mondiale que vous incarnez va devoir s'enrôler pour une vaste campagne militaire au-dessus de l'Europe. Vous devez d'abord choisir le camp que vous voulez prendre. Celui des Alliés ou bien celui du III^e Reich. Dans des appareils datant de l'époque, vous gérez votre plan de vol en tenant compte du poids, de l'armement...

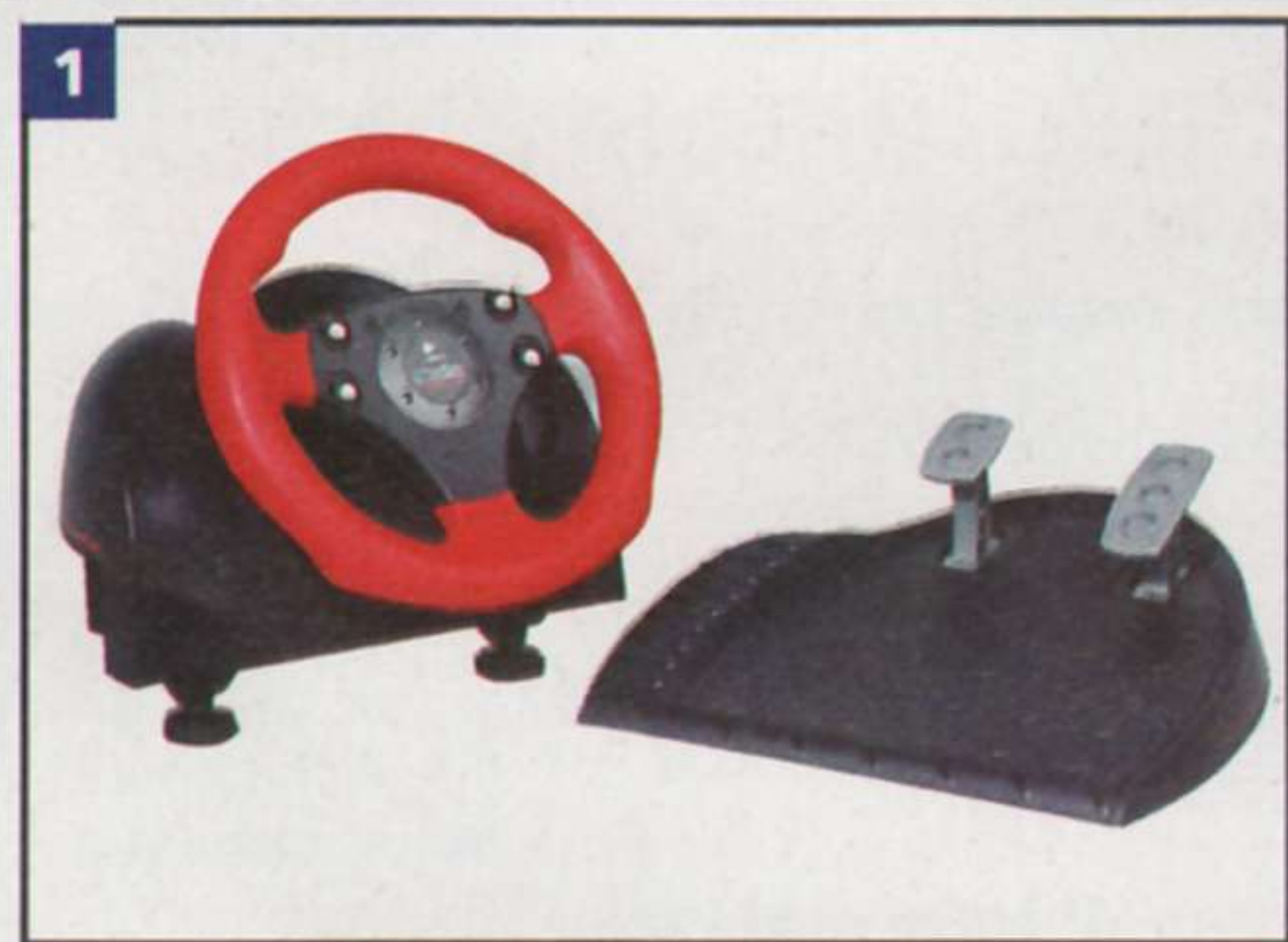


European Air War
■ Microprose
■ Simulation de vol
En pleine Seconde guerre mondiale, le joueur doit vaincre les nombreux ennemis qui ne manquent pas à l'appel. Avec des appareils, l'artifice et la technologie avant-gardiste qui ne sont évidemment pas au rendez-vous, il ne devra compter que sur son propre courage.

F-16 Vs Mig-29
■ Novalogic
■ Simulation de vol
Chacun des 2 CD fournis dans le coffret est destiné à un appareil (le F-16 ou le Mig-29) et propose des missions de vol qui lui sont propres. Le rendu visuel est sublime que ce soit de l'intérieur du cockpit ou en vue externe.

Fleet Command
■ Simalysts / EA
■ Sim. de combat naval
Une bataille navale grandeur jeu vidéo, sous le thème un peu récurrent de la Guerre froide. Souris en main, vous gérez votre flotte afin de garantir l'équilibre mondial. Entre réflexion stratégique, tactique et réflexe, de longues heures de jeu sont prévisibles. Avis aux amateurs de stratégie navale !

Accessoires



1 Wingman Formula Force ■ Logitech ■ 800 F env.
Le Wingman Formula Force, au look tendance et volant en cuir rouge, promet une bonne prise en main. La zone antidérapante du pédalier repose le pied gauche. Les pédales étant en plastique, retirez vos chaussures. Le système i-Force (retour de force) est idéal pour *Need for Speed*, *F1 Racing*, *Motorhead*, etc.



2 Cyborg 3D ■ Saitek ■ 400 F env.
Voici un joystick totalement modulable : on peut orienter la position de toute la partie supérieure sur deux axes, changer la hauteur du repose-poignet et adapter la manette aux gauchers. Non seulement précis, il est aussi très fonctionnel, car il inclut une manette des gaz, un contrôle du 3^{ème} axe (lacet), un "coolie hat" et neuf boutons dont six programmables.



3 Sidewinder Freestyle Pro ■ Microsoft ■ 500 F env.
Ses nombreux capteurs définissent sa position dans l'espace et traduisent ces coordonnées par des déplacements à l'écran. Les données, transmises par voie analogique, on peut ainsi utiliser cette merveille avec tous les genres de jeux. On a alors des mouvements instinctifs, comme dans les jeux de moto.

Fly !

■ **Take 2**
■ **Simulation aérienne**
Ici la notion de guerre n'existe pas. On parle de simulation de vol civil. Choisissez votre aéroport de départ et d'arrivée, élaborez votre plan de vol et décollez ! Prenez le temps d'admirer les paysages fidèlement reconstitués grâce à la cartographie satellite. Un bol d'air magnifique et relaxant.

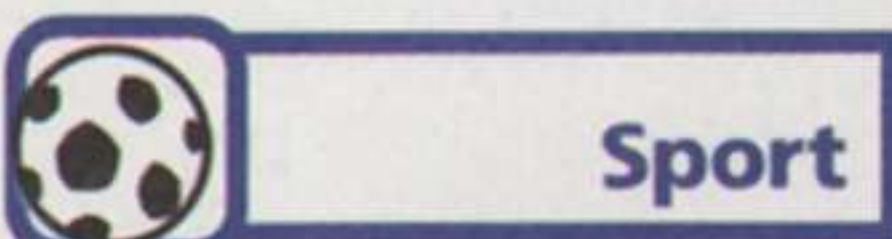
World War II Fighters

■ **Jane's/Electronic Arts**
■ **Simulation de vol**
Les batailles aériennes sont particulièrement réalistes que ce soit à bord d'appareils alliés ou allemands de la Seconde guerre mondiale. L'interface se présente comme un musée à visiter. Idéal pour consulter les détails, visiter les cockpits ou encore visionner les films et documents d'archives, etc.



X-Wing Alliance

■ **LucasArts**
■ **Sim. combat spatial**
Vous êtes le dernier-né d'une famille de commerçants spécialisée dans le fret intergalactique et vous développez des alliances avec la Rebellion. L'univers *Star Wars* vous plonge aux commandes du X-Wing. Après vous être familiarisé avec les commandes, puis, glissé dans la peau d'un véritable rebelle, vous partez à l'assaut de vraies missions. Les affrontements sont nombreux et spectaculaires.



Sport

Absolute Football

■ **Crimson/Virgin Interactive**
■ **Football**
Ce jeu fait un véritable rappel historique du foot en proposant notamment des compétitions qui remontent à 1958. Avec ses 11 Coupes du Monde, il présente plus de 1000 équipes. A chaque compétition, la composition d'une équipe évolue, ses points forts et ses faiblesses aussi. Idéal pour se constituer une bonne culture "footballistique".

Fifa 99

■ **Electronic Arts**
■ **Football**
Fifa 99 regroupe 11 championnats nationaux. On peut également disputer la Ligue des champions, la Coupe des vainqueurs de coupe, la Coupe de l'UEFA, etc. Les matchs se déroulent en aller/retour pour accéder à la finale.



Jack Nicklaus

■ **Activision**
■ **Simulation de sport**
Sur 6 greens différents qui regroupent la plupart des difficultés, le joueur suit la trajectoire de sa balle. Mais il peut édifier son propre parcours, afin de donner davantage de "folie" à la partie. Férés de golf, bienvenue au club.

L'Entraîneur 3

■ **Eidos**
■ **Management de foot**
Vous briguez le haut poste de sélectionneur national. La victoire se prépare bien avant le moment de la rencontre. Entre les entraînements, la constitution de l'équipe en fonction d'une quinzaine de caractéristiques propres au joueur, le jeu se veut être l'une des simulations de foot les plus réussies.

Microsoft Golf 1999

■ **Microsoft**
■ **Golf**
Les greens sont nombreux et bien reconstitués. Il y a, en outre, 4 modes de commandes pour simuler les différents swings.

Puma Street Soccer

■ **Infogrames**
■ **Football**
Le jeu se déroule dans des conditions particulières (arènes originales, pistes d'un aéroport...). Le ballon passe d'un camp à l'autre en deux passes. La barre de puissance de chaque camp permet au joueur d'effectuer des tirs d'une extrême puissance.

Pro 18 World Tour Golf

■ **Psygnosis**
■ **Golf**
Le joueur passe du traditionnel swing à 3 coups à celui qui se fait à 4 coups, le swingomètre Pro. Le jeu se déroule sur 5 compétitions, pour lesquelles il va falloir tenir compte du vent.

X-Games Pro Boarder

■ **Electronic Arts**
■ **Sports de glisse**
Le surf se pratique dans des reliefs très agréables. Ce jeu le montre bien grâce à ses graphismes. Le jeu oscille entre 2 modes : les courses de vitesse et l'exécution des différentes figures.



Adventure/
Plate-forme

Arcanes

■ **Virgin**
■ **Stratégie/Jeu de rôle**
Dans un univers peuplé de créatures mythiques, vous incarnez un apprenti sorcier qui part à la recherche de son oncle disparu. Vous lancez des sorts aux diverses créatures afin qu'elles vous protègent. Votre principal objectif est de détruire les magiciens concurrents.

Baldur's Gate : la légende de l'île perdue

■ **Interplay**
■ **Rôle**
Le joueur débarque sur une île mystérieuse où il doit affronter le peuple de la tour de Durlag qui regorge de donjons, pièges et grands magiciens. De la réflexion et une bonne exploitation du décor le mèneront au bout de sa quête.



Discworld Noir

■ **GT Interactive**
■ **Aventure**
Le jeu se veut être une parodie de films noirs comme *Le Faucon Maltais*, l'humour en sus. Lewton, détective privé, doit retrouver un certain Mundy. Mais les choses vont vite tourner au vinaigre !

Fallout 2

■ **Interplay**
■ **Jeu de rôle**
Une guerre nucléaire a anéanti toute forme de vie végétale. Vous menez votre tribu vers les joies de la vie en sous-sol et devez trouver un GECK (Garden of Eden Creation Kit) apte à transformer le sable en forêt. Au passage, sauvez quelques personnes, protégez les troupeaux, discutez avec les peuples que vous rencontrez. L'ennemi, à combattre, ne possède pas une physiologie très humaine. C'est le moins qu'on puisse dire.

Grim Fandango

■ **LucasArts**
■ **Aventure 3D**
Ce jeu se situe entre le folklore mexicain et l'investigation policière. Vous incarnez Mary Calavera, un représentant en voyages de l'au-delà qui, pour gagner sa rédemption, fait don de ses luxueux forfaits à des âmes défuntes. Le tout dans une atmosphère glauque à souhait.



Jazz Jack Rabbit 2

■ **Project II Interactive**
■ **Plate-forme**
Un lapin qui court, rampe, franchit des gouffres dans des décors en 2D ? Étrange, voici un nouveau jeu de l'ancienne génération !

King's Quest VIII : Le masque d'éternité

■ **Sierra**
■ **Aventure/Action 3D**
Dans les yeux de Connor, le héros du jeu, vous évoluez dans des décors magnifiques. Entre jeu de rôle, d'aventure et d'action, vos activités sont complètes. Vous aurez aussi bien des têtes à couper que des arbres. Les ingrédients sont réunis pour un jeu d'aventure réussi.

L'Exode d'Abe

■ **GT Interactive**
■ **"Abe"**
Le peuple Mudokon est maintenu en esclavage au fond de mines particulièrement sordides. Vous êtes Abe et devez sauver votre peuple des brimades infligées par les Glukkoins. La stratégie du jeu oscille entre réflexion (apprendre à éviter les pièges), utilisation du vocabulaire et action en utilisant les différents pouvoirs. Votre capacité à résoudre les énigmes fera poursuivre le jeu.

Lands Of Lore III

■ **Westwood/EA**
■ **Aventure/Rôle**
Vous arrivez à peine dans la ville de Gladstone et vous voilà déjà confronté aux différentes guildes qui hantent les lieux : guerriers, magiciens, voleurs, etc. C'est à vous d'adhérer à celle(s) de votre choix. A la plupart des énigmes et des quêtes, correspondent des solutions différentes selon le personnage. Contexte et événements sont aussi modifiés par la confrérie principale du héros.

Quest for Glory V

■ **Sierra**
■ **Aventure/Rôle**
Les forces démoniaques vous attaquent de tous les côtés. Au cours des diverses quêtes, n'hésitez pas à discuter avec les différents personnages. Ils vous livreront de précieux renseignements.

Ring

■ **Axel Tribe/Cryo**
■ **Aventure 3D**
L'histoire trouve ses racines dans la légende d'Edda, la fondatrice du peuple des Germains. Vous incarnez Ish, un homme devenu Dieu pour avoir sauvé la Terre. L'aventure vous plonge alors dans le passé de cet homme et elle vous amène à parcourir 4 mondes différents.

