

LE MEILLEUR
DE L'E.C.T.S.
DE LONDRES

Numéro 5 - Octobre 98

NEXT

Le futur des jeux vidéo

GAMES

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

BALDUR'S GATE



FALLOUT 2, PLANESCAPE, MORDOR 2
LE MEILLEUR DU JEU DE RÔLE AVEC BLACK ISLE STUDIOS

TUROK 2



LE TEST EXCLUSIF !

METAL GEAR SOLID
RENAISSANCE
D'UN CHEF-D'ŒUVRE

DIABLO 2
BIENVENUE EN ENFER !

R-TYPE DELTA
INDEPENDANCE DAY
SUR PLAYSTATION

MEDIEVIL
SONY INVENTE
LE CARTOON 3D

L 8293 - 5 - 30,00 F



N°5

70 JEUX À DÉCOUVRIR !

DEUX FOIS
PLUS REALISTE

DEUX FOIS PLUS DE
SENSATIONS

DEUX FOIS PLUS DE
CRAS

DEUX FOIS PLUS...



PlayStation®2

- 15 VOITURES SUR PLUS DE 15 CIRCUITS
- ARRÊTS AUX STANDS : STRATÉGIE, RÉGLAGES, CHANGEMENTS DE PNEUS
 - CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES ALÉATOIRES
- MODE CHAMPIONNAT JOUABLE À 2
 - MODE 4 JOUEURS EN LINK
- ENCORE PLUS DE COLLISIONS ET DE DOMMAGES APPARENTS SUR LES VOITURES
- COMPATIBLE DUAL SHOCK POUR DES SENSATIONS VIBRANTES





HIS

TOCA 2

TOURING CARS™



Codemasters 



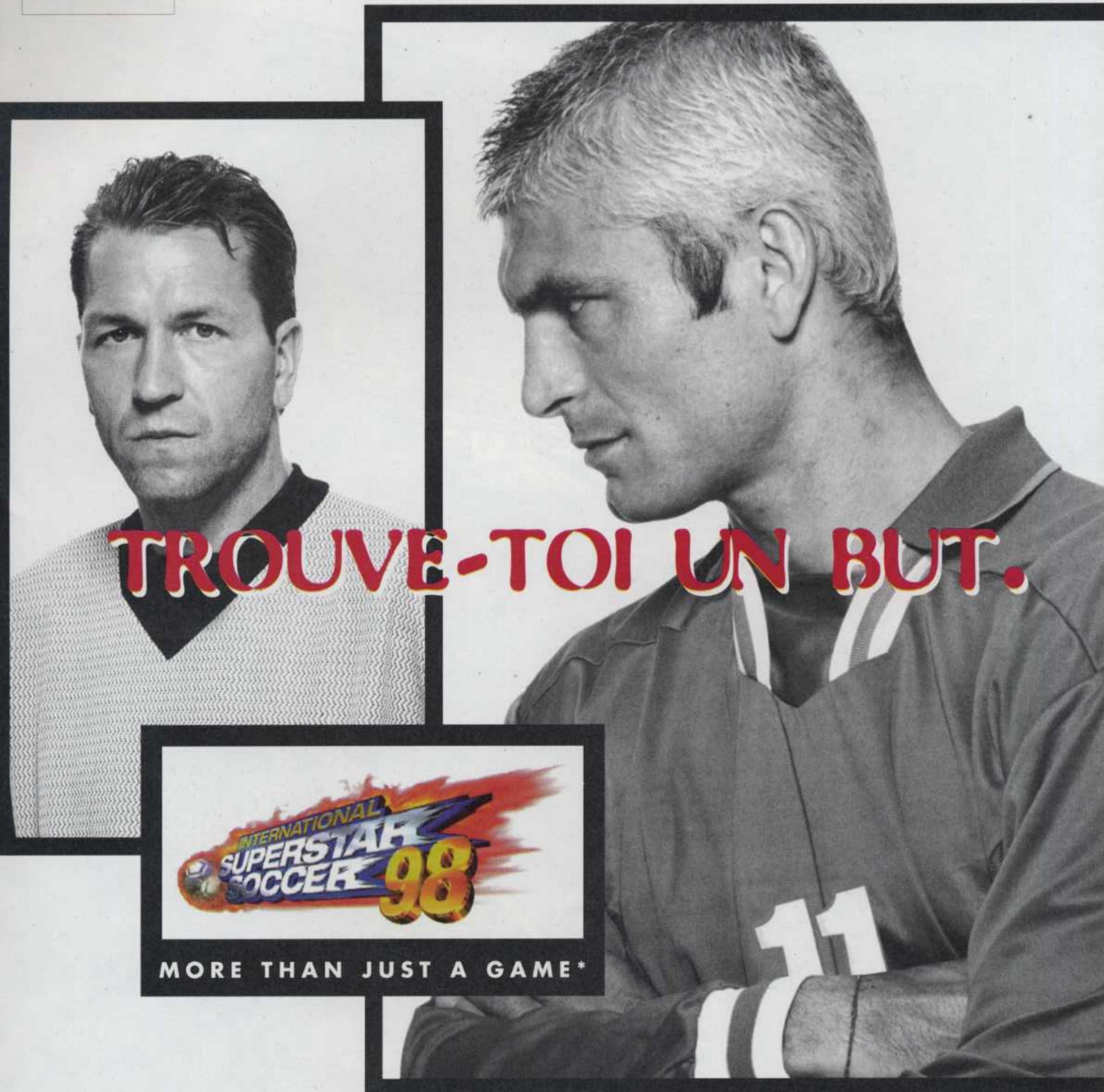
DUAL SHOCK™

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters.

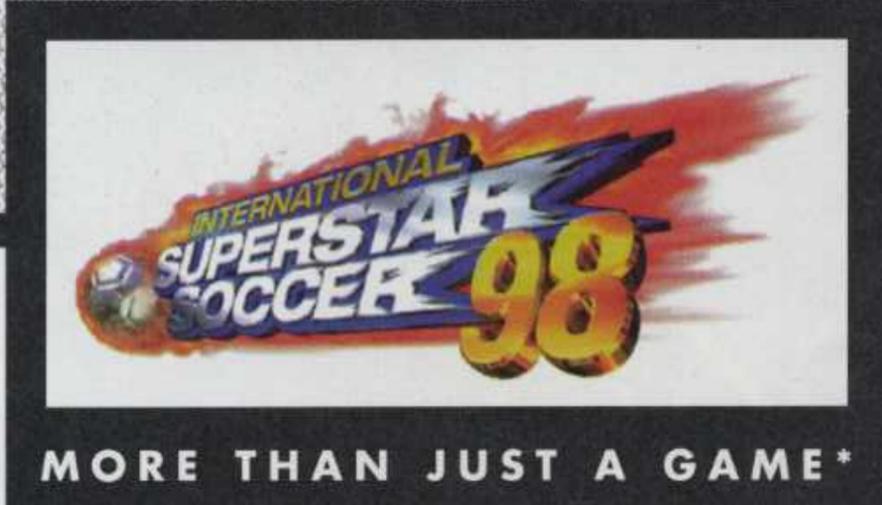
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES™



TROUVE-TOI UN BUT.



EN EXCLUSIVITE!

Edition limitée de ISS PRO 98 contenant une démo de 2 niveaux de



"ISS 98", "ISS PRO 98" et "XXL" SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE KONAMI CO., LTD. © 1997 KONAMI. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Hot Line 06 36 68 16 15 3615 KONAMI

«P» ET «PLAYSTATION», MARQUES DÉPOSÉES, SONT LA PROPRIÉTÉ EXCLUSIVE DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. NINTENDO®, NINTENDO 64 ET LE LOGO "N" SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE NINTENDO CO., LTD.

Après un mois de septembre riche en nouveautés, un simple coup d'œil sur la rubrique À Venir vous permettra d'en juger, force est de constater que les éditeurs tiennent pour la plupart leurs promesses, voire même se surpassent. Preuve en est *Metal Gear Solid* (p. 74), dont nous vous parlons depuis le début, appartient, sans aucun doute, au cercle très fermé des jeux les plus aboutis et les plus exceptionnels jamais développés sur PlayStation. Toutefois, d'autres titres forts devraient débouler sur la plate-forme. *R-Type Delta* (p. 52), la toute nouvelle version du célèbre hit d'Irem, impose son classicisme avec force et élégance. *Ridge Racer 4* (p. 30), quant à lui, pourrait bien redistribuer les cartes en mettant un terme à l'hégémonie de l'incroyable *Gran Turismo*. Enfin, *Medevil* surprend très agréablement, offrant ce que l'on pourrait qualifier comme étant le premier cartoon interactif sur PlayStation.

Sony d'ailleurs, avec sa présence remarquée à l'ECTS – en témoigne encore la démesure de son stand – demeure le leader incontesté du marché console, même s'il faut s'attendre, au Japon, à une explosion et à un chiffre de vente record dans les deux semaines qui suivront la commercialisation de la Dreamcast. De son côté, outre une présentation privée de son nouveau bébé, Sega se faisait extrêmement discret sur le Salon avec un stand très sobre et de petite taille.

Quant à la configuration PC, elle n'est pas en reste, affichant un chapelet de titres marqués du sceau de la qualité, à l'image de *Rainbow Six* (p. 34), *Mech Commander* (p. 78), *Panzer Commander* (p. 82), sans oublier la présence, sur le stand de Sierra/Cendant Software, du monumental *Diablo 2* (p. 36). Take 2, pour sa part, présentait en petit comité le jeu qui devrait révolutionner les Quake-like : *Max Payne*. Et comme l'actualité est au PC, **Next Games** a concocté un dossier sur **Black Isle Studios**, créateur de *Fallout*, le meilleur jeu de rôle de 97. Ses prochaines productions, que nous vous présentons, risquent bien de rafler les prochains prix. Alors, tous à vos machines et bonne rentrée !

Sylvain Allain



NEXT GAMES

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

Edicorp est une SA à direction et conseil de surveillance au capital de
300 000 F, pour une durée de 99 ans à compter du 19/08/92

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

Principal associé

Future Publishing Holdings Limited

Direction générale

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

Direction artistique

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

Rédaction

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

Ont collaboré à ce numéro

Laurence ABRAULT, Michèle AGUIGNÉ, Nathalie
BALLAND, Cyril et Johann BERREBI, Stéphane
DESBIENS, David PEDUZZI, Sébastien LUBRANO,
Daniel HÉBANT, KARINE Momont, Stéphane
WEISBECKER, Thibault DELAUNEY, Sylvain ALLAIN

Production

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

Vente et marketing

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

Diffusion et promotion

Directeur : **Vincent ALEXANDRE** [3833]

Administration et finances

Directrice administrative et financière :
Pascale BRELIÉ [3847]
Assistant D.A.F. : **Philippe CHASSEVENT** [3810]
Chef comptable : **Barbara BROGLIO** [3810]
Comptabilité clients : **Claudine VARIN** [3814]
Aide-comptable : **Delphine MAURICE** [3882]
Aide-comptable : **Laurent STROLL** [4455]
Directeur informatique : **Saba YOUNES** [3854]

Abonnements

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

Distribution

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

• La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui ne sont commu-
qués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *Next
Games* est interdite sans accord écrit de la société Edicorp Publications.
• Les articles traduits ou reproduits du titre du magazine d'origine dans ce numéro sont
sous copyright de Future Publishing Limited, UK 1998. Tous droits réservés.
• Pour de plus amples informations à ce sujet, ainsi qu'à sujet des autres magazines de
Future Publishing Limited : <http://www.futurenet.co.uk/home.html>

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

BLACK ISLE STUDIOS



Fallout 2, Planescape Torment, Mordor 2 et surtout Baldur's Gate. Avec la présentation exclusive de la société, c'est le plateau royal de notre dossier Black Isle Studios. **60**

LIFE
HERAL

LIMIT
00:00:00
TIME
00:00:00

METAL GEAR SOLID
KONAMI REVIENT EN FORCE
AVEC CE TITRE MONUMENTAL,
UN AVANT-GOÛT DE LA BÊTE
AVANT SA SORTIE FRANÇAISE, DÉBUT
99, ENTIÈREMENT TRADUITE.

74

ESSEYEZ LA PEIGNÉE!

Soul Reaver,

la dernière production de Crystal Dynamics, s'annonce comme le jeu PlayStation de 1999

56



TESTS 70

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



À VENIR

20

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



À l'occasion de la sortie française de *Tenchi 3*, admirez le talent des graphistes de Namco. Westwood Studios, pour sa part, nous gratifie des remarquables *Command & Conquer : Le Soleil de Tiberium* et *L'Exode d'Abe*. Un enchantement.

GALERIE 96

08 Point de vue

10 News

Le meilleur de l'ECTS de Londres, cuvée 98. De l'action, de l'aventure, de la simulation et de la stratégie... plus des infos sur la Motion Capture, l'extension GRATUITE de *Wing Commander Prophecy*. En résumé, l'essentiel de news.

16 HardWare

Une sélection des derniers périphériques pour mieux jouer sur vos machines.

18 OnLine

Un choix des meilleurs sites de jeux français. Et en français en plus !

20 À Venir Alphas

30 À Venir Betas

Ridge Racer 4, Thingumajig, Rainbow Six, Diablo 2, Global Domination, Colony Wars 2, Monaco Grand Prix, Top Gun Hornet's Nest, Toca Touring Car 2, Bust a Groove, Sonic Adventure, Libero Grande, Drones, R-Type Delta, Age of Empires : The Rise of Rome, Cool Boarders 3, Soul Reaver, Urban Chaos.

70 Tests

Turok 2, Tenchu, Metal Gear Solid, Wild 9, Moto Racer 2, Mech Commander, Hardwar, Medieval, Panzer Commander, People's General, Mission : Impossible, Klingon Honor Guard, X-Files, Need for Speed 3, M.I.A., Riverworld, Le Cinquième Élément, Buck Bumble, Creatures 2, Buggy, N20, Ninja, Pet in TV, Capcam Generation.

96 Galerie

Notre coup de cœur des plus belles images du jeu vidéo.

POINT DE VUE

EXPRIMEZ-VOUS DANS **NEXT GAMES** – ÉCRIREZ À : COURRIER, **NEXT GAMES**, 101-109, RUE JEAN-JAURÈS - 92300 LEVALLOIS-PERRET (e-mail : ctessier@edge.edicorp.net)

Messieurs, je dois avouer que je suis déçu par l'ampleur du remaniement de votre magazine. En effet, on ne trouve plus les rubriques Développement, En Orbite et Rencontre avec. Ce qui est fort dommage, car celles-ci étaient très intéressantes et nous permettaient de mieux comprendre l'industrie du jeu vidéo et de nous tenir au courant de son actualité. Par ailleurs, la PlayStation occupe une place de plus en plus importante dans votre magazine, alors qu'il faudrait au contraire privilégier les autres supports (N64, Dreamcast, PC, etc.), étant donné le grand nombre de titres dédiés à la PlayStation dans la presse. Pour conclure, j'adore votre magazine et j'espère que l'approche rédactionnelle prise dans le dernier numéro n'est pas définitive, car les trois premiers étaient excellents.

Florian Reuzzi, Reims

Désolé nous avons dû couper cette longue lettre. Le changement effectué dans le n° 4 n'est pas définitif, et le contenu du magazine dépend de l'actualité. Certaines rubriques reviendront donc, quand elles auront à vous offrir des informations intéressantes.

Bonjour et bravo pour votre nouveau journal ! J'ai acheté les n° 3 et 4 de **Next Games**. Le premier est super, le n° 4, c'est une horreur ! Des tests, encore des tests...

J'ai quelques propositions à vous faire :

1 – Sur les jeux testés dans le n° 4, il n'y a quasiment que des jeux violents. À quand un dossier vraiment détaillé et documenté sur la violence dans les jeux vidéo ?

2 – Pourquoi ne pas donner les chiffres de vente des jeux (dans le monde, en France, Paris, la province...) ? Nous pourrions ainsi nous faire une

idée sur le succès des jeux...

3 – Autre sujet de dossier : qui sont les joueurs ? On entend dire partout que les femmes jouent peu. Pouvez-vous donner des chiffres ? Y a-t-il des profils types en fonction des genres de jeu ?

Je dois aussi vous faire quelques critiques :

4 – Vous critiquez *Tomb Raider* dans le n° 3. Ce n'est pas pour son scénario qu'on aime ce jeu, c'est pour la beauté du personnage, la fluidité de ses déplacements, l'impression de liberté quand on se déplace dans des ambiances géniales... Faut pas taper sur les bons jeux !

5 – Dans le n° 4, votre journaliste semble découvrir *Atlantis* ! On y joue sur PC depuis des lustres ! Enfin, on a arrêté d'y jouer, car la jouabilité est nulle.

6 – Vous présentez dans le n° 4 un jeu de stratégie qui se passe aux temps préhistoriques... Des hommes luttent avec des dinosaures ! On croit rêver ! Je savais que les Américains tenaient peu compte de la vérité historique, mais faire ce genre de raccourcis, ça tient du miracle ! Faut pas le signaler quand on critique un jeu !

Bon, je vais quand même m'abonner, histoire de vous montrer que j'ai confiance !

Bénédicte, Montgeron

Nous avons, il est vrai, changé de formule. De nombreux lecteurs nous demandaient plus de tests, et nous partageons donc maintenant le magazine entre ces tests, les news et les dossiers. Il est difficile de plaire à tout le monde !

1 – Le type de jeux dont on parle dépend de l'actualité... Des dossiers sur la violence dans les jeux vidéo ont déjà été développés dans d'autres magazines et (un peu trop) à la télévision.

2 – C'est une bonne idée de vouloir dévoiler les chiffres de vente des jeux vidéo, mais les éditeurs

ne sont pas aussi enthousiastes pour dévoiler les chiffres concernant leurs produits. Nous connaissons le même problème avec les ventes des magazines.

3 – Il est vrai que la gent féminine est assez rare dans le domaine du jeu. Nous n'avons pas de chiffres précis à vous donner, mais nous allons enquêter. Si vous êtes une fille, écrivez donc à la rédaction...

4 – Ce jeu a des fans dont nous ne sommes pas. Le second épisode n'est pour nous qu'un add-on avec des nouveautés trop peu nombreuses pour mériter son prix. Nous espérons plus que des nouveaux paysages du troisième.

5 – il est vrai que l'on aurait dû parler de la version PC, dont nous pensons la même chose que vous. Mais il y a peut-être des fans, comme pour *Tomb Raider* ? À l'avenir, nous ferons des comparatifs entre les différentes plates-formes quand les dates de sorties concordent.

6 – Tout à fait d'accord avec vous. C'est avec la même surprise que nous avons découvert, par exemple, que, dans *Warcraft*, on peut se battre contre des orcs ! Et que penser de ces jeux qui offrent un armement délirant, comme des canons lasers ou des canons à plasma ? Non vraiment, vous avez raison, les jeux ne devraient pas jouer avec la réalité...

Cher mensuel, bonjour ! Je trouve que vous n'évoquez pas assez la musique dans les jeux que vous testez, point qui me semble très important, car il crée une partie de son atmosphère. D'autre part, je pense qu'il serait judicieux de votre part de créer une rubrique Où leur écrire ? : un coin de page où apparaîtraient des adresses de sociétés ou de personnes importantes du milieu vidéoludique. Cette rubrique, j'en suis certain, susci-

terait l'enthousiasme de nombreux fans des jeux vidéo.

Yudhi F., Tours

Oui, c'est vrai, nous devrions arrêter de faire bosser des sourds, mais nos rédacteurs sont des vieux passionnés qui se refusent à prendre leur retraite. Plus sérieusement, il est vrai que la musique et les sons jouent un rôle primordial sur l'ambiance d'un jeu. Cependant, la majorité des titres n'ont pas une « mélodie » de qualité suffisante pour que l'on s'y arrête. Mais, quand une ambiance musicale nous semble bonne, nous essayons d'en parler dans nos articles. Pour les adresses, c'est une bonne idée que nous allons étudier.

Chers rédacteurs de **Next Games**,

Dans la rubrique Rétrospective du n° 3 de **Next Games**, vous parlez des émulateurs que l'on trouve sur Internet. Il y a deux ans, avide d'argent, j'ai bêtement vendu mon Amiga 600 pour une somme plus que dérisoire. Un an auparavant, j'avais fait la bêtise de donner mon Atari ST 540 à mon petit cousin. Bref, ces deux ordinateurs me manquent terriblement. Est-il légal de posséder un émulateur ? Si oui, connaissez-vous une adresse Internet où je pourrais m'en procurer ?

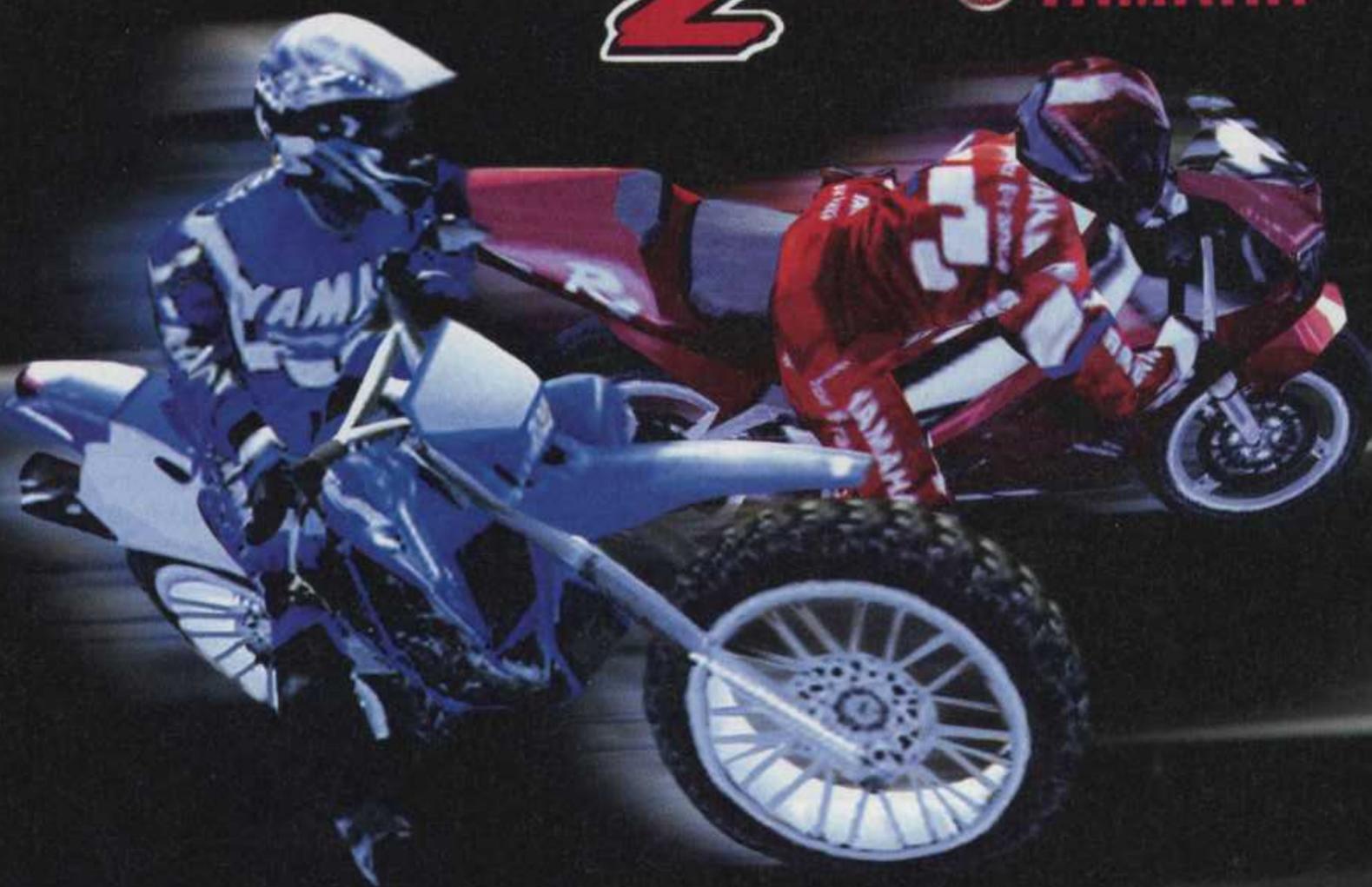
Pascal Lelong, Beynes

S'il est légal de posséder un émulateur, tout dépend ensuite de ce que vous faites tourner avec. Si vous en utilisez un pour jouer aux jeux d'un éditeur, cela revient, pour ce dernier, à la même chose que si vous piratiez l'un de ses produits. Maintenant, pour régler ce point comme pour répondre à vos autres questions, nous reviendrons plus longuement sur ce sujet dans quelque temps. Mais la prochaine fois que vous vendez quelque chose prévenez-nous.

Essorez la poignée !

MOTO RACER 2

avec **YAMAHA**



Inventez les circuits et lessivez vos adversaires !

Modes arcade et
simulation de course



Conditions
hyperréalistes :



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

Éditeur de circuits 3D :

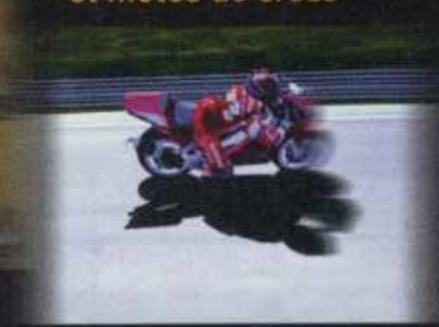


les sauts les plus fous
et les virages
les plus serrés



Mode multijoueurs

Motos de vitesse
et motos de cross



DSI

distributed by

ELECTRONIC ARTS

Captures d'écran PC et PlayStation



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

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

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



ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT.

ECTS 1998

Trois jours de folie pour le plus grand salon européen du jeu vidéo ont eu raison de nos pressentiments. Pas de nouveautés majeures, mais des valeurs sûres... incontournables.



Du 6 au 8 septembre dernier s'est tenu le traditionnel salon ECTS de Londres, véritable temple de l'actualité du jeu vidéo. Éditeurs, développeurs, journalistes et acheteurs se sont retrouvés sous les arcades de l'Olympia, afin de faire le point sur une fin d'année prometteuse. Beaucoup s'accordent à penser que les dates de l'ECTS sont trop proches de celles de l'E3, mais l'été, qui sépare les deux événements, permet aux studios de développement de présenter de nouvelles versions... plus abouties. Pas de révolution, ni de nouveautés fracassantes, même si quelques titres

tirent sagement leur épingle du jeu. Un passage éclair dans les stands permettait de confirmer la tendance : courses automobiles, Doom-like et stratégie en temps réel tiennent le haut du pavé et cherchent à s'imposer, le plus souvent sans grande originalité.

Heureusement, un inclassable fait toujours son apparition et rafraîchit l'atmosphère. Interplay s'y colle avec *Giants*, un titre dont la beauté fulgurante rivalise de poésie, même si les développeurs ne savent pas encore très bien expliquer son but. Parmi les grands classiques, la simulation automobile tremble devant

Grand Prix Legends de Sierra, présenté pour la première fois dans sa version jouable. Outre des graphismes splendides, les développeurs semblent être parvenus à reproduire la difficulté de pilotage de ces bolides d'antan. Le talonnant de près, *Monaco Grand Prix*, chez Ubi Soft, prend le relais de *F1 Racing*. Plus beau, mais aussi plus riche en paramètres, ce dernier perd sa licence FIA et ne représentera malheureusement plus les écuries officielles. Un éditeur de voitures permettra, malgré tout, aux plus entreprenants d'entre vous de changer cela.

À côté de courses futuristes réussies comme *SCARS* d'Ubi Soft et *Rollage* de Psygnosis, une mention spéciale revient à *Speed Busters*, dont le moteur 3D et la vivacité des voitures frôlent l'excellence. En ce qui concerne les motos, un genre encore hésitant il y a peu de temps, *Superbike*, ex-Virgin maintenant chez Electronic Arts, frappe un grand coup et devrait



Présenté dans notre dernier numéro, Shadowman a fait une forte impression à l'ECTS.

Dans le vif...

Oups !

Dans notre dernier numéro, nous avons commis quelques erreurs. La première concerne la note de *Dominion*, qui était de 12/20 et non de 16. La seconde concerne *Urban Assault*, noté 17 au lieu de 18. Voilà, voilà...

Baisse des prix

Pour 790 F, vous pouvez avoir une PlayStation ou une N64. Alors que Nintendo annonce pour cette dernière une quarantaine de titres, Sony se contente d'annoncer 10 millions de machines en Europe...

Surfer à toute vitesse

Si vous ne disposez que d'un modem standard pour naviguer sur Internet, essayez donc Lynx 2.8 (lynx.browser.org). Il n'affiche que le texte (c'est d'ailleurs souvent ce que l'on veut) et c'est le meilleur !



Metal Gear Solid, Starsiege, Outcast et Max Payne pour une superbe panoplie du meilleur de l'action. L'ECTS fait la part belle à tous les genres de produits, pour le plus grand plaisir des visiteurs.

imposer sa suprématie un bon bout de temps. Fort des nombreux titres de simulation mécanique présentés, les fabricants de volant à retour de force se sont affrontés, par stands interposés, en proposant chacun leurs charmants rejets : « Le mien reproduit 2 500 impulsions à la seconde », clame le premier.

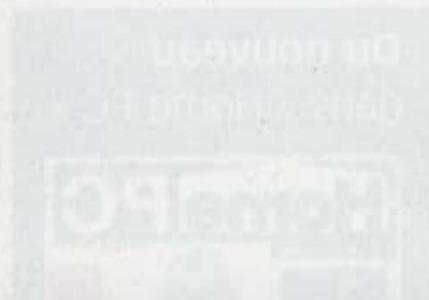
« Oui, mais le mien est plus précis », rétorque le second. Au final, trois modèles sortent du lot, celui de Microsoft, pour sa précision, celui de Logitech, pour ses sensations, et celui de Guillemot, pour son prix. Avouez qu'une alliance à trois aurait donné naissance au volant parfait, et nous aurait fait gagner du temps... et de l'argent.

Dans la catégorie Doom-like et shoot 3D, l'imagination semble faire cruellement défaut et, avec l'arrivée massive de cartes 3D extrêmement puissantes et très compétitives, beaucoup de moteurs finissent par se ressembler. Pourtant, habilement dissimulé dans un coin du stand de

Take 2, l'extraordinaire *Max Payne* n'en finit pas de nous étonner. Sa sortie a été repoussée au mois de septembre 99 et l'attente risque d'être insoutenable. Plus classique, mais tout aussi fabuleux, *Half-Life* de Sierra se montre à la hauteur. Intégrant une bonne part d'aventure, au même titre que *Daiikatana* d'Eidos, il relance le genre et immerge encore au cœur de l'action. Confirmant nos premières impressions, *Starsiege Tribes* (Sierra), digne héritier d'*Earthsiege*, devrait permettre de passer un bon moment à lutter, armes au poing, dans un univers Battletech orchestré de main de maître. Dans un autre genre,

Outcast occupait une bonne partie du stand d'infogrames. Son moteur voxel optimisé et la richesse de ses décors en font, d'ores et déjà, un titre incontournable, même s'il se fait attendre.

Côté console, l'actualité semblait au rendez-vous et, en marge du raz de marée PlayStation, la N64 nous a montré qu'on ne devait pas l'enterrer si rapidement. Avec deux gros titres comme *Hybrid Heaven* et *Castlevania* (Konami), dévoilés en exclusivité, la petite protégée de Nintendo semble vouloir reprendre du poil de la bête. Mais la route est longue si elle souhaite remonter le courant



Daiikatana pour un nouveau genre de Quake-like, Rayman 2 pour la technologie au service du fun et Giants pour l'originalité. Une bien belle brochette de futures stars !

Les soldes continuent

Eidos (encore !) vient d'absorber Crystal Dynamics pour la rondelette somme de 47,5 millions de dollars. Maintenant, on parle d'un rachat de Psygnosis, mais ce dernier dément pour le moment.

La chasse est ouverte

Alors que la saison de la chasse est ouverte en France, GT distribue *Chasseur de daims*. Rappelons que ce « jeu » de chasse a fait un malheur aux États-Unis (normal). Mais si cela peut sauver ces petites bêtes...

Mankind trouve un éditeur

Nous vous avons parlé de *Mankind*, un jeu en ligne très prometteur. Il sera édité par Cryo, qui nous revient en pleine forme. Ce dernier annonce, en effet, un joli nombre de nouveaux produits.

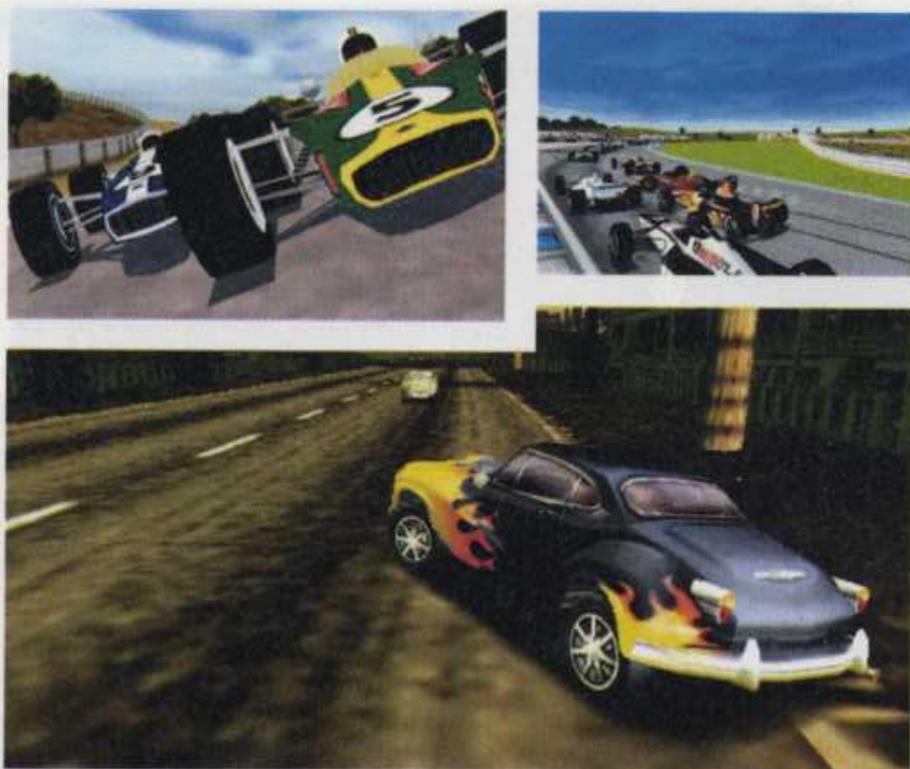
Prince of Persia sur N64 ?

Nous vous avons parlé de cette suite dans **Next Games**. Des rumeurs font état d'une conversion sur Nintendo 64. Peut-être n'y aura-t-il pas que la GB et Zelda pour sauver les meubles...

Du nouveau dans « Home PC »



Pour son numéro d'octobre, le magazine « Home PC » propose une formule enrichie : plus de pages, de sujets, une nouvelle maquette, 2 CD-Rom, dont un produit complet pour se former à Windows 98 et un dictionnaire d'Internet de 100 pages ! Le tout à un prix d'amis, puisque ce numéro sera exceptionnellement vendu à 29 F au lieu de 35 F.



Tous plus impressionnants techniquement les uns que les autres, les jeux de courses attirent toujours un public aussi nombreux.

engendré par Sony. *Metal Gear Solid* faisait l'objet d'un show assourdissant au cours duquel était projeté un clip à vous faire sortir les yeux de la tête. Acclaim, dont le stand ne désemplissait pas,

confirmait sa grande valeur et annonçait officiellement le lancement d'une gamme de titres de sports très réussis, reprenant chaque fois la licence officielle de la discipline. On retiendra surtout



Éditeurs, programmeurs, commerciaux et journalistes se rassemblent pour faire un dernier point sur l'évolution des produits avant la période cruciale qu'est la fin de l'année.

All Star Baseball et *Shadowman*, dont nous vous avons déjà parlés.

L'arcade livrait un titre revigorant répondant au doux nom de *Re-Volt*. Comparable à *Motor Toon*, cette simulation de voitures-radios commandées promet quelques bonnes crises de rire. Une idée qui semble faire son chemin, puisque *RC Stunt Copter* d'Interplay propose une simulation de modèles réduits d'hélicoptères tout aussi distrayante. Que les fans de plate-forme 3D se rassurent, un éditeur pense à eux : Ubi Soft. *Rayman 2*, développé sur N64, PC et PlayStation, s'annonce très réussi, même s'il faudra attendre le début de l'année prochaine pour lui chatouiller le gamepad. Ces trois jours de liesse ont été l'occasion d'effectuer une bonne synthèse de la tendance à venir, mais aussi de présenter une sorte de bilan de l'E3 comme s'il ne fallait garder que les meilleurs.



On embauche !

Comme le veut la formule consacrée, dans le cadre de son extension **Next Games** cherche des collaborateurs. Donc, si vous aimez beaucoup, passionnément et à la folie les jeux vidéo, quelle que soit la machine voire même sur toutes les machines, alors envoyez un mail à Ctessier@edge.edicorp.net. Si vous n'habitez pas la région parisienne, peut-être deviendrez-vous l'un de nos correspondants pour des reportages (dans ce cas, l'expérience est recommandée). Et si vous n'avez que des suggestions, et bien écrivez toujours !

Rage Software sur Dreamcast

Incoming a été le premier à utiliser l'AGP sur PC et a beaucoup servi à en démontrer la puissance. *Incoming* devrait être disponible assez rapidement sur Dreamcast pour servir les mêmes causes.

Milia 99

La nouvelle édition de ce salon très professionnel se déroulera du 9 au 12 février prochain. Il sera encore plus clairement dédié au jeu vidéo. Renseignements sur le Web à www.milia.com

Unreal toujours au top ?

Si *Unreal* est surtout intéressant à plusieurs, il montre vite ses limites. Même les développeurs s'avouent un peu perdus et multiplient les patches. C'est gênant, tout de même...

« Guide officiel Prima » (*Starcraft*)

Le guide officiel de *Starcraft* réunit tous les conseils pour finir les campagnes, avec les trois races, ainsi que des stratégies en Multijoueur. Ce guide est surtout l'un des plus complets.

Motion Capture accessible



Toka, développeur de *Legends : Sword & Blood* pour Infogrames, est à l'origine de la création d'un studio de Motion Capture orienté sur le jeu vidéo. Pratiquant des tarifs honnêtes, cette structure est accessible même aux petits studios de développement. Le système utilisé est composé de capteurs reliés à une batterie attachée à l'acteur. Il n'y a donc plus de fils, et la liberté de mouvements est totale. Nous reviendrons bientôt sur cette technique qui permet de numériser rapidement des mouvements réalistes.

Toka, 14-15 villa du Bel-Air, 75012 Paris. Tél. 01 40 01 08 05



Secret Ops

Grande nouveauté dans le monde de l'édition : Origin offre, donne, sacrifie la suite de *Wing Commander : Secret Ops* ! En fait, il s'agit maintenant d'un add-on de 56 missions, que l'on trouve gratuitement sur internet pendant une période limitée. Le jeu original n'est même pas nécessaire ! La seule contrainte est de s'inscrire sur le site officiel (www.secretops.com) pour avoir la clé logicielle permettant de décoder le jeu. La seule véritable mauvaise nouvelle concerne le temps de download. Origin vient en effet de battre le record du plus gros fichier (hors site pirate) à ramener : 115 Mo. Et cela uniquement pour la première semaine. Les différentes missions seront mises sur le Net en 7 fois. Si vous avez une connection rapide ou beaucoup de temps, n'hésitez pas...



Guillemot en Bourse

Guillemot International, à qui l'on doit un certain nombre de matériels PC et consoles, devient Guillemot Corporation et annonce son projet d'introduction au Nouveau Marché de Paris fin 98. Quand on sait que les frères Guillemot ont aussi créé Ubi Soft (400 % de bénéfices en Bourse) et que l'on pense au succès d'Infogrames sur ce même marché, c'est une excellente information pour nos portefeuilles.

V-Rally version Platinum

V-Rally d'Infogrames est disponible dans la gamme Platinum. Avec sa nouvelle voiture et la gestion du Dual Shock, elle est carrément indispensable ! Une excellente surprise pour les fous du volant.

Microsoft s'allie aussi à Sony

Déjà proche de Sega pour sa Dreamcast, Microsoft fraternise aussi avec Sony autour de Win CE. Pour la PlayStation 2 ? En échange, ce dernier lui communiquera sa technologie de réseau à la maison.

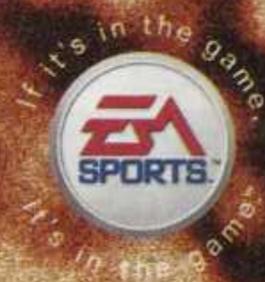
3Dfx 2 à la fête

Le chipset de Voodoo a gagné le prix du meilleur matériel PC de 1998. Cette récompense a été décernée lors de l'ECTS par un jury de professionnels. Une récompense amplement méritée. Reste à voir s'il fera mieux l'année prochaine.

Cendant Software découvre le monde

« Multimédia News » est un magazine appartenant à Cendant (Sierra, Blizzard...). Vendu 49 francs, ce trimestriel objectif veut « offrir un jeu à un prix enfin abordable ». Et la vraie presse alors ?

PROGRAMMÉ POUR MARQUER



HARDWARE

UNE SÉLECTION DES MEILLEURS PÉRIPHÉRIQUES
POUR MIEUX JOUER AVEC VOS MACHINES



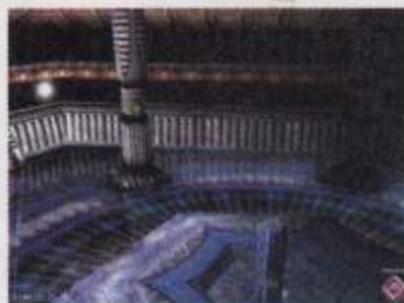
RAGE 128 GL

Nouveau processeur graphique accélérateur

Annoncé depuis la fin août, le tout nouveau processeur 3D d'ATI arrive enfin sur le marché. Le Rage 128 GL est un processeur graphique 128 bits. Il est gravé en technologie 0,25 micron et possède pas moins de 8 millions de transistors (7 millions pour un Pentium II). Son RAMDAC tourne à 250 MHz et peut accueillir jusqu'à 32 Mo de mémoire vidéo. La résolution maximale du Rage 128 GL atteint au maximum 1 920 x 1 200 en 16,7 millions de couleurs. Les innovations en terme de 3D sont nombreuses et permettent de parvenir à des taux de performances exceptionnels. SuperScalar Rendering et Twin Architecture sont les deux points forts du moteur 3D du Rage. Le premier permet au moteur 128 bits de travailler simultanément avec plusieurs pixels pendant un même cycle, le second est un ensemble de deux cache-mémoire présents pour appuyer le SuperScalar Rendering, afin de lui octroyer des performances optimales.

Mais, le Rage 128 GL possède bien d'autres nouvelles fonctionnalités (Z-buffer 32 bits, stencil buffer 8 bits, moteur de rendu 32 bits...), et semble vraiment à la hauteur de ses prétentions. Selon le constructeur, les cartes adoptant le Rage 128 GL seraient capables de décompresser la vidéo MPG2 intégralement, tout en intégrant des possibilités propres aux lecteurs de DVD de salon. Côté applications graphiques, tant dans le monde du jeu vidéo que dans celui de la CAO/DAO, les résultats seraient bien au-delà des meilleurs cartes actuelles (3Dfx2 et autres), et même de certaines cartes professionnelles bien plus onéreuses. Disponible uniquement en AGP, ATI propose trois cartes à base de Rage 128 GL. Les cartes sont optimisées DirectX 6.0 et OpenGL. Les prix ne sont pas encore fixés, mais ils ne devraient pas excéder les 2 000 F pour la carte la plus complète. Bref, un avenir plus que prometteur.

ATI, site Internet : WWW.atitech.ca



Quelques images de la démo « RAGE DAWNING », chargée de montrer les effets de bump-mapping ou l'anti-aliasing en temps réel. Ces captures d'écran ont été réalisées en 1 024 x 768 x 32 bits.



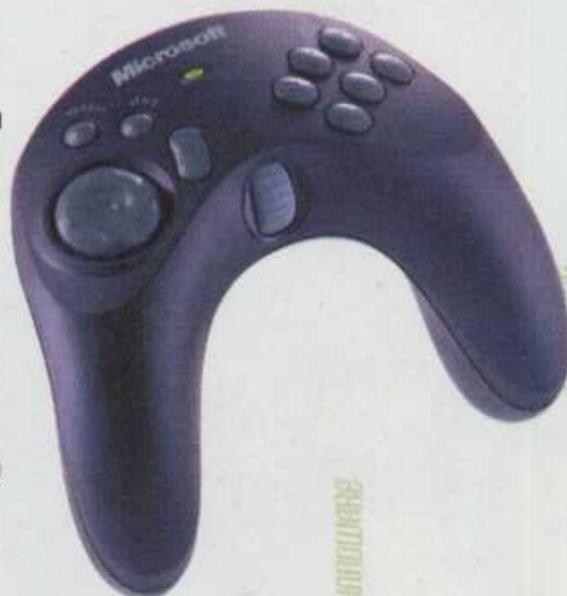
CARACTÉRISTIQUES

- Moteur 2D, 3D et vidéo 128 bits
- Décompression totale MPEG2
- 32 Mo de mémoire vidéo
- RAMDAC à 250 MHz
- Support TV numérique
- Sortie composite et S-VHS
- Support AGP X2

SIDEWINDER FREESTYLE PRO

Extraordinaire... fabuleux... sensationnel... Une dizaine de superlatifs ne suffiraient pas à retranscrire le bonheur dans lequel nous plonge ce nouveau gamepad signé Microsoft. Particulièrement adapté aux simulations autos et motos, il convient également spécialement aux simulateurs de vol, grâce à sa manette des gaz intégrée. Bien plus ergonomique que la précédente version, le Freestyle Pro bénéficie d'un procédé révolutionnaire qui permet de diriger un objet dans les trois dimensions en inclinant simplement la manette. Du coup, le pavé de direction peut servir à orienter la vue autour d'un véhicule. Grâce à ses deux gros boutons, situés en face avant, et à ses poignées proéminentes, jamais la prise n'a été aussi facile. Il suffit de l'essayer quelques secondes sur l'excellent *Motocross Madness* (livré avec !) pour s'en convaincre. À consommer sans modération !

Microsoft - Environ 600 F



HARDWARE

ASCIIWHEEL 64

En plus d'être assez mal desservie au niveau de la quantité de titres disponibles, la N64 joue aussi les parents pauvres dans le domaine des accessoires et des gadgets. Haut les cœurs ! la société ASCII semble s'intéresser à cette machine et propose, sur le marché français, un volant digne d'intérêt. Pliable pour faciliter le rangement, l'ASCIIwheel se déploie et se fixe grâce à ses quatre ventouses sur n'importe quelle surface plane. Il possède une résistance au niveau du volant qui donne vraiment l'impression d'avoir quelque chose dans les mains. Parfait pour les enfants, le format se révélera tout de même un peu trop petit pour les adultes.

ASCII

Disponible fin
septembre
Environ 350 F

**STRIKE FIGHTER SERIE THROTTLE**

Cette impressionnante manette des gaz est la première à permettre, au grand public, un contrôle individuel par moteur. Elle est aussi entièrement configurable, ses 16 boutons pouvant exécuter chacun une macro de 1 à 5 touches. Plus fort encore, n'importe quel joystick connecté à cette manette devient également programmable. La manette de gauche peut être utilisée comme palonnier. Réalisé d'après les modèles militaires, ce joystick devrait satisfaire les fans des simulations les plus difficiles.



Saitek

CYBORG 3D DIGITAL STICK

Avec son look de l'année, ce joystick PC crée au moins la surprise. Entièrement réglable et ajustable, il s'adapte aux droitiers comme aux gauchers, aux petites mains comme aux grandes. Cette manette complètement ergonomique est très souple et agréable à utiliser. Elle dispose, en effet, d'un revêtement spécial pour une meilleure prise en main. Ses qualités ne s'arrêtent pas là puisqu'elle est entièrement programmable.

Saitek

Environ 390 F

**SAFIRE 560 VOICE**

Ce modem constitue la manière la plus efficace de se connecter à Internet en RTC pour le moment. Meilleur rapport qualité-prix du marché, il dispose d'un micro et d'un haut-parleur intégré et il assure aussi les fonctions de répondeur (ordinateur allumé) et fax. Ce modem vaut également pour les nombreux logiciels fournis, allant de l'abonnement Internet d'essai à Trio Datacom, une suite permettant d'utiliser au mieux le modem en tant que répondeur, boîte vocale et fax. Une excellente surprise.

Lasat

Environ 1 000 F

CYBORG 3D DIGITAL/USB PAD

Saitek continue à nous surprendre avec ses joysticks. Ce dernier, toujours pour PC, est censé être universel, car adapté à tous les types de jeux : arcade, courses, simulation de vol... Également ergonomique, il permet de jouer avec confort et sans fatigue. Disposant de 12 boutons, d'un hat, d'un palonnier, d'un mini-joystick, d'un contrôle des gaz et de 2 boutons turbo, ce joystick est également entièrement programmable. Il existe en version « normale » et en version USB.

Saitek

Environ 350 F et 390 F



Online

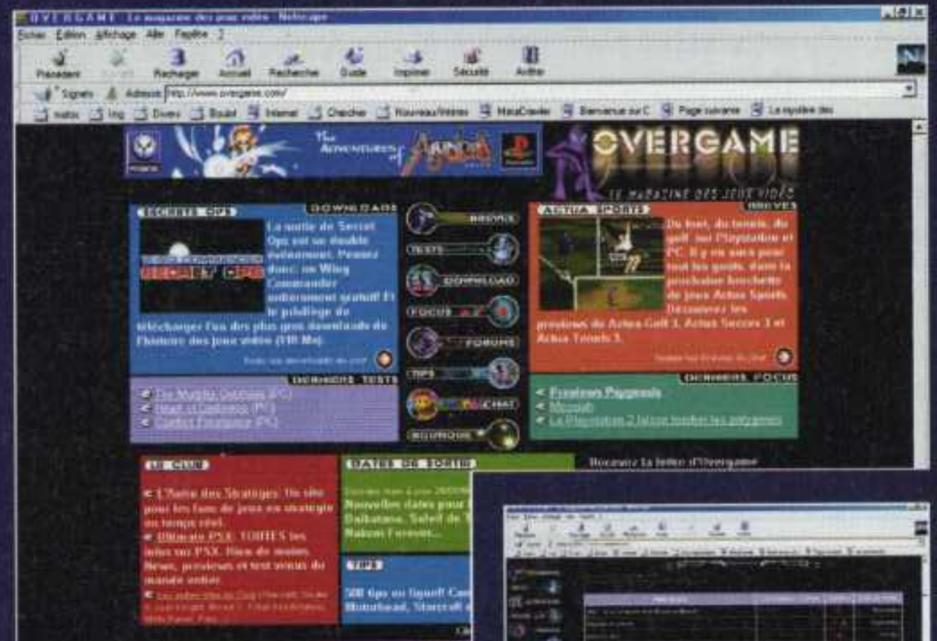
L'œil de Next Games sur la scène d'Internet et des jeux en ligne

La cité des joueurs et autres sites de jeux



Le plus pauvre graphiquement est jeuxvideo.com, mais son encyclopédie d'astuces et ses news rapides en font un site intéressant.

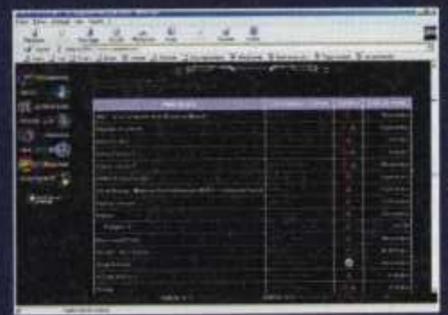
Gamelog est le dernier des sites français à essayer de devenir un journal en ligne sur les jeux vidéo. Assez ambitieux, le site propose de l'actualité au quotidien, ainsi que des téléchargements, des astuces et la possibilité d'acheter des jeux en ligne. Le magazine « Génération 4 » est associé à ce site, mais, pour l'instant, il n'y apparaît pas. Il est possible de s'abonner gratuitement pour obtenir les infos par mail, ce qui permet de recevoir des invitations ou des promos. Pour le moment, malgré un habillage graphique original, mais qui ne laisse pas assez de place au texte, Gamelog reste un site avec trop peu d'infos et d'articles pour être vraiment intéressant, d'autant qu'il ne parle que de PC. Cependant, cela pourrait changer avec l'ECTS, que le site couvrira chaque jour avec



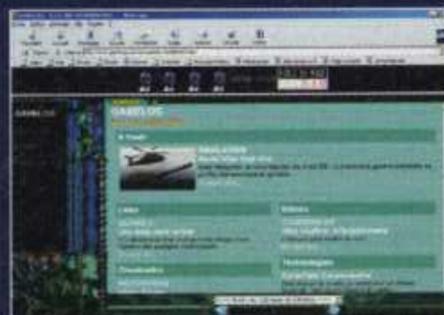
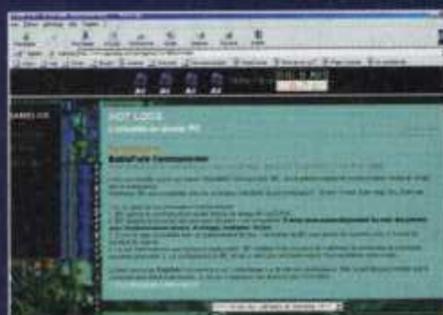
une équipe de 6 personnes. Gamelog pourrait alors prendre une autre dimension. C'est ce que nous lui souhaitons.

Jeuxvideo.com s'avère relativement plus ancien. Il a commencé par se spécialiser dans les astuces, ce qui demeure son principal intérêt, avant de faire également des news. Peu graphique, ce site va à l'essentiel, se contentant souvent de résumer en français les articles anglais d'autres sites. C'est certes ce que font généralement les autres, mais de façon plus détaillée.

Plus intéressant, Overgame est un site qui marie aussi bien le graphisme que l'information, et ce sur toutes les plates-formes. Il est également mis à jour régulièrement. Il demeure notre préféré dans les sites français, car il se révèle le plus complet. On y trouve en effet des news, des tests, des downloads, des forums, des dossiers et des clubs sur certains jeux (*Quake*, *Starcraft*...). Beaucoup de sites sont spécialisés dans des



Le meilleur site français est pour nous overgame.com. Non seulement c'est le plus beau, mais il propose aussi bien des tests que des actus et ce sur toutes les machines. Bravo !



Gamelog affiche sa volonté de devenir le meilleur site francophone dédiés aux jeux vidéo. Il y a du boulot, surtout en ce qui concerne la longueur des tests. Mais le site en est à ses débuts.

types de jeux, mais assez peu dans l'info. Nous n'évoquons pas ceux des éditeurs, souvent très bien conçus mais limités, c'est normal, à leurs propres productions. Ils sont cependant la meilleure source d'informations lorsque l'on n'a pas accès aux attachés de presse. Et parfois même lorsque l'on a accès à ces derniers...

Découvrez ces sites sur :
www.gamelog.com - www.overgame.com - www.jeuxvideo.com
 Si vous parlez anglais, le site de référence est www.next-generation.com, mais il en existe beaucoup d'autres. Faites une recherche sur vos jeux préférés.

À VENIR

Aperçu des dernières nouvelles du monde des jeux vidéo

Le mythe de l'intelligence artificielle

Depuis toujours, on considère que l'avenir des jeux vidéo passe par une plus grande interactivité. L'avènement de la 3D a permis une meilleure représentation des univers. *Golden Eye*, *One* ou encore *Duke Nukem* laissent aux joueurs la liberté de détruire l'intégralité des décors explorés. Si on est loin des univers statiques et impersonnels des premières heures du jeu vidéo, la route est longue avant d'évoluer dans un véritable univers virtuel.

Car c'est, sans aucun doute, le comportement des ennemis qui est actuellement le principal souci des différents studios de développement. À quoi sert de développer un environnement crédible si tous les adversaires possèdent le même comportement ? Bien que de nombreux titres se targuent d'avoir développé une intelligence artificielle digne de ce nom, force est de constater que la tâche est loin d'être achevée. Si des jeux de stratégie tels que *Starcraft* ou *Command and Conquer* sont

d'un fabuleux intérêt en Multijoueur, une grande partie de leur attrait disparaît en mode Solo. En effet, les adversaires gérés par l'ordinateur ne possèdent qu'une faible, voire aucune, capacité d'adaptation. Il suffit de reproduire à chaque partie une stratégie similaire pour en venir à bout.

Heureusement, si on ne peut pas encore parler de véritable intelligence artificielle, certains titres pourraient, à leur sortie, devenir les nouvelles références en matière de comportement artificiel. *Half-Life*, de Sierra, s'annonce comme l'un des Quake-like les plus novateurs, grâce à des adversaires disposant de différentes tactiques. De même, dans *Diablo 2*, de Blizzard, certains ennemis rechercheront vos points faibles ou vous tendront des pièges. Mais, il faudra certainement attendre les nouvelles générations de PC et de consoles (Dreamcast en tête) avant de pouvoir s'opposer à des adversaires « intelligents ».



Si l'aspect visuel des jeux a fabuleusement évolué depuis quelques années, le comportement des adversaires souffre encore de nombreuses lacunes. *Creatures 2* ou encore *Half-Life* devraient, en partie, résoudre ces problèmes.

Index

A Venir Alphas	page 20
Ridge Racer 4	page 30
Thingumajig	page 32
Rainbow Six	page 34
Diablo 2	page 36
Global Domination	page 38
Colony Wars 2	page 40
Monaco Grand Prix	page 42
Top Gun Hornet's Nest	page 44
Toca Touring Car 2	page 45
Bust a Groove	page 46
Sonic Adventure	page 48
Libero Grande	page 50
Drones	page 51
R-Type Delta	page 52
Age of Empires : The Rise of Rome	page 54
Cool Boarders 3	page 55
Soul Reaver	page 56
Urban Chaos	page 59

Les jeux les plus attendus par Next Games

				
1	2	3	4	
Diablo 2	Baldur's Gate	Soul Reaver	Final Fantasy VIII	R-Type Delta
(PC) Sierra	(PC) Black Isle Studios	(PS) Crystal Dynamics	(PS) Squaresoft	(PS) Irem
Présenté à l'ECTS de Londres, ce titre devrait, comme son prédécesseur, être une véritable petite révolution sur Internet.	<i>Baldur's Gate</i> a tout pour devenir le meilleur jeu de rôle de 98. Il faut dire que Black Isle est l'un des plus grands spécialistes du genre.	Sans doute le jeu le plus impressionnant sur Play. Mélange d'action et d'aventure, <i>Soul Reaver</i> sera vraiment un produit exceptionnel.	<i>Final Fantasy VIII</i> s'affiche d'ores et déjà comme la nouvelle référence en matière de RPG. Reste à savoir si le scénario sera à la hauteur de ses prétentions.	Plus qu'un lifting, <i>R-Type Delta</i> remet les shoot'em up au goût du jour. En attendant sa sortie, découvrez tous les détails dans nos pages À Venir.

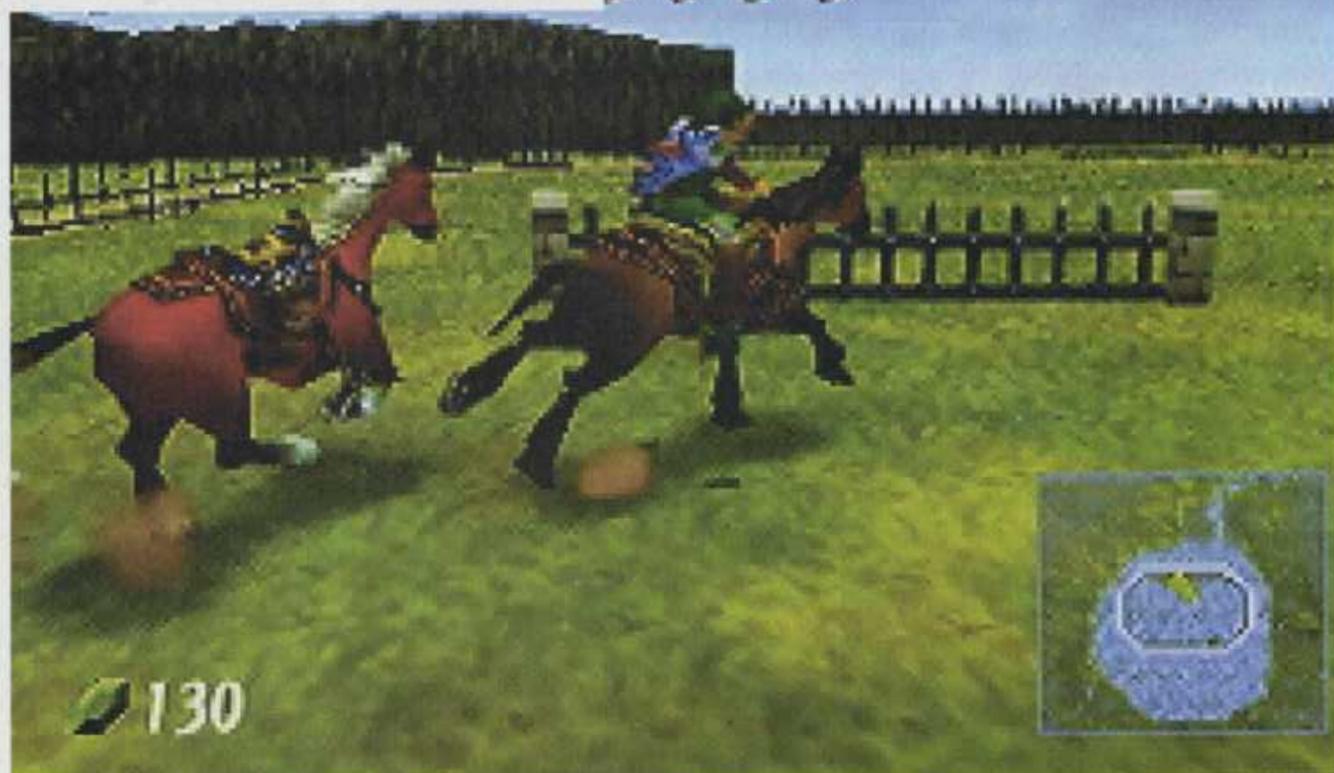
O N L I N E

LEGEND OF ZELDA : OCARINA OF TIME

FORMAT : N64 DÉVELOPPEUR : NINTENDO

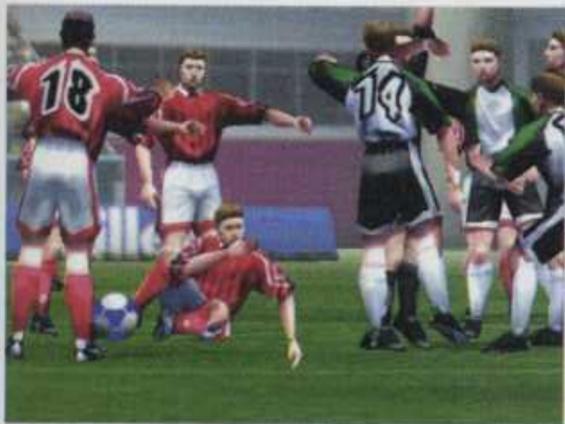


Zelda, espéré depuis maintenant bien longtemps par les adeptes de cette série culte, n'en finit pas de faire couler de l'encre. On comprend l'intérêt particulier que porte Nintendo à son titre phare, qui pourrait donner une bouffée d'air salvatrice à sa 64 bits qui lutte bec et ongle pour tenter de contrer l'hégémonie de Sony. L'idée du DD64 ayant apparemment été abandonnée par le géant japonais, Link, éternel héros de *Zelda*, continuera ses aventures dans une cartouche de 256 mégas, soit deux fois la capacité des plus gros titres déjà disponibles. Aux dernières nouvelles, les sorties au Japon et aux États-Unis se feront respectivement le 14 et le 23 novembre. Les Français devront encore patienter jusqu'au 11 décembre pour une version entièrement localisée.



FIFA '99

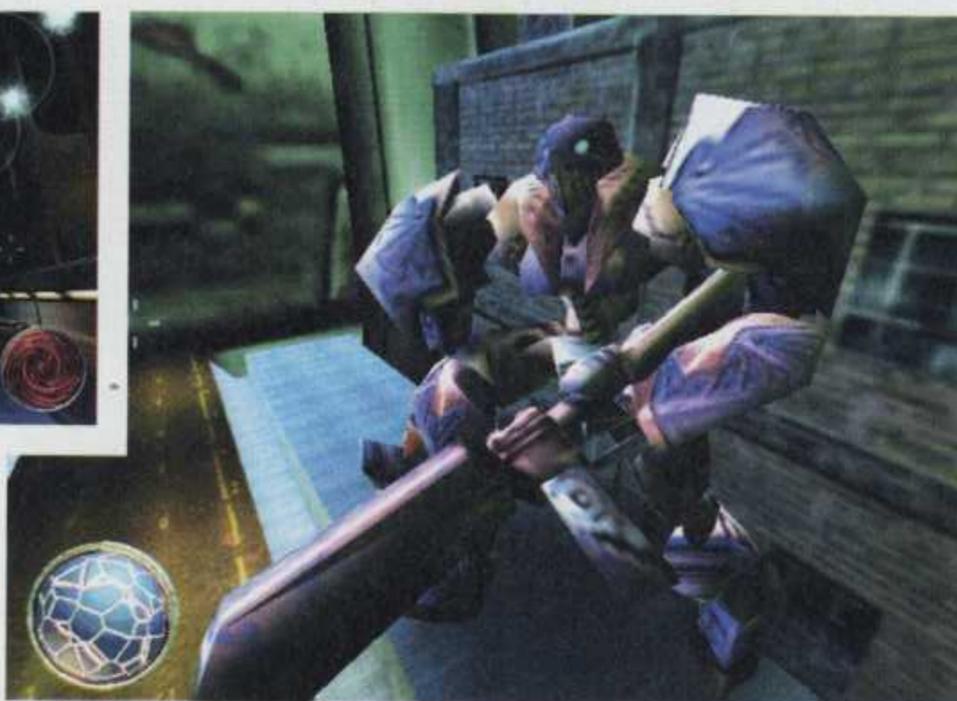
FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : EA SPORTS



EA Sports profite de son savoir-faire pour nous proposer sa version la plus aboutie dans la série des FIFA. En effet, FIFA '99 dispose d'arguments de poids. Plus de 250 clubs européens sont répartis sur douze pays : France, Brésil, U.S.A., Pays-Bas, Angleterre, etc. Pas moins de 20 stades, parmi les plus célèbres, ont été implémentés. Les joueurs des équipes disposent de plus de mouvements et d'attitudes, et le jeu, de son côté, propose désormais un mode Quick Star, de manière à entrer dans le vif du sujet.

SLAVE ZERO

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : ACCOLADE



Inspiré par les dessins animés japonais et leurs robots gigantesques, Slave Zero vous laisse contrôler un énorme robot de combat qui fait des ravages dans les villes. Il est possible de presque tout détruire, de s'emparer des véhicules ou des piétons et de les projeter contre les murs... Disposant d'un véritable arsenal, le jeu est très graphique et semble assez fun. Prévu pour mars, il doit encore subir des améliorations mais pourrait devenir, grâce à son mode Réseau pour 8 joueurs, un produit des plus sympathiques.

MUSIC



Développé par une toute jeune société basée à Liverpool, Music est le tout premier « Home Studio » sur console. Véritable outil de création, plus particulièrement pour les musiciens en herbe, ce nouveau logiciel permet, entre autres, d'utiliser les 16 pistes audio de la PlayStation, comme l'on pourrait le faire sur synthétiseur. Il dispose, en outre, d'un large éventail d'instruments tant à percussion qu'à vent.