Return To Krondor

■ **Sierra**
■ **Jeu de Rôle**
Votre héros interagit avec plus de 300 personnages dans un univers médiéval. Impressionnant ! Sur 11 chapitres, il doit rester concentré sur sa principale tâche, sans se laisser divertir ni s'égarer. Les décors, fabuleux, sont truffés de coins et recoins à explorer.

Silver

■ **Infogrames**
■ **Jeu de Rôle/Action**
Vous pensiez mener une existence tranquille avec votre grand-père et votre femme. Or, cette dernière est enlevée par le fils de l'ignoble sorcier Silver. Si vous l'aimez, vous savez ce qu'il vous reste à faire ! Partir à sa recherche et la délivrer. Et votre vengeance sera terrible.

Starshot

■ **Infogrames**
■ **Plate-forme**
Jeune employé du Space Circus, vous devez mettre à mal les plans de la concurrence, qui ne souhaite que la mort de votre entreprise. En débarquant sur la planète Tensun, vous vous battez pour imposer votre cirque intergalactique, et ce, en l'améliorant le plus possible. A l'image du cirque Fratellini.



Action/
Combat

Aliens Vs Predator

■ **Fox Interactive & Rebellion**
■ **Quake-like**
Le joueur incarne soit un Alien soit un Predator ou encore un Marines. Les 3 peuples sont différents, même au point de vue du scénario... Le Marines appartient à une colonie qui est partie de la Terre pour s'installer sur une nouvelle planète qui, elle, est infestée d'Aliens. Le Predator est là pour chasser. Chacun doit combattre l'autre !

Alpha Centauri

■ **Fireaxis/Electronic Arts**
■ **Stratégie**
Vous êtes en plein dans le genre science-fiction. Votre rôle est de développer votre peuple sur de nouvelles planètes. Pour cela, vous devez vous faire élire. Erigez le plus d'alliances possibles avec les autres colonies, que ce soit par la diplomatie ou la force.

Dark Vengeance

■ **GT Interactive**
■ **Action/Aventure**
Incarnant un des 3 héros du jeu (gladiateur, magicien, voleuse), vous alternez entre les armes, les sorts et diverses invocations. Chaque niveau donne lieu à un véritable massacre de créatures de plus en plus puissantes.

Descent 3

■ **Outrage/Interplay**
■ **Action**
Engagé dans une bataille spatiale, votre vaisseau explore les souterrains avant de rejaillir sur des planètes lointaines. Tout va vite. Et même si les paysages et les différents intervenants sont de bonne qualité, vous n'en profiterez pas. Effets de brouillard, flammes et degrés d'éclairage et de transparence divers rendent le jeu encore plus crédible. Cependant, il faut avoir une bonne configuration.



Future Cop LAPD

■ **Electronic Arts**
■ **Action**
Dans un futur proche, le joueur appartient à une unité de la police de L.A. Aux commandes d'un robot bipède, il a pour mission d'assurer le calme dans une population plutôt hostile.

Get Medieval

■ **Raven/Activision**
■ **Tomb Raider-like**
Cette suite d'*Hexen* retrouve Corvus qui, banni de sa contrée par l'infâme D'Sparil, rentre chez lui et découvre le massacre des siens. Sur 22 niveaux, il doit résoudre diverses énigmes et se battre contre quelques monstres.

Hidden and dangerous

■ **Take 2**
■ **Action/Stratégie**
A la tête d'un petit groupe d'élite, vous effectuez des missions ponctuelles pendant la Seconde guerre mondiale. Destruction d'un pont ou libération d'otages, tout est en territoire ennemi. *Hidden and Dangerous* combine à merveille action et stratégie.

Insurrection

■ **Ubi Soft**
■ **Add-on Starcraft**
Elles sont de retour. Les races les plus bestiales de l'univers sont de nouveau à l'assaut les unes des autres. La difficulté est progressive et le scénario est équipé d'un "trigger".

Klingon Honor Guard

■ **Microprose**
■ **Action 3D**
Une tentative d'assassinat a lieu contre l'empereur Gowron. Vous dépendez d'une élite de guerriers dont la mission est de trouver les responsables de cet acte sur 20 niveaux avec pièges et Aliens.

M.I.A.

■ **GT Interactive**
■ **Action**
Au cœur de la guerre du Vietnam, vous incarnez un jeune pilote d'hélicoptère qui doit remplir les missions qui lui sont confiées. Doté d'un manuel avec les termes utilisés par les GI, M.I.A. se divise en 4 campagnes successives, chacune composée de 7 missions.

Rainbow 6

■ **Redstorm/Take 2**
■ **Stratégie**
Le gouvernement américain a mis en place une unité d'élite impressionnante. A sa tête, John Clark, combattant hors pair et votre supérieur. Vous avez des missions de divers types (sauvetage d'otages, combats, etc.) et qui se déroulent dans des lieux insolites.

Redline

■ **Accolade/EA**
■ **Action**
Le joueur tente d'assurer sa survie dans un futur proche, où tout n'est que désolation. Les gangs s'affrontent pour le pouvoir. Très proche d'un Mad Max, le joueur utilise un large éventail d'armes diverses et variées et des véhicules armés.

Requiem

■ **Ubi Soft**
■ **Shoot**
Le scénario de ce Quake-like n'est pas très original, mais il reste néanmoins radical : éliminer tous ceux qui constituent une menace pour l'équilibre de votre planète, la Terre. Vous devrez tuer, mais également résoudre des énigmes et déjouer certains mécanismes plutôt diaboliques. Un excellent jeu qui plaira aux amateurs de sensations fortes.

Resident Evil 2

■ **Capcom/Virgin**
■ **Aventure/Action**
Resident Evil 2 se déroule dans une ambiance gore. Vous avez le choix d'incarner, Léon Kennedy (jeune recrue des forces de police) ou Claire Redfield qui enquête sur la disparition de son frère. Les deux CD-Rom traitent chacun l'aventure d'un des deux personnages. Ils contiennent 5 scénarios dont 2 ayant chacun trait à chaque personnage et 3 étant dissimulés. Un jeu captivant et morbide à souhait.

Sin

■ **Activision**
■ **Quake-like**
Le héros, John Blade, dont vous prenez l'apparence, est du genre défenseur de la veuve et de l'orphelin, dans un futur proche. Le procédé de *Sin* évalue l'influence des joueurs sur leur environnement. Ainsi, le scénario se modifie au fil du temps. Et le réalisme est poussé jusqu'à représenter les personnages au comportement humain. Un jeu excitant, riche en actions et en mouvements.

Starsiege : Tribes

■ **Sierra**
■ **Action**
Des extraterrestres sont très intéressés par votre planète notamment pour sa technologie, et ils veulent l'enlever. Néanmoins, vous avez toujours la possibilité de choisir votre camp : l'armée terrestre ou bien celui des extraterrestres. La patrie choisie ne fait pas que modifier vos objectifs, elle change aussi les moyens pour l'atteindre... Les missions sont rapides et variées.

Star Wars : La menace fantôme

■ **LucasArts**
■ **Aventure**
Tiré du film-événement de Georges Lucas, le jeu *Star Wars : la menace fantôme* donne un excellent avant-goût de l'histoire. Pris entre le bien et le Mal, dans l'engrenage intergalactique, vous combattez l'ennemi à l'aide du sabre laser. Histoire de mettre un peu de piment et d'introduire du suspense, diverses intrigues ont été rajoutées. En attendant que le film sorte sur nos écrans.



Thief, The Dark Project

- Looking Glass/Eidos
- Quake-like

Dans un univers de type médiéval gothique, le jeune Garret se trouve enrôlé dans la guilde des voleurs au sein de laquelle il va apprendre son métier. Après un certain temps d'entraînement, il part en mission. Son objectif est de se battre pour obtenir ce qu'il convoite le plus, tout en essayant d'être le plus discret possible.

Tomb Raider III

- Eidos
 - Aventure/Action
- Lara Croft nous revient dans une aventure teintée de fantastique. Ses aptitudes physiques ont été améliorées. On assiste à davantage d'action et de réflexion, et surtout il y a des pièges inédits pour ce 3^e volet. Entre le fantastique et l'espionnage, Lara a fort à faire pour retrouver les différents objets dont elle a la charge.



Stratégie/Réflexion

Cæsar III

- Sierra
 - Simulation/Stratégie
- Vous débarquez dans une région vierge, habitée seulement par des moutons. A vous de transformer cette terre en province prospère, avec des bâtiments, une bonne gestion des administrés et l'infrastructure nécessaire. Votre terre est dédiée à la gloire de l'Empire, et des combats seront certainement nécessaires pour défendre votre contrée.

Civilization : Call to Power

- Activision
 - Stratégie
- En l'an 3000 avant J.-C., vous avez pour mission de fonder une puissante civilisation. Vous débutez avec un seul colon sur une terre vierge. A vous de la rendre fertile, d'y amener d'autres colons de métiers différents. Pris au jeu, vous annexerez d'autres terres pour agrandir votre empire. Sa puissance dépend de vos alliances, des forces des colons et de sa modernité.

Commandos : le sens du devoir

- Eidos
 - Stratégie
- Commandos vous place à la tête d'une unité des Forces spéciales anglaises au cours de la Seconde guerre mondiale. Vous êtes chargé des missions d'infiltration, de destruction etc., avec une petite dizaine d'hommes, chacun ayant une ou des spécialités propres. Parmi eux, il y a un bérêt vert qui tue en toute discrétion, un sniper, un artificier, un nageur de combat et autres talents...

Corsairs

- Monolith/Microïds
 - Gestion
- Au xv^e siècle, dans le Nouveau monde, vous êtes un corsaire au service du roi. A chaque nouvelle campagne, vous devez accomplir des missions. Entre les divers combats, une grande partie gestion vous est assignée avec le commerce. Vous devez acheter et revendre des denrées alimentaires tout en suivant l'évolution des cours. Le tout pour s'enrichir, et acquérir par la suite un plus gros navire, bien armé.

Delta force

- Novalogic
 - Stratégie/Action
- La Maison-Blanche a besoin du renfort de l'élite militaire du pays, c'est à dire vous ! Vous devrez effectuer toutes sortes de tâches : détruire des convois de drogue, assassiner des semeurs de troubles, dans différentes régions du monde. A votre équipe est assignée une quarantaine de missions enchaînées en 6 campagnes distinctes. Vous pouvez ainsi choisir l'ordre de vos interventions. Les briefings de chaque opération sont très précis, dans le simple but de mener vos troupes à la victoire.



Gruntz

- Monolith/Microïds
 - Stratégie/Réflexion
- Les gentils Gruntz sont la proie de méchants. Sur les 36 niveaux que contient ce jeu, ils luttent contre les anti-Gruntz, le tout sur un fond humoristique. Le but principal est de se sortir de nombreux pièges. Vous débutez avec un Gruntz à diriger. Et plus vous avancez dans le jeu, plus les Gruntz sont nombreux. C'est rapidement un vrai casse-tête pour diriger cette petite troupe.

Heroes of Might and Magic III

- 3DO
 - Stratégie
- Jeu de stratégie au tour par tour, ce jeu s'annonce comme une référence en la matière. En premier lieu, vous devez défendre votre château pour ensuite attaquer ceux de vos ennemis à l'aide d'une armée que vous aurez pris le temps d'organiser. Ce jeu propose aussi un grand nombre de sorts et de magie qui le rendent très attractif.

KKND 2 Krossfire

- Melbourne House
 - Stratégie en temps réel
- L'action se déroule dans 3 types de décors : les prairies, les déserts rouges ou les villes grisâtres. Le joueur dispose de 3 peuples qui offrent chacun une trentaine de combattants. Les unités ont une animation spéciale et souvent inattendue, comme le rayon vert désherbant des robots. Les batailles sont variées, il existe également un module de création d'unités permettant d'inventer de nouveaux affrontements.

Machines

- Acclaim
 - Stratégie
- La Terre étant surpeuplée, les scientifiques décident d'envoyer des robots sur une nouvelle planète pour l'industrialiser. Après l'avoir colonisée, ils décident d'aller voir sur d'autres planètes où ils rencontrent d'autres robots. Et la guerre commence. Lorsque vous enverrez vos machines (sorte de mech) au front, vous piloterez celui de votre choix. Il existe de nombreuses tactiques pour vaincre l'adversaire.

Myth II : Soulblighter

- GT Interactive
 - Stratégie/Jeu de Rôle
- Mission après mission, vos hommes font l'acquisition à chaque fois d'un peu plus d'expérience. Et c'est ce dont ils ont besoin, d'expérience, car c'est ce qui leur permet de sauver le maximum de vies.

People's General

- SSI
 - Stratégie
- Ce jeu est un wargame en tour par tour sur des cartes hexagonales. Au cours de 9 campagnes de jeu prévues, vous devez mener vos troupes à la victoire. Tous les conflits mettent en présence des armes d'une grande modernité qu'il va falloir vous procurer.

Populous III : A l'aube de la création

- Bullfrog
 - Stratégie
- Le joueur représente une "shaman" capable de lancer des sorts. Le développement de votre civilisation se fonde sur une seule ressource : le bois. Les habitations doivent accroître votre population. Et plus la population est grande, plus vous pouvez lancer de sorts. Attention, les ennemis ne sont pas loin.



Rage of Mages

- Microïds
 - Stratégie/Jeu de rôle
- Rage of Mages allie jeu de rôle et stratégie. Ainsi, votre force vient de votre potentiel d'évolution, et de ce que vous êtes : homme, femme, mage ou guerrier. Pour s'équiper, le joueur doit passer impérativement chez le marchand qui lui propose de nombreux objets et armes et rachète aussi les vieux objets. Sa boutique évolue avec le temps du jeu et la puissance des héros.

Roller Coaster Tycoon

- Microprose/Hasbro
 - Gestion
- Vous voilà fin prêt à construire et gérer les attractions les plus terrifiantes du monde. Votre but : faire un "max de blé", mais vous devez aussi gérer la sécurité et... contenter les envies des visiteurs.

Settlers III

- Blue Byte/Ubi Soft
 - Stratégie/Gestion
- Les célèbres minis reviennent dans cette nouvelle aventure. Vous incarnez au choix l'un des 3 peuples disponibles (les Romains, Égyptiens ou Chinois). Vous devez mener votre peuple à la victoire. Pour ce faire, vous devez tout gérer : besoins de la population, bâtiments, voirie...

Sim City 3000

- Electronic Arts
 - Gestion
- En qualité de maire, il est de votre ressort de construire une ville digne des plus grandes mégapoles. Mais c'est sans compter sur les aléas de l'administration (taxes, gestion des administrés mécontents, etc.) et l'infrastructure urbaine à modifier régulièrement, pour le bien de tous.