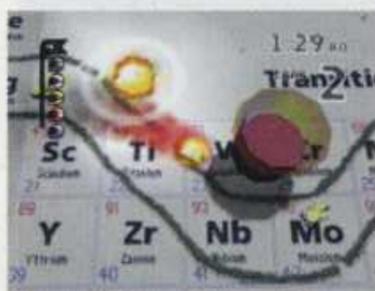
FORMAT : PLAYSTATION

DÉVELOPPEUR : JESTER INTERACTIVE

MYTH 2

FORMAT : PC & MAC DÉVELOPPEUR : BUNGIE

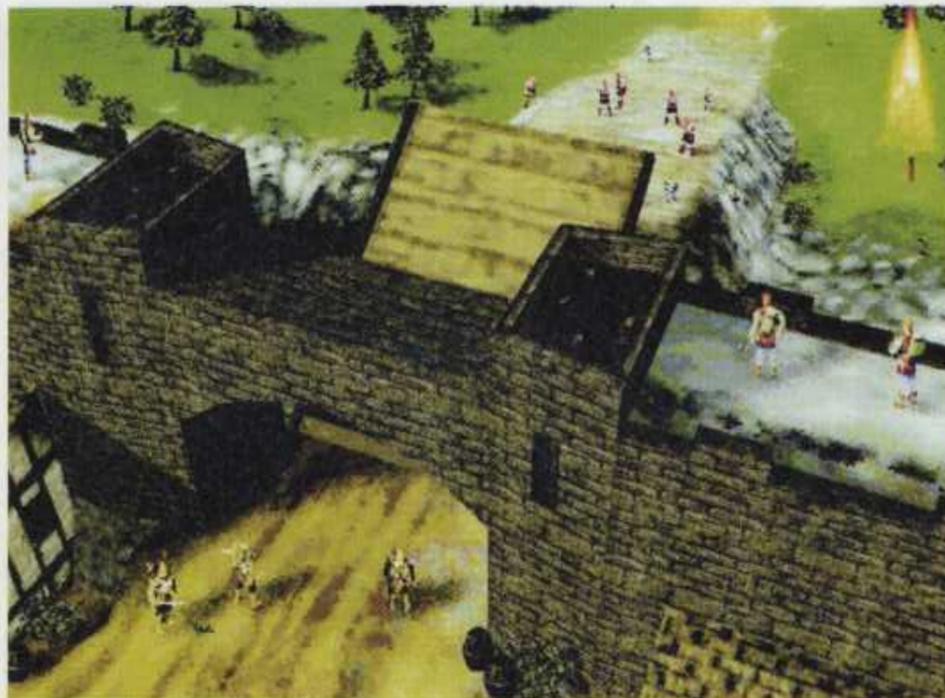
MICRO MACHINES 64



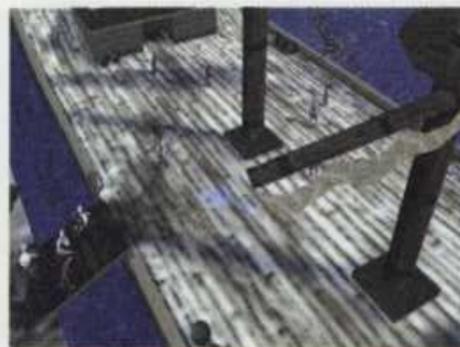
Seule, la Nintendo 64 était absente du palmarès du célèbre *Micro Machines*. Aujourd'hui, le mal est réparé. La version dédiée à la N64 devrait incessamment voir le jour. Reprenant le concept dans sa totalité, les joueurs s'affronteront par l'entremise des célèbres bolides miniatures. À voir.

FORMAT : N64

DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS



Bien qu'ayant remporté un succès plutôt mitigé, Bungie, qui s'était fait connaître pour ses *Marathon*, principalement sur Mac, revient sur le devant de la scène avec une nouvelle mouture de son jeu : *Myth*. Optimisé 3Dfx et 3D Rave, *Myth 2* se voit gratifié d'un moteur d'animation revu et corrigé. Un environnement plus riche en détails, des décors plus variés et un nombre bien plus important de polygones affichés à l'écran viennent soutenir l'ambiance de ce jeu de stratégie déjà bien prenant. Toutefois, ce ne sont pas les seules améliorations. Des mouvements de caméras supplémentaires ont été créés afin d'augmenter la jouabilité.

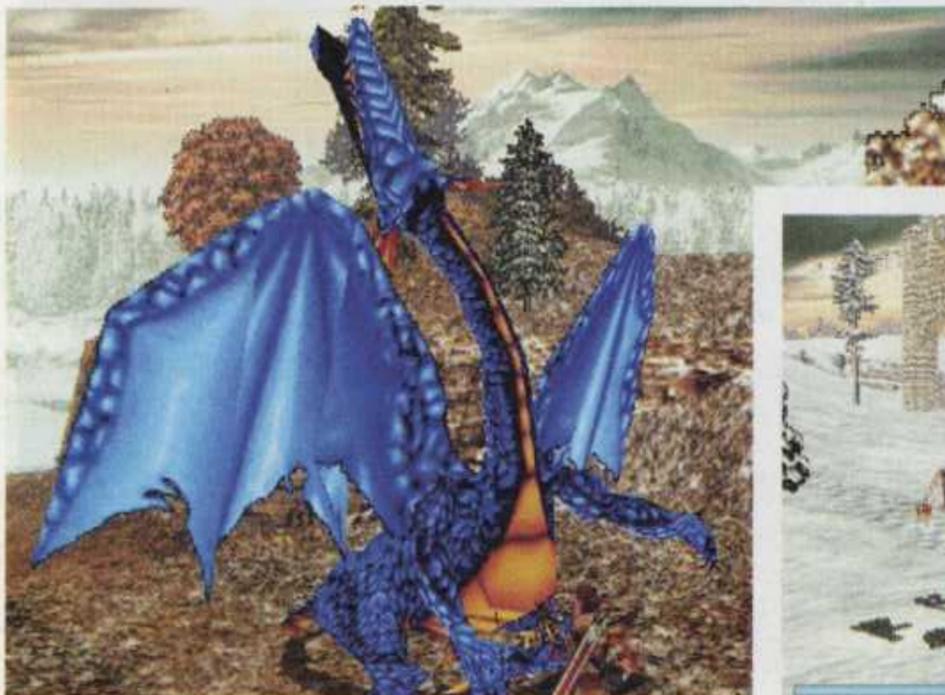


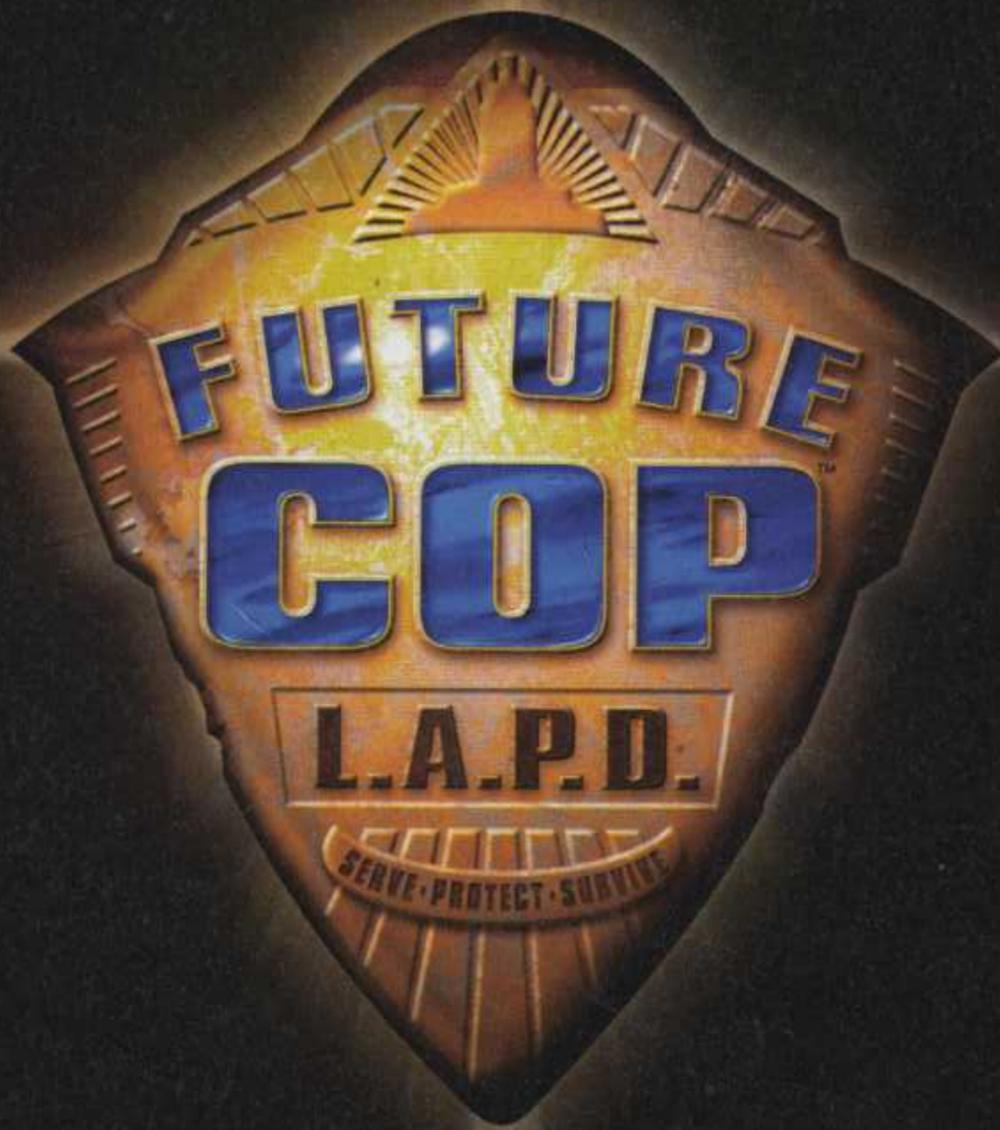
ASGHAN

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : SILMARILS



Nous vous avons déjà parlé de ce jeu d'action/aventure dans le cadre du dossier sur *Grolier*. Programmé par les Français de Silmarils, *Asghan* met en scène les tribulations d'un jeune guerrier dans un monde entièrement 3D assez convaincant. La grande force de ce produit réside dans le nombre important d'adversaires et la taille de certains de ceux-ci, comme les dragons. Le développeur peaufine son produit et nous devrions le tester dans notre prochain numéro.





La cité des anges est devenue un enfer.

L'heure du grand nettoyage a sonné.



SERVE - PROTECT - SURVIVE

LES TRES DU 22E SIECLE - LES HUES DE LOS ANGELES SONT MULTIMEDIAS ET EN SITUATION S'AGRAVE CHAQUE JOUR. AVOIRANT, DES GANGES DE CRIMINELS S'INTERMETTENT POUR PRENDRE LE CONTRÔLE DE LA VILLE. MAIS LES DOLL ON VIENT ENFERME - VOUS, AVEC VOTRE HOMME ET VOS
HOMES A PLUSIEUR DE POUVOIR, VOTRE MISSION EST SIMPLE - TOUTES LES LUMIERES. ET SI VOUS EN AVEZ LE COURAGE, AUTONOMEZ VOS HOUVESSIMLES EN DOTE SUR ECRAN SEPTIÈME, ON VOTREZ. POUR EN VUE.

WWW.FUTURECOP.COM

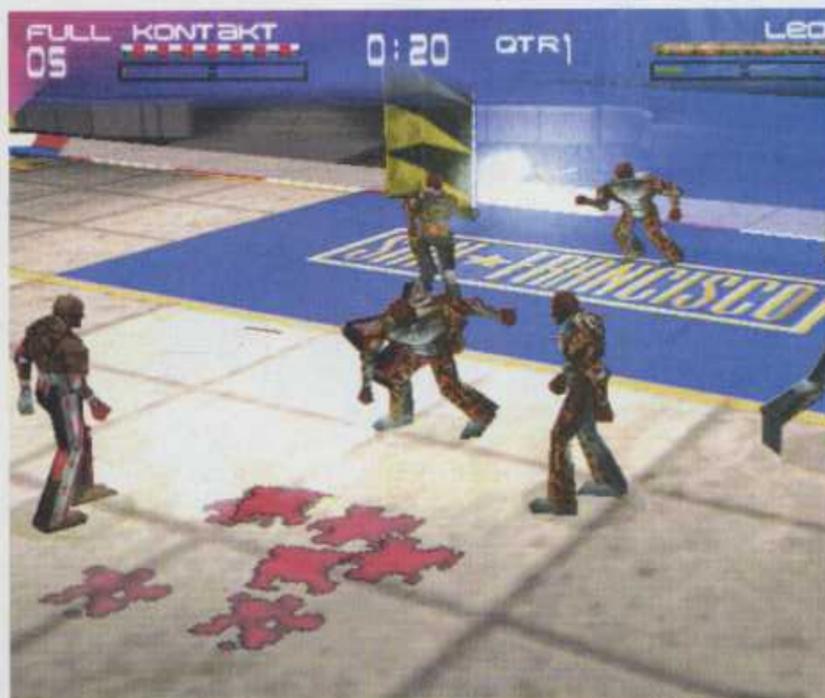


ELECTRONIC ARTS™

© 1998 Electronic Arts, Inc. Les logos Future Cop et Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. PlayStation et  sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés.
EN AUCUN CAS CE PRODUIT N'EST ASSOCIE A LA POLICE DEPARTEMENTALE DE LOS ANGELES.

SAVAGE ARENA

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : RAGE SOFTWARE



E.E.G.



Les jeux sur la Dreamcast ne sont pas encore légion. Cependant, nombreuses sont les sociétés qui ont signé avec Sega pour développer sur la console. E.E.G. est le tout premier de Hudson sur cette machine. Bien qu'ayant très peu d'informations sur le produit, nous savons qu'il s'agira d'un RPG prometteur alliant cinématique de synthèse et dessins animés. Le héros dirigera une sorte de robot à l'aspect plutôt caricatural – pensez donc, une armure ! – dans des décors à la toons, une façon d'accentuer le décalage.

FORMAT : DREAMCAST

DÉVELOPPEUR : HUDSON &

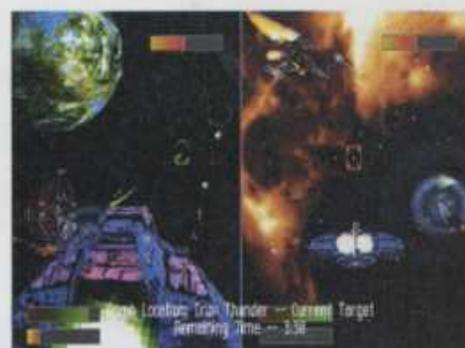
BIRTHDAY



Dans la catégorie « On reprend les mêmes et on recommence... », Rage Software, qui avait surpris avec le somptueux moteur 3D d'*Incoming*, récidive. Non content de son succès sur PlayStation avec *Deadball Zone*, l'éditeur vient tout juste de présenter la version PC de ce dernier. Renommé à juste titre *Savage Arena*, le jeu devrait, si l'on tient compte du gameplay de la version console, remporter un vif succès auprès des possesseurs de PC. Le point fort du soft réside, bien évidemment, dans son mode Réseau huit joueurs...

STAR CONTROL 4

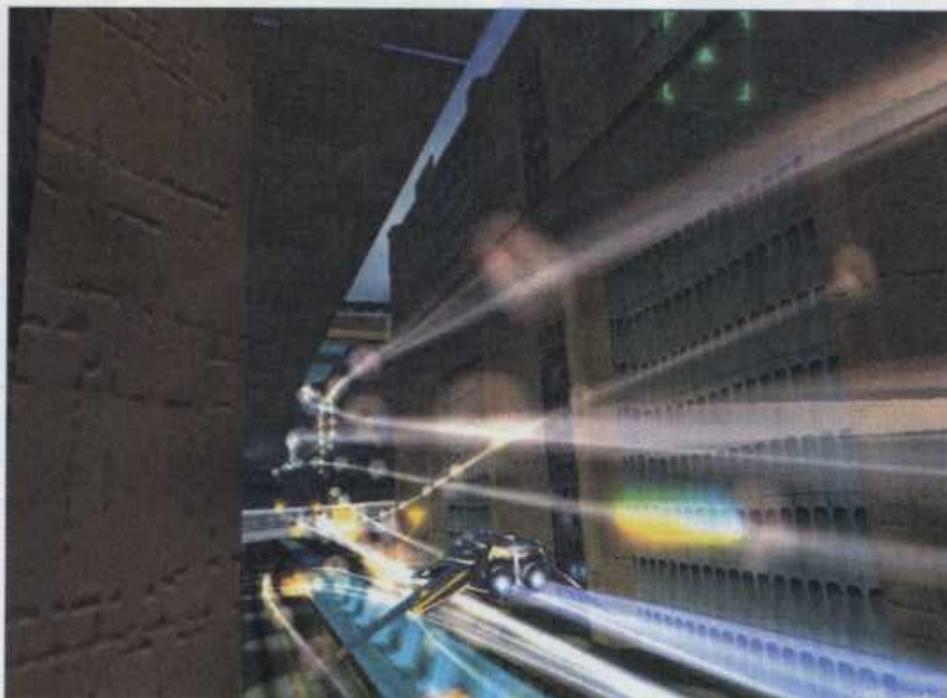
FORMAT : PC/PLAYSTATION DÉVELOPPEUR : ACCOLADE



Prévu déjà sur PlayStation puis sur PC, ce nouvel épisode de *Star Control* est plus orienté action. Vous y dirigerez un vaisseau amiral et pourrez prendre le contrôle d'appareils plus petits. Un autre joueur peut venir vous épauler à n'importe quel moment. La réalisation sur PlayStation risque de ne pas supporter la concurrence d'un *Colony Wars*. Mais, Accolade a encore quelques mois pour améliorer son bébé. Il pourrait, pour cela, mettre un peu d'aventure et de stratégie, ce qui faisait l'intérêt des autres *Star Control*.

MAYHEM

FORMAT : PC DÉVELOPPEUR : POLYGON STUDIOS



Polygon Studio, toute jeune société française dont nous reparlerons en détail prochainement, regroupe une flopée de jeunes talents venus de différents horizons du monde du jeu vidéo. Le titre qui verra probablement le jour en premier n'est autre qu'un magnifique shoot'em up 3D que l'on pourrait comparer, dans le principe, à un *Starfox* hypermoderne. L'influence de « Star Wars » et de ses combats dans les canyons de l'Étoile de la mort saute tout de suite aux yeux. La démo, jouable, même sur une configuration raisonnable (P200, 3DFx), tourne absolument sans aucun ralentissement. Visuellement, c'est du grand art ! On espère que la jouabilité sera au rendez-vous.

PACMAN 3D

FORMAT : PLAYSTATION DÉVELOPPEUR : NAMCOT

On reprend les mêmes et on recommence. Recette classique qui a fait ses preuves. Toutefois, ici, nulle question d'adapter purement et simplement l'un des personnages les plus célèbres du jeu vidéo. *Pacman 3D* constitue une fine et intéressante alchimie mélangeant avec subtilité divers éléments de *Mario 64* et de *Bomberman*. Ce produit de Namcot séduira, c'est sûr, les plus petits d'entre nous, voire les nostalgiques.



REDLINE



Premier jeu d'Accolade ne fonctionnant qu'avec une carte 3D, *Redline* est le croisement d'un *Interstate 76* et d'un *Quake-like*. Vous y contrôlez un véhicule disposant d'un armement impressionnant, mais vous pourrez en sortir pour vous battre. Le scénario combine les deux modes, mais la réalisation nous rend assez perplexes. À l'heure des moteurs 3D à la *Unreal*, *Redline* fait pâle figure. Les quelques innovations de son scénario et diverses options pourraient l'aider. Mais nous restons, jusqu'à la version finale, assez sceptiques.

FORMAT : PC

DÉVELOPPEUR : ACCOLADE

TEST DRIVE 5

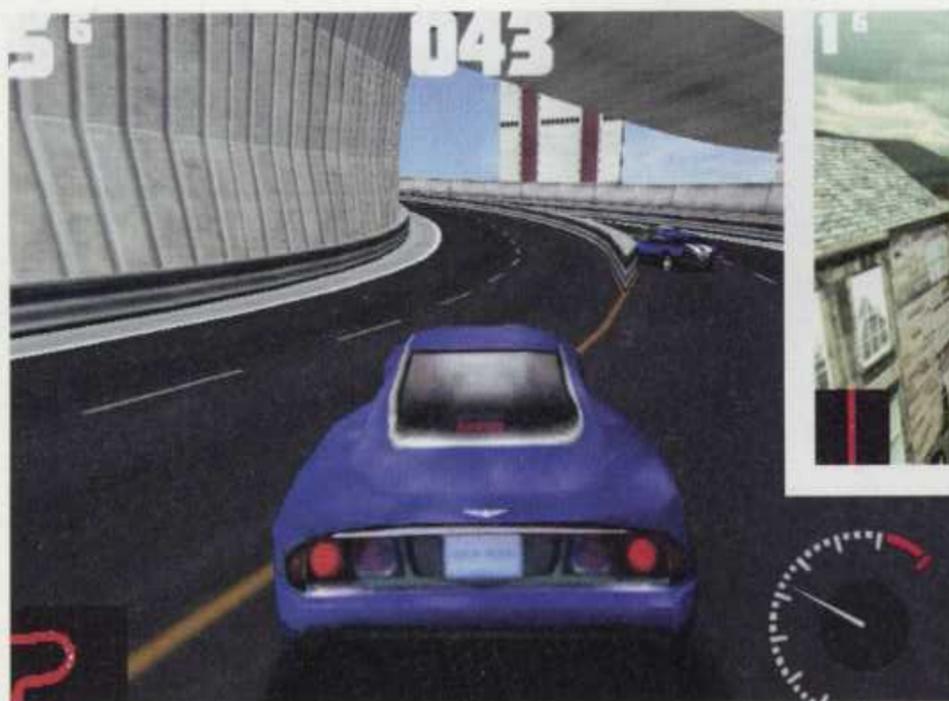
FORMAT : PC/PLAYSTATION DÉVELOPPEUR : ACCOLADE

WARGASM



Après nous avoir habitué à des simulateurs d'excellente facture, DID se lance dans un nouveau concept : la guerre totale. Le joueur pourra diriger directement un certain nombre d'unités différentes, allant de l'infanterie aux tanks en passant par les hélicoptères et les Jeep. Si l'accent est mis sur l'action pure et dure, il sera aussi possible de pirater les systèmes informatiques de l'adversaire et de placer ses troupes comme dans le premier wargame venu. Le résultat, attendu pour la fin de l'année, risque d'être explosif.

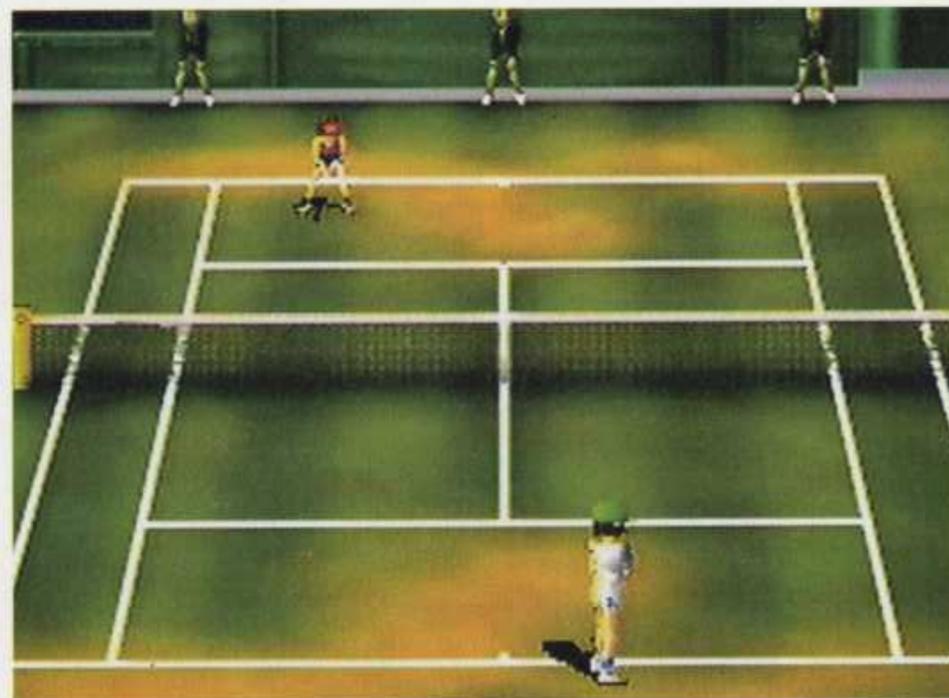
FORMAT : PC
DÉVELOPPEUR : DID



Commencée dans les années 80, la série des *Test Drive* a été sérieusement handicapée par le départ de ses principaux concepteurs chez EA. Ces derniers ont développé *Need for Speed*, un jeu dans lequel on conduit également des voitures de luxe. Malheureusement pour Accolade, *Need for Speed 3* sort avant TD 5, prévu pour fin octobre. Et la comparaison n'est pas flatteuse, puisque ce cinquième épisode semble bien fade. Nous espérons une version finale plus aboutie.

LET'S SMASH

FORMAT : N64 DÉVELOPPEUR : HUDSON SOFT



Connu pour la diversité de ses produits, l'éditeur japonais se jette à l'eau et présente le tout premier jeu de tennis sur N64. Comprenez bien jeu de tennis et non pas simulation. En effet, ce dernier n'a pas une telle prétention. Bien au contraire, la force de *Let's Smash* réside avant tout dans sa facilité de prise en main et sa jouabilité, un peu à l'image de *Super Tennis* sur Snes. Mettant en scène de mignonnettes jeunes filles, le joueur accédera à tous les terrains standard, ainsi qu'au traditionnel mode Double et Single plus un mode Story, comme savent si bien le faire nos amis nippons.



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

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



Jusqu'à 5 JEUX 99 F TTC CHACUN
au choix

+ Frais d'envoi

1^{er} Cadeau
1 K7 Vidéo
des meilleurs jeux
pour consoles

2^e Cadeau
Une superbe
Montre
Chrono

3^e Cadeau
Un Cadeau
Surprise
Si tu réponds
dans les 8 jours

Heart Of Darkness
Pour PSX

le 5eme Element
Pour PSX

MDK
Pour PSX

Duke Nukem Time To Kill
Pour PSX

Pandemonium 2
Pour PSX



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

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

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

Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité!

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

Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains!

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

Une livraison encore plus rapide (48h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24h / 24h, 7 jours sur 7.

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

BON D'ESSAI GRATUIT

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

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 ^{er}	2 ^e
N°	N°
3 ^e	4 ^e
N°	N°
5 ^e	
N°	

Attention : Certains titres comptent double

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

Je possède également un ordinateur : PC MAC

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

Je règle par : Chèque* Mandat-Lettre* CB N° _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.

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

Date _____

(MAJUSCULES SVP) M. Mme. Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____ NG 5

Signature obligatoire

Pour les mineurs, c'est des parents ou tuteur légal qui acceptent de nous donner leur accord. Nous ne pouvons pas accepter de commander sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia ne conserve le droit de refuser tout règlement inexécutable ou refus. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles. jusqu'au 31/12/99

DISPONIBLES SUR CATALOGUE:
Tous les jeux pour
Playstation et Saturn

Par Téléphone, Par Minitel,

0-836-670-505 3615

Chirdé ici

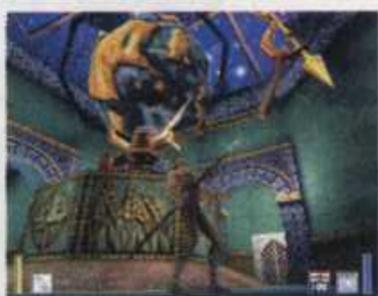
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Entreprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

X-MEN

FORMAT : **PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **SYROX**



HERETIC 2



Tout comme pour *Doom*, puis *Quake*, les clones ont toujours su tirer leur épingle du jeu. À l'image de *Hexen*, développé par Id Software, *Heretic* se voit attribué un petit frère. Utilisant le moteur de *Quake 2*, cette suite, se déroulant dans univers médiéval/fantastique, disposerait d'un tout nouveau système d'évolution au niveau des armes. Ainsi, le joueur progressera dans monde légèrement moins linéaire.

FORMAT : **PC**

DÉVELOPPEUR : **RAVEN**



Jusqu'à présent, la plupart des titres inspirés des comics américains étaient des licences que Capcom exploitait. Depuis peu, une société anglaise, du nom de Syrox, développe une version 3D des *X-Men* en prenant comme personnage phare Wolverine. Naturellement, Iceman, Mr Sinister, Storm et bien d'autres seront présents. Très proche du *Street Fighter EX Alpha*, le jeu propose une dizaine de stades. Malheureusement, il ne sera pas possible d'interagir sur ces derniers.

WIN BACK

FORMAT : **N64** DÉVELOPPEUR : **KOEI**



À l'heure où Konami impose de nouveau son *Metal Gear Solid* sur PSX, et que ce dernier se prépare à commercialiser *Hybrid Heaven*, sorte de croisement entre *Metal Gear* et *Resident Evil* (Capcom), l'éditeur japonais Koei s'essaie au style en nous proposant sa version remix. *Win Back*, très proche aussi dans l'idée de James Bond, offrira un mode Story et un mode Deux joueurs en écran splitté. Gageons que le mix reprenne uniquement ce qu'il y a de bon. Sinon, c'est l'erreur rédhibitoire.

EXCEPTIONNEL !

Total
Play
PlayStation 100%

présente

MEDIEVIL

Le test complet
+
la démo jouable
exclusive

+
le making-of
du jeu
en vidéo

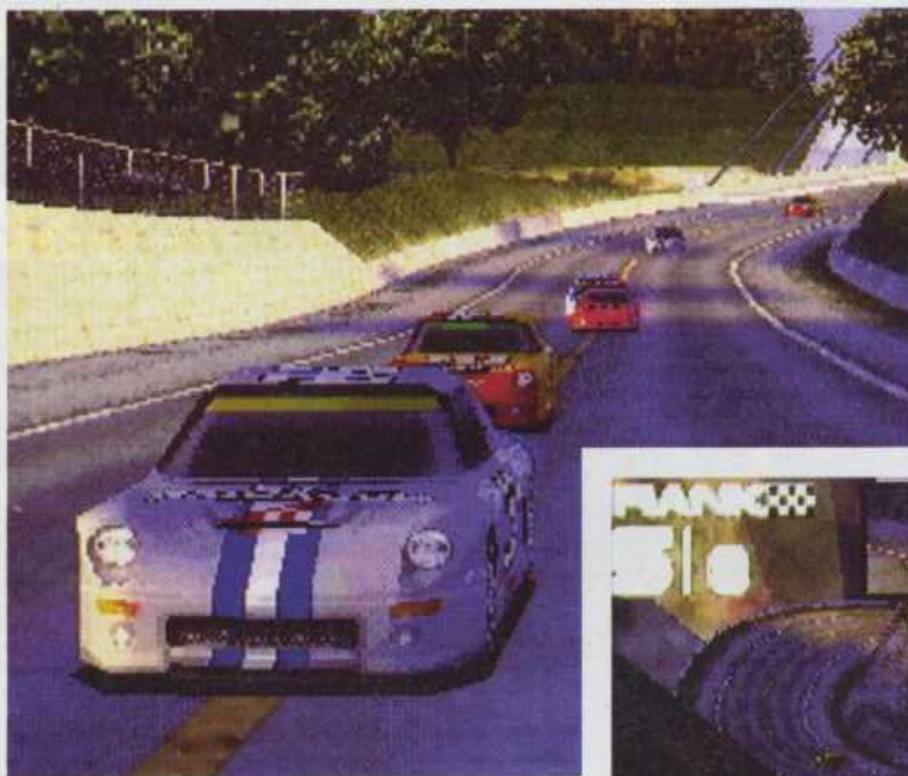
EN VENTE DES LE 25 SEPTEMBRE

RIDGE RACER 4

Namco, dont les succès se ressemblent parfois, dixit *Tekken*, revient sur le devant de la scène pour damer le pion à *Gran Turismo*, l'enfant chéri de Sony Japon, avec une toute nouvelle mouture de *Ridge Racer*. Les paris sont ouverts !

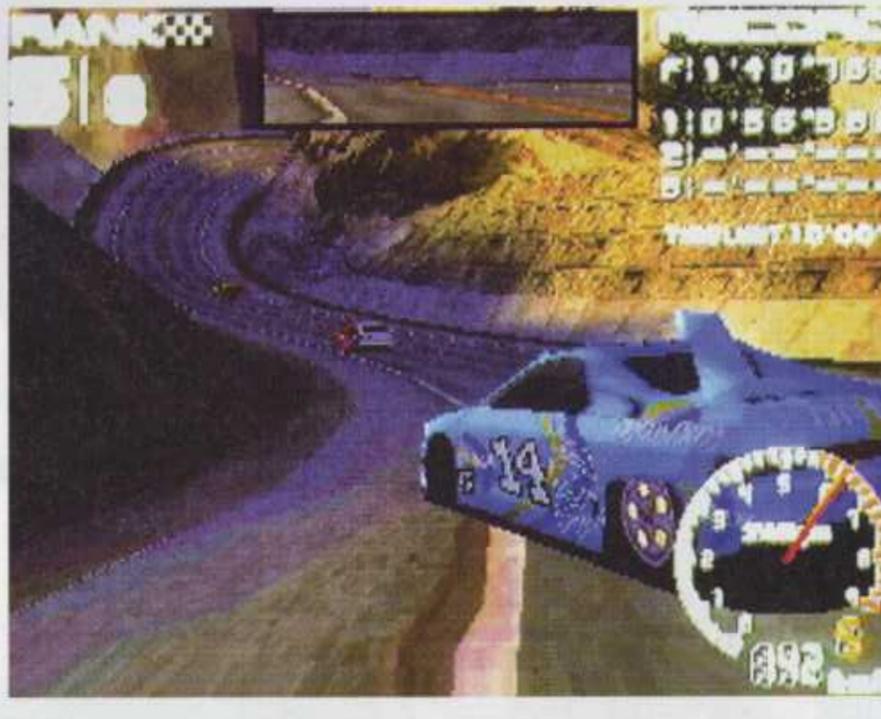
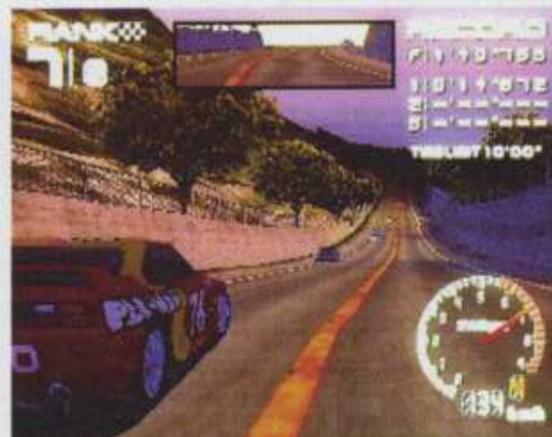


Parmi toutes les grosses cylindrées disponibles dans le jeu, notons toutefois la présence de voitures américaines et de japonaises.