Street Wars

- Studio 3/Infogrames
 - Simulation
- Vrai magnat de la finance et des affaires douteuses, vous devenez le maître de la ville et de ses bas-fonds. Objectifs : construire des bars, night-clubs, distilleries, salles de jeux, bâtiments, etc. Mais attention aux gangs rivaux prêts à tout pour vous empêcher de faire main basse sur la ville. Sérieux s'abstenir dans cette stratégie complètement décalée. Pour eux, vaut mieux un *Sim City 3000*.

Swat 2

- Sierra
 - Action/Réflexion
- Deux entités s'affrontent pour le contrôle de Los Angeles. Les swat, machines à instaurer la paix et une organisation terroriste paramilitaire dirigée par Basho, un mystérieux émissaire des forces du mal. En équipant au mieux votre unité, la ville devrait être à vos pieds.

Starcraft

- Sierra
 - Stratégie
- Elu à l'unanimité jeu de stratégie en temps réel de l'année 98, *Starcraft* est le digne successeur de *Warcraft*. Simple et riche, il propose d'incarner trois races aux modes de développement et aux technologies différents. Des stratégies à imaginer pour chaque race et le mode multijoueur bien pensé font de *Starcraft* un must en la matière. L'add-on, *Starcraft : Broodwar*, propose au joueur de diriger l'une des 3 races (Terrans, Zergs, Protoss). Soit 26 missions pour 3 campagnes.

Uprising II : Lead and Destroy

- 3DO
 - Action
- A la tête d'une force armée, vous affrontez la rébellion civile et une race extraterrestre, le "Trich". Heureusement, votre puissant char est là avec son téléporteur qui fait venir des unités de combats au cœur de la bataille. Tout en temps réel et en vue subjective.

V2000

- Grolier
 - Action. Stratégie
- Une myriade d'insectes géants s'est abattue sur la Terre. Ces Aliens venus de l'espace veulent anéantir la planète en devenant des virus rouge. Le joueur fait partie de la résistance terrestre. Dans son hovercraft submersible, il se bat pour sauver le peuple réparti sur de nombreuses îles perdues au beau milieu des océans. Ensuite, cette population travaillera dans ses usines à bonus. Chaque île offre un défi différent.

Divers

Billard Club House

- Awesome/Virgin
 - Billard
- Le joueur pénètre dans 2 pièces principales. L'une présente le snooker et l'autre le billard anglais. Il peut affronter 8 adversaires dans un ordre à respecter (chacun ayant ses propres caractéristiques de jeu).

Chessmaster 6000

- Mindscape
 - Echecs
- Si vous cherchez à battre Karpov ou Kasparov à leur propre jeu, tentez *Chessmaster 6000*.

Creatures 2

- Mindscape
 - Vie artificielle
- Vous êtes représenté dans le monde d'Albia par une main. Votre rôle est de faire éclore des œufs pour mettre au point un élevage de Norns. Il faudra éduquer votre Norn tout en partant à la découverte d'Albia. Mais attention, les Norns meurent vite. Faites-les évoluer en leur choisissant un petit compagnon, pour qu'ils aient à leur tour des enfants...



Pinball Arcade

- Microsoft
 - Flipper
- Un jeu de flipper plus que réaliste qui offre des reconstitutions de modèles remontant aux années 30. La qualité des 7 tables que contient le logiciel est quasi parfaite. Du réalisme à l'état pur.

Pro Pinball Big Race USA

- Empire/Ubi Soft
 - Flipper
- Les éléments sont très modernes et la vitesse est élevée dans ce flipper. On effectue de multiples réglages pour optimiser le jeu.

Scrabble

- Spear
 - Jeu de lettres
- Une méthode agréable pour jouer au *Scrabble*. Il est même possible d'y jouer en réseau. Le logiciel peut jongler avec pas moins de 360 000 mots et dispose d'un module de recherche très performant.

Spécial petit prix

Budget : une gamme d'anciens hits vendus à moins de 200 F



Diablo + Add-on Hellfire

- Sierra
 - Action/Combat
- Pour un prix, très raisonnable, Sierra vous présente une version pour s'entraîner en attendant *Diablo II*. L'add-on assure de longues heures de jeu avec des niveaux vastes et des ennemis coriaces. De quoi vous faire patienter jusqu'au second volet.



Les Boucliers de Quetzlcoatl

- Revolution/Virgin
 - Aventure
- Retrouvez le duo de détectives, George et Nico, qui doivent résoudre des énigmes aussi complexes que variées. Ce qui différencie ce titre des autres jeux d'aventure, c'est son style graphique d'inspiration BD. L'aventure devient attachante.



MDK

- Virgin
 - Action/Combat
- Incarnant un personnage doté de puissantes armes, vous évoluez dans un monde très hostile peuplé d'horribles créatures. Le tout est de les anéantir. Le mode sniper est intéressant et grâce à la lunette de visée, vous donnez toute la portée à vos tirs. Ce jeu d'action est aussi plein d'humour.



Phantasmagoria

- Sierra
 - Aventures
- Vous évoluez dans un monde où l'horreur se mêle allègrement à la terreur, où la folie s'acouple au meurtre. Entre réalité et fiction, vous serez amené à visiter les méandres des cauchemars les plus obscurs. Du gore à l'état pur. Ames sensibles, passez votre chemin.



Flight Sim.

- Microsoft
 - Simulation
- Sensationnel ! Vous pouvez piloter des avions de différents gabarits. Du Cessna 172 au Boeing 747, découvrez les joies et les sensations dues au maintien du manche. Les graphismes détaillés, grâce à des images satellites, donnent à *Flight Sim* un réalisme... photographique.

POD

- Ubi Soft
 - Course/Arcade
- Voici un jeu de course automobile où, si les voitures sont assez simples à prendre en main, les circuits n'en sont pas moins passionnants.

Screamer Rally

- Milestone/Virgin
 - Course
- Dans ce jeu de course, vous êtes opposé à cinq concurrents de façon simultanée. Dérapages, glisse et vitesse sont à mettre en œuvre et à l'épreuve sur sept circuits. Les graphismes du décor sont très variés et le joueur a l'embarras du choix au niveau des revêtements.

STRATA GAMES[®]

+ de choix + de nouveautés
+ de reprises + d'occaz
+ de services

et

JE CONSOLE



Nouveauté* : Dreamcast



* Ne manquez pas l'événement du 23 septembre !

VPC STRATA'GAMES - TÉL 04 92 02 19 04

3615 STRATAGAMES (2,23 F/mn)

70 MAGASINS À VOTRE SERVICE

- 04 - Stratagames - 15, Bd Casimir Pelloutier
04100 MANOSQUE - Tél 04 92 87 84 20
- 05 - **NEW** Stratagames - C. C. La Grandboucle
05000 BRIANÇON - Tél. 04 92 20 39 43
- 06 - Stratagames - 7 Bd. Kennedy
06800 CAGNES SUR MER - Tél. 04 93 22 55 21
- Stratagames - 9 Rue Lepante
06000 NICE - Tél. 04 93 92 92 73
- Stratagames - 4 Av. Maximin Isnard
06130 GRASSE - Tél. 04 93 36 20 52
- NEW** Stratagames - 256 Avenue de la Californie
06000 NICE - Tél 04 93 71 55 71 -
- Stratagames - Esplanade Georges Pompidou
4, rue Cocrane - 06500 MENTON
Tél 04 93 57 09 83
- 13 - Stratagames - 99 rue Belle de Mai
13003 MARSEILLE - Tél 04 91 08 78 24
- Stratagames - Cinq Avenues - 22 av Marechal Foch
13004 MARSEILLE - Tél 04 91 34 45 00 -
- Stratagames - LA PLAINE - 1 rue St Michel
13006 MARSEILLE - Tél 04 91 42 82 32 -
- Stratagames - 18 rue Guy Combaud Roquebrune
13007 MARSEILLE ENDOUME - Tél 04 91 31 04 62
- Stratagames - 15 rue Emile Zola - Mazargues
13009 MARSEILLE - Tél 04 91 40 32 43
- Stratagames - ST Barnabé Village - CC CHAMPION
13012 MARSEILLE - Tél 04 91 85 22 22
- Stratagames - C C CARREFOUR
13110 PORT DE BOUC - Tél 04 42 06 30 92
- Stratagames - C C CHAMPION - Les chemin d'Aix
13120 GARDANNE - Tél 04 42 65 82 85
- Stratagames - centre urbain - Arcade des abbayes
13127 VITROLLES - Tél 04 42 10 79 33
- Stratagames - C C CARREFOUR
13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES
Tél 04 42 40 47 33
- Stratagames - 72 rue du Bourg Neuf
13300 SALON DE PROVENCE - Tél 04 90 56 97 17
- Stratagames - 1, 3 Place des Martyrs
13500 MARTIGUES - Tél 04 42 40 47 55
- Stratagames - 60 rue des Poilus
13600 LA CIOTAT - Tél 04 42 98 02 88
- Stratagames - 24, Avenue Jean-Mermoz
MARIGNANE - Tél 04 42 09 07 47
- 26 - **NEW** Stratagames - Quartier la Croix d'Or
CC Champion - 26700 PIERRELATTE
- 30 - Stratagames - CC Champion route de la mayre
30200 BAGNOLS / CEZE - Tél.04 66 39 15 70
- NEW** Stratagames - C.C. Leclerc
30133 LES ANGLÉS
- 33 - Stratagames - 5 rue Capdeville
33000 BORDEAUX - Tél. 05 56 81 83 35
- 83 - Stratagames - CC Grand Var Est
83000 TOULON - Tél. 04 94 01 75 50
- Stratagames - Imm. le Victoria
Av. Georges Clemenceau 83120 STE MAXIME
Tél 04 94 43 95 98
- Stratagames - CC Intermarché ZAC La Poulasse
83210 SOLLIES PONT - Tél. 04 98 01 00 13
- Stratagames - CC Champion - 4 rue Georges Simenon
83400 HYERES - Tél 04 94 35 83 48 -
- Stratagames - ZAC du chemin Roubaud
CC Centr'Azur - 83400 HYERES
- Stratagames - STRATAGAMES/GAMES DEAL
3, Bd Gabriel Peri - 83300 DRAGUIGNAN
Tél 04 94 50 96 80
- Stratagames - 66 rue Jules Barbier
83700 ST RAPHAEL - Tél. 04 94 83 74 23
- 84 - Stratagames - 88 Rue Colbert
84120 PERTUIS - Tél. 04 90 09 74 04
- Stratagames - 150 Cours Gambetta
84300 CAVAILLON - Tél 04 90 78 39 52
- 01 - Je Console - 9 rue du Dr Ebrard
01000 BOURG EN BRESSE - Tél 04 74 22 42 96
- 06 - Je Console - 11 Avenue Pasteur
06600 ANTIBES - Tél 04 93 34 15 85
- 10 - Je Console - 60 rue Emile Zola
10000 TROYES - Tél 03 25 40 16 02
- 21 - Je Console - C.C. Dauphiné rue Bossuet
21000 DIJON - Tél. 03 80 30 11 12
- Je Console - 28 rue du Faubourg Madeleine
21200 BEAUNE - Tél. 03 80 22 02 02
- 25 - Je Console - 15-17 rue Battant
25000 BESANÇON - Tél.03 81 61 95 96
- 38 - Je Console - 77 cours Berriat - 38000 GRENOBLE
Tél. 04 76 48 07 55
- 45 - Je Console - 66 Avenue Wilson
45500 GIEN - Tél. 02 38 38 16 85
- 51 - Je Console - 36 rue de la Marne
51000 CHALON EN CH. - Tél. 03 26 21 03 07
- Je Console - 28 rue Jadart - 51100 REIMS
Tél. 03 26 89 29 13
- Je Console - 16 grande rue de Vaux
51300 VITRY LE F. - Tél. 03 26 73 73 70
- 52 - Je Console - 56 Victoire de la M.
52000 CHAUMONT - Tél. 03 25 03 10 47
- Je Console - 46 rue du Dr Mougeot
52100 ST DIZIER - Tél. 03 25 06 45 66
- 54 - Je Console - 147 rue Saint-Dizier
54000 NANCY - Tél. 03 83 36 64 22
- Je Console - 9 place du Couraill
54200 TOUL - Tél. 03 83 63 11 78
- Je Console - 22 rue du Général Thierry
54 NEUVE MAISON - Tél. 03 83 47 67 42
- 55 - Je Console - 43 rue J.J. Rousseau
55000 BAR LE DUC - Tél. 03 29 79 20 90
- Je Console - 10 rue Point Carré
55100 VERDUN - Tél. 03 29 83 48 05
- 67 - Je Console - 41 Quai des Bateliers
67000 STRASBOURG - Tél. 03 88 35 53 09
- Je Console - 6 rue Marbach
67000 STRASBOURG - Tél. 03 88 32 56 50
- Je Console - 9 rue des Capucins - 67120 MOLSHEIM
Tél. 03 88 47 81 82
- Je Console - 17 place du Vieux Port
67600 SELESTAT - Tél. 03 88 92 97 10
- Je Console - 1 Route de Paris - 67700 SAVERNE
Tél. 03 88 71 15 13
- 33 - **NEW** Je Console - 6 Route de Bischwiller
67800 BISCHEIM - Tél. 03 88 62 26 68
- 68 - Je Console - 28 Avenue de Colmar
68000 MULHOUSE - Tél. 03 89 42 54 55
- Je Console - 30 Avenue Bale
68300 ST LOUIS - Tél. 03 89 89 44 96
- 70 - **NEW** Je Console - 15 rue Alsace Lorraine
70000 VESOUL - Tél. 03 84 96 02 99
- 74 - **NEW** Je Console - 58 rue Nationale
74500 EVIAN LES BAINS
- 88 - Je Console - 27 Quai Louis Lapioque
88000 EPINAL - Tél. 03 29 35 50 51
- Je Console - 7 Bis rue Charles Weill
88100 RAON L'ETALE - Tél. 03 29 41 60 38
- Je Console - 29 rue Saint Charles
88100 SAINT-DIE - Tél. 03 29 56 48 50
- Je Console - 17 place de Lattre
88200 REMIREMONT - Tél. 03 29 62 10 37
- 90 - Je Console - 9 Bd Carnot - 90000 BELFORT
Tél. 03 84 58 93 71

Top 5 de la rédaction



1 The Legend of Zelda : Ocarina of Time ■ Nintendo ■ Aventure ■ 1joueur
Entrez dans la légende de *Zelda* en combattant les forces du Mal. Votre mission consiste à délivrer votre peuple d'un terrible danger. Une grande aventure qui se base sur une quête perpétuelle, où vous devez faire preuve de vigilance au moment des combats, d'attention au cours des nombreuses péripéties et rencontres. Un jeu auquel vous ne résisterez pas !



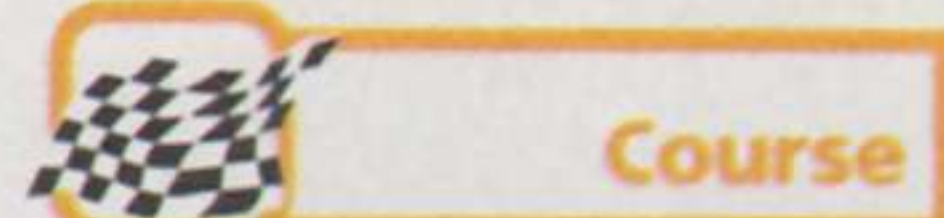
2 Mario Kart 64 ■ Nintendo ■ Course ■ 1-4 joueurs
Encore un épisode dans lequel le célèbre plombier tient le premier rôle. Ce superbe *Mario Kart 64* vous emmène sur les pistes, dans un jeu de course absolument irrésistible, même pour les plus tenaces. A vous les petits bolides et les "grosses têtes". Le but : arriver le premier. A bon entendeur !

3 Quake 64 ■ GT Interactive ■ Quake-like ■ 1-2 joueurs
Les accros du "tuez-les tous" vont être ravis, cette version de *Quake* est assez réjouissante. On bute des cyborgs, voire même ses potes lorsqu'on joue en mode multijoueur. Quant à la maniabilité, elle est excellente. En outre, les graphismes sont de bonne qualité. De quoi combler les amateurs du genre qui aiment fragger jusqu'à en mourir.

4 Super Mario 64 ■ Nintendo ■ Aventure ■ 1 joueur
Nintendo assure encore et toujours avec sa petite mascotte à qui il arrive plein d'aventures. Dans *Super Mario 64*, vous avez pour mission de résoudre des énigmes. Mais surtout, il faut explorer des décors superbes et complètement envoûtants, et participer à des épreuves. De quoi vous tenir en haleine des heures entières.

5 Star Wars : Racer ■ LucasArts / Ubi Soft ■ Course spatiale
Fortement inspiré du film, *Star Wars : Racer* est un jeu qui va vite avec un mode deux joueurs tout simplement exceptionnel. Il est cependant conseillé d'utiliser l'expansion pack pour profiter au maximum des superbes graphismes. Et que les possesseurs de la Nintendo 64 se rassurent, le jeu est aussi bon sur la console que sur PC.

Et le reste



Beetle Adventure Racing

■ Electronic Arts
■ 1-4 joueurs
Sur certaines surfaces (neige, terre, sable...), les dérapages sont intéressants à maîtriser. Les parcours sont originaux et truffés de passages secrets.

Diddy Kong Racing

■ Nintendo/Rare
■ 1-4 joueurs
A l'assaut des 40 pistes et, avec 3 véhicules différents, tentez de tricher au maximum...

Extreme G2 (XG2)

■ Acclaim
■ 1-4 joueurs
Les circuits novateurs offrent de belles courses. Economisez votre énergie, car vous disposez de seulement 3 nitros par course. Sinon, vous finirez dans le décor !



F1 World Grand Prix

■ Nintendo/Paradigm
■ 1-2 joueurs
Avec les différents circuits, on participe à de superbes courses. Des voitures accélérées sont aussi disponibles. Allez-y à donf !

F-Zero X

■ Nintendo. Course
■ 1-4 joueurs
Concourir contre une flopée de vaisseaux fantômes, vous en rêviez ? Nintendo l'a fait ! L'une des courses les plus rapides et les plus difficiles de l'univers. Une expérience à vivre.

GT 64 Championship Edition

■ Infogrames
■ 1-2 joueurs
Les fans de course seront ravis. Toyota Supra GT, Acura NSX et autres bolides sont à vous. Tous les modes de jeux, de la simple course au championnat, sont présents dans ce très bon titre.

Micro Machines 64 Turbo

■ Codemasters
■ 1-8 joueurs
Les bolides miniatures repartent en piste. Les bolides concourent dans toutes les pièces de la maison, et même dans le jardin. On peut aussi les échanger contre des hors-bord ou encore des tanks. L'arsenal est des plus complets, de la pince rétractable au maillet géant. Les décors sont en totale interactivité avec les courses, et c'est tant mieux.

Monaco Grand Prix 2

■ Ubi Soft. Course F1
■ 1-2 joueurs
Réglages de freins, de pistons, tout est paramétrable dans cette simulation de course. Sur les 16 circuits internationaux, les joueurs pourront s'affronter à bord des 22 bolides disponibles.

S.C.A.R.S.

■ Ubi Soft
■ 1-4 joueurs
C'est une version futuriste de *Mario Karts 64*. Heureusement, votre bolide est armé, car vous concourez contre des machines particulièrement imposantes.

Vigilante 8

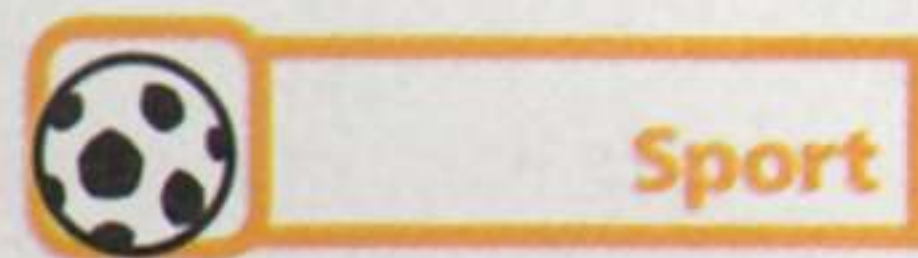
■ Activision
■ 1-4 joueurs
Les Etats-Unis ne sont que ruines et désolation. Le jeu se déroule sur une dizaine de pistes avec des véhicules "blindés" et armés. En passant, vous aurez l'occasion de détruire tout ce qui bouge autour de vous.

V-Rally

■ Infogrames
■ 1-2 joueurs
A bord d'un bolide, vous devrez remporter le championnat face à 3 adversaires, chaque course étant divisée en 3 spéciales. Mais attention à la difficulté de conduite.

WipEout 64

■ Psygnosis/Infogrames
■ 1-4 joueurs
Les différents challenges du menu, une fois validés, donnent accès à une nouvelle piste (Velocitar), un nouveau véhicule (Piranha II), ainsi qu'au mode cyclone qui permet de multiplier par deux la puissance de vos armes. Entre 6 circuits, des musiques techno, les folles embardées s'annoncent trash au possible.



1080° Snowboarding

■ Nintendo
■ 1-2 joueurs
Du snowboard à l'état pur. Il y a même des surfeurs cachés. Juste un peu d'entraînement vous sera toutefois nécessaire.

Fifa 99

■ Electronic Arts
■ 1-4 joueurs
Entre les divers championnats, les formations et les stars de football (y compris Ronaldo), le jeu s'annonce complet.

ISS 98

■ Konami. Foot
■ 1-4 joueurs
C'est vraiment le jeu de foot à posséder. Si vous remportez le championnat, vous verrez apparaître des joueurs cachés et vous pourrez même personnaliser les vôtres. Un jeu d'arcade qui tient tête aux meilleures simulations.



All Star Tennis '99

■ Ubi Soft
■ 1-4 joueurs
Les effets de caméra et les plongeurs des joueurs offrent un aspect très vivant au jeu avec un environnement sonore très réaliste. Pour échapper à la monotonie, le mode "bomb" rend le jeu plus tendu, mais aussi plus sympa !

Nagano Winter Olympics 98

■ Konami
■ 1-4 joueurs
Revivez toutes les compétitions des J.O. 1998. Du slalom géant au saut à ski, en passant par le patinage vitesse, vous pouvez être champion toutes catégories.

NBA Live '99

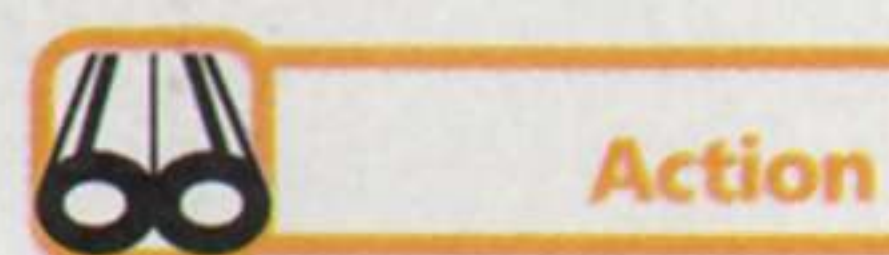
■ EA Sports
■ 1-4 joueurs
Vos idoles de la NBA enchaînent dunks, passes aveugles et dribbles. Les flèches directionnelles offrent des offensives de premier ordre.

WCW Vs NWO

■ Infogrames
■ 1-4 joueurs
Les 2 versions du jeu sont plutôt excellentes. On "catche" en apprenant à manier toutes les techniques du genre.

Yannick Noah All-Star Tennis

■ Ubi Soft
■ 1-4 joueurs
Les joueurs poussent des cris d'effort et, lors du mode "bombes", dès que la balle touche le sol, une bombe explose à l'endroit de l'impact. Le joueur n'a plus qu'à slalomer entre ces explosifs en renvoyant la balle.



Banjoo-Kazooie

■ Nintendo/Rare
■ 1 joueur
Vous avez pour mission de résoudre des énigmes. Mais il faut surtout explorer des décors superbes et complètement envoûtants, et participer aux différentes épreuves. De quoi vous tenir en haleine des heures entières.

Bomberman Hero

■ Hudson/Nintendo
■ 1-4 joueurs
Notre petit héros Bomberman enquête sur l'accident d'un vaisseau spatial qui a eu lieu au-dessus de sa "tête". Et là, il s'aperçoit qu'il doit délivrer la princesse Millian.

Castlevania

■ Konami
■ 1 joueur
Vous incarnez Reinhardt Schneider ou Carrie Fernandez. Dans ce jeu gore, vous allez combattre une armée d'ennemis assoiffés de sang et bien décidés à vous empêcher de chasser le vampire ! Vous cherchiez à avoir des frissons ? Ici ils sont garantis.

Forsaken

■ Acclaim
■ 1-4 joueurs
Votre véhicule spatial, toujours aussi armé et rapide, va devoir tirer sur tout ce qui bouge.

Mystical Ninja 2 : Starring Goemon

■ Konami. Aventure
■ 1-2 joueurs
Le ninja aux cheveux violets revient pour une aventure passionnante dans un Japon médiéval. Ce jeu mélange à merveille RPG et plate-forme. Au menu : de la baston et du shoot dans des décors colorés.

Rogue Squadron

■ LucasArts
■ 1 joueur
A bord de tout type de vaisseau dont disposent les Rebelles, l'escadron Rogue doit s'acquitter des missions qui lui sont assignées à titre spécial. Chaque engin possède des caractéristiques particulières et se livrent à une lutte constante dans le ciel. Pour notre plus grand bonheur.

Shadows Of The Empire

■ Nintendo
■ 1 joueur
Entre les missions aériennes et les missions pédestres, vous évoluez dans l'univers de la *Guerre des étoiles*.

Accessoires



1 Game Booster ■ Big Ben ■ 400 F env.
Le Game Booster transforme votre Nintendo 64 en Game Boy grand format. La cartouche, dite Game Booster reçoit les jeux Game Boy. On insère ensuite cette dernière dans le slot réservé habituellement aux cartouches de jeux N64 et le tour est joué. L'image du jeu est donc plus grande et en plus des cheat codes ont été intégrés. C'est plutôt impressionnant.



2 Rumble Pack ■ Nintendo ■ 150 F env.
Le rumble Pack vous procure d'étranges sensations. Connecté à la manette standard, il vibre. Dès lors, on ressent tous les explosifs, splashes, crashes et autres petites choses de ce genre, comme dans les jeux de voitures. L'effet peut aussi aider à trouver des éléments dans des zones secrètes comme dans *Zelda*.



3 ASCII Wheel 64 ■ ASCII ■ 500 F env.
Piloter pour le fun est désormais possible avec le volant ASCII Wheel 64. Avec des boutons de couleurs, très tendance Nintendo, il est petit et confortable. Parfait pour des jeux comme *Mario Kart* ou *Diddy Kong*.

NEUF ET
OCCASION

3617 ARGAM*GO

RECEVEZ PLUS DE 850 PRODUITS EN NE PAYANT RIEN D'AUTRE QUE
LE COUT DE LA COMMUNICATION TELEPHONIQUE

FAITES LE PLEIN DE JEUX VIDEOS

TOUTES LES NOUVEAUTES PLAYSTATION - NINTENDO 64 - GAMEBOY COLOR - PC CDROM - ETC...

METAL GEAR SOLID - ASTERIX - WARZONE 2100 - RIDGE RACER TYPE 4 - WING OVER 2 - MARIO PARTY - NEED FOR SPEED 4 - DRIVER - UEFA CHAMPIONS LEAGUE - TAIFU - ALPHA CENTAURI - CIVILIZATION CALL TO POWER - RAZMOKET - NHL 99 - KKND KROSSFIRE - HARD EDGE - BEATTLE ADVENTURE - CHARLY BLAST - ABSOLUTE FOOTBALL - MARVEL VS CAPCOM - VIGILANTE 8 - KENSEI SACRED FIST - ROLL CAGE - ZELDA - DELTA FORCE - CORSAIRES - PUMA STREET SOCCER



**PLAYSTATION
NINTENDO 64
CD-ROM PC
ACCESSOIRES**



- 1) Tapez sur votre Minitel 3617 ARGAM*GO et faites votre choix dans notre catalogue de produits
- 2) Entrez vos coordonnées et attendez que la commande se prépare
- 3) C'est fini. Vous recevrez vos produits par la poste, sous pli discret, et sans rien payer : Ni chèque, ni carte bancaire, ni contre remboursement, ni port, ni plus tard. Vous ne payez que le coût de la communication téléphonique.

La durée de la communication dépend de l'article commandé

COUT DU SERVICE : 5.57f/mn

SUR 3617 ARGAM*GO VOUS TROUVEREZ EGALEMENT DES K7 VIDEOS, TOUTES LES NOUVEAUTES POUR VOTRE CHAINE HIFI, DE LA TELEPHONIE ETC... !!

PAS DE CHEQUE - PAS DE CB - AUCUN ENGAGEMENT DE VOTRE PART

PARIS 15e - JEUX VIDEO - Qui Dit Mieux ??

L'Ile Aux Rom - 41, RUE MADEMOISELLE - 75015 PARIS
METRO COMMERCE - Tel : 01.56.08.00.88



Ridge Racer 4 : 299F
Metal Gear Solid : 299F
Carte Memoire : 39F
Manette Vibrante : 129F

Top 5 de la rédaction



1 Les Razmokets ■ Infogrames
Si la version cinéma s'est révélée moins bien que la série TV, le jeu est une parfaite réussite avec des couleurs explosives, un scénario très cohérent et des niveaux successifs qui vous offrent d'incarner tour à tour les différents personnages.

2 Zelda DX ■ Nintendo
Un standard, pour ne pas dire un mythe... Les possibilités de la GBC sont exploitées au maximum pour Zelda et on est de nouveau plongé sans aucun effort dans l'ambiance unique de ce jeu légendaire.