Ci-devant, un bel échantillon de la profondeur de la 3D. Ici, le clipping est pratiquement inexistant. Outre la performance, l'intérêt majeur réside dans la faculté qu'auront les joueurs à mieux aborder les trajectoires et, par conséquent, à dépasser plus facilement leurs concurrents.

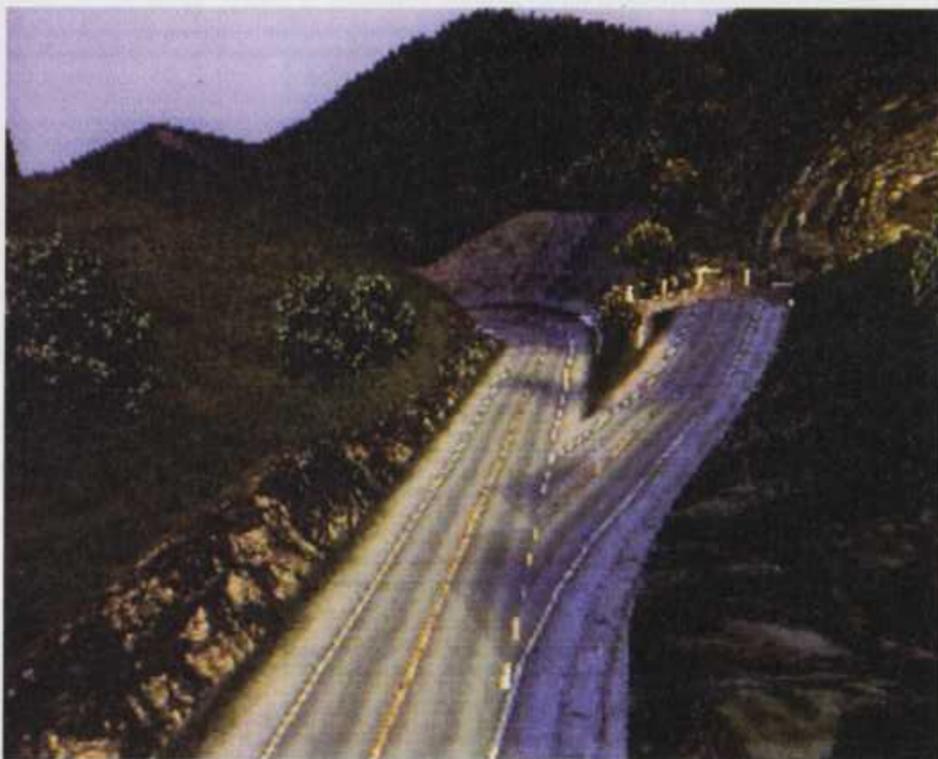
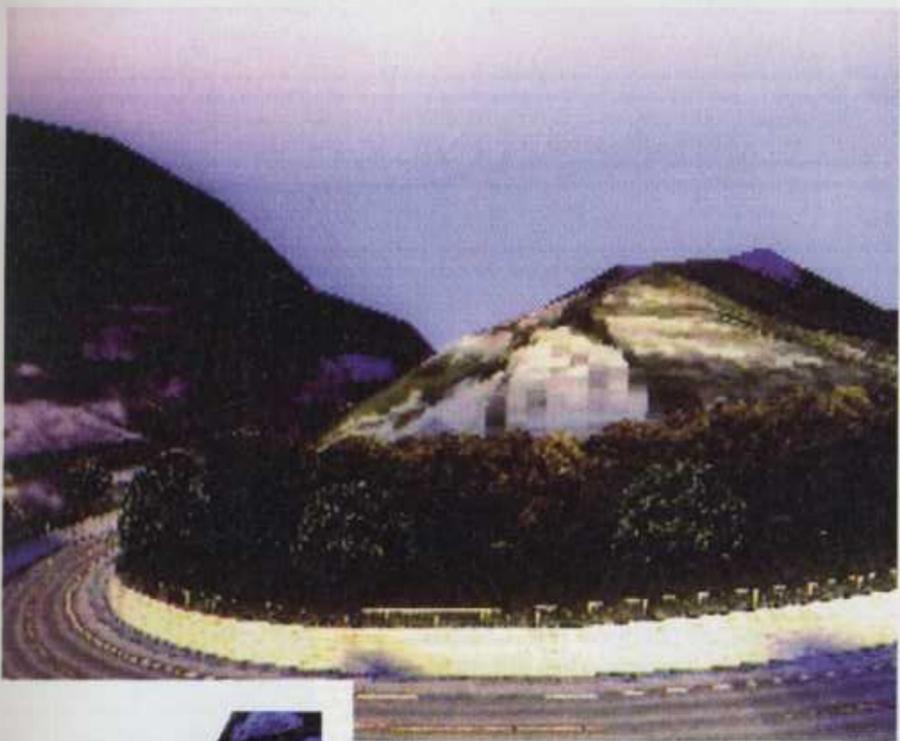
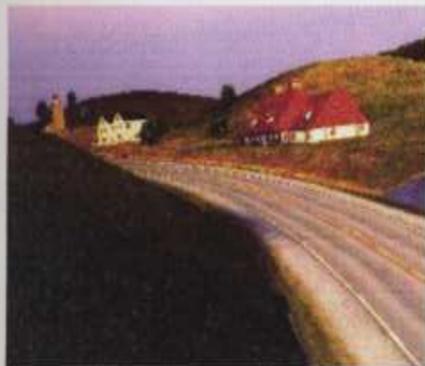
L'issé un peu pour compte par les amateurs de courses automobiles et de simulation, *Gran Turismo* ayant placé, on peut le dire, la barre très haut, Namco se prépare à lancer ce qui pourrait bien être une réponse à l'hégémonie du constructeur. Lorsque *Ridge Racer* fut commercialisé, il y a de cela maintenant quatre ans, Namco, dont la réputation en arcade n'était plus à faire, était loin d'imaginer qu'un jour il lui faudrait revoir de A à Z le concept de son jeu. Certes, les différents volets suivirent, mais ils ne se ressemblèrent guère. *Ridge Racer Revolution* ne révolutionnait en rien le concept. *Rage Racer*, le troisième, fut lui un bide total. Normal, le jeu constituait la version la plus aboutie graphiquement. Cependant, en terme de jouabilité, il se révélait la plus médiocre de toutes. Entre-temps, moult concurrents se sont lancés dans la course à la simulation. Aujourd'hui, l'éditeur s'affirme donc à nouveau avec une toute nouvelle version de son célèbre *Ridge Racer*.



Un moteur 3D à tout exploser ! De quoi redonner vigueur à la saga

Pour séduire à nouveau les aficionados, un nom ne suffit plus. Bien que Namco puisse prétendre détenir le meilleur jeu de baston sur PlayStation, cela n'est plus le cas dans le domaine des courses de voitures. Seule solution, revoir son concept et, surtout, être capable de repartir de zéro. Dans le cas de *Ridge Racer 4*, il fallait absolument prendre ce qu'il y avait de mieux, ou ce que le public estime être le mieux, dans les jeux qui furent et qui sont toujours des références. Le plus gros du travail consistait à la réalisation d'un nouveau moteur 3D capable de rivaliser sans mal avec celui de *Gran Turismo*, voire même de le surpasser, et de jouer des effets lumineux comme dans *Porsche Challenge* toujours de Sony... Et, enfin, de pouvoir gérer un nombre de polygones supérieur. Cependant,

FORMAT :	PLAYSTATION
ÉDITEUR :	SONY
DÉVELOPPEUR :	NAMCO
DISPONIBILITÉ :	DÉBUT 99
ORIGINE :	JAPON



Le moteur 3D tient une place essentielle quant à la qualité de la réalisation de ce nouvel opus. Les circuits affichent une sinuosité particulièrement réaliste et très intéressante en terme de pilotage, ce qui différenciera RR4 des jeux traditionnels et qui ravira les dingues de simulations automobiles.

le studio chargé du développement devait garder comme objectif l'originalité du titre et sa jouabilité. C'est là où Namco a dû faire un choix décisif et abandonner ses petites voitures très colorées pour des véhicules beaucoup plus réalistes, les joueurs semblant préférer à l'heure actuelle l'aspect simulation. Ainsi, le pilotage s'apparente plus à de vraies voitures, qu'il s'agisse de sportives comme de berlines. Autre point du moteur d'animation : la gestion des ombres portées en fonction du positionnement du bolide (celui du joueur) sur le circuit et celle du nombre de secondes passées sur ce dernier. Là encore, les programmeurs ont fait très fort puisque, quels que soient les angles de caméras, quatre de base, l'intensité lumineuse accentuera le réalisme des courses et n'altérera pas la profondeur du champ de vision.

330 bolides ! Record à battre...

En effet, quelle que soit la vue sélectionnée, la vue subjective étant la moins profonde mais la plus rapide en terme de sensations (parce que quasiment au ras du sol), la perspective va loin, très loin, sans le moindre clipping, ce qui constitue un exploit quand on

connaît les contraintes auxquelles sont confrontés les développeurs sur Play. Les jeux vidéo se présentent de plus en plus comme une course à l'armement. Toujours plus rapides, toujours plus beaux... L'escalade n'en finit pas entre les différents titres et éditeurs. La clientèle, toujours plus exigeante, en redemande. Dans *Ridge Racer 4*, Namco donne d'entrée la possibilité au joueur de choisir son engin parmi plus de trois cents véhicules de différentes écuries. Ne doutons pas qu'une flopée de voitures cachées viendra s'ajouter à cette liste déjà impressionnante et surpassera, ainsi probablement, les 330 modèles proposés dans *Gran Turismo*.



Tout comme dans *Gran Turismo*, le mode Replay donnera de sacrées sensations. RR4 devrait offrir plus de points de caméras sur un circuit que le tenant du titre.

THINGUMAJIG

Sur les écrans de cinéma, de télévision ou de nos ordinateurs, les invasions extraterrestres, en ce moment, sont à la mode.

Mais, une multiplication d'aliens qui s'effectue par l'intermédiaire de pastèques, il faut avouer que c'est déjà plus rare !...



Comme vous l'aurez tout de suite compris, l'esprit que tente d'insuffler l'équipe d'Hopland, travaillant pour Polygon Studio, à sa toute première production, prend fondamentalement à contre-pied la tendance actuelle. Les affiches de « Mars Attacks », plaquées sur les murs de la salle de travail, semblent être là pour rappeler à tous, sans cesse, cette volonté. Dans *Thingumajig*, comme l'expliquent les développeurs, la violence à l'état pur, de plus en plus présente au fil des ans, est d'entrée écartée. Les adeptes du pistolet laser, des mines antipersonnelles et autres procédés paramilitaires n'auront qu'à passer leur chemin. Ici, les joueurs ne pourront compter que sur leurs compétences naturelles et leur ruse. Leur atout principal se trouve être l'eau sous toutes ses formes, car les aliens ne peuvent en supporter le contact.

Par ailleurs, pour suivre l'esprit un peu délirant du jeu, dès que les envahisseurs passeront près d'une source musicale, ils ne pourront s'empêcher de partir dans un disco effréné, vous permettant de gagner un temps précieux. L'animation des différents personnages, grâce à un gros travail de Motion Capture, se révèle déjà de grande qualité. Si le jeu peut faire penser à *Zombi Ate My Neighbours* de Konami, sorti il y a quelques années sur Super Nintendo, les idées, tant au niveau du scénario, totalement loufoque, que des subtilités qui y seront proposées, pourraient fort bien révolutionner le genre.



Madgid, un des développeurs du jeu, en pleine action. Grâce à ce premier titre d'Hopland, il va avoir l'occasion de faire découvrir, au monde entier, ses talents de danseur.



Les effets d'ombre et de lumière sont un des points forts du jeu. Chaque reflet, sur n'importe quel élément du décor ou des personnages...

Avec la réutilisation abusive de moteurs 3D identiques, le clonage intensif de titres à succès et finalement le peu de créativité caractérisant la production actuelle, les jeux vidéo semblent, hélas, converger vers un conformisme malvenu. Grâce à des petites boîtes de passionnés comme Hopland et des jeux comme *Thingumajig*, on trouve l'espoir d'enfin voir réapparaître des titres qui offrent un véritable plaisir de jeu et une fraîcheur propres aux grands classiques des machines des générations passées.



... est pris en compte. Une qualité visuelle encore rarement atteinte.



La modélisation d'un grand nombre d'éléments de Thingumajig a été possible grâce au logiciel Lightwave. Le rendu est assez épatant.

FORMAT : PC/DREAMCAST ?
ÉDITEUR : NON DÉCIDÉ
DÉVELOPPEUR : POLYGON
STUDIO
DISPONIBLE : FIN 99
ORIGINE : FRANCE

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 PCMALIN** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Plus de 350 titres disponibles

M.A.X. 2 . Heart of Darkness . Final Fantasy VII
 NHRA Drag Racing . The Great Battles of Caesar
 Nightmare Creatures . M1 Tank Platoon 2 . Hexplode
 Unreal . Football Manager 98 . Civil War Generals 2
 Black Dahlia . Army Men . X-Com Interceptor . Fallout
 Forsaken . of Light and Darkness, the Prophecy
 Redline Racer . Incoming . Coupe du Monde 98
 Quake 2 . Starcraft . Armor Command . Dark Omen
 L'héritage du Temps 3 . Myth . Flight Unlimited II . Riven
 Blade Runner . Tomb Raider 2 . 20/20 en orthographe
 Charivari . Les Pygmées Aka, peuple et musique . etc



Adibou Nature & Sciences

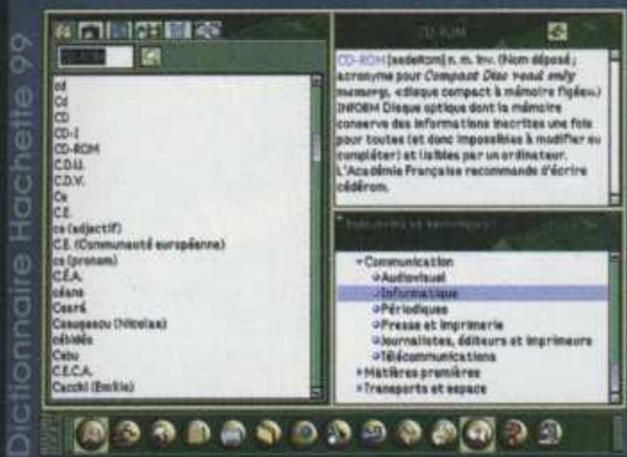


Wargames



Team Apache

Sans CB,
Ni Chèque



Dictionnaire Hachette 99



Carte Ati Xpert@Work . HP ACS 48 PowerCube +
 Formula One Trust Master . Carte 3DFX 4 Mo
 Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro
 US Robotics Messages Plus 5600
 Disque dur 4,3 Go UDMA . Mémoire 32 Mo SDRAM
 Cartouches Zip 100 Mo . Clavier programmable

Hardware

3617

* 72 h pour le hardware

** la durée de la communication dépend de l'article

PCMALIN

01 39 36 07 8 65

RAINBOW SIX

Développé par la société de Tom Clancy, autour de son univers et de ses personnages,

Rainbow Six est un étonnant mélange d'action et de stratégie à la sauce paramilitaire.



De nombreux écrans vous informent de la nature de la mission à venir. Vous pourrez ensuite vous préparer tranquillement à l'enfer des batailles urbaines.



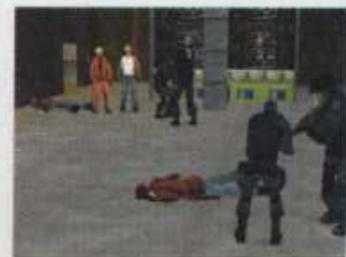
Difficile, le jeu l'est assurément. Pour qu'aucun de vos agents ne meure, il faudra souvent effectuer les missions une multitude de fois. Courage, c'est pour la bonne cause !

Avec *Special Ops* et (l'épouvantable) *Swat 2*, c'est à croire que les troupes d'intervention sont à la mode. *Rainbow Six* vous permet de diriger et de prendre part aux opérations d'une troupe de combat spécialisée dans l'antiterrorisme. Chacune des missions reprend donc à peu près le même schéma : un groupe de terroristes prend des personnes en otage dans des lieux aussi divers qu'un barrage, une ambassade ou même un parc d'attraction. Si vous avez de la chance, il vous faudra juste ramener les otages, sinon vous devrez éliminer tous les méchants et désamorcer des bombes.

L'originalité de *Rainbow Six* réside dans la possibilité de préparer vous-même la mission : choix des hommes, des armes, de l'itinéraire... Tout peut être réglé à l'avance. Pour vous aider dans vos décisions, vous aurez droit à un briefing des plus complets. Ensuite, vous prendrez la tête d'une des troupes et vous participerez à l'opération. Le jeu se

transforme alors en une sorte de Doom-like, au graphisme un rien épuré, à la limite de la laideur. La qualité des animations et surtout l'excellence de la musique et des sons donnent cependant à ce produit un climat très particulier.

Malgré certaines fausses notes, nous avons rapidement été pris au jeu de *Rainbow Six*. Nous avons testé la version anglaise définitive, mais l'éditeur est en train de préparer une version française. Espérons qu'il en profitera pour corriger les bugs du produit, notamment en ce qui concerne l'affichage. La force de *Rainbow Six*, techniquement un peu dépassé, réside essentiellement dans sa richesse stratégique (merci Tom Clancy !) et son atmosphère forte. Les développeurs ont mis l'accent sur le réalisme et la difficulté s'en ressent. Contrairement à *Special Ops*, vous pouvez envisager de jouer à plusieurs. Mieux, il est possible de communiquer avec ses coéquipiers même sur Internet : l'ambiance est assurée !



À chaque fin de mission, qu'elle soit réussie ou non, vous aurez droit à ces jolis écrans très représentatifs de l'art graphique du produit.



FORMAT : PC
ÉDITEUR : TAKE 2
DÉVELOPPEUR : RED STORM
DISPONIBLE : NOVEMBRE
ORIGINE : ANGLETERRE

LE PREMIER MAGAZINE

100% JEUX - 100% PC

GRATUIT : un grand jeu de stratégie temps réel en version complète

EN VENTE ACTUELLEMENT!

105 PAGES DE NOUVEAUX JEUX À DÉCOUVRIR!

PC JEUX

GAGNEZ UN Pentium II en participant à notre spécial concours!

Dungeon Keeper II
Révélez votre côté sombre...

Mankind
Un million de jouables en réseau, c'est possible!

Colin McRae
Un jeu d'exception à la hauteur du pilote!

Heretic II
Quake II & Unreal ont fait des petits...

Chine
Voyage au bout du monde...

Voodoo 2
Quelle carte pour jouer?



UP LEGENDS

ÉVITEZ LE DANGER DES PIONNIERS DE LA FORMULE 1!

Numéro 14 - 45 F
Octobre 1998

EDICORP

Softkey

Dracula

LE GUERRIER DES CARPATES

SI VOUS AVEZ AMOUREVARIÉ ET VOUS ALLEZ ADORER DRACULA!

JEU COMPLET

PC JEUX

Avec ce numéro, 2CD-ROM
1 grand jeu complet
(édité en mai 1998)

PC JEUX 13 DÉMONS JOUABLES!

N°14 - OCTOBRE 1998

F-16 MULTIROLE FIGHTER

La perfection existe!

2 DÉMONS JOUABLES PLUS!

DRIOYAN

PLUS ! 25 PATCHES POUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS :

1 mois d'équipement gratuit, voir de plus près sur le site.

DIABLO 2

Assisté de ses frères, Méphisto et Baal, Diablo revient hanter les êtres de notre planète. Cependant, il faudra encore un peu moins d'une année de patience avant de tenter de renvoyer ces trois démons en enfer. Lustrez vos armures en attendant...



Le succès de *Diablo* est indéniable. Il y a, aujourd'hui encore, un nombre impressionnant de joueurs qui continuent à pratiquer ce titre. Après une attente particulièrement longue, Blizzard transmet au compte-goutte des informations sur *Diablo 2*. Sans que ce dernier devienne un jeu de rôle pur, les développeurs ont prévu, pour leur nouveau titre, un scénario plus profond, des quêtes plus nombreuses, surtout pour le mode Multijoueur, ainsi que des personnages beaucoup plus vivants. En ce qui concerne le moteur de *Diablo 2*, il reste toujours en 2D avec une vue isométrique. Même s'il ressemble au premier volet, il a été entièrement réécrit. Une des raisons majeures est que les cheats ont gâché *Diablo* sur battle.net.

Bien que Blizzard ait pensé mettre de la 3D, ce dernier choix n'a pas été retenu, car un tel moteur n'aurait rien apporté au jeu. Les programmeurs ont également résolu le problème du chargement, qui

s'effectuait à tous les niveaux et quand le héros revenait dans le village. Un secret qui reste bien gardé, mais le résultat est bien réel : désormais, les chargements sont quasi inexistantes. Dans cette nouvelle mouture, le joueur pourra diriger une des cinq classes des personnages proposés : l'amazone, douée pour le combat à longue portée, la sorcière, maître dans l'art de la magie, le paladin, axé sur la défense au corps à corps, le barbare, un attaquant pur et dur, et le nécromancien, expert dans l'invocation et le contrôle de créatures. Chaque protagoniste dispose d'armes spécifiques, ainsi que de pouvoirs bien particuliers. Ces derniers sont divisés en trois branches par classe. Par exemple, le paladin possède les pouvoirs healing, undead et aura.

En additionnant les expériences, vous augmentez la branche de votre choix. Cette méthode permet de spécialiser chaque classe de personnages comme on le désire. De plus, en cumulant certains



L'intelligence des monstres a également été améliorée. Certaines créatures pourront s'enterrer, d'autres chercheront à vous frapper dans le dos, etc.

FORMAT :	PC
ÉDITEUR :	SIERRA
DÉVELOPPEUR :	BLIZZARD
DISPONIBLE :	99
ORIGINE :	É-U



Grâce au système de branche, les protagonistes pourront enfin être personnalisés. Chaque joueur décidera d'augmenter les compétences qu'il désire et de cumuler les talents qu'il préfère.



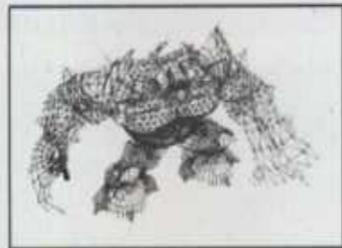
Diablo 2 gère les reliefs, mais nous ne savons toujours pas en quoi ce nouveau système influencera le jeu.

Alors que les armures de *Diablo* étaient limitées à trois styles différents, les tenues de combat ont subi un lifting total. Les décors sont désormais truffés de détails et tous les éléments de l'armure que portent les protagonistes sont bien visibles. Même si vous ne changez qu'un seul élément de votre panoplie, cela se remarque à l'écran. Nombre d'objets, d'armes et d'armures magiques et uniques seront disponibles, ainsi que des équipements complets (armure sacrée, épée sacrée, bouclier sacré...) qui apporteront un pouvoir supplémentaire si un personnage s'est équipé de l'harnachement complet.

Blizzard continue le développement de *Diablo 2*. L'attente sera longue puisque sa sortie est prévue courant 1999. Le développeur américain travaille d'arrache-pied afin de créer un produit impeccable. Cette méthode est tout à son honneur : tous les titres passés par ses studios sont excellents et *Diablo 2* n'échappera pas à la règle. Des add-on et des patches sont déjà prévus pour améliorer la durée de vie, apparemment déjà très longue. Pour ce qui a trait à battle.net, des quêtes spécifiques à ce serveur sont déjà programmées. Un grand nombre d'informations restent au conditionnel : *Diablo 2* n'est qu'à cinquante pour cent de sa réalisation et il devrait tenir sur quatre CD.



***Diablo 2* jouit d'un rendu graphique beaucoup plus fin que son prédécesseur. Cette version dispose de plusieurs villages, dont il est possible de sortir contrairement à *Diablo 1*.**



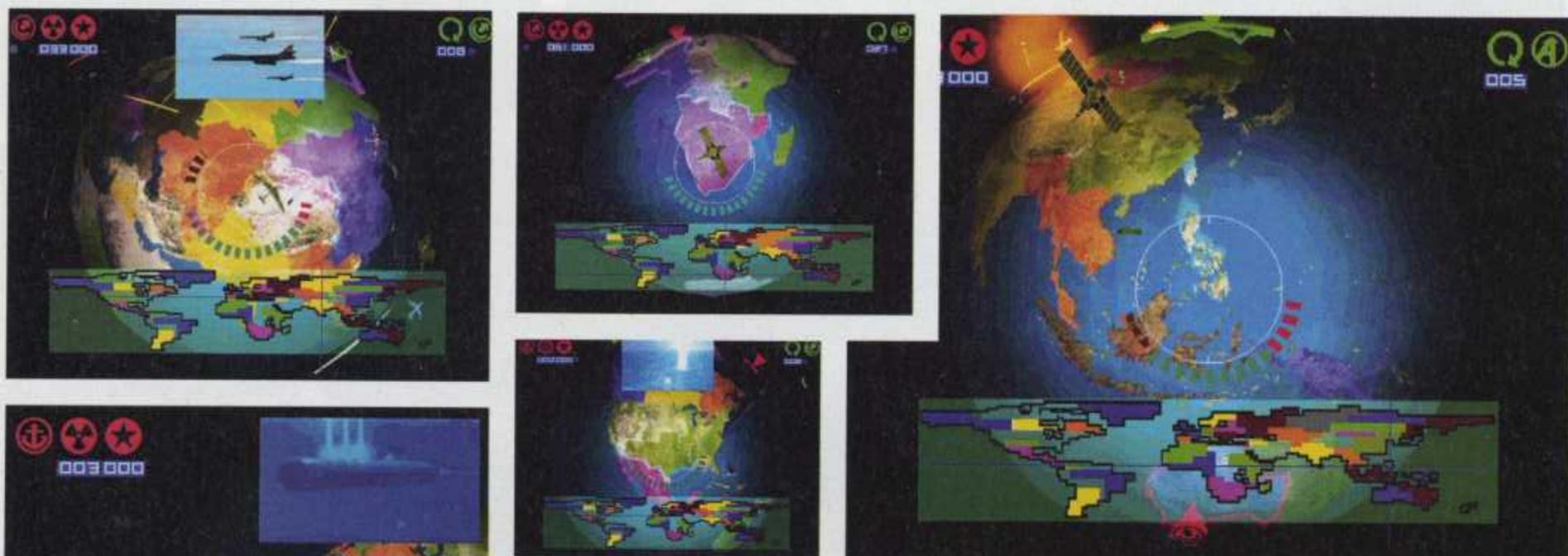
Tous les monstres sont créés de la même manière. Un character artist imagine une créature. Ce dessin est retranscrit en polygones, puis des textures y sont appliquées.

pouvoirs, on en obtient des nouveaux. Ainsi, si l'on augmente les compétences à l'arc et les pouvoirs de guérison de l'amazone, celle-ci trouve plus aisément les zones sensibles et peut tuer un monstre avec plus de facilité. Le monde de ce second volet a été considérablement élargi, que ce soit en ce qui concerne la liberté ou la zone de déplacement. Avant *Diablo*, le joueur était limité à un village sans vie, avec des PNJ (personnages non joueurs) statiques. Maintenant, vous pouvez, entre autres, déplacer votre personnage dans un vaste désert, le diriger dans une mauvaise direction et le faire mourir, sans avoir vu la moindre entrée de donjon. Par ailleurs, les personnages non joueurs se déplacent, et il est à présent possible d'entrer dans les structures des villages. En extérieur,



GLOBAL DOMINATION

Original, rapide, et plus subtil qu'il n'y paraît, *Global Domination* est un jeu qui pourrait réellement créer la surprise. À moins qu'une guerre se déclare...



Bien qu'en temps réel, le jeu ne souffre, sur PC, d'aucun ralentissement lors d'intenses combats, et tout particulièrement à l'affichage des vidéos appuyant les actions du joueur. Sur PlayStation, il en va tout autrement.



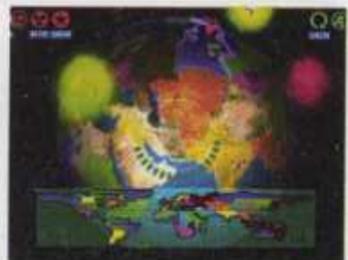
Psygnosis a préféré tourner de véritables scènes plutôt que d'incorporer des comédiens dans un environnement tout en synthèse. L'ambiance est ainsi plus vivante.

Mélange du jeu de stratégie, que l'on voit dans le James Bond « Jamais plus jamais », de *Risk* et de *Missile Command*, *Global Domination* constitue, de toute façon, un nouveau genre de jeu que l'on peut tout de même assimiler à la catégorie stratégie/action. Vous prenez le contrôle de l'arsenal d'un pays et vous tentez de l'utiliser contre un de vos voisins, en évitant qu'il ne vous fasse subir le même sort. Cela se complique lorsque l'on sait qu'il existe des antimissiles pour vos missiles et qu'avec le type d'armes que tout pays civilisé se targue de posséder, ce genre de conflit devient vite relativement plus fin qu'il n'y paraît.

Avant d'envoyer un gros missile nucléaire, il vaut mieux détruire les sites de défense de l'ennemi et distraire son aviation avec quelques missiles. L'interface de jeu représente notre belle planète. C'est sobre mais bien pratique. Lorsque l'on positionne

le curseur sur un pays, ses caractéristiques apparaissent, ce qui est utile pour savoir ce qu'il faut détruire. *Global Domination* est composé d'un grand nombre de missions qui vous laissent le choix de devenir un libérateur ou un dictateur. L'arsenal disponible va de la Seconde Guerre mondiale au XXI^e siècle. Comme elles utilisent les données de la bibliothèque technique de Jane's, on peut affirmer qu'elles sont réalistes.

Le jeu s'avère beaucoup plus facile qu'on ne le pensait au départ. On se retrouve vite à cliquer frénétiquement sur son bouton gauche pour envoyer ses missiles anéantir les bases adverses, tout en cliquant toujours aussi fébrilement sur son bouton droit pour les antimissiles. Bref, on clique beaucoup, sans doute trop, même si l'éditeur assure qu'il y aura plus de subtilités, notamment avec les missions avancées. Les armes modernes exigeraient même plus de finesse. Ajoutons qu'il y aura de nombreuses scènes cinématiques et un éditeur de missions. Sur PlayStation, faute d'un mode haute résolution, le jeu semble nettement plus confus. Sur PC, c'est surtout l'option réseau qui fera la différence, puisque 16 tyrans en puissance pourront y comparer la taille de leurs missiles.

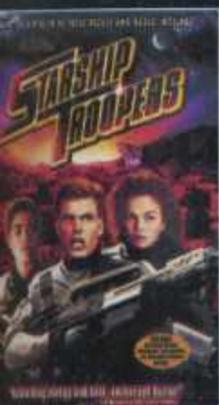


Lors des combats, les zooms tactiques permettent de localiser très rapidement les cibles, comme les silos nucléaires, les bases navales, etc. Les zones lumineuses déterminent les pays actifs à un moment donné.

FORMAT : PC/PLAYSTATION
ÉDITEUR : PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE : 23 OCTOBRE 98
ORIGINE : ANGLETERRE



AXE MULTIMÉDIAS DVD



NOUS COMMERCIALISONS : CD-ROM PC • DVD • DVD-ROM • SEGA • SONY • NINTENDO • ACCESSOIRES



Meuble sécurisé - Réf. AV 501
format : Sony, Sega, Nintendo, DVD



Meuble sécurisé - Réf. AV 101
formats différents : Sony, Sega, DVD



Meuble comptoir - Réf. TR 209
format : Sony, Sega, Nintendo, DVD, K7 vidéo

Revendeurs contactez-nous, nos produits et nos services sont à votre disposition :

- CINE GAME : Le Distributeur Automatique Universel.
- EASY DISTRI : La Gamme de Meubles Spécialisée Magasin.
- JEUX VIDEO tous formats.
- ACCESSOIRES tous formats.
- HARDWARE : Carte 3Dfx 1 et 2...

AXE DVD

0, Place des Halles - 67000 STRASBOURG - Tél. 03 88 23 23 88 - Fax 03 88 23 28 28
Internet : axedvd.com - E-Mail : info@axedvd.com



COLONY WARS 2

Alors que *Wing Commander* est l'un des plus importants succès sur PC, ce type de jeux n'a jusqu'à présent rencontré qu'une faible audience sur PlayStation. Psygnosis compte bien y remédier grâce à *Colony Wars Vengeance*.



Principales innovations dans cette suite, les missions à la surface de planètes offrent l'occasion de découvrir les véritables ressources du moteur.



Comme dans la précédente version, la majorité des missions de *Colony Wars Vengeance* se déroulent dans l'espace. Elles bénéficient néanmoins d'une plus grande diversité que précédemment, comme l'extraction de minerais, par exemple.

Bien qu'attendus, certains jeux ne reçoivent pas l'accueil escompté auprès du public. Cela avait été le cas de *Colony Wars* de Psygnosis. Sûre de la viabilité de son concept, la société anglaise espère, en produisant cette suite, obtenir la reconnaissance des joueurs. Inspiré de titres tels que les *Wing Commander*, *X-Wing vs Tie Fighter* ou encore *Descent Free Space*, *Colony Wars Vengeance* se veut une véritable épopée spatiale. Vingt-six scènes cinématiques, censées impliquer le joueur dans l'aventure, viendront ponctuer les moments décisifs de l'histoire, mettant en scène deux puissances interplanétaires en guerre pour le contrôle de l'univers.

Tout comme dans *Colony Wars*, le joueur se voit confier différentes missions vitales pour la suite des événements. D'une difficulté qui devrait être mieux dosée qu'auparavant, ces missions bénéficient des améliorations apportées au moteur 3D. L'augmentation du nombre de polygones affichables a permis à l'équipe de Psygnosis Liverpool d'intégrer de nombreux éléments absents de la précédente version. Le joueur peut maintenant modifier

les caractéristiques de son chasseur. Libre à lui d'avantager la puissance de feu, la résistance du bouclier protecteur ou encore sa vitesse.

Si cette possibilité est intéressante, l'apparition de missions à la surface de planètes semble être l'innovation majeure de cette suite. On se retrouve dans des décors complexes, formés de plaines et de canyons. De gigantesques machines de guerre, assimilables à des boss, viendront accroître la difficulté de ces passages. Encore en phase beta, il est pour l'instant impossible de juger de la profondeur réelle du scénario et de l'intérêt des missions. Si ces deux critères étaient réunis dans sa version finale, *Colony Wars Vengeance* pourrait bien s'imposer comme le space opéra de la PlayStation.