3 Conker's Pocket Tales ■ Rareware/Nintendo
Enfin un jeu d'aventure sur GB. Vous êtes un petit écureuil en quête d'objets et luttant contre de nombreux ennemis. Cette aventure complétée d'un bon scénario est un bon divertissement. Attention au "game over" !

4 Shanghai Pocket ■ Activision/Sunsoft
Voici un jeu d'observation où il faut réunir des paires de dominos. Malgré leur petite taille les pièces restent très lisibles et les couleurs facilitent la tâche. Plusieurs modes de jeu sont offerts dont certains contre la montre.

5 Klustar ■ Infogrames
Une nouvelle fraîcheur pour Tetris. La trouvaille est de faire surgir les pièces des quatre côtés de l'écran. Au lieu de lignes, on doit désintégrer l'amas (le Klustar) à l'aide de carrés de section variable.

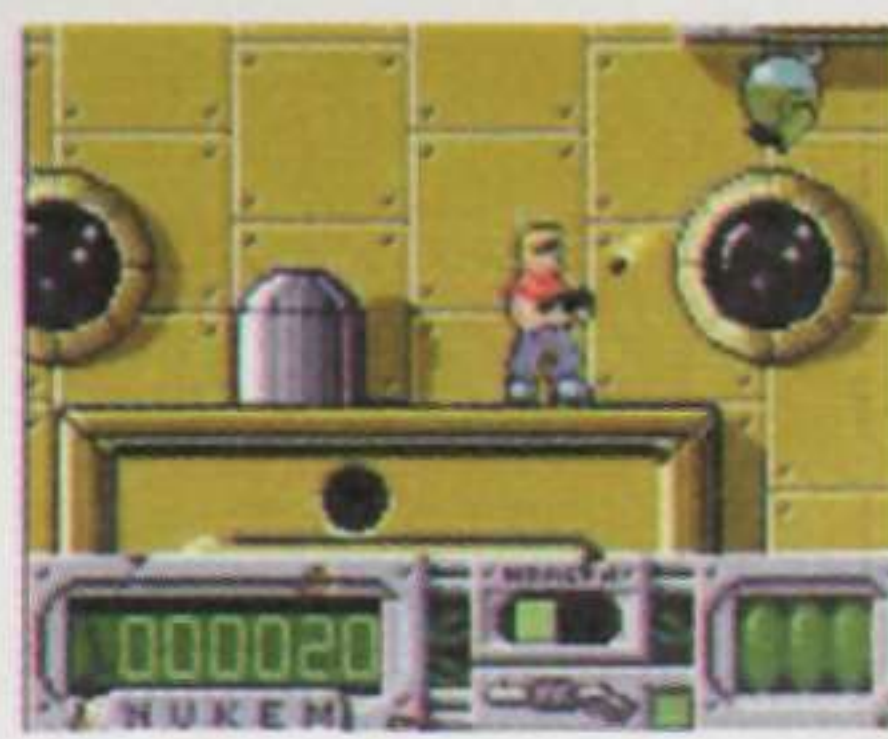
Et le reste

Bugs & Lola Bunny Operation Carottes

■ **Infogrames**
Eh oui ! Bugs a une copine et son prénom, c'est Lola. A eux deux, ils doivent retrouver leurs carottes dans 5 mondes complètement délirants. De nombreux personnages (Daffy, Sam le Pirate...) se côtoient et on peut, en outre, passer de Bugs à Lola à n'importe quel moment.

Duke Nukem

■ **GT Interactive**
Let's Rock ! avec le plus macho des héros de jeux vidéo qui propose de mettre ses gros muscles (convaincants), son artillerie (impressionnante) et sa cervelle (sa quoi ?) à votre service en vue d'exploser tous les affreux jojos du monde...



Game & Watch Gallery 2

■ **Nintendo**
Voici un must qui regroupe quelques classiques des plus célèbres jeux de poche sortis voici une vingtaine d'années. On pourra jouer à la version originale ou à une version dite "moderne". Pour que nostalgiques ou néophytes jouent et rejouent encore.

International Superstar Soccer 99

■ **Konami**
La licence ISS de Konami fait une fois de plus parler d'elle dans cette simulation de foot particulièrement jouable. On passe, on dribble et on tire avec une facilité hors du commun, en dépit de la taille réduite de l'écran.



Le Cauchemar des Schtroumpfs

■ **Infogrames**
Exclusivement compatible avec la Game Boy Color, ce sympathique jeu de plate-forme offre des univers variés et les personnages, mondialement connus, jouissent d'une très bonne animation. C'est l'occasion pour vous d'incarner le Schtroumpf costaud, seul rescapé d'un terrible sortilège jeté par Gargamel.

Maya l'abeille et ses amis

■ **Crawfish / Acclaim**
Maya l'abeille doit délivrer l'un de ses deux amis, Willie ou Flip, tout au long des 8 niveaux qu'offre le jeu. Les actions des personnages sont différentes et les bonus à trouver nombreux. De quoi passer de bons moments avec la gentille petite abeille.

Men In Black

■ **Interplay**
Une adaptation davantage réussie que celle sortie sur PC voici plusieurs semaines. L'action y est beaucoup plus équilibrée compte tenu des limites de la Game Boy, la réalisation technique est plus qu'honorable.

NBA Jam 99

■ **Acclaim**
Les 29 équipes de la NBA sont représentées dans ce jeu de basket qui propose plusieurs modes de jeu et même des codes pour tricher ! C'est du 2 contre 2, et ça va très vite !

Pitfall

■ **Interplay**
On ne pouvait imaginer que ce jeu de plate-forme qui a fait le tour du monde ne soit pas édité sur GBC. C'est chose faite et c'est tant mieux. Les couleurs sont belles et l'action toujours trépidante.

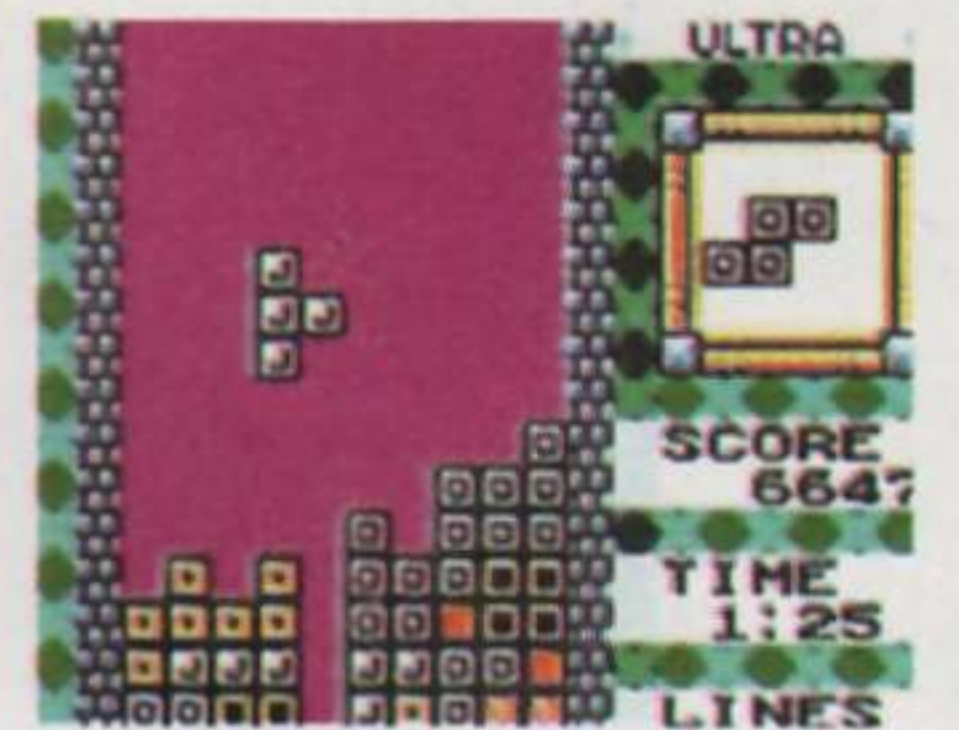
Super Mario Bros Deluxe

■ **Nintendo**
Le petit plombier a toujours la cote. Cette version de Mario compte 8 mondes classiques, pleins d'items en tout genre. Encore un autre Mario, mais celui-ci ouvre les possibilités de la GB Color, telle que l'utilisation de l'imprimante, ou encore la connexion link.



Tetris DX

■ **Nintendo**
Comment ne pas parler de ce qui est sans aucun doute le jeu le plus joué au monde sur Game Boy ? Tetris prend donc des couleurs. Ce n'est pas très indispensable vu les règles du jeu. Mais les fans apprécieront.



Turok 2

■ **Acclaim**
Dans ce jeu de plate-forme en 2D, vous êtes Turok, le célèbre chasseur de dinosaures. Vous devrez cette fois vous frotter à la hargne des bionasaures (sic) désireux de reprendre le contrôle de l'univers. Avec 8 niveaux, 16 types d'ennemis et des armes toujours aussi explosives.

V-Rally

■ **Infogrames**
La célèbre course de rallye arrive sur GBC. Après le succès sur PlayStation, quel avenir sur GBC ? Sûrement conséquent. Les décors et paysages sont moins détaillés, mais la jouabilité est extrêmement bonne.



Mac

Top 5 de la rédaction



1 Unreal ■ GT Interactive ■ Shoot'em up
Il y a eu Doom, puis les Doom-like. Puis Quake est arrivé, engendrant sa horde de Quake-like. Unreal pourrait devenir un genre s'il ne présentait un scénario aussi riche et plein de rebondissements. Graphiquement, on frôle la perfection.

2 Brood War ■ Blizzard/Sierra ■ Action
L'add-on officiel de Starcraft sur Mac ! Les scènes cinématiques sont magnifiques, et des unités inédites redonnent vie au jeu. A essayer en mode multijoueur qui propose plus de cent nouvelles cartes !

3 Caesar III ■ Impressions/Sierra ■ Simulation
Gouverneur romain sous les ordres de Jules César, vous devez veiller à l'expansion d'une province romaine. Entre les administrés en colère et la menace de l'arène, vous avez de quoi faire. Bonne simulation d'empire.

4 Tomb Raider 2 ■ Eidos ■ Action/Aventure
Second volet des aventures de la plus belle des héroïnes, ce second Tomb Raider est également l'un des plus difficiles. Enfin, qui se plaindrait des galipettes de Lara... Aaaaaah ! Lara...

5 Chine ■ Cryo ■ Aventure culturelle
On peut parcourir Chine de deux façons différentes, la première au travers d'une énigme à résoudre, l'autre en se livrant à une simple exploration des lieux virtuels admirablement recréés.

Et le reste

Egypte

■ **Cryo**
■ **Aventure culturelle**
Entre Versailles et Chine, Egypte s'intercale avec brio bien que la partie ludique ne soit pas la plus brillante. L'aspect culturel est de loin davantage intéressant et permet une immersion totale dans le monde des pharaons, comme si vous y étiez...

Fallout 2

■ **Interplay**
■ **Aventure/Rôle**
Un second épisode très semblable au premier. Il s'agit en effet davantage d'une version corrigée que d'un réel renouveau. Cela n'enlève rien à la force de ce jeu qui tiendra en haleine plus d'un téméraire aventurier.



Falcon 4.0

■ **Ubi Soft**
■ **Simulateur de vol et de combat**
Le top des simulateurs ne pouvait pas laisser de côté les utilisateurs de Mac. Attendu comme le Père Noël par les amateurs de ce type de défi, Falcon 4.0 possède à la fois un réalisme et une jouabilité qui le placent, sans conteste, en tête du peloton des simulateurs de vol.

Fly !

■ **Take 2**
■ **Simulateur de vol**
On ne connaissait pas de réel concurrent au très célèbre Flight Simulator de Microsoft. Cet impérieux monopole du 727 risque fort d'être compromis avec l'arrivée de Fly ! qui se dévoile comme une très sérieuse approche de la simulation de vol. Mention spéciale pour les cockpits...



Imperialism II

■ **TLC Edusoft**
■ **Gestion / Stratégie**
Ce jeu de simulation économique et de conquête historique se trouve, comme son prédécesseur, à la croisée des chemins de Settlers, Colonization et Anno 1602. Certes, l'interface tout comme l'esthétique générale ont gagné depuis Imperialism, premier du nom. En proposant une difficulté progressive mais réelle, ce titre s'adresse autant aux débutants qu'aux grands initiés.



Quake

■ **Sierra**
■ **Shoot'em up**
C'est le jeu de "jete claque la tête au bazooka" le plus connu après Doom. On parle même sans scrupules de Doom-like et de Quake-like. Les amateurs feront le subtil "distinguo". Ambiance sombre et monstres à gogo...



Railroad Tycoon

■ **Take 2**
■ **Gestion / Stratégie**
Vous désirez devenir le roi des réseaux de transports de votre État ? Pour cela jouer à Railroad Tycoon est un bon entraînement pour votre carrière dans l'aménagement du territoire. En effet, dans ce jeu, pour réussir à imposer votre suprématie, voies ferrées, autoroutes, aéroports et mêmes voies fluviales et maritimes, ne doivent plus avoir de secrets pour vous...

Sim City

■ **Electronic Arts**
■ **Gestion / Stratégie**
S'il s'agit toujours de créer sa mégapole à partir d'un terrain vague et d'un ruisseau, le concept atteint dans cette troisième édition un paroxysme tant au niveau de la jouabilité que de la diversité des options proposées.

X-Files

■ **Electronic Arts**
■ **Aventure**
Face au succès phénoménal et planétaire de la série, il eut été impensable qu'une adaptation en jeu vidéo ne voie pas le jour. L'atmosphère unique et les énigmes mystérieuses trouvent là une belle occasion de s'exprimer et il faut ouvrir l'œil pour connaître... la vérité.



You don't know Jack

■ **Take 2**
■ **Quizz humoristique**
On ne s'y attendait pas. La sortie de ce jeu très décalé a pris du retard pour d'obscures raisons de marques citées et de droits, mais cela valait la peine d'attendre. Le ton est impertinent, sans être grossier, les questions et commentaires défilent à cent à l'heure et le fait de pouvoir jouer à 2 ou 3 procure à ce jeu une convivialité fort agréable.

Starcraft

■ **Sierra**
■ **Stratégie en temps réel**
Attendu durant des longs mois par les férus du jeu Warcraft 2, Starcraft se révèle être à la hauteur car il est cohérent, vaste et surtout très diversifié. Comme son aîné, c'est en mode réseau qu'il prend toute sa mesure.

Regarder... (entièrement)

l'hôtesse que vous avez choisie selon vos envies, vos fantasmes

Dialoguer... (sans tabou)

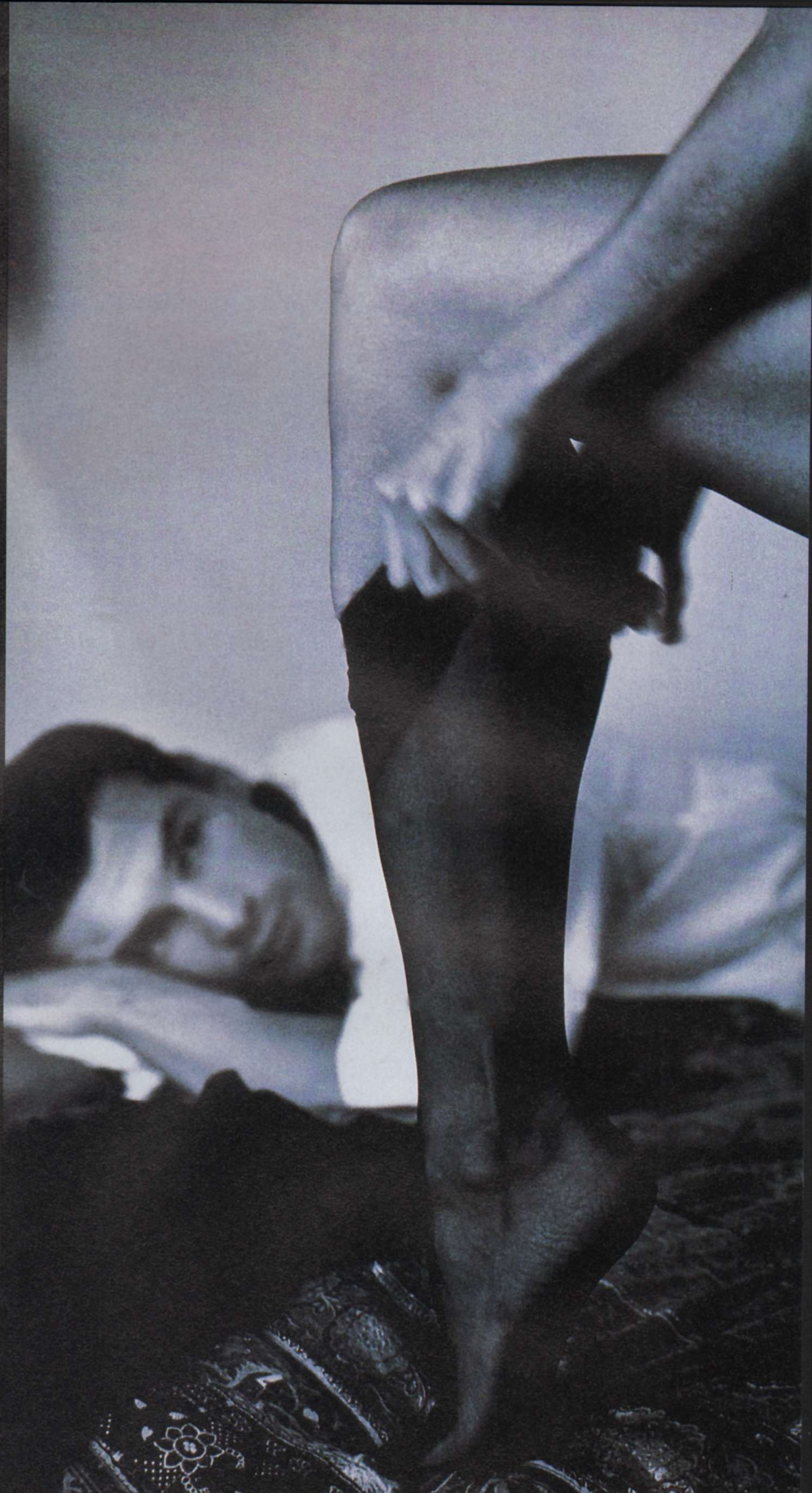
et en toute discrétion; elle vous écoute, vous parle, vous répond

Demander... (vraiment)

tout ce dont vous avez envie, elle vous offre le meilleur d'elle-même

Régler... (discrètement)

car le montant est prélevé sur votre facture de téléphone sans que le nom du service apparaisse



TOUT CELA SE PASSE EN DIRECT SUR LE SITE

WWW.STRIPTease.COM

OU SUR VOTRE PC GRACE AU KIT DE CONNEXION QUI VOUS EST OFFERT (voir bon ci-dessous)

service réservé aux adultes - 9,77F/mn max.



OUI, je veux recevoir mon KIT DE CONNEXION GRATUIT pour accéder au service WWW.STRIPTease.COM

Nom : Prénom :

Adresse :

GO 3

Code Postal : Ville :

Oui, je certifie être majeur. Signature obligatoire :

A retourner à : SPED - Video Live - 4, rue de Marivaux 75002 Paris

Vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant (loi 78/17 du 6/1/78)

Megadrive : c'est plus fort que toi !



Rentrée 1990, le règne de la Megadrive, première console 16 bits commence.

Aussi connue sous le nom de **Sega Genesis outre-Atlantique, la Megadrive fait son apparition aux Etats-Unis à la fin des années 80. Elle sort en France en septembre 1990 au prix symbolique de 1990 F. C'est alors la toute première véritable console de jeu 16 bits.**

Les titres développés pour ce support offrent un graphisme de très loin supérieur à tout ce qui a jusqu'alors existé. Ce qui en fait rapidement

la console la plus populaire parmi les joueurs du monde entier. Malheureusement, la sortie de la Super Nintendo met rapidement fin à deux années de règne sans partage de la Genesis. Courte gloire malgré la résistance de la Megadrive pendant quelque temps grâce à son processeur plutôt bon et à un grand nombre de titres, tels que la série des *Sonic* et *Streets of Rage*, des simulations sportives de qualité comme *Fifa Soccer* ou *Virtua Racing* et bien d'autres encore. Ces jeux profitent

de la "puissance" de la console Megadrive et l'exploitent au maximum de ses possibilités. Les couleurs y sont beaucoup plus nombreuses que sur toutes les autres consoles qui proposent, pour la plupart, des graphismes très crus. Le bond effectué, tant au niveau graphique que sonore, entre la génération précédente et la Megadrive peut d'ailleurs être comparé à celui qui sera provoqué par l'apparition de la PlayStation quelques années plus tard. Encore en position d'innovateur, Sega dote sa Megadrive d'un lecteur de CD externe, le Mega CD, à la fin 93. Mais cela s'avère une terrible déception. Les jeux sont adaptés des cartouches avec un supplément de scènes cinématiques et de sons, sans plus. Des films interactifs voient alors le jour, comme *Night Trap*, qui, doté d'une qualité graphique prometteuse, suit un déroulement excessivement linéaire très frustrant. Pas de quoi reprendre des parts de marché à la Super Nes, qui cartonne. Lecteur Mega CD2 et Megadrive 2 assurent la succession, sans grand succès, malgré un prix et un encombrement réduits. Sans parler de la console portable Nomad, capable de supporter les jeux Megadrive, et du Multimega, un lecteur portable permettant de lire les CD spécifiques au Mega CD : tous des échecs. Un nouvel accessoire, le 32x, transforme la console Megadrive en 32 bits. Mais bientôt la Jaguar et la Saturn, ainsi que la PlayStation, font leur entrée sur le marché. Sur le nouveau module proposé par Sega, les jeux se font trop rares. Pire, la Saturn cannibalise les parts de marché de la Megadrive, sans connaître un succès foudroyant. Aujourd'hui, la firme est la première à lancer sa 128 bits, la Dreamcast. L'expérience aidant, Sega évitera peut-être de répéter les erreurs du passé. ☠

1991, Sega commence à subir la concurrence de la Super Nintendo et perd sa suprématie.

Les jeux de l'automne 90 | Ils ont fait cartonner la Megadrive



Golden Axe

■ Editeur : **Sega**

■ Dans la tradition des jeux de combat en vue latérale, adaptés de l'arcade, ce jeu propose d'incarner un barbare, une femme archer ou un magicien, face à une belliqueuse engeance d'orcs, de trolls et d'amazones. Simple, bien réalisé, le jeu offre surtout un mode deux joueurs très jouissif, à la *Double Dragon*.



Wonder Boy

■ Editeur : **Sega**

■ Entre la plate-forme et le shoot'em up, *Wonder Boy* est un bon étalon des jeux disponibles sur la Megadrive. Une 2D simple et un principe de jeu efficace. Deux autres versions suivront. Déjà issu de la Master System, le jeu était au départ plus orienté aventure. La série compte presque une dizaine de titres.



Alien

■ Editeur : **Sega**

■ Pour la première fois, un titre vous propose d'incarner la célèbre Ripley, aux prises avec les créatures les plus cruelles de l'univers dans un jeu de plate-forme survolté. Objectif : libérer les colons prisonniers sur une planète infestée d'aliens. Meilleurs atouts : liberté de mouvement et ambiance très travaillée.

Parfaitement inutiles et dispensables

Pour faire face à la concurrence, Sega favorise une innovation enthousiaste peu cohérente.

Voici quelques morceaux choisis.

■ La Mega Mouse : quasiment aucun jeu ne supportent cette souris, par ailleurs peu précise.

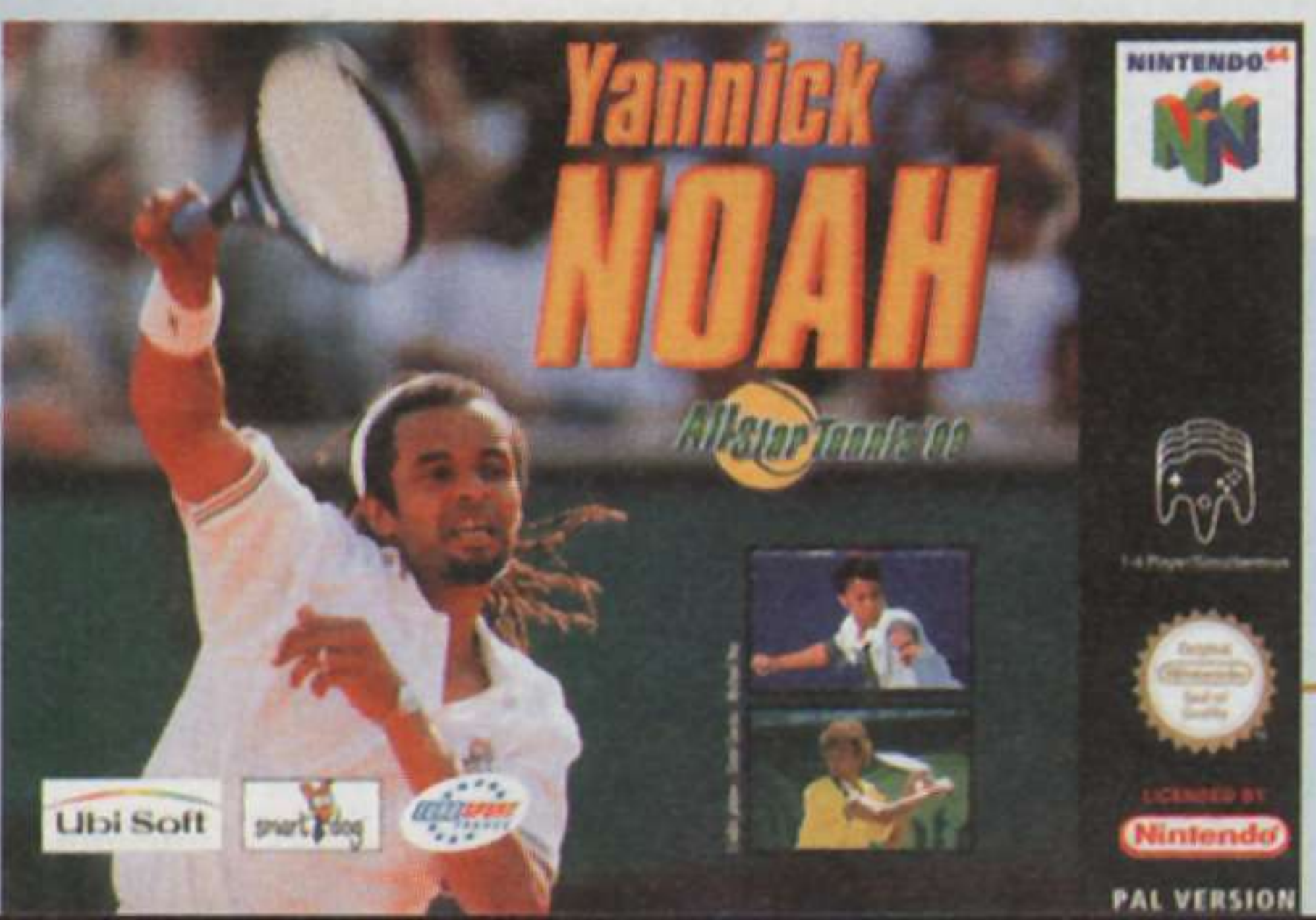
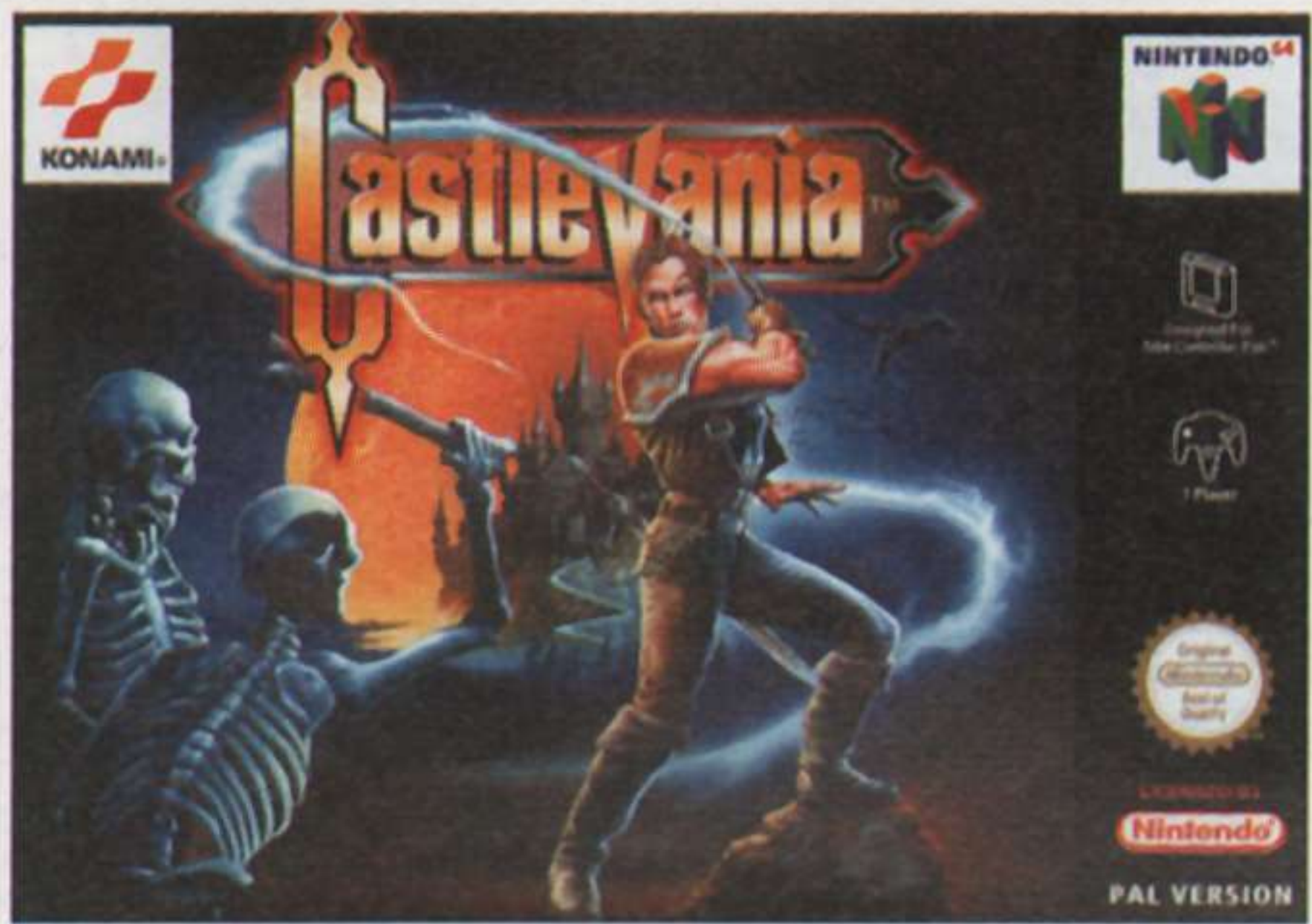
■ L'Activator : un octogone en matière plastique permettant au joueur de transformer les mouvements de son corps en mouvement dans le jeu, en théorie du moins.