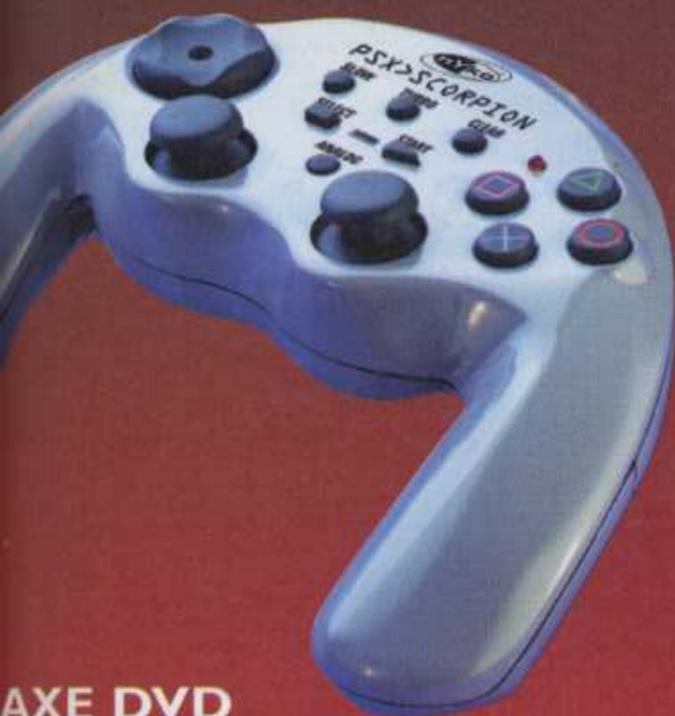
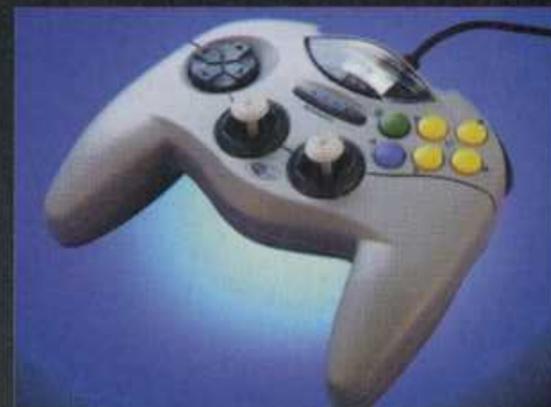
L'amélioration du moteur graphique permet d'afficher un nombre nettement plus important de vaisseaux et d'effets spéciaux.

FORMAT : **PLAYSTATION**
ÉDITEUR : **PSYGNOSIS**
DÉVELOPPEUR : **PSYGNOSIS
LIVERPOOL**
DISPONIBLE : **NOVEMBRE**
ORIGINE : **ANGLETERRE**



AXE MULTIMÉDIA DVD

NOUS COMMERCIALISONS : CD-ROM PC • DVD • DVD-ROM • SEGA • SONY • NINTENDO • ACCESSOIRES



Nous distribuons
les accessoires



Revendeurs contactez-nous, nos produits et nos services sont à votre disposition :

- CINE GAME : Le Distributeur Automatique Universel.
- EASY DISTRI : La Gamme de Meubles Spécialisée Magasin.
- JEUX VIDEO tous formats.
- ACCESSOIRES tous formats.
- HARDWARE : Carte 3Dfx 1 et 2...

AXE DVD

10, Place des Halles - 67000 STRASBOURG - Tél. 03 88 23 23 88 - Fax 03 88 23 28 28
Internet : axedvd.com - E-Mail : info@axedvd.com



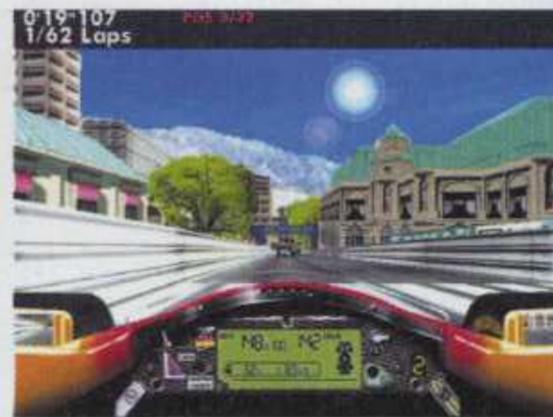
MONACO GP RACING SIMULATION 2

Il n'aura pas fallu plus d'un an à Ubi Soft pour transformer l'essai marqué, l'an dernier, avec la sortie de *F1 Racing Simulation*, référence incontestée des jeux de F1.

Aucun fan de Formule 1 n'a pu passer à côté de *F1 Racing*. Il fait, en effet, partie du cercle très fermé des jeux qui cumulent graphisme de grande classe, réalisme maximal, jouabilité sans reproche et intelligence artificielle remarquable. Rien d'étonnant alors que sa suite, *Monaco GP*, ne remette pas en cause ces bases saines et se pose en version enrichie. Certaines innovations concernent tous les joueurs. Outre le design des voitures légèrement amélioré, la jouabilité a ainsi été sensiblement modifiée, ceci afin, d'après **Stéphane Decroix**, chef de projet, de « permettre aux débutants de réussir à jouer tout en accroissant les différences entre les joueurs confirmés ».

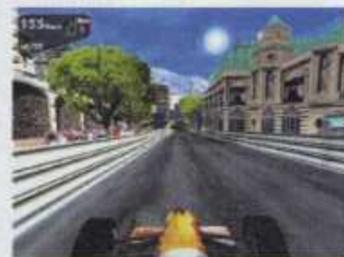
D'autres changements s'adressent, en revanche, aux spécialistes. C'est le cas avec l'apparition d'un mode Carrière. Le joueur y débute dans une petite écurie et on lui propose un baquet d'autant plus séduisant que ses performances sont probantes. Le but est, bien sûr, de gagner le championnat. À l'opposé, un mode Scénario permet de se placer dans des situations particulières (duel en fin de championnat, problèmes techniques à gérer...). Mais, cela n'est rien à côté du mode Années 50, qui n'est autre qu'un jeu dans le jeu, dans lequel vous courez à bord de véhicules d'époque et sur l'un des quatre circuits tout aussi anciens.

Prenant le contre-pied du *Grand Prix Legends* de Papyrus, qui se veut résolument une simulation, Ubi Soft a recherché le fun, avant le réalisme, dans ce mode Années 50. Malgré toutes les améliorations précitées, on déplore la disparition des noms officiels de la F1



Habitué aux règles de sécurité draconiennes d'aujourd'hui, il n'est pas facile d'imaginer l'insouciance indispensable, il y a près d'un demi-siècle, pour oser s'asseoir dans une F1 !

(pilotes, écuries, sponsors). Il faut dire que Psygnosis en a acheté les droits si cher que personne ne peut surenchérir ! Mais que les possesseurs de connexions à Internet se rassurent... Ubi Soft livrera, en effet, sur le CD du jeu des éditeurs de textures, menus et sons. Gageons qu'il ne faudra que quelques jours aux plus inconditionnels pour recréer les écuries officielles et les mettre à disposition sur le Web. Quand la passion l'emporte...



Parmi quelques nouveautés, signalons la disponibilité d'une nouvelle vue jouable, l'affichage du reflet du soleil, comme le proposait *FIGP2*, un mode Années 50 et une retouche de l'interface de la télémétrie.

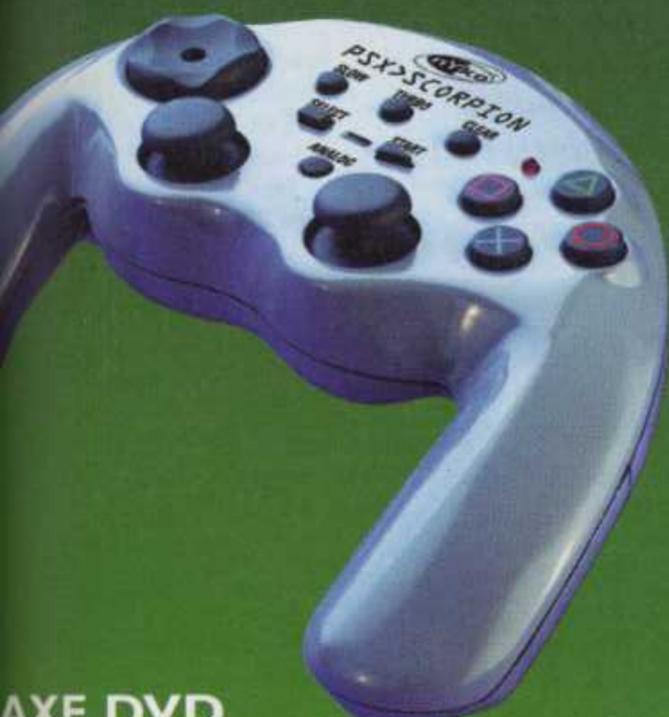
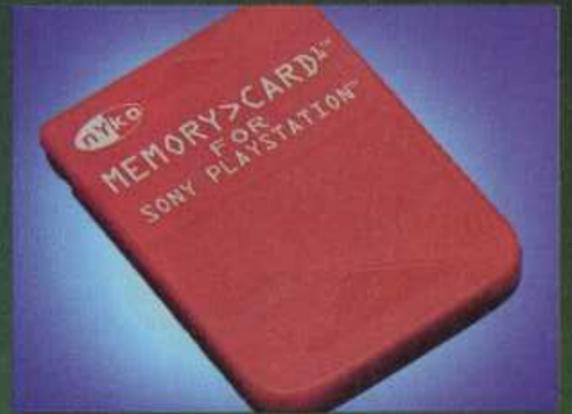


FORMAT : PC
ÉDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : UBI SOFT
DISPONIBLE : OCTOBRE
ORIGINE : FRANCE

Même comparés aux autres jeux accélérés 3Dfx (*Monaco GP* sera également proposé en version Direct 3D et Intel 740), les graphismes de *F1 Racing* ont toujours semblé extrêmement nets. Normal, puisque les concepteurs ont eu l'excellente idée de ne pas utiliser la fonction de Mip-Mapping des cartes 3D.

AXE MULTIMEDIA DVD

NOUS COMMERCIALISONS : CD-ROM PC • DVD • DVD-ROM • SEGA • SONY • NINTENDO • ACCESSOIRES



Nous distribuons
les accessoires



Revendeurs contactez-nous, nos produits et nos services sont à votre disposition :

- CINE GAME : Le Distributeur Automatique Universel.
- EASY DISTRI : La Gamme de Meubles Spécialisée Magasin.
- JEUX VIDEO tous formats.
- ACCESSOIRES tous formats.
- HARDWARE : Carte 3Dfx 1 et 2...

AXE DVD

10, Place des Halles - 67000 STRASBOURG - Tél. 03 88 23 23 88 - Fax 03 88 23 28 28

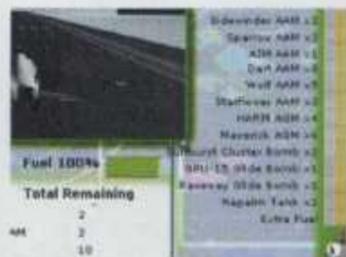
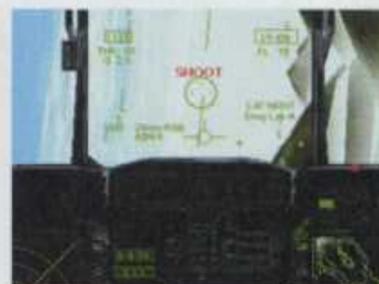
Internet : axedvd.com - E-Mail : info@axedvd.com



TOP GUN HORNET'S NEST

Transformer notre magnifique ciel bleu en un immense champ de bataille, en volant avec les meilleurs pilotes du monde.

Voilà ce que devrait offrir *Top Gun*. Mais, il ne présente rien de réellement nouveau dans le genre.

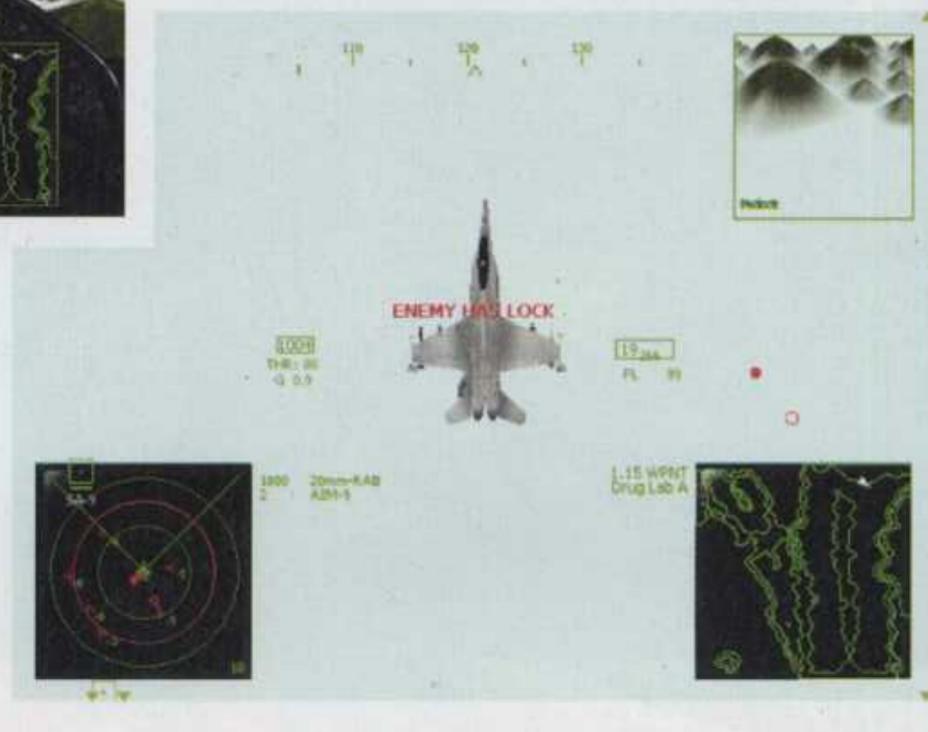


Armement, briefing et autres caractéristiques... Le classique des simulateurs de vol est présent. Espérons que cette deuxième version de *Top Gun* possèdera d'autres atouts dans ce domaine.

Graphiquement, il manque un peu de détails, malgré l'intensité des combats. Ainsi, il faudra prévoir la carte 3D et de la Ram pour obtenir un rendu correct.

Les simulateurs de vol ont toujours été présents sur PC et ne cessent de s'améliorer, grâce à la puissance croissante des machines. Bien que ce type de jeu séduit un large public, le côté simulation est parfois contraignant et rebute certains joueurs. *Top Gun Hornet's Nest* est plus proche de l'arcade que du simulateur. Malgré tout, vous pouvez participer à des campagnes, des missions bien spécifiques, que ce soit en Sibérie, en Irak ou dans d'autres pays. Les objectifs restent très proches des autres titres du genre : détruire un porte-avions, une base ennemie ou couvrir des alliés lors d'un raid.

Un autre mode de jeu consiste à obtenir le plus de points possible en abattant un maximum d'ennemis. Dans ce mode, vous pouvez supprimer la consommation de fuel et utiliser autant d'armes que vous le désirez. Une séance cinématique d'introduction plonge dans l'ambiance très shoot'em up de *Top Gun*. Ce tableau reprend la musique du film, ainsi que des scènes de combats. Avant chaque intervention dans l'espace aérien adverse, un briefing donne la marche à suivre, une carte très peu détaillée indique votre position par rapport à vos cibles, et ainsi de suite... Bien entendu, vous sélectionnez votre armement en fonction de la place qui lui sera alloué dans l'avion.



Graphiquement, *Top Gun* n'est pas vraiment impressionnant, surtout en ce qui concerne les décors de fond. En revanche, les avions sont relativement bien modélisés. Néanmoins, ici encore, il n'y a rien de spectaculaire. La version n'étant pas finalisée, il est difficile de dire s'il y aura d'autres options ou d'autres avions à sélectionner. Apparemment, *Top Gun* ne révolutionnera pas le monde des simulateurs de vol, mais il semble particulièrement fun. Même si le jeu porte le nom du film, il n'existe pas vraiment de similitude entre les deux, si ce n'est la musique.



Grâce aux caméras, vous pouvez observer votre environnement sous différents angles. Durant ces vues, vos radars sont toujours affichés.

FORMAT : PC
ÉDITEUR : MICROPROSE
DÉVELOPPEUR : MICROPROSE
DISPONIBLE : DÉBUT 99
ORIGINE : É-U

TOCA TOURING CAR 2

Suite au syndrome *Gran Turismo* et au succès de *Touring Car 1*, la fédération Toca fait son retour sur PlayStation grâce à Codemasters. Une suite riche en améliorations qui devrait ravir les fans de jeux de course.



Toca 2 est compatible avec le Dual Shock. La différence avec la croix directionnelle est flagrante. Ainsi, on obtient un contrôle du véhicule plus souple et une meilleure maîtrise de la conduite.



Les circuits peuvent tous être sélectionnés dès le début du jeu, alors que quelques véhicules doivent être déverrouillés pour que l'on puisse les conduire.

C'est seulement après une petite année d'attente que Codemasters a décidé de lancer le deuxième volet de Toca. Cette nouvelle mouture se révèle plus amusante, dotée d'options de jeu en plus grand nombre. Tout d'abord, *Toca Touring Car 2* est nettement plus séduisant que son prédécesseur. Il est maintenant en haute résolution. Par ailleurs, les véhicules sont composés de 700 polygones et obtiennent, de ce fait, une définition plus précise : mouvements de la tête du pilote... Toute une panoplie d'effets de lumière a été améliorée (sur les pare-brise, les vitres latérales, etc.) et l'environnement se reflète désormais sur la carrosserie de la voiture.

Pour ce qui est relatif aux véhicules, vous pouvez en sélectionner une quinzaine, ainsi que huit circuits dont un immense, composé de six parcours totalement différents. Vous y retrouverez de la vitesse, plusieurs surfaces... L'aspect visuel n'est pas le seul élément que Codemasters semble avoir amélioré. Désormais, votre véhicule est plus maniable. Le pilotage en devient plus souple et les dérapages viennent naturellement. De même, la conduite des véhicules, contrôlés par l'ordinateur, est beaucoup plus intéressante que dans la première version. Ainsi, il est fort

probable que, lorsque vous percuterez un adversaire, il partira lui aussi hors de la piste, à l'opposé de la plupart des jeux de course où le véhicule du joueur est le seul à partir en toupie.

Les dommages subis lors d'un accident affectent le pilotage. Les voitures peuvent être détruites lors d'un spectaculaire carambolage. Bien que les modes de jeu restent assez basiques, vous pourrez accomplir un championnat à deux joueurs, en écran splitté, et jouer en duel jusqu'à quatre joueurs grâce au câble link. Des modes Multijoueurs devraient augmenter la durée de vie. Ce nouveau titre de course a fait l'objet d'autres améliorations, notamment en ce qui concerne l'environnement sonore et le bruit des moteurs. Une suite convaincante qui prend déjà la pole position.

Des dommages réalistes, des arrêts au stand, des accidents spectaculaires... Rien de novateur, mais tout est indispensable.

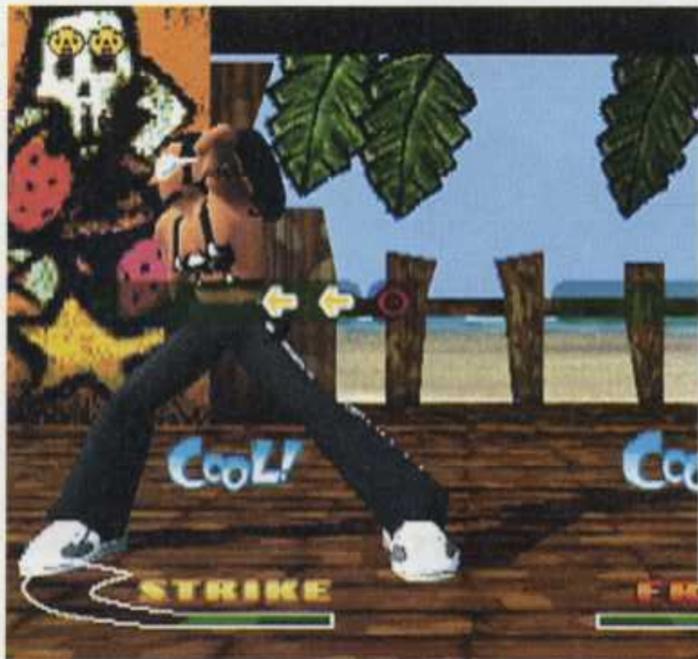
FORMAT : PLAYSTATION
ÉDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS
DISPONIBLE : NOVEMBRE
ORIGINE : ANGLETERRE



BUST A GROOVE

Sony, dans sa volonté d'ouvrir sa console au grand public, continue à développer des produits à contre-courant.

Après *Parappa the Rapper* la simulation de rap, *Bust a Groove* pourrait bien séduire nombre de fans des boy-bands.



Avec la modélisation, l'animation des différents personnages a demandé de longues heures de travail. Le résultat semble être à la hauteur de nos attentes.



Sans parler de combo dans le sens habituel, *Bust a Groove* incite les joueurs à enchaîner les pas. C'est après tout la base de la danse !

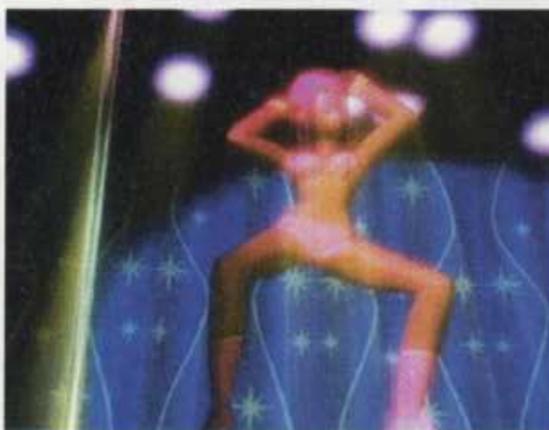
consensuel. Grâce à un impressionnant travail de modélisation, chacun des personnages dégage une véritable personnalité à l'écran. La participation de danseurs professionnels aux séances de Motion Capture a permis à l'animation d'obtenir un niveau de réalisme jamais vu sur console. Chaque joueur possède son propre style de danse.

Comme pour narguer les plus authentiques jeux de combat, ce titre proposera un mode Deux joueurs et de nombreux enchaînements. De plus en plus complexes, ils sont l'occasion d'observer des pas et des effets de lumière impressionnants. S'il bénéficie d'une réalisation et d'une jouabilité optimale, *Bust a Groove* pourrait bien devenir un jeu culte sur PlayStation. Reste à attendre la version définitive, disponible dans un mois, pour évaluer son intérêt.



A l'origine d'un véritable phénomène de société au Japon, *Parappa the Rapper* a prouvé que des jeux éloignés des standards pouvaient conquérir un large public. Enix, un studio de développement japonais principalement connu pour ses RPG sur Super Nintendo, compte tirer profit, grâce à *Bust a Groove*, de l'engouement croissant du grand public pour des titres originaux. Afin de minimiser les risques d'échec, l'équipe en charge du projet a repris, dans ses grandes lignes, le principe de *Parappa the Rapper*. Mais, alors que *Parappa* mise sur les aventures d'un jeune rappeur, *Bust a Groove* parie sur des joutes chorégraphiques. Conçu comme un véritable jeu de combat opposant les meilleurs danseurs modernes, *Bust a Groove* propose dix personnages au style totalement délirant.

Car, si le concept de ce type de jeu est des plus simples, leur succès tient principalement à l'originalité de leur réalisation. Là où l'équipe de *Parappa* avait osé des graphismes étranges et une animation extravagante, les concepteurs de *Bust a Groove* ont opté pour un design plus



Très inspiré des années 70, le look des personnages est souvent délirant et illustre parfaitement leur style musical de prédilection.

FORMAT : PLAYSTATION
ÉDITEUR : SONY
DÉVELOPPEUR : ENIX
DISPONIBLE : NOVEMBRE
ORIGINE : JAPON

P C

Heart of Darkness . Final Fantasy VII . of Light & Darkness

Team Apache . X Commander Interceptor . M.A.X. 2 . Hexplore

Nightmare Creatures . Football Manager 98 Civil War Generals 2

Unreal . Black Dahlia . M1 Tank Platoon Coupe du Monde 98

Forsaken . Gadget . Robinson Crusoe Redline Racer . Ubik

Starcraft . Dark Omen . Riven Lords of Magic . F/A-18-Korea .

Flight Unlimited II . Wing Commander Prophecy . Fallout . etc

PLAYSTATION

Colin Mc Rae Rally . Dead or Alive . International Rally

Championship . Heart of Darkness . Adidas Power Soccer 98

Cardinal Syn . Total NBA 98 . Gran Turismo . NBA Pro 98 . Riven

Vigilante 8 . Coupe du Monde 98 . Men In Black . Resident Evil 2

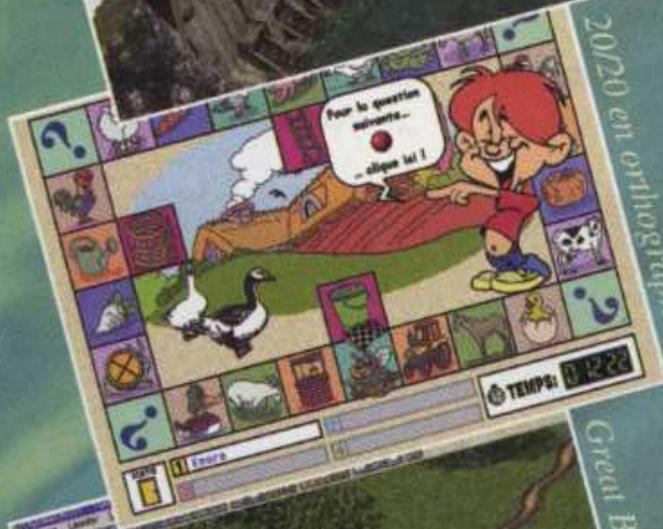
Star Wars - Masters of Teräs Kāsi . Need For Speed III . Pitfall 3D

Snow Racer 98 . Final Fantasy 7 . Nightmare Creatures . etc

RUBRIQUE HARDWARE +++ MAC +++ NINTENDO 64



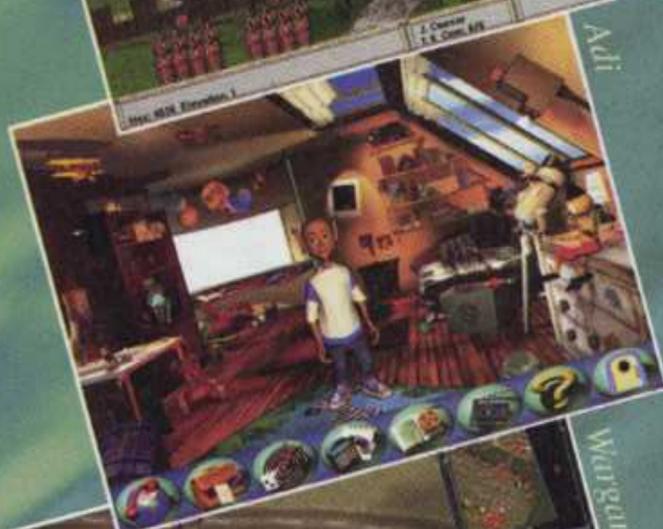
Commandos



20/20 en orthographe



Great Battles of Caesar



Adi



WarGames

3617 BCD

PAS DE PAIEMENT DIRECT
PAS DE CARTE BANCAIRE
PAS DE CHÈQUE

Jeux, Culturel, Musique, Encyclopédies, Ludo-éducatifs, Utilitaires, ...

BCD

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

Le Meilleur Chemin

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

Best Way to CD

SONIC ADVENTURE

Mascotte de Sega et de la Megadrive, *Sonic* avait depuis pris de bien longues vacances. Certes, les possesseurs de PC l'ont découvert, mais ils s'en seraient sûrement passé. De retour sur Dreamcast, le hérisson fera reparler de lui.



Le mignon petit hérisson bleu va effectuer un retour fracassant, grâce à la puissance de la Dreamcast et, surtout, avec la bénédiction de **Yuji Naka** et de son équipe de programmeurs : la Sonicteam. Annoncé le 22 août et présenté à Londres dans les locaux de Sega Europe, *Sonic Adventure* est en cours de développement depuis dix-huit mois. La gestion du jeu est similaire à celle de *Mario 64*. Les zones de déplacement sont immenses, à telle enseigne que des angles de caméra indiquent la direction que le joueur doit emprunter. Ce titre se décline en 36 mondes, comprenant des environnements aussi variés que des ruines mayas, des jungles, des prairies, etc. *Sonic Adventure* proposera beaucoup plus qu'un simple animal courant et sautant en amassant des anneaux. La Sonicteam a pensé à intégrer des puzzles, ainsi que des petits jeux pour surprendre et tenir le joueur en haleine. Sonic peut désormais parler aux autres, et les cinq héros qui l'accompagnent disposent de capacités individuelles indispensables pendant le jeu.

Nous retrouverons avec plaisir les personnages de Tails, Amy, Knuckles et d'autres protagonistes délirants.

Next Games : Sonicteam n'a pas développé de jeu Sonic pour la Saturn. Alors, pourquoi avez-vous décidé d'en refaire un ?

Yuji Naka : Au départ, après avoir imaginé un grand nombre de jeux *Sonic* sur Megadrive, je voulais créer un monde différent. C'est pourquoi j'ai travaillé sur *Nights*. Puis, à la fin du développement de celui-ci, j'ai pris connaissance de l'ampleur du phénomène Dreamcast. J'ai pensé que cette machine fournirait la puissance nécessaire à la Sonicteam pour réaliser un titre de meilleure qualité.

NG : Quels sont les principaux atouts des anciens jeux Sonic ? Lesquels vous semblent essentiels à intégrer dans Sonic Adventure ?

YN : La vitesse de *Sonic*, et, bien entendu, la variété à l'intérieur du jeu. La variété est probablement la chose la plus importante.

Sonic ne sera pas seul à accomplir son aventure. Plusieurs de ses amis seront là pour le soutenir. Chacun d'eux possède sa capacité propre.

FORMAT :	DREAMCAST
ÉDITEUR :	SEGA
DÉVELOPPEUR :	SEGA
DISPONIBLE :	NOVEMBRE (JAPON)
ORIGINE :	JAPON

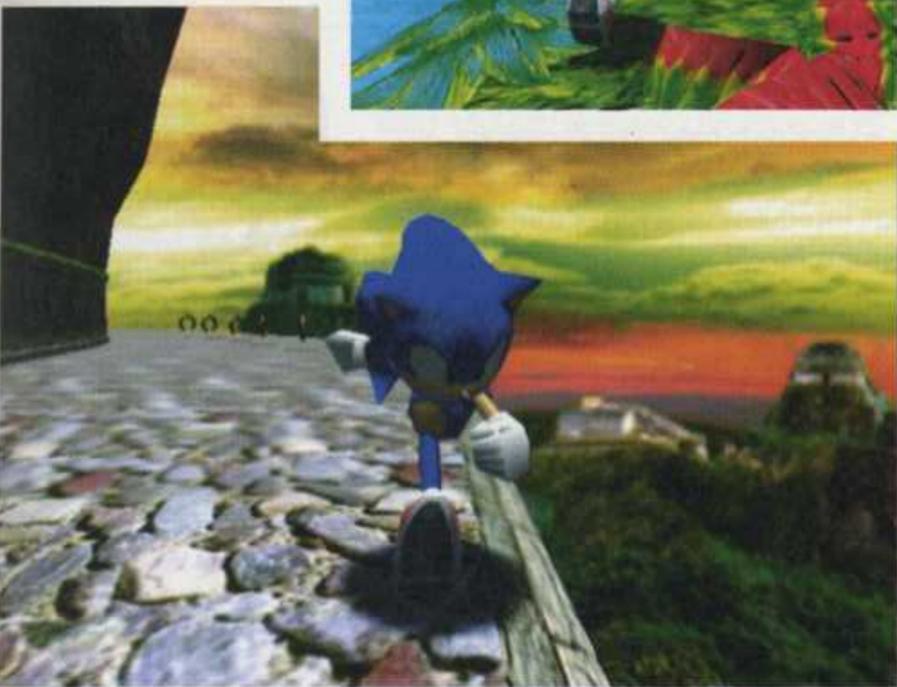
Nous voulons que *Sonic Adventure* ne touche pas uniquement les joueurs d'anciens *Sonic*, mais également tous ceux qui n'y ont pas joué auparavant. Pour améliorer la diversité dans ce titre, nous avons ajouté six mini-jeux qui pourront être pratiqués plusieurs fois. Je souhaite que les gens y jouent d'autant plus souvent qu'ils s'approcheront de l'objectif principal du jeu.

NG : Est-ce que le développement 3D de *Sonic Adventure* a posé des problèmes majeurs ?

YN : Étant donné que Sonic court très vite, la 3D donnait l'impression que les niveaux étaient très courts. Il a fallu créer des zones beaucoup plus grandes pour que le personnage ne traverse pas un stage en moins de cinq minutes.

NG : Chaque personnage dispose de six épisodes à l'intérieur du scénario principal. Est-ce que chaque scénario se recoupera ?

YN : Oui, quand vous jouerez Sonic et que vous rencontrerez Knuckles, ce dernier essaiera de vous attaquer. Vous pourrez alors incarner Knuckles et connaître la raison de son agression contre Sonic. Chaque personnage a des mouvements différents. Knuckles peut, par exemple, s'enterrer pour découvrir des trésors.



Sonic dans tout son art : la course à grande vitesse. Depuis le premier volet sur Megadrive, le hérisson bleu conserve sa vitesse légendaire.



Sonic est maintenant doué de parole, il peut dialoguer avec divers personnages. Cependant, les boss de fin de niveaux ont toujours l'air aussi agressifs.

NG : Quel type de recherche a fait Sonicteam pour *Sonic Adventure* ?

YN : Nous avons effectué pas mal d'études sur les personnages. La motivation première est que nous en avons intégré des nouveaux et que nous désirions donc les étudier. L'autre raison est l'étude de *Sonic*, car nous étions intéressés par son point d'origine.