■ Le joypad à six boutons : c'est l'accessoire incontournable pour jouer (seulement) à *Street Fighter 2*.



Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 SEL et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Sans CB ni Chèque



Silent Hill - Monkey Hero - Evil Zone - Wing Over
Diver's Dream - GTA London - Sports Car GT - Driver
Warzone 2100 - Ridge Racer Type 4 - Kensei Sacred Fist
Running Wild - Ape Escape - Dreams - NHL Face Off 99
Civilization 2 - Les Razmoket - **Bloody Roar 2** - Big Air
T'ai Fu, Wrath of the Tiger - KKND Krossfire - Rollcage
Monaco Grand Prix Simulation Racing 2 - Rally Cross 2
V-Rally 2 - Anna Kounikova's Smash Court Tennis - Astérix
Syphon Filter - Need For Speed 4 - Tiger Woods 99
X-Games Proboarders - Akuji The Heartless - Populous
All Star Baseball 2000 - Star Wars Racer - Superman
Mario Party - **Castlevania** - Virtual Pool 64 - Glover
Penny Racers - The Legend of Zelda, Ocarina of Time
Star Wars Rogue Squadron - Micro Machines 64 Turbo
Buck Bumble - Center Court Tennis - Rakugakids - Fifa 99
Lode Runner 3D - NHL Breakaway 99 - Yoshi's Story
Turok 2, Seed of Evil Airboarder - Topgear Overdrive
Knife Hedge - South Park - NBA Jam 99 - Body Harvest
NFL Quarterback Club 99 - V-Rally 99 - Wipeout 64
Extreme G2 - **Yannick Noah AllStar Tennis '99**

3617

SEL

Store En Ligne

* 72 h pour le hardware - ** la durée de la communication dépend de l'article H3L - RC 393307855

Nintendo 64 Playstation

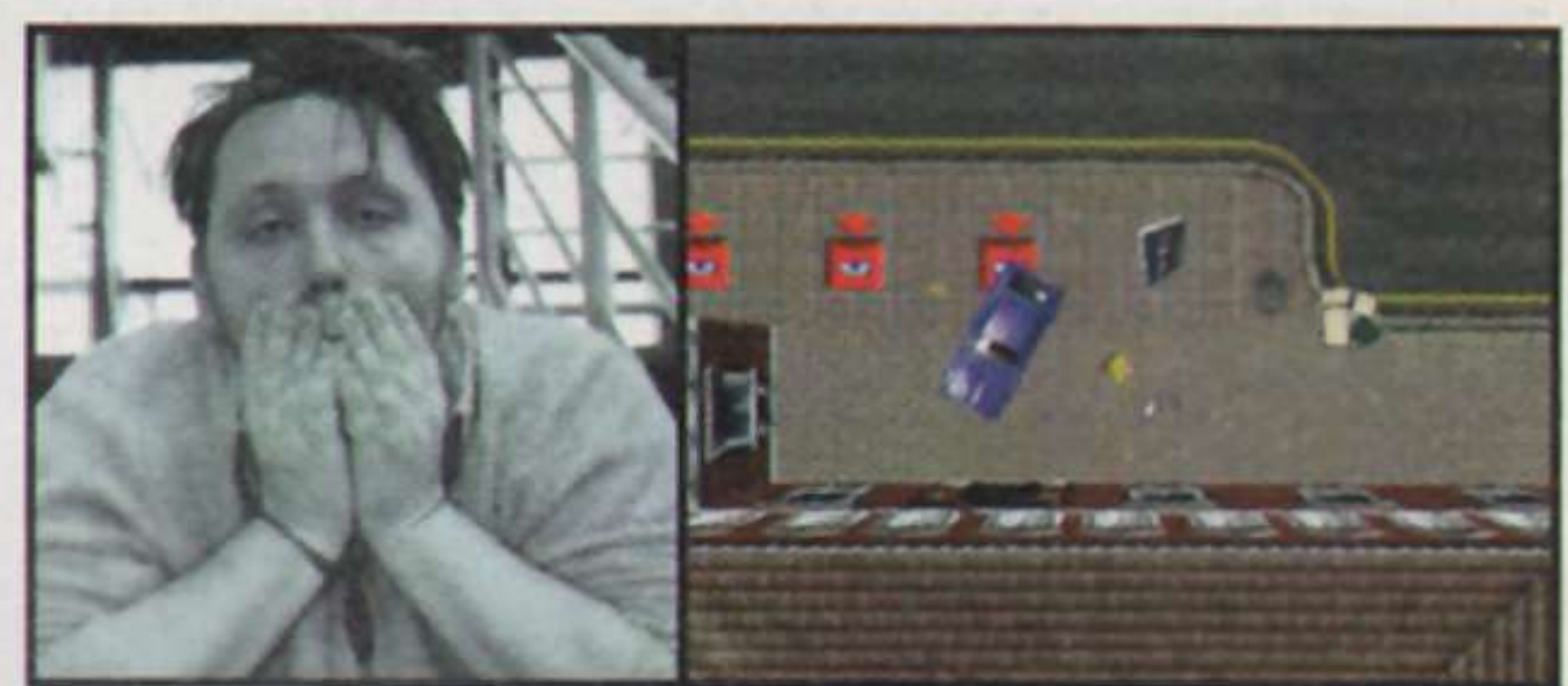
VISIONS DE STARS



Médiums | **Sam Richards & Mathieu Lalonde**

Pour *GameOn*, huit des meilleurs développeurs de jeux du monde se penchent sur leur boule de cristal.

Les jeux vidéo existent depuis 25 ans environ, mais que nous réservent les 25 années à venir ? Interrogez tous les sages, les devins et les voyantes du monde entier, et vous vous retrouverez avec une vraie compil' de délires. Pour une prophétie sérieuse, mieux vaut s'adresser à des experts. *GameOn* s'est donc entretenu avec des hommes qui ont déjà élargi l'horizon des jeux à l'aide de titres tels que *Metal Gear Solid* et *Driver*. Le futur leur semble si brillant... nous espérons ne pas être déçus.



Gary Penn

(DMA Design)

De GTA aux héros du design de jeux vidéo.

■ "Au risque de paraître prétentieux, je dirais que les jeux vidéo permettent l'existence d'un espace, quelque part entre le monde physique et le monde spirituel, une aire virtuellement réelle où les gens peuvent s'immerger dans l'imagination des autres.

Rendre cet état d'immersion possible obligera la technologie à être indétectable pour que la participation des sens soit totale. Ce sera donc probablement aussi dérangeant que peuvent l'être, à l'occasion, les méthodes chimiques plus traditionnelles de distorsion de l'esprit. La créativité sera, quant à elle, mise en avant et les créateurs de jouets – de divertissements interactifs en particulier – deviendront de véritables héros, de la trempe des grands réalisateurs de cinéma. Pas trop tôt ! L'avenir apportera certainement une éducation plus globale, qui inclura une nouvelle manière de se comporter face au pouvoir de l'imagination et face à son exploitation par les technologies d'avant-garde. Sans quoi, ce qui est souvent considéré comme dérangeant ou inacceptable dans le monde réel demeurera enterré et incompris, au lieu d'être exploré plus librement et en toute sécurité dans un espace virtuel."



Mark Haigh-Hutchinson

(LucasArts)

De *The Phantom Menace* à une expérience de taille mondiale.

■ "Tous les moniteurs seront inutiles puisque les images seront envoyées directement dans le nerf optique du joueur ! Le hardcore gamer bénéficiera d'une connexion sur son corps, tandis que le joueur occasionnel portera une sorte de visière laser qui projettera les images sur sa rétine. Les jeux seront si captivants et réalistes que jouer deviendra une drogue sérieuse, et de nombreux joueurs renonceront au monde réel pour expérimenter des jeux. C'est à ce moment-là que l'on assistera probablement aux premiers infarctus liés aux jeux vidéo. L'option multijoueur sera de rigueur pour la plupart des jeux et les personnages autonomes deviendront une banalité. Les identités se troqueront librement sur le Net. Les personnages conçus par intelligence artificielle seront tellement vraisemblables qu'il sera difficile de dire si l'on est en train de jouer contre des adversaires humains ou artificiels. Avec toutes les machines branchées directement sur le Net, la localisation physique des adversaires ou des alliés dans le jeu n'aura plus aucune importance. Il sera possible de trouver des partenaires à tout moment du jour et de la nuit."



■ Une belle brochette de créateurs qui ont marqué ces dix dernières années d'une empreinte indélébile.

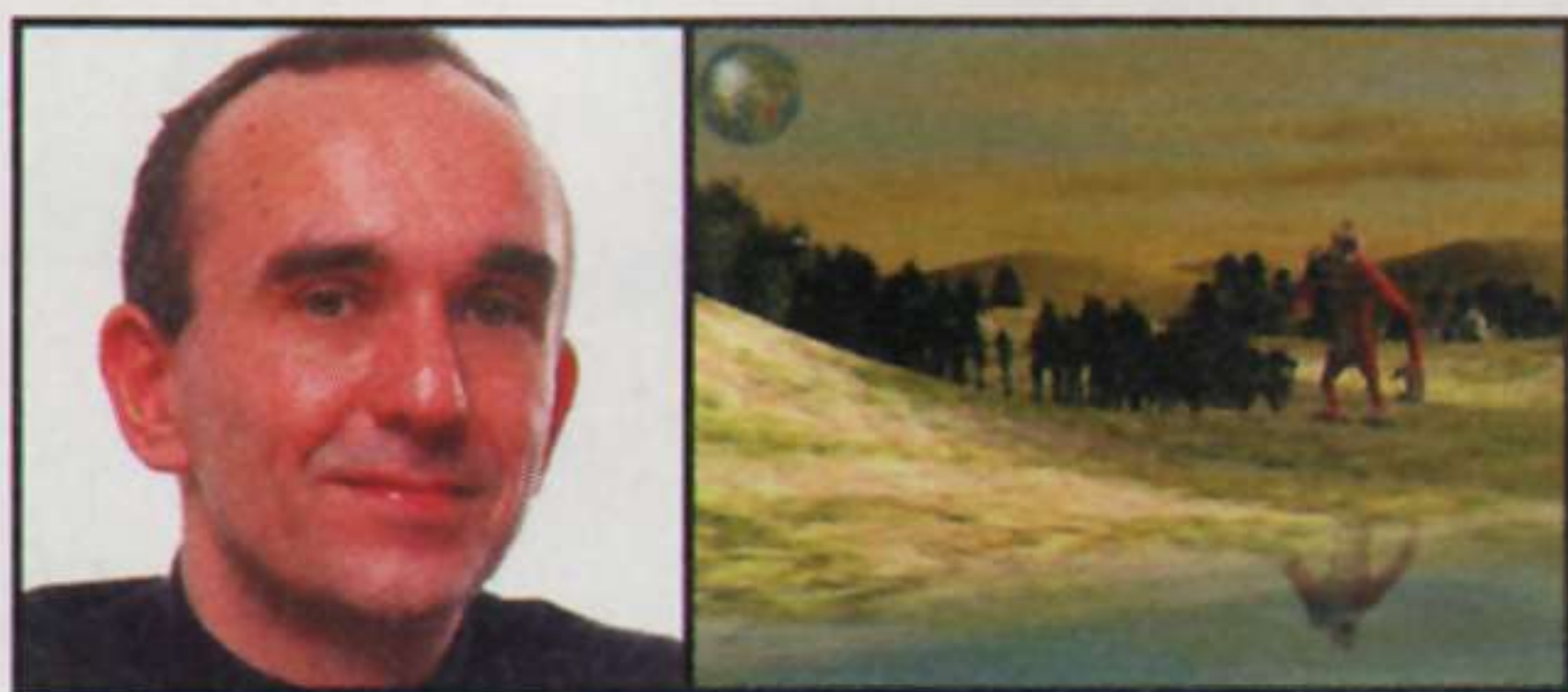


Martin Edmondson

(Reflections)

De Driver aux profondeurs de la réalité.

■ "J'aimerais assister à d'énormes progrès dans la technologie des interfaces. Jouer sur un petit écran plat empêchera toujours l'immersion totale, quel que soit le réalisme des graphismes. On pourrait obtenir une vraie vision stéréoscopique en utilisant de toutes petites lentilles de contact, qui donneraient une vision d'une qualité et d'une profondeur comparables à la vie réelle. L'étape suivante consisterait en la création de centres du genre "Laser-Quest", en réalité rien d'autre que des hangars vides munis de cloisons. En mettant les lentilles, tout prendrait forme. Vue à travers ces verres de contact, une planche posée par terre deviendrait un pont de pierre franchissant une rivière tumultueuse. En faisant coulisser les cloisons amovibles, et en chargeant un nouveau programme, nous plongerions dans un environnement inédit. La position de nos membres serait alors détectée sans que l'on ait besoin de porter un équipement encombrant. Tous les autres joueurs seraient identifiés de la même manière et apparaîtraient devant nous sous forme d'aliens, ou bien d'hommes en armures, selon ce que le programme aurait décidé."