NG : La Dreamcast a une très bonne qualité sonore. Comment pensez-vous l'utiliser ?

YN : Au lieu d'exploiter de la musique électronique, comme la techno ou ce genre de sons, nous préférons utiliser la musique live, quelque chose de plus funky et rock and roll. Chaque personnage correspond à un thème principal. Il y a donc cinq musiques, ainsi qu'une musique principale pour *Sonic Adventure*.

NG : Finalement, puisque vous êtes un des développeurs les plus respectés de Sega, avez-vous participé à d'autres projets en développement pour la Dreamcast ?

YN : Oui. Je suis presque considéré comme un membre de l'équipe de projet de la Dreamcast. J'ai participé à nombre de réunions concernant des projets internes. Pour l'instant, je suis très absorbé par la finalisation de *Sonic Adventure*. 



Nombre d'appareils vous servent à traverser certains stages ou passages plutôt difficiles. Espérons que ces phases de jeux seront agréables !

LIBERO GRANDE

Après avoir participé à un nombre incalculable de Coupes du monde avec votre équipe, après avoir été dans le rôle du dirigeant, en achetant et en recrutant des joueurs, mettez-vous maintenant dans la peau d'un capitaine d'équipe avec *Libero Grande*.



Il n'y a pas de limite concernant votre choix. N'importe quel joueur peut être affecté à l'équipe que l'on désire choisir. Les différentes capacités que possède votre footballeur sont également indépendantes du pays qui est utilisé.

FORMAT : **PLAYSTATION**
ÉDITEUR : **SONY**
DÉVELOPPEUR : **NAMCO**
DISPONIBLE : **DÉCEMBRE**
ORIGINE : **JAPON**



Bien que l'animation ne soit pas de très bonne qualité, pour l'instant, on peut tout de même assister à de très belles figures de la part des joueurs. Par ailleurs, une traînée blanche donne un effet sympathique au shoot.

Après la folie de la Coupe du monde, il est clair que bon nombre de développeurs vont se mettre à réaliser des jeux de football. Cette fois, c'est au tour de Namco de nous dévoiler son nouveau titre sportif, particulièrement novateur. Dans *Libero Grande*, vous ne dirigez pas une équipe mais un joueur. En effet, avant chaque partie, vous devez d'abord sélectionner un joueur ayant diverses caractéristiques (vitesse, force de frappe, dribble), puis sélectionner l'équipe de votre choix. Sur le terrain, vous ne déplacez que le footballeur que vous avez préalablement choisi. Cependant, quand un de vos coéquipiers, manœuvré par l'ordinateur, possède le ballon ou quand il se trouve en position défensive, vous pouvez lui transmettre certains ordres : tirer, passer, tackler, etc.

Une commande très efficace consiste à faire un appel de balle. Dans ce cas, votre partenaire vous passe de suite le ballon. Ce principe permet d'exécuter des combinaisons de passes dont des une-deux assez spectaculaires. Vous vous trouvez, en quelque sorte, à la place du capitaine de l'équipe. Il est possible d'exécuter plusieurs tirs différents, tout comme nombre d'autres coups et de techniques de foot. Les corners et les coups francs sont relativement précis : un gros plan sur le ballon s'affiche au moment du shoot, ainsi qu'une petite croix désignant le point de frappe.

Cette croix peut être déplacée sur la surface de la balle pour lui procurer l'effet désiré. Beaucoup de techniques sont expliquées dans le mode arcade et, dès que la balle est arrêtée (en touche, en corner...), un petit texte vous explique une nouvelle combinaison de boutons. Au niveau des modes de jeu, on retrouve des tournois, des matchs d'exhibition, mais aussi un mode assez spécial dans lequel vous éditez un joueur puis cumulez le maximum de points en effectuant des tirs précis, des dribbles... Ce titre n'étant qu'à la moitié de sa réalisation, il reste à supprimer un certain nombre de petits défauts. Cependant, *Libero Grande* possède un certain potentiel que Namco réussira sûrement à exploiter.



Le mode Player Challenge vous permet de faire un classement des meilleurs joueurs, mais il vous offre, avant tout, la possibilité de vous entraîner aux tirs, coups francs...

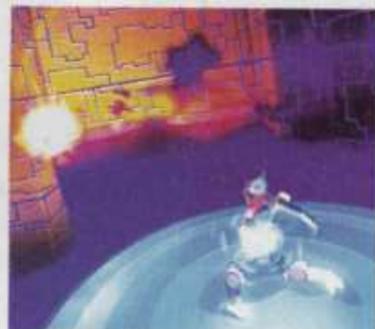


DRONES

Drones, organisé comme un sport futuriste, se présente comme une version sérieusement remise au goût du jour du vieux *Disc of Tron*, qui fit notre joie, mais aussi notre ruine, dans les salles d'arcade, il y a quinze ans déjà.



Ces images sont, assure Alex Lemed, celles de la dernière version du moteur de *Drones*, sous Alpha. Seuls les angles de vue ont été modifiés.

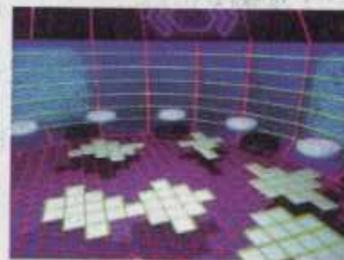


Le concept de *Disc of Tron*, comme celui de presque tous les bons jeux, est relativement simple. Perché sur des plates-formes, le joueur doit lancer des disques sur son adversaire pour le faire tomber dans le vide. Quinze ans plus tard, si l'idée est toujours la même, **Alex Lemed**, fan de la première heure, game designer et producteur sur *Drones*, a eu le temps de penser aux améliorations. *Drones* est la modification de peu d'éléments (personnages, armes, salles) en une multitude de combinaisons. Il est organisé comme un sport futuriste, avec son championnat et ses héros. Le joueur pourra y affronter l'ordinateur ou ses amis, constituer des équipes composées de joueurs humains et/ou contrôlées par l'intelligence artificielle, le tout jusqu'à 32 personnes !

Il y aura 8 personnages principaux et une trentaine d'adversaires différents. Le héros devrait avoir des caractéristiques et des pouvoirs qui évolueront avec le jeu. Un changement graphique du personnage, de ses muscles et de ses vêtements est également au programme. Pour ce qui relève des armes, l'équipe en a imaginé une cinquantaine, principalement des déclinaisons du disque de jet. On trouvera donc des

grenades, des mines, des armes tranchantes pour le décor ou l'ennemi (pour le découper à la « Monty Python »). Il y aura aussi 5 boucliers et des outils, comme des leurres. Les quelque deux cents salles auront des configurations et des textures différentes. Le jeu inclura également des pièges ou des situations dangereuses. Alex Lemed laisse aussi supposer que *Drones* ne sera pas qu'un nouveau jeu de sport, et que le personnage pourra sortir du tournoi.

Développé sous NT sur Alpha, *Drones* est censé sortir sur borne d'arcade (où l'accent sera alors mis sur le temps), sur PC et sur Dreamcast. Pour l'instant, nous n'avons vu que le moteur technique du jeu, éblouissant sur Alpha. Sur PC, le résultat est un peu moins bon, mais la version que nous avons testée était très récente. Comme celle-ci devrait bénéficier des effets techniques de l'Alpha, le résultat risque d'être très impressionnant. Nigma est à la recherche d'un éditeur. Souhaitons qu'il concrétisera toutes les bonnes idées qu'il nous a énoncées. Pour l'heure, seul le moteur du jeu nous a été présenté, mais le potentiel est là. Si Nigma tient ses promesses, *Drones* pourrait devenir un nouveau standard.



D'autres images de *Drones*, où l'on peut voir quelques adversaires et la configuration d'une salle pour les grands combats à plusieurs.



Adaptée en un après-midi sur PC, la version de *Drones* ne tourne pour le moment que sur P2, 64 Mo et 3Dfx 2 12 Mo. Véritablement prometteuse, elle devrait rapidement nous bluffer.

FORMAT : ARCADE/PC/
DREAMCAST
ÉDITEUR : EN CHERCHE UN
DÉVELOPPEUR : NIGMA
DISPONIBLE : PRINTEMPS 99
ORIGINE : FRANCE

R-TYPE DELTA

Après l'excellent *Raystorm* de Taito et le surprenant *Einhänder* de Squaresoft, Irem, l'un des plus grands développeurs d'arcade des années 85-90, remet au goût du jour sa série la plus connue : *R-Type*.



Le R9 dispose des mêmes options qu'à ces débuts dans le premier épisode de la série en 1987. On retrouve, par exemple, le laser bleu se réfléchissant sur les parois...



... ou encore le laser jaune qui élimine tout obstacle le long de celles-ci. Agrémenter de nombreux effets spéciaux, ces derniers sont visuellement à des années lumières de ceux des précédents épisodes.

À l'heure où Virgin sort sur notre territoire une compilation regroupant les deux premiers *R-Type*, parus respectivement en 1987 et 1989, Irem met la dernière patte à la toute nouvelle version de son hit : *R-Type Delta*. Ce dernier, considéré par beaucoup comme comptant parmi les meilleurs shoot'em up de tout les temps, il était prévisible qu'une version tirant partie des dernières technologies allait voir le jour. Entièrement réalisé en 3D, PlayStation oblige, *R-Type Delta* pourrait bien relancer la mode des shoot'em up, passée depuis l'apparition des consoles 32 bits.

Si *Raystorm* et *Einhänder* possédaient tous deux une réalisation technique des plus convaincantes, il semblerait que *R-Type Delta* les dépasse en tous points.

Grâce à un moteur 3D capable d'afficher un nombre impressionnant de polygones, dans une résolution de 512 x 240, le tout pour une vitesse de soixante images par seconde – pour la version japonaise du moins. Les développeurs d'Irem ont réussi à créer un univers des plus réalistes. Une fois acquise une liberté de modélisation quasi totale, il était plus facile aux

FORMAT :	PLAYSTATION
ÉDITEUR :	IREM
DÉVELOPPEUR :	IREM
DISPONIBLE :	FIN 98
ORIGINE :	JAPON



Les sept stages ont bénéficié d'un important travail de design. Qu'il s'agisse de la ville, de l'espace ou encore...



R13 dispose d'armes d'une puissance honorable. Il est particulièrement apprécié en raison de son module. Le dernier est lié au R13 par un puissant laser capable d'éliminer de votre trajectoire nombre de projectiles.

graphistes d'adapter parfaitement en 3D le design biomécanique si caractéristique de la série. Certes, si le premier niveau propose un dessin relativement classique, le second, véritable antichambre de l'enfer, semble avoir été conçu par HR Giger en personne.

Ce souci de qualité se trouve confirmé par de nombreux détails. Ainsi, à l'instar de *Last Resort* (shoot'em up mythique de la Neo-Geo), *R-Type Delta* offre la possibilité de détruire de nombreux éléments du décor, tels que les voitures circulant sur les routes du premier niveau. Assurément, cette possibilité ne présente aucun réel intérêt, mais illustre parfaitement l'attention portée à chaque

élément. Bien qu'extraordinairement beau et fourmillant de détails, *R-Type Delta* reste parfaitement jouable et fluide. Car, tout en exploitant à merveille la 3D, l'équipe Irem a su préserver la parfaite jouabilité 2D inhérente à sa série, tout en y apportant de nombreuses améliorations. Parmi les plus importantes, on notera l'apparition de deux nouveaux vaisseaux aux côtés du traditionnel, mais toujours aussi efficace, R9. Libre au joueur de choisir le vaisseau adapté à son style de jeu. À l'heure actuelle, nous n'avons pu jouer qu'à deux niveaux parmi les sept prévus. Il est, par conséquent, impossible de juger de la longévité du titre.



Quelques-uns des dizaines d'adversaires présents dans le jeu. Bien que très nombreux à l'écran, la foule d'ennemis nécessite un nombre important de polygones. C'est uniquement en raison des capacités de leur moteur 3D que les développeurs d'Irem ont pu créer, sur PlayStation, cet univers particulièrement envoûtant.



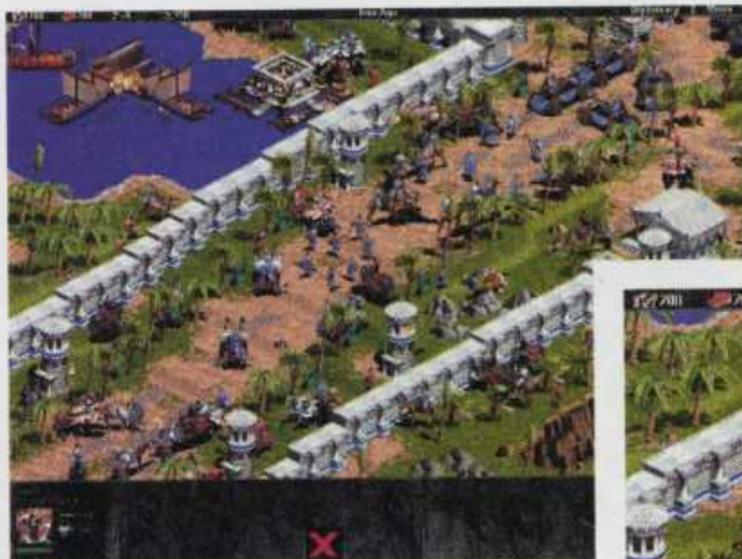
de niveaux infestés d'organismes biomécaniques, on est surpris de découvrir perpétuellement de nouveaux détails dans les décors.

AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME

La sortie d'*Age of Empires 2* ayant été repoussée à mars 99, les amateurs du premier volet pourront toujours patienter grâce au add-on que leur propose Microsoft.



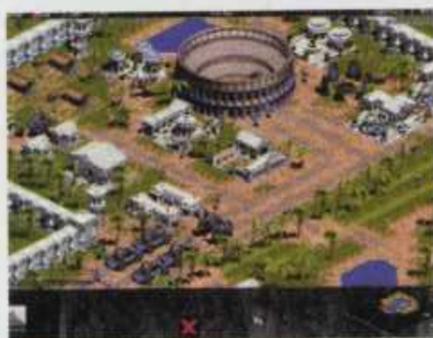
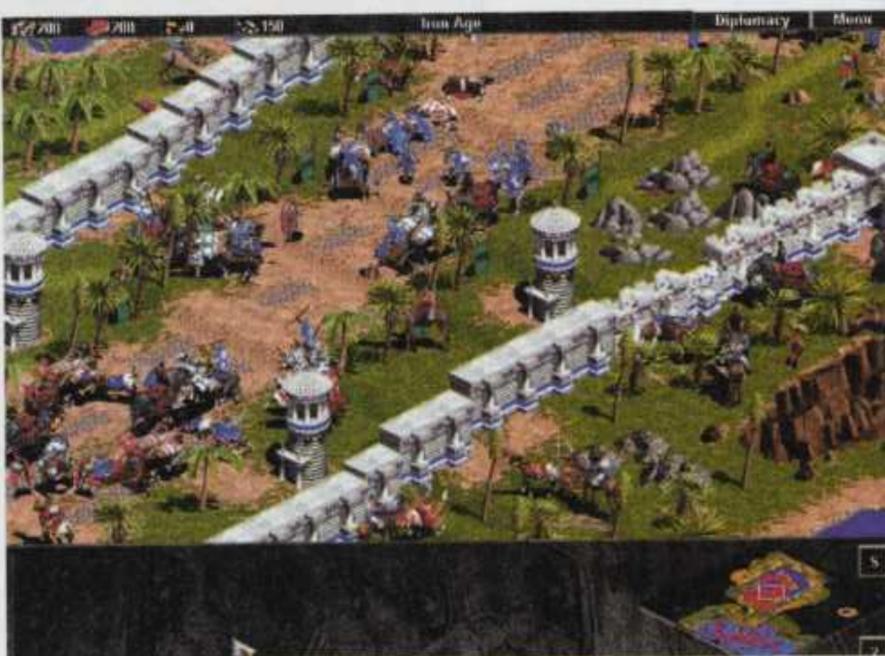
Les combats, toujours aussi meurtriers, laisseront des corps épars sur le terrain. Pas facile de gérer toutes vos unités en même temps.



Les détails graphiques sont extraordinaires. À l'écran, des multitudes de sprites s'entrecroisent et vivent véritablement dans ce monde en miniature.

Le jeu de stratégie en temps réel est, depuis quelques années déjà, un genre très en vogue. Pratiquement chaque mois, de nouveaux logiciels de ce type sont commercialisés. Pas facile d'atteindre les premières places de cette course effrénée à l'armement. Peu de sujets auront suscité autant de passion, ces derniers temps, que celui de savoir à quels titres revenaient les Palmes d'or. Au final, en attendant *Command & Conquer 2 : Soleil de Tibérium*, se sont formés deux grands groupes : les irréductibles de *Total Annihilation*, subjugués par sa profondeur, et les adeptes de *Starcraft*, qui reprochent au titre de Cavedog un certain manque de chaleur et qui s'éclatent toute la journée à anéantir des armadas d'aliens.

Outre une réalisation irréprochable, la grande force d'*Age of Empires* a été d'offrir un soft très accessible au grand public, se détournant ainsi des spécialistes du jeu de stratégie. Tout en conservant la simplicité du jeu d'origine, Microsoft propose à ceux qui ne se sont pas lassés de bâtir des civilisations de compléter leur collection. Comme tout bon add-on qui se respecte, *Rise of Rome* présentera son lot d'options supplémentaires. Quatre nouvelles civilisations verront le jour, ainsi que des unités récemment conçues telles que, par exemple, les éléphants protégés par d'imposantes armures ou les chariots de guerre aux pointes meurtrières.



Des constructions récentes font aussi leur apparition, comme les bâtiments médicaux ou « la Tour des martyres » qui ralliera automatiquement une unité ennemie à votre cause, moyennant le sacrifice d'un de vos prêtres. Tous les éléments et raccourcis pratiques que l'on trouve dans les dernières productions du genre ont été additionnés pour faciliter les manœuvres. Entre autre, il sera maintenant possible de monter des unités à la chaîne ou encore de prendre le contrôle de tout un type d'unité, simplement en double-cliquant sur l'une d'elles. Les musiques, toujours aussi envoûtantes, plongent un peu plus dans l'ambiance mystique des civilisations aujourd'hui disparues. Les amateurs seront ravis de retrouver le climat si particulier du wargame de Microsoft.



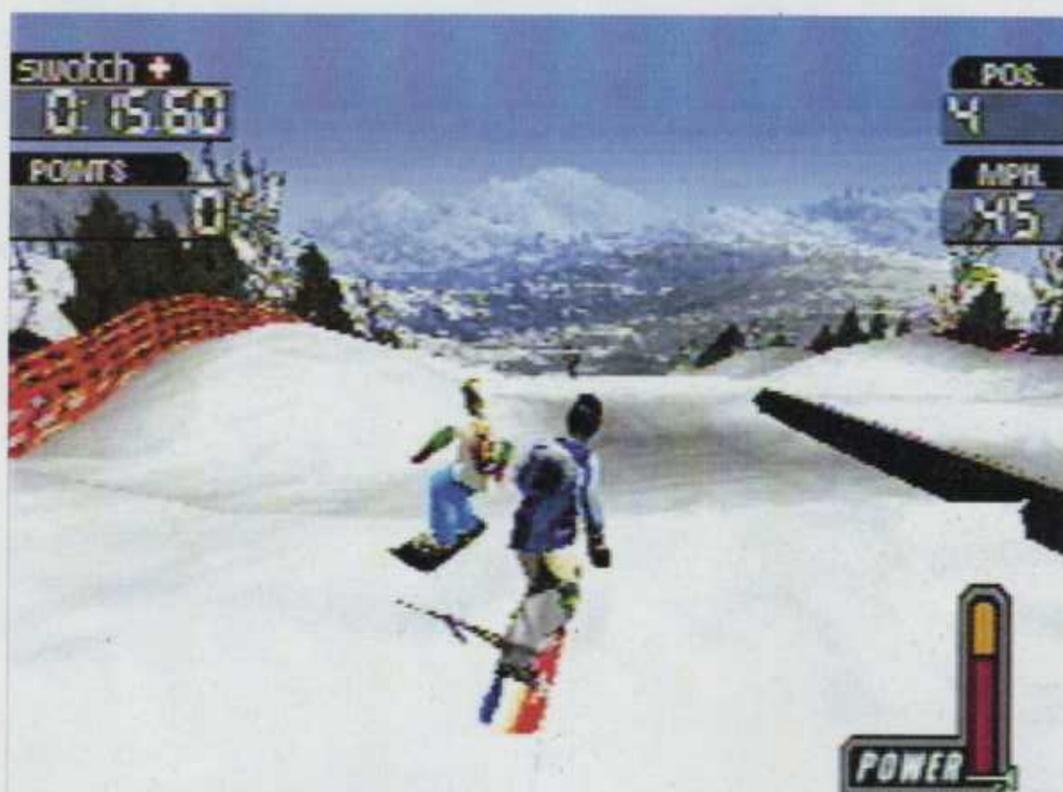
FORMAT :	PC
ÉDITEUR :	MICROSOFT
DÉVELOPPEUR :	MICROSOFT
DISPONIBLE :	NOVEMBRE
ORIGINE :	É-U

COOL BOARDERS 3

Cool Boarders est devenu une référence en matière de glisse sur PlayStation. Le troisième volet, confié à une nouvelle équipe de développement, apporte bien sûr son lot de nouveautés et d'améliorations.



Cool Boarders 3 se rapprocherait davantage d'un 1080° version PlayStation. En revanche, nous ne savons toujours pas si un mode Link sera présent.



Les pistes regorgent de petites astuces pour gagner du temps et des points. Il ne faudra tout de même pas oublier vos adversaires qui vous empêcheront d'arriver à bon port.



Les acrobaties sont toujours aussi impressionnantes, mais beaucoup plus faciles à exécuter. Il n'est plus nécessaire de doser entre le saut et une direction du paddle pour accomplir des figures de base. Les pistes ont l'air d'avoir été mieux pensées : plus de liberté et de détails. Le mode de jeu le plus novateur reste celui qui vous permet de frapper sur vos adversaires, une option que vous pouvez activer ou désactiver à volonté.

Les parties deviennent des *Road Rash* sur neige. Les options basiques sont toujours présentes et ont été enrichies de nouveaux protagonistes, ainsi que de nouvelles planches. Le fun s'installe rapidement lors de parties au cours desquelles vous pouvez choisir de surfer comme vous le désirez : faire de la descente pure, slalomer entre des portes, exécuter la meilleure figure sur un seul saut, ou faire du half-pipe et du freestyle dans une cuve à la manière d'un skater. Bien que le mode Deux joueurs, par écran splitté, soit présent, il se révèle d'une qualité inférieure à celle de son prédécesseur. Cependant, il ne s'agit pas d'une version finale, et certains détails risquent fort de changer. *Cool Boarders* devrait en principe voir le jour au début de l'hiver.

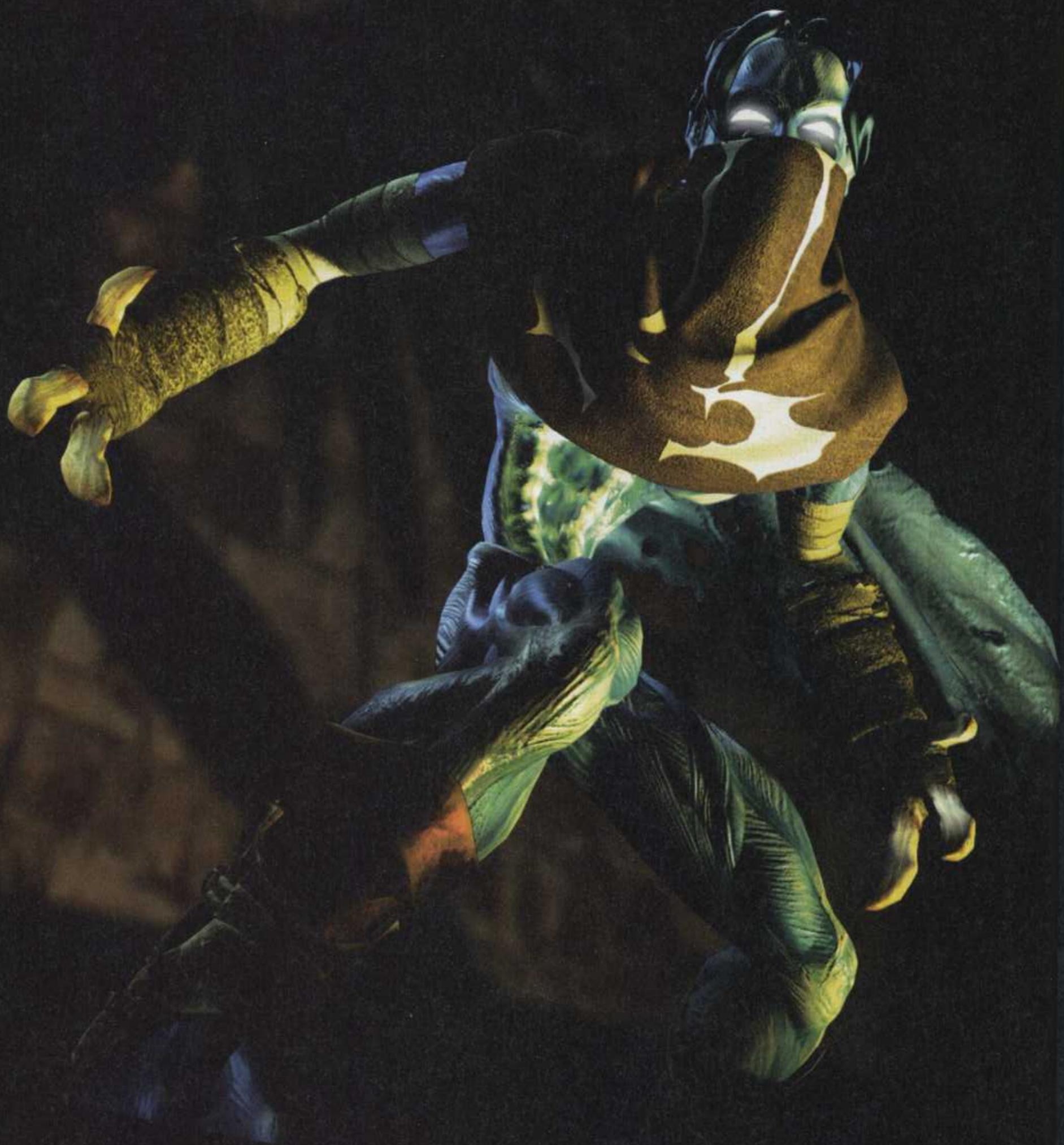


Bien que les figures soient plus simples à exécuter, nous supposons que certains mouvements de paddle viendront augmenter un peu la difficulté.

FORMAT : **PLAYSTATION**
 ÉDITEUR : **SONY**
 DÉVELOPPEUR : **IDOL MINDS**
 DISPONIBLE : **NOVEMBRE**
 ORIGINE : **JAPON**



SOUL



REAVER

Suite de *Legacy of Kain : Blood Omen*, l'excellent RPG développé par la société américaine Crystal Dynamics, *Soul Reaver*, se veut bien plus qu'une simple séquelle.



À l'instar des effets spéciaux et de l'ambiance générale du jeu, la jouabilité a fait l'objet de nombreuses heures de travail. Il est, par exemple, possible de tourner autour de vos adversaires tout en les attaquant. Plus besoin d'être tout à fait en face pour les toucher.

Fort du succès de l'original, sur PlayStation du moins, Crystal Dynamics aurait pu se contenter, comme trop d'éditeurs, d'élaborer un nouveau scénario tout en conservant un moteur similaire et à peine amélioré. Comme pour marquer le passage d'une génération à l'autre, de la 2D de *Legacy of Kain* à l'extraordinaire 3D de *Soul Reaver*, le scénario de ce dernier commence mille ans après la fin du premier. De même, le joueur ne contrôle plus Kain mais Raziël, l'un de ses six rejetons. Banni, dans une mer de douleur, pour avoir voulu supplanter son créateur, le joueur a passé un pacte l'obligeant à collecter des âmes afin de recouvrer sa liberté.

La sélection naturelle selon Crystal Dynamics

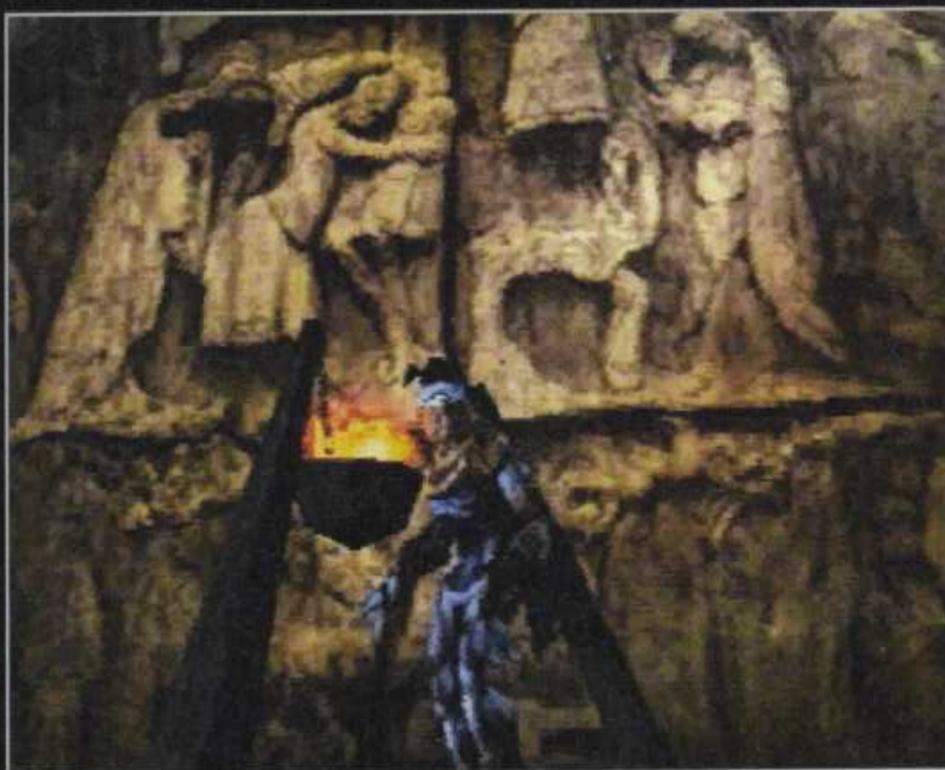
Point de départ à *Soul Reaver*, ce scénario permet à l'équipe,



Soul Reaver confronte régulièrement le joueur à des puzzles, à la manière de *Super Metroid* ou de *Zelda*.

dirigée par Amy Henning, d'élaborer un des jeux les plus riches et surprenants de cette année. Découvert lors du dernier E3, *Soul Reaver* nous avait alors surpris par la qualité de son moteur graphique. Si cette phrase se retrouve dans nombre

d'articles de la presse vidéoludique, elle n'a certainement jamais été plus justement utilisée que pour ce jeu. Les nombreuses photos qui illustrent cet article peuvent laisser penser que *Soul Reaver* n'est qu'un sublime clone de *Tomb Raider*. Pourtant, si l'on doit rapprocher *Soul Reaver* d'autres titres, *Castlevania 64* ou *Zelda 64* seraient certainement les jeux ayant influencé les développeurs de Crystal Dynamics. *Soul Reaver*, comme son prédécesseur, n'est pas un simple jeu d'exploration mais un véritable jeu d'action et de rôle. Au commencement de l'aventure, le joueur ne possède qu'un nombre limité de capacités. Durant sa progression, il acquiert de nouveaux pouvoirs ou de nouveaux sorts. Ainsi, Raziël apprendra à s'agripper aux murs ou à immobiliser ses ennemis à l'aide d'un anneau d'énergie.



Pour concevoir l'univers du jeu comme un seul et unique niveau, il a fallu créer un système de chargement en continu. La pièce suivante a été ainsi chargée avant que l'on puisse l'atteindre.



Raziel, personnage principal du jeu, est l'antihéros par définition. Vampire, banni, on ne connaît pas les véritables motivations de sa rébellion contre Kain, son père.

De l'autre côté du miroir

Bien que représentatives de l'esprit du jeu, ces capacités ne sont rien à côté de la grande originalité de *Soul Reaver*. De par sa nature vampirique, le personnage principal ne peut pas mourir. Amy et son équipe ont donc pensé au « plan spectral ». Cette dimension parallèle n'est autre que la face obscure du monde « réel ». Le joueur pourra y rechercher des âmes à sacrifier, et ainsi recouvrer ses propres forces. « J'ai toujours trouvé que la mort, dans les jeux vidéo, était de toute façon artificielle. Une fois le Game Over affiché, le joueur s'empresse de retourner là où il a perdu. Alors pourquoi obliger le joueur à repasser par des niveaux qu'il connaît par cœur », explique Amy. Se déroulant en temps réel, le passage au plan astral est l'occasion pour l'équipe de présenter un effet spécial jamais vu sur PlayStation : le morphing en temps réel. Il ne s'agit pas d'un simple effet sur le personnage de Raziel, mais une véritable altération du décor.

FORMAT : PLAYSTATION/PC
ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
DÉVELOPPEUR : CRYSTAL DYNAMICS
DISPONIBLE : AVRIL 99
ORIGINE : É-U



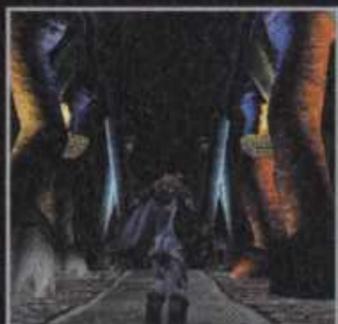
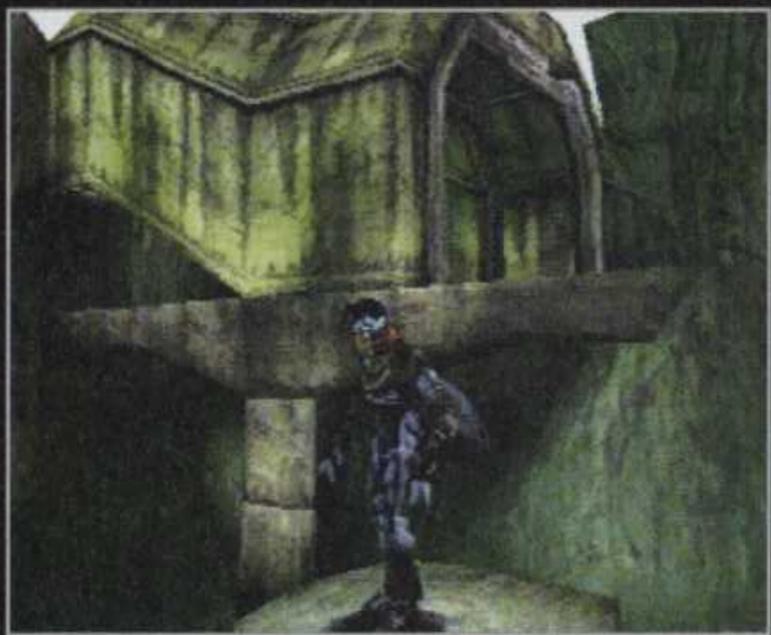
C'est en raison de son impressionnant moteur graphique que *Soul Reaver* a subjugué une grande partie du public de l'E3, cette année, la rédaction de **Next Games** y compris.