Peter Molyneux

(Lionhead)

De Black & White à l'interaction avec notre cerveau.

■ "Ce que nous avons appelé l'intelligence artificielle n'en était jusqu'à présent qu'un simulacre. La véritable Intelligence Artificielle ressemble en fait à une interaction réelle avec le concepteur du jeu. Le jeu s'adaptant aux besoins et aux capacités du joueur pour que tout le monde, jeune ou vieux, novice ou expert puisse en profiter pleinement. De meilleurs graphismes et des animations toujours plus fluides seront les bienvenus, mais le vrai but, c'est le jeu intelligent. L'étape suivante consisterait à faire des jeux qui interagissent directement avec le cerveau. Quelles que soit les questions morales, si l'on m'offrait la chance de jouer à un jeu dans lequel je crois vraiment que je suis dans un nouveau monde, je serais le premier à faire la queue. Je ne crois pas que ce soit inconcevable, des expériences ont déjà été menées sur des rats dont on avait programmé le cortex cérébral. Ceci deviendrait sans aucun doute la drogue la plus puissante au monde – pourquoi voudrions-nous fuir un monde parfait ? – et ce serait forcément dangereux, hallucinatoire, mais je suis prêt !"



Hideo Kojima

(Konami)

De Metal Gear Solid à la planète Mars.

■ "Dans vingt-cinq ans, nous serons sans doute capables de créer dans nos ordinateurs un monde fictif, qui ne sera pas différent du monde réel. Le plaisir, la douleur et les cinq sens seront tous recréés. Non seulement les loisirs, mais l'éducation et toutes sortes de simulations utiliseront cette sorte de "réalité virtuelle". De toute façon, quand ceci arrivera, il y aura une certaine insatisfaction parmi les utilisateurs qui n'oublieront pas que ce monde créé est artificiel... aussi réel qu'il puisse paraître. C'est à ce moment précis que les humains désireront un monde réel, de vraies villes à détruire et de véritables ennemis à battre, alors les "télé-existences" tels les nanomachines et les robots seront très demandés. L'avenir du jeu consistera alors à envoyer un robot sur Mars et à le manoeuvrer à distance, ou bien à injecter une nanomachine dans le corps de quelqu'un pour explorer l'espace intérieur. Nous inventerons des systèmes sûrs et inoffensifs, qui permettront de jouer dans le monde réel, en donnant l'illusion de jouer dans la réalité virtuelle."



Bruce MacMillan

(EA Sports)

De FIFA 99 à une véritable extension de la vie.

■ "Le meilleur jeu sportif à l'heure actuelle consiste à essayer de saisir les sensations et les émotions de celui qui remonte deux buts de retard pour finalement battre un ex-champion du Monde. Il s'agit de produire un environnement où la compétition est créée et ressentie. La première étape passe sûrement par l'Intelligence Artificielle, qui peut simuler des émotions comme le courage, la peur, le bonheur et la colère. Le réalisme progressera sans doute beaucoup, mais le danger, c'est que plus une expérience est réaliste, plus elle devient complexe. Ce qui pourrait empêcher l'utilisateur d'éprouver pleinement les émotions de base d'une expérience comme celle-ci. Je pense que les jeux de type "micro-processeur contre humain" seront démodés. A leur place, des jeux interactifs se dérouleront dans des environnements très élaborés, où évolueront des joueurs contrôlés par l'homme et des personnages dirigés par le processeur, qui vivront et existeront de manière entièrement réaliste dans cet univers. Ces jeux seront suivis et commentés tels des événements sportifs, avec leurs supporters. Ce ne sera plus seulement un jeu, mais une extension de nos vies et de nos émotions."



Dave Perry

(Shiny)

De Messiah à l'absorption totale en chambre d'hôtel.

■ "Les systèmes seront très puissants (imaginez un processeur Pentium XX1 à 600 Gigahertz !) et permettront de créer des ambiances et des graphismes "réels". Les interfaces marcheront à distance, guidées par nos propres sens. La reconnaissance vocale fera partie de la vie quotidienne, depuis nos voitures jusqu'aux jeux. Les jeux portatifs seront reliés par satellite, afin que l'on puisse jouer partout, en réseau. Les gens s'évaderont dans les jeux, sans être dérangés par leur environnement. Ils se brancheront de n'importe où, par exemple une chambre d'hôtel crasseuse, et ils seront absorbés dans un monde aussi réaliste qu'une photo ; des relations intimes se formeront à l'intérieur de ce monde. Par contre, il y aura toujours des gens qui perdront leur boulot, et celui qui mène déjà une vie sinistre sera enfin au suicide quand sa connexion Internet tombera en panne. Ou alors, un gigantesque tremblement de terre détruira Silicon Valley et décimera l'industrie du jeu..."

"Celui qui mène déjà une vie sinistre sera enfin au suicide."



Graeme Devine

(ID)

De Quake III aux maladies banales du Net.

■ "La technologie optique deviendra si bonne que nous disposerons d'implants bio-optiques qui nous apporteront en temps réel, et sans distorsion, l'information à l'intérieur de l'œil. J'appelle cela le "bioware". Dans un même temps, notre compréhension du corps humain progressera de façon si rapide que nous devrions être aptes à connecter notre corps au Net, sans l'aide d'un PDA ou d'un ordinateur de bureau. Le "bioware" devrait donc nous permettre de communiquer, de consulter des données, voire même de jouer, et tout ceci dans l'intimité confortable de notre propre globe oculaire. L'inconvénient et l'écueil d'une telle technologie de pointe, c'est que la confiance mène à la dépendance. Attendons-nous donc à ce que le syndrome d'Internet devienne une maladie banale !"

"Nous devrions être aptes à connecter notre corps au Net."



Le mois prochain

La bible des jeux vidéo

GameOn

NUMERO 4 EN VENTE
LE 28 SEPTEMBRE 1999

Star Wars :

la force du cinéma
au service du
jeu vidéo

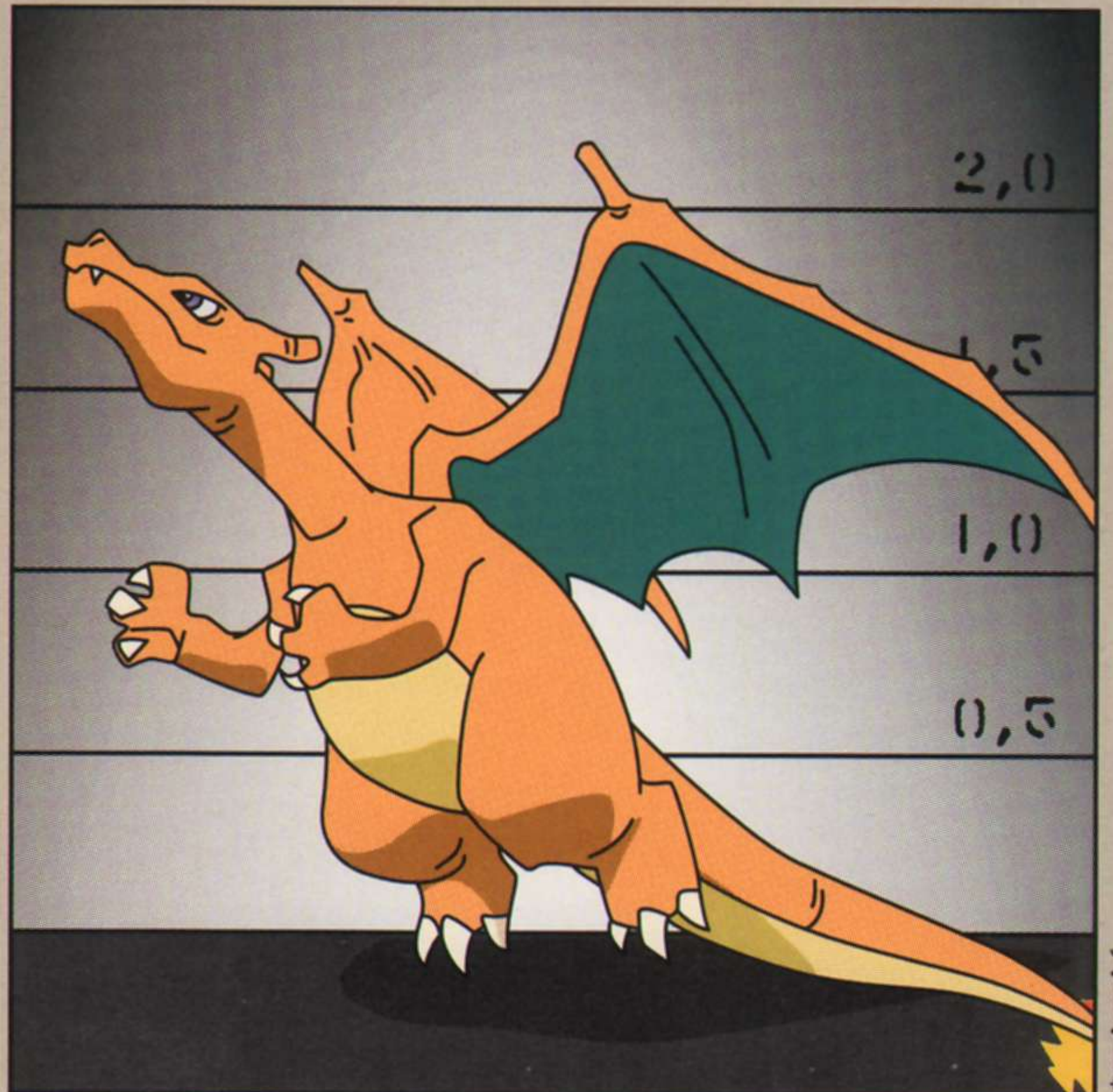
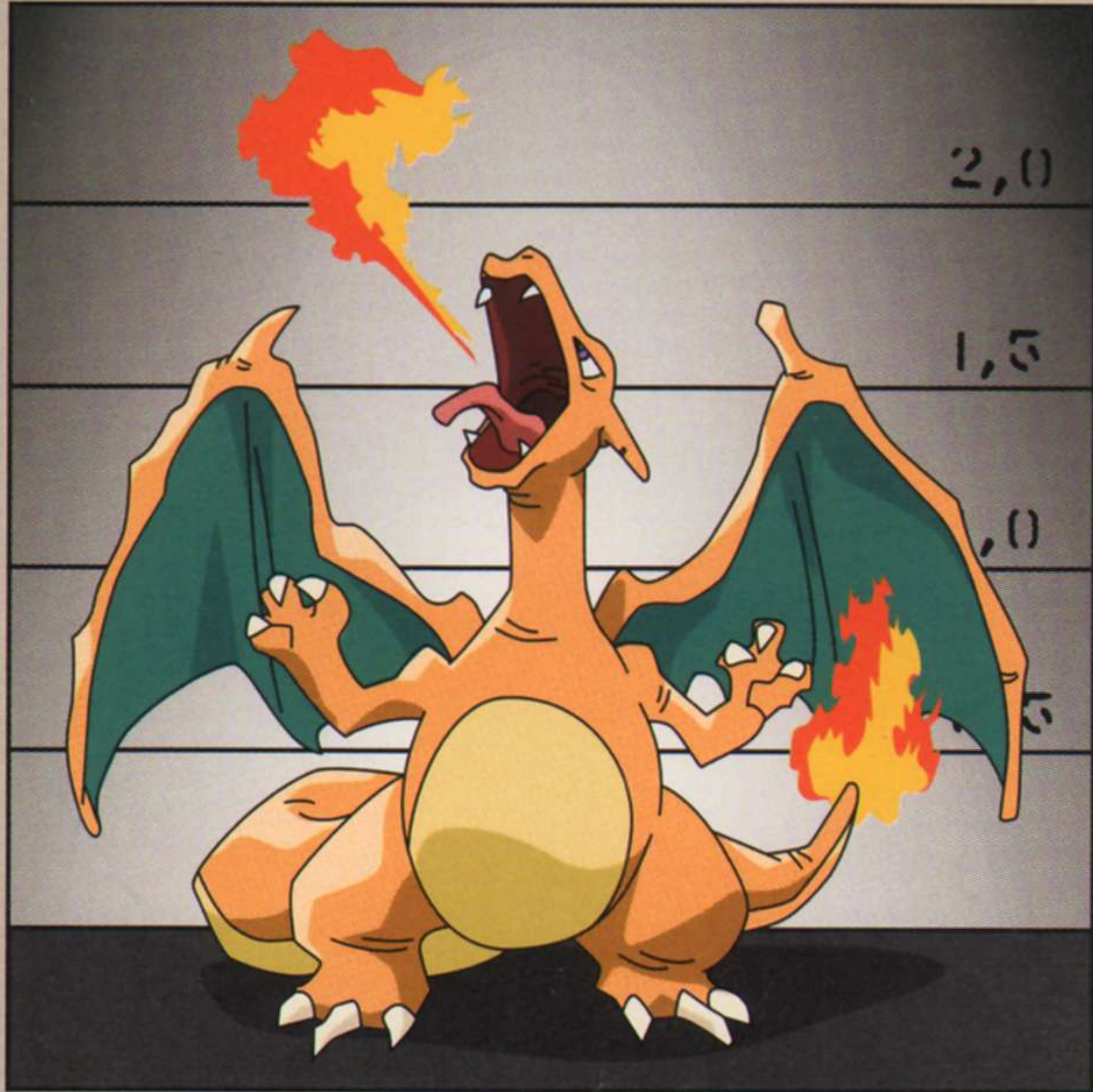
Rayman 2 :
l'excellence
française

De l'idée à la commercialisation

Dreamcast :
faut-il
l'acheter ?



WANTED*



*recherché

NOM : DRACAUFEU
 N° : 006
 POIDS : 90,5 KG
 TAILLE : 1,7 M
 ATTAQUE : DANSE-FLAMME
 ÉLÉMENT : FEU/VOL
 SIGNE PARTICULIER : TEMPÉRAMENT EXPLOSIF

POKÉMON **SOUPÇONNÉ**
Attrapez-les tous!
D'ENVAHIR LE TERRITOIRE
LE 8 OCTOBRE...



TOUTES LES INFOS SUR POKÉMON AU 08 36 68 77 55 (2,23 F LA MINUTE)



GAME BOY™

BIENVENUE DANS L'ENFER DE LA COURSE.



MONACO GRAND PRIX CRÉE L'ÉVÉNEMENT SUR DREAMCAST.



<http://www.monacoracing.com>

Disponible également sur Nintendo 64,
PlayStation et PC.



Disponible sur DREAMCAST
dès le 23 septembre

et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Nintendo. "N" est une marque déposée de Nintendo Co., Ltd. © 1999 Ubi Soft Entertainment. "Sega" and "Dreamcast" are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. © 1999 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved. Photo: Olivier Gerban • Contagaming Graphics • MKC&B