Si, dans les premiers temps, le joueur se contente d'aller dans cette dimension, à sa mort, il pourra par la suite s'y rendre quand bon lui semble. C'est d'ailleurs l'un des facteurs de l'immense richesse de ce titre. Pour atteindre une grotte ouverte dans une falaise,

jetez un bloc du sommet de celle-ci, puis passez dans le plan astral. Dans cette dimension, le temps demeure figé. Le bloc reste suspendu dans les airs, devenant, par la même, un moyen d'atteindre ladite grotte.

La première "cartouche" PlayStation

Pour permettre au joueur de revenir sur ses pas, sans perte trop de temps, il était nécessaire de concevoir l'univers du jeu comme un seul et énorme niveau. Les développeurs ont donc dû développer une routine de chargement en continu. D'une efficacité redoutable, elle évite quasiment toute coupure de l'action. Bien évidemment, même si l'on a toute liberté de mouvements, certains événements seront obligatoires pour les besoins du scénario. Les extraordinaires qualités graphiques et scénaristiques de *Soul Reaver* en font le projet le plus ambitieux et le plus prometteur depuis *Metal Gear Solid*. Il faudra néanmoins patienter encore plusieurs mois avant de pouvoir errer à la recherche d'âmes à sacrifier.



La mort n'existe pas dans *Soul Reaver*. Le joueur glisse dans le plan astral. C'est l'un des éléments essentiels, et peut-être le plus intéressant, du jeu.



URBAN CHAOS

Alors que les progrès de la technologie 3D ouvrent progressivement de nouvelles perspectives aux titres d'aventure sur PC, Mucky Foot, chez qui l'on retrouve des ex de Bullfrog, lance un défi de taille avec *Urban Chaos*.



Urban Chaos vaut le coup d'œil. Il met en scène une héroïne qui, fort heureusement, ne ressemble guère à miss Croft.

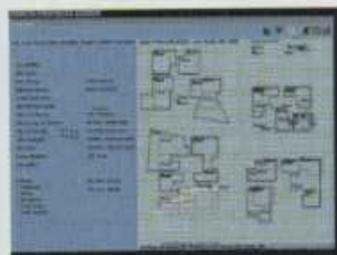
Le moteur graphique révèle, d'ores et déjà, un jeu au potentiel énorme. L'échelle de la ville permet même de se tenir en embuscade sur le toit d'un immeuble.

Super Nintendo, aux charmes viscéraux des beat'em up classiques comme *Double Dragon* ou *Ninja Gaiden*. À l'instar de *Grand Theft Auto* de DMA, Mucky Foot affirme que *Urban Chaos* laissera le joueur totalement maître de la tournure des événements. Ainsi, les personnes préférant un jeu de style arcade pourront défier plusieurs adversaires dans un combat de rue, tandis que les stratèges opteront pour des défis plus intellectuels, en empruntant le métro ou en chevauchant une moto pour explorer l'environnement.

La technologie PC est telle qu'aujourd'hui elle permet aux éditeurs de ne plus se cantonner aux titres de stratégie et de simulation et de se tourner vers des jeux d'action/aventure, qui étaient, hier encore, l'apanage des consoles. Gardons à l'esprit, néanmoins, que DMA Design a mis trois ans à créer des villes « vivantes » et que GTA a dû se contenter d'une perspective 2D. Mucky Foot, qui projette d'intégrer énormément d'éléments favorisant la jouabilité, affiche donc une ambition d'autant plus démesurée que la sortie de *Urban Chaos* est prévue pour mars 1999. Bon courage !



Une fois terminé, le jeu devrait inclure une vue subjective permettant aux tireurs embusqués de se débarrasser aisément d'un gang d'individus avec un fusil à lunettes.



FORMAT : PC
ÉDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : MUCKY FOOT
DISPONIBLE : MARS 1999
ORIGINE : GRANDE-BRETAGNE



BLACK ISLE STUDIOS

d'une grande aventure. Un peu comme s'il était Luke Skywalker au milieu de la trilogie de « Star Wars ». Nous sommes conscients qu'il nous reste beaucoup de chemin à parcourir, mais des titres comme *Planescape Torment* s'inscrivent dans ce concept.

NG : Quelles sont les caractéristiques des personnes qui travaillent pour vous ?

FU : Nous avons essayé de monter une équipe très forte techniquement mais possédant également suffisamment d'expérience pour mettre à profit ces atouts. Guido Henkel est un bon exemple. Il a commencé chez Attic Software où il a acquis un savoir-faire précieux. Nous sommes 54 personnes à Irvine, et je ne pense pas que nous allons augmenter nos effectifs dans le futur, car cela pourrait nuire à la qualité de nos produits.

NG : Quel regard portez-vous sur les RPG aujourd'hui ?

FU : Je crois que nous apprécions la plupart des titres qui sortent actuellement. Personnellement, j'ai beaucoup joué à *Might & Magic 6* et j'ai aimé *Daggerfall* et *Diablo*. Tous sont différents, mais ils montrent bien la vitalité du RPG aujourd'hui. Il y a tellement de façons de faire un jeu qu'il n'y a pas forcément de bonne ou de mauvaise manière. Certains diront que *Diablo* n'était pas un RPG, personnellement j'ai pris du plaisir à y jouer.

NG : Comment voyez-vous le futur du RPG dans les années à venir ?

FU : Je crois que le genre opère actuellement un retour en force et qu'il devrait inonder le marché

Connu des spécialistes sous le nom de code RPG, le Role Playing Game, ou jeu de rôle, déroute les non-initiés dans son appellation la plus réduite. Rassemblant des adeptes de longue date, cette branche de l'industrie du jeu vidéo alimente les rêves les plus fous et plonge ses passionnés dans des trances hallucinatoires qui les poussent parfois jusqu'à d'intenses crises de schizophrénie. Situés à une heure de route au sud de Los Angeles, les studios Black Isle entendent s'imposer comme chef de file d'un renouveau du RPG. Extrait d'une rencontre avec Feargus Urquhart, le directeur du développement.

Next Games : Dans quelle ligne de conduite s'inscrivent les studios Black Isle ?

Feargus Urquhart : Notre but est de faire les RPG comme ils devraient tous être faits. Ce n'est pas vraiment une accusation, mais c'est

« Nous nous attachons à créer des environnements à l'intérieur desquels le joueur a le sentiment de faire partie d'une grande aventure. »

réellement ce qui nous tient à cœur. Il y a tellement de choses qui n'ont jamais été faites et qui mériteraient d'être explorées. Nous nous attachons à créer des environnements à l'intérieur desquels le joueur a le sentiment de faire partie

pendant un petit moment. Malgré tout, j'ai peur qu'une foule de titres annoncés ne se concrétisent pas. Les jeux de rôle sont loin d'être les plus faciles à réaliser, et nombre de petits studios, dont les ressources financières ne sont



BALDUR'S GATE

62



FALLOUT 2

64



Feargus Urquhart, directeur de division, et quelques autres personnes tout aussi sympathiques de Black Isle.

pas suffisamment importantes, ne seront certainement pas à même de mener à bien les projets qu'ils ont élaborés.

NG : Après la déception occasionnée par *Ultima Online*, y a-t-il encore de la place pour Internet dans le RPG ?

FU : J'ai la faiblesse de le penser. Le concept de gigantesques jeux de rôle, en réseau, devrait exploser incessamment sous peu. *Ultima Online* a

mésaventure ne nous empêche pas de travailler sur un titre comme *Mordor 2*, spécialement dédié au mode Multijoueur.

NG : Avec autant de titres, vous ne craignez pas une certaine lassitude du public ?

FU : Si tous les jeux sont des clones de *Diablo*, alors il y a un risque. Mais je pense que la diversité des RPG poussera les joueurs à rester fidèles au genre. *Baldur's Gate* est différent de

« Les jeux de rôle sont loin d'être les plus faciles à réaliser et, faute de moyens, nombre de petits studios pourraient fermer leurs portes. »

réellement fait avancer les choses, même si beaucoup de joueurs ont été déçus par le résultat final. Je ne parle pas du procès en cours, qui est une importante perte de temps pour tout le monde, et entraîne des conséquences vraiment injustes pour Richard Garriot et Origin. *Ultima Online* nécessitait énormément de temps pour rentrer dans l'aventure et se révélait très difficile pour des joueurs occasionnels. Les novices du RPG ont donc fini par baisser les bras. Cette

Fallout 2, comme *Might & Magic 6* était différent de *Diablo 2*. La richesse des titres à venir devrait contenter tout le monde.



PLANESCAPE TORMENT 65



MORDOR 2 66

LES CROISÉS DU RPG

BALDUR'S GATE

Titre phare des Studios Black Isle, *Baldur's Gate* enchante avant même sa sortie. Développé par Bioware Corporation, un studio canadien, jamais le RPG n'avait été aussi loin.

▶ **M**aintes fois annoncé, toujours repoussé, le très attendu *Baldur's Gate* pointe timidement le bout de ses cinq CD, annonçant une sortie très proche. Notre patience semble, en tout cas, avoir porté ses fruits, car ce jeu est à la hauteur de nos espérances les plus folles. S'inscrivant dans la plus pure tradition des règles d'Advanced Dungeons &

terme de moteur *Dungeons & Dragons*, le Bioware Infinity. Derrière sa simplicité d'utilisation, ce dernier traduit la grande majorité des règles très complexes d'AD&D, permettant aux néophytes de goûter aux plaisirs de cet univers médiéval-fantastique hors du commun. L'aventure prend place dans la région du Sword Coast, entièrement tournée vers l'exploitation

Le moteur prévoit des punitions et des châtements pour tous les joueurs qui ne se comporteraient pas de manière conforme à leurs engagements.



Dragons, *Baldur's Gate* s'appuie sur le best-seller « Forgotten Realms ». Fruit d'une étroite collaboration avec la société canadienne Bioware, *Baldur's Gate* peut se targuer de posséder la référence absolue en

du minerai de fer. Depuis quelque temps, alors que la production diminue de manière inquiétante et que les vols augmentent, les habitants craignent pour leur avenir. En les interrogeant, les responsables de cette contrée montrent du doigt leurs voisins de la région d'Amn, faisant monter peu à peu la tension. Vous devrez désamorcer le conflit en préparation, mais aussi et surtout, enquêter sur les raisons des troubles qui frappent ce territoire. La première opération consiste, bien sûr, à créer son personnage.

Outre les six races proposées et les vingt-six classes existantes, vous choisirez l'apparence et les capacités de votre héros. Chaque étape se trouve minutieusement détaillée à l'écran, et des explications viennent guider vos choix. Les puristes apprécieront la possibilité de multiclassement leur permettant, entre autres, de définir des guerriers-



La grande diversité des décors de *Baldur's Gate* offre une extraordinaire sensation de liberté de mouvements. Autant de lieux qui permettront de mettre en application les sorts emmagasinés lors de votre périple.



mages ou des mages-voleurs. Vous devrez particulièrement surveiller votre attitude en fonction du caractère que vous aurez choisi. Le moteur prévoit des punitions et des châtiments pour tous les joueurs qui ne se comporteraient pas de manière conforme à leurs engagements. Mais la plus grande richesse de *Baldur's Gate* réside dans la profondeur de son univers. Entièrement réalisés en 3D isométrique, les décors bénéficient d'un soin extrême et offrent près de 10 000 écrans de jeu. En outre, les développeurs ont poussé la perfection jusqu'à gérer en temps réel les éclairages, les saisons et les heures de la journée, alternant ainsi pluie, brouillard, soleil, jour et nuit. La beauté des intérieurs fascine. Aucun détail ne semble avoir été oublié, que l'on se trouve dans une taverne, un temple ou une maison.

Il était initialement prévu en mode Un joueur, et les critiques n'avaient pas manqué d'abonder à l'égard de Black Isle. À la demande générale, *Baldur's Gate* intègre désormais un mode Réseau qui devrait décupler l'intérêt d'une aventure déjà très complète. Composée de sept chapitres, celle-ci intègre près de cent quêtes parallèles qui ne devraient pas vous écarter de l'intrigue principale, mais qui enrichiront votre expérience de manière bénéfique. Une carte superbement réalisée vous

Une centaine de quêtes parallèles vous permettront d'augmenter généreusement vos points d'expérience.

offrira la possibilité de rejoindre un point précis, grâce à d'astucieux raccourcis. Si les combats et les sorts se déroulent en temps réel, dans des conditions proches de la stratégie temps réel, les développeurs conseillent vivement d'opter pour le tour par tour tant que votre personnage ne possède pas un niveau d'expérience suffisant. Et lorsque l'on demande à Ray Muzyka, le producteur, ce qui fait l'atout de *Baldur's Gate*, il répond sans détour : « Je crois que le réalisme rend ce jeu très excitant », avant d'ajouter : « Nous voulons que le joueur ait l'impression de survoler un pays imaginaire, à 50 mètres du sol, et qu'il puisse faire évoluer ses personnages comme bon lui semble. » Un pari largement atteint.



Basée à Edmonton au Canada, la société Bioware Corporation compte dans ses effectifs un certain nombre de médecins comme Raymond Muzika, l'un de ses fondateurs.

Vous aurez la possibilité de créer un personnage dans la plus pure tradition des jeux de rôle. Chaque paramètre se répercutera en temps réel sur la partie en cours.

FALLOUT 2

L'holocauste nucléaire vous laisse rêveur, vous vous sentez une âme de nouveau bâtisseur ? *Fallout 2* et son univers sarcastique vous tendent les bras.



Fallout 2 se contente de gommer les défauts du premier, sans rien apporter de vraiment nouveau. Mais, son fantastique scénario et son ambiance risquent de faire encore une fois la différence.

Aucun compromis pour la suite de l'un des titres les plus remarquables du second semestre 1997. Sans demi-mesure, on adorait ou on détestait *Fallout*, et son petit frère entend bien ne pas modifier cet ordre bien établi. Ayant acquis la conviction profonde que la version initiale nécessitait peu de changements, l'équipe de Black Isle nous replonge avec délectation dans l'univers sombre et savamment pessimiste de *Fallout*. Prompts à la gaudriole postnucléaire,

L'équipe de Black Isle nous replonge avec délectation dans l'univers sombre et savamment pessimiste de *Fallout*.

les développeurs s'arrangent, une fois de plus, pour que les fervents admirateurs du premier volet retrouvent tout l'humour et l'originalité cet univers futuriste. L'action, située cinquante ans après la fin de la quête initiale, vous plonge dans la peau d'un descendant direct du héros du premier épisode. Celui-ci accepte une aventure au cours de laquelle

il doit retrouver la voûte de ses ancêtres, ainsi qu'un kit de création du jardin d'éden, le KCJE. N'attendez surtout aucun dépaysement, l'interface restant strictement identique à celle de *Fallout*. Un gain de temps pour les habitués, certes, même si un peu plus d'audace n'aurait sans doute pas nui à l'ensemble.

Mais *Fallout 2* se démarque surtout par un univers plus vaste, ainsi que par la disparition du temps limité qui n'avait pas manqué, à l'époque, d'alimenter les plus vives critiques. Si l'on retrouve les célèbres laboratoires souterrains de son prédécesseur, peuplés de rats et autres scorpions, de nouvelles villes ont fait leur apparition. Vous évoluerez ainsi dans New Reno, la capitale du crime organisé et des casinos géants, Vault City, une ville moderne, et les ruines de San Francisco. Outre les rencontres avec de nouveaux personnages, vous disposerez, au cours de l'aventure, d'une voiture vous permettant de réduire vos temps de transport d'un lieu à un autre. Plus riche, plus vaste, il n'en fallait pas moins pour nous mettre l'eau à la bouche.



PLANESCAPE TORMENT

Le moteur de *Baldur's Gate* faisant des émules avant même sa sortie, *Planescape Torment* s'appuie sur ce dernier pour proposer une nouvelle aventure tirée de l'univers d'AD&D.

Longtemps dissimulée, l'annonce officielle du développement de *Planescape Torment*, début septembre, a eu l'effet d'une véritable petite bombe. Premier jeu de rôle à reprendre la licence officielle du monde de « Planescape » d'Advanced Dungeons & Dragons, il utilisera le moteur Bioware Infinity de *Baldur's Gate*. Outre la gestion en temps réel du

Baldur's Gate, mais, bel et bien, une nouvelle aventure à part entière : « L'immortalité du personnage implique, à elle seule, un énorme changement dans le déroulement du jeu. En cas de défaite, par exemple, vous n'aurez plus à revenir à votre dernière sauvegarde. Et puis, nous avons tellement retravaillé la perspective 3D et augmenté le nombre de sorts que

Planescape Torment ne deviendra pas un clone de *Baldur's Gate*,
mais, bel et bien, une nouvelle aventure à part entière.

déroulement des différentes quêtes, *Planescape* offrira le même souci du détail que son cousin, tant dans la gestion des lumières et des paramètres climatiques que dans la modélisation 3D. De petites corrections devraient tout de même voir le jour. Une fenêtre de jeu un peu plus grande permettra de mieux appréhender les décors environnants, tandis que la taille des personnages sera revue à la hausse.

Produit par Guido Henkel, à qui l'on doit, entre autres petites merveilles, la série des « Realms of Arkania », *Planescape* devrait bénéficier d'un savoir-faire à la hauteur de ses ambitions. Parmi les développeurs, on retrouve même Colin McComb, le créateur de la série « Planescape » en jeu de plateau. Ce dernier, ayant travaillé de nombreuses années pour TSR, participe activement au design de la version numérique. Bénéficiant d'une intrigue palpitante, cette nouvelle aventure raconte l'histoire d'un personnage immortel qui souffre d'amnésie et doit partir à la recherche de son passé, de son identité et de sa destinée.

Feargus Urquhart nous assure, de son côté, que *Planescape Torment* ne deviendra pas un clone de

le joueur aura l'impression de plonger dans un nouvel univers. » Black Isle annonce même la fin des arcs, dagues et autres sabres pour des armes bien plus excitantes telles que scalpels, rasoirs et des sorts prompts à déclencher des hémorragies chez vos adversaires. Une affaire à suivre de très près.



Le joueur n'ayant à contrôler qu'un seul personnage, la fenêtre principale devrait gagner en importance avec la disparition d'un grand nombre de boutons propres à *Baldur's Gate*.

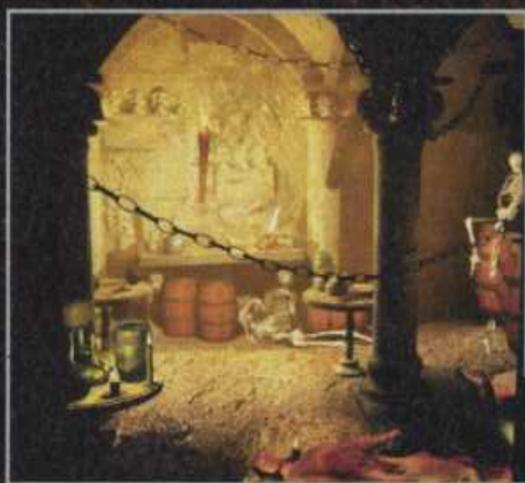


MORDOR 2

Internet n'a qu'à bien se tenir ! Après un faux départ donné par *Ultima Online*, *Mordor 2* entend faire crépiter votre modem au son d'une aventure... dont vous serez le héros.



L'interface de *Mordor 2* et son multifenêtrage devraient permettre à l'utilisateur de transformer et d'adapter l'écran de jeu à ses propres besoins.



À différentes étapes du jeu, des écrans fixes représenteront des lieux-clés de l'aventure tels que votre maison, la bibliothèque ou le palais du roi.

Y aurait-il une petite révolution en préparation ? Sans doute, si l'on en croit Feargus Urquhart qui clame haut et fort que le moteur de *Mordor 2* donnera la liberté de *Quake* et l'interactivité d'*Ultima Online*. Malheureusement, le peu d'éléments dont nous disposons, pour le moment, ne nous permet pas de confirmer ces propos, et il faudra attendre le printemps prochain pour les vérifier. *Mordor 2* vous placera à la tête d'un donjon que vous devrez faire évoluer. L'aspect le plus intéressant réside dans la double gestion en mode Seul ou en Ligne. Votre antre s'étoffant, vous

communications sur Internet qui leur évite les problèmes rencontrés avec *Ultima Online*.

Pour la première fois dans un RPG, les joueurs auront accès à un éditeur de niveaux, dont seuls bénéficiaient jusqu'alors les amateurs de shoot 3D. Des add-ons pourraient même voir le jour afin de permettre aux plus talentueux d'entre vous de créer vos propres parties et, pourquoi pas, de transformer le scénario initial en « Règlement de compte à OK Corral » ou en « Black Banzai contre les ninjas de la planète maudite ».

Comprenant également un générateur de carte et intégrant son propre langage de programmation, Black Isle ajoutera à *Mordor 2* un éditeur de monstres offrant la possibilité d'exceller dans l'art du maquillage et des métamorphoses inquiétantes. Avec tant de caractéristiques, seule votre imagination devrait limiter votre pouvoir d'action. Le scénario vous plongera, dès le début de l'aventure, dans un

Black Isle mettra à disposition un éditeur de monstres offrant la possibilité d'exceller dans l'art du maquillage et des métamorphoses inquiétantes.

attirez de plus en plus de créatures. Un principe qui nous rappelle étrangement un certain *Dungeon Keeper*. Uniquement limité par vos capacités d'accueil matérielles, vous pourrez, en réseau, attirer dans le donjon autant de joueurs que vous le désirerez. Grâce à ce principe, les développeurs annoncent fièrement une réduction des coûts de

dédale de tunnels situés sous la ville, à la recherche de forces maléfiques soupçonnées d'avoir perpétré un récent massacre. Rapidement, vous vous rendez compte que les souterrains se sont considérablement agrandis et que les créatures qui les peuplent sont devenues très agressives. Une quête qui s'annonce pimentée.



OFFRE DE LANCEMENT

NEXT
GAMES

ABONNEZ-VOUS

VOS CINQ PREMIERS NUMÉROS OFFERTS

OFFRE DE LANCEMENT

NEXT
GAMES

ABONNEZ-VOUS

VOS CINQ PREMIERS NUMÉROS OFFERTS

Bon d'abonnement

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

OUI, JE M'ABONNE À ^{NEXT}GAMES

OFFRE DE LANCEMENT, 11 NUMÉROS :

195 F AU LIEU DE 330 F

JE CHOISIS LE MODE DE RÈGLEMENT SUIVANT :

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

JE RÈGLE PAR CARTE BANCAIRE N° _____

EXPIRE LE : _____

SIGNATURE OBLIGATOIRE : _____

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

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

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

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

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

Les avantages de votre abonnement

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

Bon d'abonnement

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

OUI, JE M'ABONNE À ^{NEXT}GAMES

OFFRE DE LANCEMENT, 11 NUMÉROS :

195 F AU LIEU DE ~~330~~ F

JE CHOISIS LE MODE DE RÈGLEMENT SUIVANT :

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

JE RÈGLE PAR CARTE BANCAIRE N° _____

EXPIRE LE : _____

SIGNATURE OBLIGATOIRE : _____

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

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

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

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

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

Les avantages de votre abonnement

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

TESTS

La sélection mensuelle des meilleurs jeux disponibles sur le marché

L'AVIS DU PROFESSIONNEL

Certes *Commandos* (Eidos) a gâché le repos de **Bertrand Amar**, mais, c'est pour la bonne cause : il a découvert un jeu exceptionnel.



Bertrand Amar est l'animateur de l'émission télé « Des souris et des rom » sur Canal J. Âgé de 26 ans, il a eu son premier ordinateur, un ZX81, à 9 ans. Depuis, l'intéressé n'a jamais lâché le monde du jeu. Il anime également, deux soirs par semaine, « Zboggum » le nouveau direct quotidien de Canal J.

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

COMMANDOS : DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

J'avais, cette année, choisi de passer mes vacances à faire tout ce que l'on n'a pas le temps d'accomplir le reste de l'année : dormir, aller au cinéma ; dormir, aller à la piscine ; dormir, écouter des disques ; dormir... Ces vacances débutaient comme prévu, jusqu'au maudit jour où je me décidais d'essayer ce jeu dont tout le monde me disait le plus grand bien : *Commandos*. Après une assez longue période d'adaptation, que je n'aurais jamais accordé à un jeu en dehors des vacances, je commençais à comprendre le fonctionnement des commandos. Mais, rien à faire, il y avait toujours un Allemand pour me repérer et lancer l'alerte. Difficile, ce jeu l'est. Néanmoins, après tout, j'avais le temps. La piscine pouvait attendre...

Lorsque vint enfin l'écran m'indiquant le succès de la première mission, il était déjà trop tard. Le mal était fait : j'étais accro à *Commandos*. Et je pèse mes mots. Les plateaux télé ont vite été rebaptisés plateaux PC car, rien n'aurait pu m'empêcher de montrer à ces Allemands que c'était moi le plus fort, même si je devais consacrer la journée à une seule mission. Aussi, lorsque à

2 heures du matin la raison me faisait prendre la direction du lit, une nouvelle forme de rêve me rejoignait : quel que soit le scénario de ce dernier, tous les protagonistes avaient devant eux un triangle vert (qui, dans *Commandos*, symbolise le champ de vision des Allemands) !

Très honnêtement, j'en étais arrivé à me demander si je n'étais pas tout simplement en train de devenir fou. Bien décidé à me changer les idées, j'ai essayé d'aller au ciné voir le polar anglais « Face ». Cependant, croyez-le ou non, lors d'une scène se déroulant dans un commissariat, tous les policiers qui cherchaient les vilains intrus semblaient, à mes yeux, arborer ces même triangles verts... Aarrrrrrg. J'étais fou ! Fort heureusement, la fin de mes vacances est arrivée, m'obligeant à une cure de désintoxication express. Plus question d'allumer le PC avant même le petit déjeuner. Il fallait aller bosser. Ainsi, lorsqu'aujourd'hui on me demande ce que je pense de *Commandos*, j'avoue hésiter. Car, à tout prendre, il vaut mieux avoir un mauvais jeu et de bonnes vacances qu'un excellent jeu qui vous les gâche...



Noté 17 sur 20 dans notre dernier numéro, Commandos est un jeu de tactiques superbement réalisé. Le titre plonge dans le climat des « Douze salopards » et des « Canons de Navarone » pour un sacré paquet d'heures.

Nos jeux du moment

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



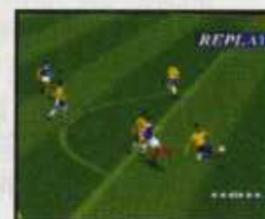
METAL GEAR SOLID
PlayStation
Metal Gear Solid est, actuellement, le meilleur jeu de la PlayStation. Il faudra, hélas, attendre la fin de l'année pour une version européenne.



STARCRAFT
PC
Oui, le titre est toujours présent dans nos cœurs ! Et ce n'est pas la sortie des guides, dont l'officiel, qui risque de nous arrêter. *Starcraft* reste un monument des jeux PC.



HALF-LIFE
PC
En attendant la version complète, nous avons craqué pour la version de preview. *Half-Life* sera un *Quake*-like dopé d'aventures et, surtout, d'ambiance !



ISS PRO 98
N64 et PlayStation
Noté respectivement 17 et 18 sur N64 et sur Play, ce jeu de football a réussi l'exploit de continuer à nous faire jouer au ballon rond après les tests. Alors, n'hésitez plus !

Index

Turok 2	page 70
Tenchu	page 73
Metal Gear Solid	page 74
Wild 9	page 76
Moto Racer 2	page 77
Mech Commander	page 78
Hardwar	page 79
Medievil	page 80
Panzer Commander	page 82
People's General	page 83
Mission : Impossible	page 84
Klingon Honor Guard	page 85
X-Files	page 86
Need for Speed 3	page 87
M.I.A.	page 88
Riverworld	page 89
Le Cinquième Élément	page 90
Buck Bumble	page 91
Creatures 2	page 92
Buggy	page 92
N2O	page 92
Ninja	page 93
Pet in TV	page 93
Capcom Generation	page 93

TUROK 2



La qualité des graphismes est possible grâce à l'ajout de mémoire qu'offre le Ram Pack. Celui-ci devrait être disponible en France, fin novembre - début décembre.

Dans l'histoire mouvementée de la société américaine Acclaim, on peut dire qu'un titre a été la bouée qui l'a sauvée à l'heure du naufrage. Développé par Iguana, cet îlot se nommait *Turok Dinosaur Hunter*. Succès mondial, ce jeu fit comprendre à la société qu'elle devait à son public des titres de grande qualité. Car *Turok* était, à l'époque, l'un des tous meilleurs jeux de la Nintendo 64, démontrant, par la même, que Nintendo ne détenait pas le monopole des productions de qualité sur sa console. Le manque de titres intéressants et surtout le succès remporté par ce jeu décidèrent rapidement de l'élaboration d'une suite. Il aura fallu attendre près de deux ans avant de pouvoir goûter à *Turok 2 : Seeds of Evil*.



Tuer ou être tuer. c'est le seul choix laissé aux joueurs. D'autant que plus les niveaux avancent, plus l'action devient frénétique.

L'ultime Quake-like de la Nintendo 64

Si le développement de cette suite a nécessité tant de temps, on en comprend les raisons dès les premières secondes de jeu. En effet, couplé avec une cartouche augmentant la mémoire vive de la Nintendo 64, *Turok 2* est capable d'afficher des graphismes en 3D dans une résolution de 480 x 360 pixels. (Il est important de savoir que la majorité des productions N64 jouissait jusqu'alors d'une résolution de 320 x 200 pixels.) Grâce à cette technique, les graphismes du jeu sont d'une finesse encore jamais vue sur

cette machine. L'important brouillard, censé dissimuler l'affichage des décors chez son prédécesseur, a maintenant disparu. Les décors en deviennent plus riches et l'univers plus crédible. Mais, tout en préservant l'ambiance et l'univers du premier, l'équipe d'Iguana a su tirer pleinement parti des nouvelles possibilités de la N64. Situé dans un port bombardé, le premier niveau commence sous un déluge de feu. Étonnement vaste, il donne immédiatement l'impression d'être dans un univers immense et riche en surprises. Une sensation rapidement

TENCHU



La diversité des adversaires rencontrés au cours du jeu est assez impressionnante. Bien qu'utilisant principalement leurs griffes, certains disposent d'armes à feu.

confirmée par les cinq niveaux suivants. On n'avait jamais encore constaté une telle diversité d'environnements et d'ennemis. Enfonçant le clou, le design novateur des différents niveaux de *Seeds of Evil* démontre que les graphistes d'Iguana ont fait preuve de bien plus d'originalité que la majorité de leurs homologues sur PC. On est loin des environnements confinés et souvent sombres de ces productions.

Nintendo devancé par Iguana

Première cartouche d'une capacité de 32Mb, *Zelda : Ocarina of Time* devant être la suivante, *Turok 2 : Seeds of Evil* est plus

qu'un simple jeu d'action. Comme dans les dernières productions du genre, le joueur devra remplir différents objectifs et non plus simplement traverser le niveau, en tentant d'éliminer toute menace saurienne. Parfois, il devra partir à la recherche d'humains retenus en otages ou tenter de dynamiter des stocks d'armes. Mieux, dans certaines phases du jeu, le joueur a la possibilité de chevaucher un dinosaure. D'une grande originalité, ces séquences sont l'occasion d'éprouver des sensations encore inconnues pour les fans de *Quake-like*. Si le joueur dispose d'une plus grande liberté d'action, il en est de même pour les ennemis. Apparu pour la

première fois dans *Golden Eye* de Rare, les ennemis intelligents font leur apparition dans *Turok 2*. Alors que certains de ces ennemis se contenteront de se précipiter sur le joueur, d'autres préféreront se mettre à couvert ou appeler des renforts. Ainsi, quelques-uns, une fois hors de danger, bombarderont le joueur de grenades. Il faudra, par conséquent, faire preuve d'un minimum de stratégie dans plusieurs passages. C'est d'ailleurs l'une des principales différences de jouabilité entre les deux *Turok*.

Bien évidemment, si *Turok 2* fait preuve d'originalité, il reprend néanmoins différents éléments à ses concurrents directs. Le mode Sniper, présent dans *Golden Eye*, fait son apparition dans *Seeds of Evil*. Disponible sur l'arc et le pulse rifle, il est d'une efficacité mortelle. Permettant d'éliminer un adversaire à grande distance, il peut neutraliser les sentinelles dans de superbes explosions de tête. Bien sûr, si le mode Sniper est l'une des plus importantes nouveautés de l'armement dans ce jeu, l'apparition d'armes sous-marines et de griffes de combat



Pistolets, Razor-edge boomerang, lance-missiles... *Turok 2* laisse le choix des armes dans l'extermination des dinos.



Différents effets spéciaux sont utilisés dans *Turok 2*. Associés à une musique oppressante, ils contribuent à créer une ambiance idéale pour le jeu.

TUROK 2

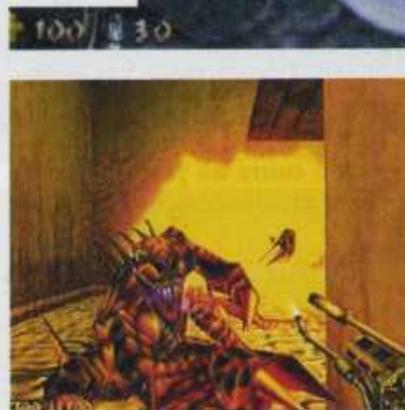
Format : Nintendo 64

Éditeur : Acclaim

Développeur : Iguana

Prix : Environ 450 F

Disponible : Novembre



Si l'on ne s'en rend pas compte sur les photos, l'animation, dans *Turok 2*, est d'excellente qualité, tout comme l'intelligence artificielle fortement accrue des ennemis. Celle-ci leur permet ainsi d'avoir des comportements variés, augmentant par la même l'intérêt du jeu.



Inspiré de *Golden Eye*, le mode Sniper permet d'éliminer tout ennemi à grande distance. Dans le mode Multijoueur « Chasse à l'homme », c'est une arme particulièrement convoitée.

n'est pas négligeable. Idéales pour le combat rapproché, celles-ci déchiquettent la chair saurienne et perforent les carapaces insectoïdes sans difficulté. Le harpon et le lance-torpilles servent dans les affrontements aquatiques. Car *Turok 2 : Seeds of Evil* dispose d'un tout nouveau bestiaire marin particulièrement agressif.

Que la chasse commence

Si Nintendo a longtemps déconseillé toute violence dans les productions destinées à sa console, le relatif échec de la Nintendo 64 a très certainement incité la société nipponne à revoir sa position. Forte de cette nouvelle politique, l'équipe d'Iguana a laissé libre cours à ses instincts les plus bas. Ainsi, la foreuse cérébrale s'introduit dans le crâne des ennemis et liquéfie leur cerveau. De même, il est possible de démembrer ces derniers à l'aide du Razor Wind ou d'un tir judicieux dans les

articulations. Enfin, le lance-flammes jouit d'une réalisation sans précédent et occasionne des interactions encore jamais vues. Placé au-dessus de l'eau, il crée de la vapeur. Plus qu'une simple suite, *Turok 2* est une véritable évolution du concept original. Entre exploration et action pure, il permet aux joueurs les plus belliqueux de décharger leur trop-plein d'agressivité. Il promet aux autres de longues heures d'exploration et l'élaboration de véritables techniques de chasse. L'accroissement des possibilités du moteur 3D, ainsi que les améliorations apportées à la jouabilité de *Turok 2* ont permis l'élaboration de différents modes Multijoueurs. Outre le classique Deathmatch, dans lequel quatre joueurs peuvent s'affronter, l'équipe d'Iguana a conçu un mode de jeu totalement révolutionnaire pour cette machine. Un des quatre joueurs est désigné comme proie

et les trois autres deviennent chasseurs. Si la proie atteint un refuge ou si le temps imparti à la chasse est écoulé, l'un des trois chasseurs devient à son tour celui qui est chassé. Très attendu du public, *Turok : Seeds of Evil* ne décevra pas. Grâce à une réalisation technique, un design et une violence sans précédent, il est, sans conteste, l'ultime Quake-like de la machine.



La note de Next Games :

Dix-sept sur vingt



La mort des créatures est l'occasion de véritables bains de sang.

TENCHU

METAL GEAR SOLID



Les têtes volent, les bras tombent et le sang gicle. les ninjas ne font pas dans le détail quand il s'agit de tuer leurs victimes.

Disponible depuis le mois de février au Japon, *Tenchu* avait fait sensation par son concept relativement novateur, qui impliquait le joueur dans une simulation de ninjas. Avec sa sortie en France, le titre de Sony a subi quelques modifications notables. Tout d'abord, votre personnage gagne en cruauté, coupant bras ou têtes, et possède un arsenal d'armes impressionnant. Ensuite, les objectifs des missions ont légèrement changé. Dans la

plupart des cas, interdiction d'éliminer des innocents, ce qui était envisageable dans la version japonaise. Résultat ? On se retrouve avec un accroissement de la violence envers les adversaires et une dose d'héroïsme en plus. De ce fait, l'assassin de l'ombre perd un peu de son utilité.

Sinon, le joueur incarne toujours un des deux ninjas disponibles. L'homme ninja est plus physique et, bien entendu,

la femme ninja plus agile. À quelques coups prêts, ces deux protagonistes sont pratiquement identiques. Après l'affichage de vos objectifs, pour la mission à venir, sélectionnez votre équipement : shuriken, ration de nourriture, boulettes de viandes empoisonnées... Une fois plongé dans le cœur de l'action, débrouillez-vous pour atteindre les toits grâce à un grappin, vous faufilez entre les maisons et, surtout, évitez les sentinelles. Vous avez la possibilité de les attaquer de face, mais, la meilleure solution reste encore d'égorger vos victimes en silence.

Côté intelligence artificielle, l'inégalité est de mise. Par exemple, si vous disposez de la viande empoisonnée sur le sol, un chien s'empressera de la dévorer, mais également un humain ! De plus, les angles de caméras sont parfois un peu trop lents à couvrir le protagoniste. Répercussion inévitable : certaines actions en deviennent difficilement jouables. Verdict : sans prétendre défier *Metal Gear Solid*, *Tenchu* séduit par une ambiance bien particulière, un mariage savant entre le Japon médiéval de l'ère shogun et les « Sept samourais », plus quelques idées agréables. Ces atouts lui confèrent un caractère unique et en fait un talentueux outsider sur PlayStation.



Format : PlayStation

Éditeur : Activision

Développeur : Sony Music

Prix : 350 F

Disponible : Maintenant



Le petit détecteur qui change, en bas à gauche, est une sorte de sixième sens. Il vous alerte quand un ennemi approche. Un système bien pratique.



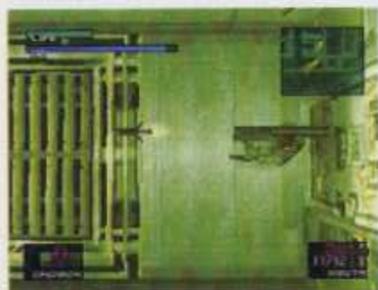
La séquence d'introduction est sobre, en noir et blanc, tout en ombres chinoises. Dotée d'une musique très agréable, elle plonge le joueur dans le climat très militaro-mystique des ninjas.

La note de Next Games :

Quinze sur vingt

METAL GEAR SOLID

VENCHU



Jouer les snipers est particulièrement excitant. Toutefois, un bon lance-missiles est parfois plus utile.

On l'attendait depuis des années. *Metal Gear Solid* vient enfin espionner votre PlayStation. Désormais, les programmeurs se sont rapprochés du concept qu'ils avaient voulu créer avec *Metal Gear*, sur MSX, en 1987. Dès la scène d'introduction, remarquable, l'histoire se met en place doucement, jusqu'à l'arrivée du héros sur une île. À partir de ce moment, le joueur prend en main Snake. Des gardes, isolés du froid par de chaudes combinaisons, effectuent leurs rondes. Aucun élément ne gâche la beauté de la 3D. Seul, un petit radar, affiché en haut à droite de l'écran, permet de localiser vos ennemis dans un périmètre limité et par la même occasion ouvre l'accès à leur champ de vision. L'interface est des plus simples : sélection d'une arme ou d'un objet en pressant sur un bouton. Arrêt sur écran. L'équipement de Snake apparaît tout en laissant une vue sur l'action, alors figée.

Suprême maniabilité

Après avoir pris connaissance des mouvements de votre personnage, l'intérêt vous absorbe irrésistiblement : devenez maître des situations. Courez, rampez, observez... Mais, méfiance. Chaque faux pas équivaut quasiment à une condamnation à mort. Marchez dans une flaque d'eau et le garde accourra sur-le-champ, pour votre plus grand embarras. Vous pouvez provoquer vous-même un petit son en tapant sur les murs ou les portes pour détourner la vigilance des sentinelles. Si Snake se fait



Vous pouvez, à tout moment, mettre la vision de Snake en vue subjective. Les différentes sortes de jumelles vous servent réellement. Alors, n'hésitez pas à les utiliser.

repérer, une seule option s'offre à vous : la fuite. Faites-vous oublier le temps que l'alarme cesse. D'ailleurs, les gardes ne représentent pas le seul danger qui guette notre héros. Sa route est infestée de mines, de caméras, de trappes ainsi que d'autres pièges qu'il devra éviter. L'environnement devient votre pire ennemi, mais paradoxalement un de vos meilleurs alliés, car il permet, bien souvent, de se

déplacer furtivement. Naturellement, vous possédez d'autres moyens de survie, comme votre radio. Tentez de rentrer en communication radio avec quelques personnages que vous rencontrerez au cours votre mission. Ils vous donneront des renseignements et des indices sur les démarches à suivre. Dans certains cas de figures, se sera à vous de les contacter et même de capter leur fréquence radio.



En terminant le jeu pour la première fois, vous gagnez un objet : la combinaison d'invisibilité. Avec ce nouveau vêtement, vous pourrez passer inaperçu jusqu'à ce que des gardes mieux équipés vous détectent.



Les boss que vous croisez, tout au long de votre mission, sont très variés et nécessitent des méthodes bien particulières pour les vaincre.

Snake déclare la guerre

L'équipement de base se compose simplement de votre radio, d'une ration de nourriture et d'une paire de jumelle électronique. Évitez les gardes ou étranglez-les pour ne pas faire de bruit. Pas d'états d'âme. Par la suite, vous allez récupérer une galerie d'objets particulièrement

utiles comme des gilets pare-balles, des cartes d'accès ouvrant des portes, des jumelles à détection thermique, des lunettes de vision de nuit... La boîte en carton constitue un des objets les plus amusants. Celle-ci offre la possibilité à Snake de se dissimuler à l'intérieur et d'observer les alentours. Un banal objet pour planque ! Le bluff intégral. Pas pour les adversaires, qui trouveront curieux la présence de cet objet, inexistant il y a deux minutes, et le soulèveront. Ce type de scène illustre bien le fait que Konami a doté son titre d'une excellente intelligence artificielle. Au rayon armes, vous récoltez un pistolet de base, dès les premières minutes du jeu, sur lequel vous ajoutez, par la suite, un silencieux. Un famas, un lance-missiles, un fusil à lunette ainsi que des grenades et d'autres explosifs viennent renforcer votre artillerie. Cognez sur

un mur qui vous renvoie un son creux. Une charge de C4 et la pièce cachée est maintenant accessible. Tirez au lance-missiles et dirigez vous-même ce dernier jusqu'à sa cible. Toutes les armes sont indispensables, leur utilisation énivrante. *Metal Gear Solid* jouit d'une durée de vie équivalente à un *Resident Evil*, où un classement, en fin de partie, vous permet d'obtenir des objets supplémentaires selon la durée de votre partie, le nombre de sauvegardes utilisées... Une version entièrement en français sortira en 99. Celle-ci comportera plusieurs niveaux de difficulté. Ce titre comble toutes nos attentes : ambiance impressionnante, jouabilité parfaite, graphismes somptueux. Konami donne naissance à une étoile.



La note de Next Games :

Dix-neuf sur vingt

Format : PlayStation

Éditeur : Konami

Développeur : Konami

Prix : Environ 450 F

Disponible : Maintenant (Japon)



Le ninja invisible vous mènera la vie dure du début jusqu'à la fin. Soyez plus intelligent que lui pour l'empêcher d'exécuter ses tours de passe-passe.



Ce boss contrôle votre partenaire pour la retourner contre vous. Mais, le véritable problème, c'est qu'il lit dans vos pensées. Comme indiqué, mettez la manette sur le port deux pour le tuer.

WILD 9

Format : PlayStation

Éditeur : Interplay

Développeur : Shiny Entertainment

Prix : Environ 350 F

Disponible : Octobre



David Perry est certainement l'un des concepteurs de jeux les plus connus du grand public. Cela s'explique sans doute par l'immense succès remporté par la plupart de ses créations, *Earthworm Jim* en tête. Moins original que *MDK*, seul jeu véritablement controversé de Shiny Entertainment, *Wild 9* se révèle néanmoins des plus surprenants. Une fois de plus, il ne faudra pas chercher de touches d'originalité dans le scénario, qui se résume au sauvetage de vos huit amis retenus prisonniers par l'ignoble créature de service. En outre, la facilité déconcertante des premiers niveaux fait qu'il semble n'être qu'un énième jeu de plate-forme 3D, dont l'approche technique rappelle *Pandemonium* de Crystal Dynamics ou *Klonoa* de Namco (un univers en 3D mais géré en 2D).

Pourtant, au fil des niveaux, *Wild 9* regorge d'une pléthore de petites innovations qui altèrent insidieusement la perception de son univers. Le joueur doit, par exemple, utiliser ses adversaires



L'exécution de vos adversaires, en plus d'être drôle, est souvent l'un des meilleurs moyens de passer certains passages délicats. Une fois qu'ils se sont noyés, vous pouvez sauter dessus pour traverser un lac d'acide, par exemple.



Le tracteur est véritablement l'une des armes les plus efficaces jamais vues dans ce type de jeu. De fait, s'il permet d'éliminer vos différents ennemis, il vous donne aussi la possibilité d'atteindre quelques plates-formes isolées ou de résoudre certaines énigmes.

pour passer certains passages délicats. Si cette nécessité se retrouve souvent dans ce type de jeu, *Wild 9* propose une toute nouvelle vision de ce concept. Exploiter le corps d'un robot ennemi, comme marchepied, pour traverser une fosse remplie de pics s'avère l'une des meilleures illustrations de ce principe. C'est d'ailleurs cette sympathique tendance au sadisme qui rend, en partie, *Wild 9* si agréable. Il est si amusant de découvrir les dizaines de supplices que peuvent vous fournir ces machines infernales ! Vos adversaires étant régulièrement martelés, empalés, immolés ou encore hachés, l'ambiance du jeu aurait pu être des plus sombres. Mais, l'humour et la dérision, principales marques

de fabrique des productions Shiny, se retrouvent une fois de plus.

Cependant, comme souvent, ce jeu possède les handicaps de ses atouts. La gestion en 2D d'un univers 3D permet, il est vrai, d'obtenir plus aisément une bonne jouabilité, mais elle limite d'autant la liberté d'action du joueur. De plus, si vos adversaires possèdent de multiples façons de périr, leur manque de personnalisation est frustrant. Abstraction faite de ces quelques inconvénients, pour la plupart indépendants de la volonté des concepteurs, c'est l'un des tout meilleurs jeux de plate-forme disponible sur PlayStation.

La note de Next Games :

Quatorze sur vingt



MOTO RACER 2

MECH COMMANDER



Des deux types de courses proposées, le mode Grand Prix offre la sensation de vitesse la plus importante. Il faudra, par conséquent, connaître parfaitement le tracé des circuits.

Les courses sont sans conteste le genre que l'on retrouve le plus souvent sur PlayStation, mais seul *Moto Racer* a su exploiter les capacités de la machine pour produire une course de deux-roues véritablement convaincante. Ce jeu ayant connu un authentique succès commercial, il était évident qu'une suite allait voir le jour. Un an après la sortie de la première version, Delphine Software, un des meilleurs studios de développement hexagonal, présente *Moto Racer 2*. Reprenant à la lettre le principe de son prédécesseur, à savoir d'offrir aux joueurs deux types de courses, *Moto Racer 2* permet par ailleurs de participer à un nombre bien plus important de compétitions.

Si certains des cinq championnats proposés autorisent de concourir exclusivement avec l'un des deux modèles de motos,

les autres, au contraire, alternent circuits de courses et de cross. Grâce à une amélioration sensible des capacités du moteur de *Moto Racer*, l'équipe de Delphine Software a réussi, tout en augmentant la résolution et le nombre de polygones affichés, à conserver la jouabilité et la maniabilité qui avaient fait une grande partie de la renommée du jeu. Néanmoins, si ce moteur était totalement étonnant pour l'époque, il semble maintenant légèrement

dépassé. Ainsi, à l'instar du premier, le moindre écart de trajectoire entraîne la collision avec un mur invisible. On s'emporte rapidement, car on ne peut pas couper certains virages en raison d'une carence de souplesse du moteur. De plus, l'éditeur de circuit, promis depuis les images initiales de *Moto Racer* (premier du nom), mais uniquement présent dans cette nouvelle version, est particulièrement décevant.

Bien sûr, il est possible de modifier le tracé, les bosses, les conditions climatiques ou encore le thème d'un circuit (il y en a quatre au choix). Toutefois, on ne parvient pas à créer un circuit réellement cauchemardesque. En dépit de ces quelques défaillances, *Moto Racer 2* est incontestablement la meilleure course de motos sur PlayStation, et devrait le rester de nombreux mois encore.



La note de Next Games : **Quatorze sur vingt**

Format : PlayStation

Éditeur : Electronic Arts

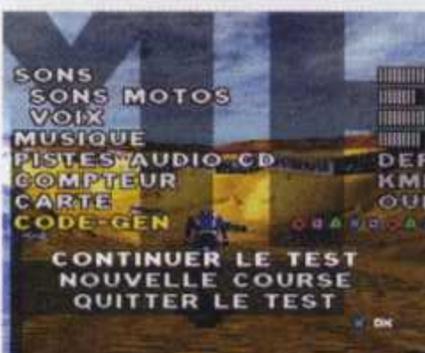
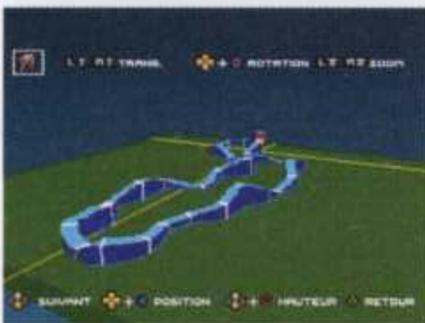
Développeur : Delphine Software

Prix : Environ 350 F

Disponible : Octobre



Par définition moins traditionnel que le mode Course, le motocross permet d'effectuer des sauts et des figures pour le moins spectaculaires. Certains motards crieront à l'hérésie, mais les autres risquent de franchement s'amuser.



Bien qu'assez attrayant, l'éditeur de niveau manque de souplesse. Heureusement, le nombre de courses proposées sur le CD est satisfaisant et offre au jeu une durée de vie suffisamment longue.

MECH COMMANDER

Format : PC

Éditeur : Microprose

Développeur : Microprose

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant



La scène d'introduction plonge le joueur dans l'atmosphère stressante de Mech Commander : la peur de perdre une unité, la découverte des unités ennemies, le placement de vos troupes...



Bien entendu, les Mech que vous possédez ou que vous procurerez possèdent des capacités différentes. Certains peuvent s'envoler un court instant, d'autres sont plus ou moins rapides ou mieux armés.

Que les fans d'énormes robots armés jusqu'aux dents ne s'y méprennent pas. *Mech Commander* n'a pas grand-chose à voir avec le titre d'Activision *Mech Warrior 2*. Ce dernier était une simulation de robots dans laquelle vous deviez évoluer de mission en mission en pilotant un Mech. Cette fois, vous n'êtes plus réellement en première ligne, puisque c'est vous qui devez diriger des équipes. *Mech Commander* se déroule tout simplement comme un jeu de

stratégie en temps réel : vous avez à l'écran un certain nombre d'unités et vous devez anéantir votre adversaire. En mode Story, les missions sont nettement plus diversifiées : protéger des fermes, ramener des cargaisons ou attaquer une base ennemie.

Cependant, il n'y a aucune ressource à collecter pour se faire de l'argent. Les fonds se gagnent en menant à bien vos objectifs. L'argent sert à réparer vos Mech, à en acheter des nouveaux, ainsi que de l'armement et des pilotes. Vous pouvez également vendre ou utiliser des robots qui sont récupérés durant certaines missions. Cette phase du jeu est essentielle, car c'est là que se localise toute votre stratégie. Le fait d'opérer le bon choix dans le matériel et de placer vos Mech dans diverses équipes jouera très nettement sur le déroulement du jeu. Durant vos missions, vous

pouvez apercevoir vos ennemis grâce au radar que possèdent vos robots. Ces derniers peuvent tirer à courte, moyenne et longue distance.

Vous avez la possibilité de disposer de charges explosives. Ces bombes à retardement sont très efficaces contre quelques types d'adversaires. Exploitez-les à bon escient, leur nombre étant très limité. Le placement de vos Mech devient aussi tactique que vos achats. Malheureusement, on échoue assez rapidement en voulant accomplir certains objectifs, car il faut souvent savoir ce qu'il va se passer pendant une mission avant de la réussir. Néanmoins, *Mech Commander* reste un jeu de stratégie en temps réel agréable et il devrait ravir les fans du genre.



Avant chaque mission, vous avez droit au fameux briefing. C'est durant cette phase que vous pourrez effectuer vos achats et équiper vos robots.

La note de Next Games :

Quinze sur vingt



HARDWAR

Après deux cents ans d'isolation, les habitants de Titan sont en proie à la corruption. Cette lune glaciale, située dans notre système solaire, n'est constituée que de mines creusées dans des cratères. C'est de ce contexte de désolation que le joueur doit tenter de s'évader. Des clans sont au pouvoir, des affrontements font rage. Mais, il y a un moyen de survivre : faire du commerce. Vous pilotez un Moth, un petit appareil volant qui vous permet de stocker de la marchandise et de vous défendre contre divers agresseurs.

Lorsque vous êtes dans le hangar d'un bâtiment, vous ne craignez rien. Vous pouvez contrôler ce que vous possédez, ce que le bâtiment a en stock... Il est possible d'acheter et de vendre du matériel divers ou d'équiper votre vaisseau. Un ordinateur de bord vous indique également à quel moment vous recevez de nouveaux messages. Ce système permet d'obtenir les dernières offres d'autres



Malgré son aspect visuel réussi, grâce aux cartes 3D, *Hardwar* souffre d'un manque d'originalité. L'horizon n'est qu'un vaste brouillard et les éléments du décor apparaissent trop tardivement.



Les phases de combat sont assez rares, mais elles peuvent survenir n'importe quand : un rival qui veut posséder...

commerçants ou de suivre les tensions politiques qui secouent le monde de Titan. Vous êtes totalement libre de prendre part aux situations qui se présentent à vous. Si vous préférez combattre, les messages de la police sont pour vous. Elle offre des primes pour la capture de certains hors-la-loi. Le joueur est totalement livré à lui-même. Une idée de liberté qui dérouté dès le début du jeu : on ne sait pas vraiment où se diriger, on s'éloigne, on s'égare. Pour peu qu'un autre vaisseau vous attaque et c'est la panique.

Cependant, au bout de quelques heures, l'intérêt devient plus prenant. Les messages se diversifient, sans compter que vous pouvez localiser leur origine et ainsi connaître l'emplacement vers lequel vous devez vous orienter. Le commerce est plus rentable. Suite à plusieurs petits voyages, la maîtrise des structures est presque acquise. Certaines d'entre elles sont capitales puisqu'elles vous dévoilent à quels endroits les gens ont besoin de tel type de produit. Plutôt pratique pour



... la même cargaison que vous ou un hors-la-loi sur lequel vous tombez par hasard.

localiser où vous pouvez vendre votre cargaison. Malgré tout, *Hardwar* souffre d'un manque d'ampleur, que ce soit sur le plan de l'action (votre navette spatiale n'est souvent pas assez maniable) ou pendant les phases de commerce (il n'y a aucun moyen de négocier les prix).

La note de Next Games :

Douze sur vingt

Format : PC

Éditeur : Infogrames

Développeur : Gremlin

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant



La surface de déplacement dans le monde de *Hardwar* est relativement vaste. Par contre, on se sent souvent seul dans cette immensité, car les véhicules sont très rares.

MEDIEVIL

Format : PlayStation

Éditeur : Sony

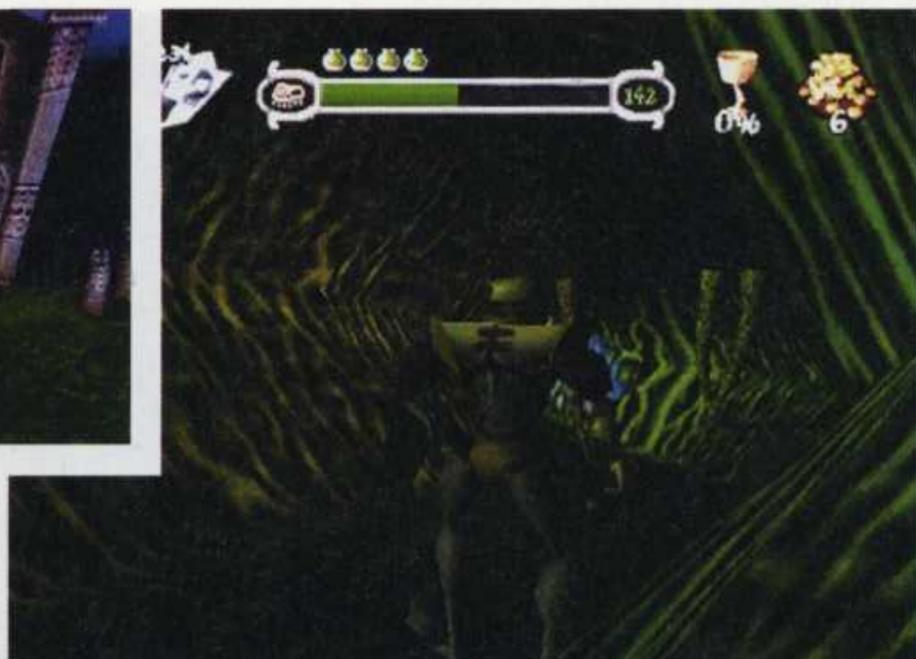
Développeur : Sony UK

Prix : Environ 350 F

Disponible : Octobre



Chaque ennemi possède ses propres atouts. Les différentes mimiques de chacun d'entre eux crédibilisent d'autant leur appartenance à l'univers du jeu.



I l n'ait plus vraiment besoin de le rappeler, mais, depuis quelques mois, on constate un accroissement notable des reprises de vieux hits. Si certains éditeurs se contentent d'une simple adaptation, sans grand intérêt, d'autres en profitent pour nous offrir de véritables surprises. *Medievil*, le dernier jeu d'action/aventure de Sony, est très certainement de ceux-là. Développé par Sony UK, il est la parfaite illustration du savoir-faire de la branche européenne du géant nippon.

Un véritable camouflet aux géants japonais !

Si l'on devait absolument classer *Medievil*, il rentrerait certainement dans la catégorie des jeux d'action/aventure. Pourtant, on ne peut le réduire à cette simple appellation. Conçu à l'origine comme un *Ghouls'n Ghost* en 3D, il reprend de nombreux éléments au hit de Capcom, dont, bien évidemment, une partie du concept du jeu : votre personnage avance et utilise des projectiles, divers et variés, pour venir à bout des ennemis. *Ghouls'n Ghost* a tant inspiré les développeurs de Sony qu'on retrouve également

***Medievil* s'inspire de nombreux jeux. Néanmoins, les développeurs ont su lui donner une touche véritablement personnelle. Les plus vieux d'entre nous retrouveront toutefois des éléments présents dans *Ghouls'n Ghost* ou encore dans le *Donkey Kong* original.**

son ambiance médiévale fantastique. Mais, si l'équipe de *Medievil* a repris quelques aspects de ce jeu mythique, elle a su éviter de réaliser une adaptation littérale. Outre son action incessante, *Medievil* se révèle riche en péripéties. Le jeu n'est donc pas une simple progression à travers les niveaux, mais une véritable aventure composée de différentes quêtes. Ainsi, pour finir chaque niveau, il faudra récupérer plusieurs clés. Si, dans les premiers temps, il est relativement aisé de trouver ces dernières, il faudra très rapidement résoudre des énigmes de plus en plus difficiles pour les obtenir. Le château du fou est certainement l'un des passages les plus stressants. Si la recherche des clés est omniprésente dans le scénario, de nombreuses quêtes annexes viennent augmenter la profondeur du jeu. Les multiples

objets, récoltés au fil des niveaux parcourus, permettent d'accéder à des zones, voire à des niveaux entiers, jusque-là inaccessibles.

Le premier authentique cartoon 3D interactif

Ces différentes sous-quêtes, pas toujours indispensables, offrent l'opportunité d'acquiescer le calice ouvrant le Hall de Héros. Il faudra souvent rejouer un niveau, une fois obtenu l'objet adéquat, pour espérer se le procurer. Si cet aspect de *Medievil* n'est pas sans rappeler l'incontournable *Mario 64* et sa recherche des cent vingt étoiles, la dernière production de Sony est bien loin de l'esprit bon enfant du plombier en salopette. Inspiré par *Ghouls'n Ghost*, mais aussi et surtout par « l'Étrange Noël de monsieur Jack », *Medievil* fait plus penser au parfait dessin animé interactif qu'à un classique



Si *Medievil* fait la part belle à l'action...



... de nombreux passages plate-forme viennent ponctuer l'action.

jeu vidéo. L'excellent moteur 3D mis au point par Sony UK, outre divers effets de lumière, permet d'afficher des environnements riches en détails et souvent en adversaires. Ces ennemis sont parfois difficiles à discerner, en raison de mouvements de caméra pas toujours parfaits. Rappelant étrangement le film de Tim Burton, chaque constituant du jeu a fait l'objet d'un long travail de design. Le moindre aspect, qu'il s'agisse d'éléments

de décor ou d'ennemis, est parfaitement à sa place dans l'atmosphère comico-horifique du jeu. Cette cohérence dans l'univers est certainement l'un des grands atouts de *Medievil*. Sans réellement s'en rendre compte, on se laisse séduire, à errer dans les niveaux ou à revenir sur ses pas pour chercher les différents artefacts.

***Medievil* réhabilite les jeux d'action sur PlayStation**

Si, au début de son développement, *Medievil* s'annonçait comme un classique jeu d'action, il se révèle



Les scènes cinématiques, sans grande originalité mais d'une excellente qualité, permettent au joueur de s'imprégner un peu plus de l'ambiance du jeu ou de remplir pleinement les six cent cinquante mégas disponibles sur un CD.



Certes, la 3D semble peu pratique pour ce genre d'exercice. Mais, il faut reconnaître que le moteur de *Medievil* s'en tire haut la main.

finalement comme un véritable jeu d'action/aventure, dans la lignée de *Mario 64* ou de *Gex*. Bien qu'empruntant nombre d'éléments à différents succès du jeu vidéo ou du cinéma, l'équipe de *Medievil* a su créer pour son jeu un univers véritable, crédible, voire envoûtant. Un parfait mélange d'aventure et d'action, un design d'une qualité rarement vue sur PlayStation et une jouabilité quasi divine font de *Medievil* un des titres incontournables de la machine.



La note de Next Games :

Dix-huit sur vingt

PANZER COMMANDER

Format : PC

Éditeur : Mindscape

Développeur : SSI

Prix : Environ 370 F

Disponible : Maintenant



Il est possible de contrôler votre char depuis de nombreux points de vue : vue du canonier, de l'extérieur ou à l'aide d'un zoom.



Panzer Commander vous place aux commandes d'une multitude d'engins. Ces derniers ont bénéficié d'un soin tout particulier au niveau des détails graphiques.

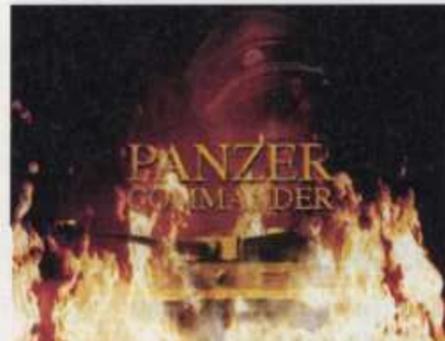
Une fois n'est pas coutume, SSI délaisse son domaine de prédilection – les wargames – pour nous installer aux commandes de chars de la Seconde Guerre mondiale. *Panzer Commander* bénéficie des connaissances et de l'expérience accumulée par le développeur sur cette période de l'histoire, et constitue, par ce biais, une simulation de tanks d'un rare aboutissement. Les réactions des tanks, parmi les 24 modèles proposés, sont en effet parfaitement fidèles à la réalité. Par exemple, ils amorcent un mouvement de recul lors des tirs de canons et peinent lorsque le terrain se transforme en pente

raide. Les graphismes, enrichis d'une carte 3D, renforcent ce réalisme : les décors brillent par leur variété, les chars laissent des traces dans la neige...

Les effets sonores soutiennent la comparaison. Ils contribuent à restituer l'atmosphère oppressante et étouffante qui règne dans ces engins blindés. Les multiples explosions agressent vos oreilles. Votre équipage parle dans sa langue maternelle, ce qui apporte une touche de crédibilité incontestable. Cependant, l'horizon s'assombrit lourdement lorsque l'on se penche sur l'aspect tactique du jeu. Celui-ci est, en effet, largement occulté. C'est bel et bien

à un jeu d'action auquel SSI nous convie. La stratégie se résume, le plus souvent, à détruire les armées adverses. Du coup, les 6 campagnes et 40 missions proposées sembleront bien longues et répétitives aux amateurs de stratégie.

Autre déconvenue : l'intelligence artificielle de vos coéquipiers fait cruellement défaut. Les deux tanks, qui constituent votre escouade, lorsqu'ils ne vous tirent pas dessus accidentellement, se retrouvent fréquemment bloqués derrière les bâtiments, n'adaptent pas leur vitesse pour vous suivre... Vos équipiers se révèlent ainsi être totalement inutiles, contribuant vraiment accessoirement à l'atteinte de vos objectifs. Résultat : *Panzer Commander* présente des qualités indéniables, hélas desservies par une intelligence artificielle déplorable. À réserver aux amateurs d'action peu regardants sur les aspects stratégiques.



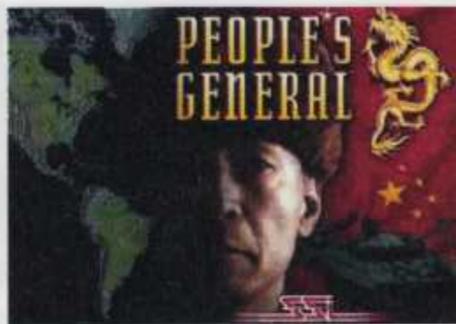
L'éditeur de scénario est assez bien pensé. Il permettra aux passionnés de se concocter des story-boards sur mesure.

La note de Next Games :

Douze sur vingt



PEOPLE'S GENERAL



Les nombreuses séquences cinématiques, tournées à la manière de documentaires historiques, contribuent grandement à nous immerger dans le contexte de l'époque.

Face à la déferlante de jeux de stratégie en temps réel, SSI continue de se démarquer, en nous proposant la dernière mouture de sa célèbre série de wargames au tour par tour. Il délaisse, pour une fois, le contexte

de la Seconde Guerre mondiale pour nous plonger au cœur du troisième millénaire, où la Chine cherche à asseoir sa domination sur le reste du monde. Les chars Panzer laissent désormais la place à un arsenal de prototypes et d'armements modernes tels que des hélicoptères d'attaque, des missiles air-sol et autres chars T99. Cet épisode reprend avec bonheur les éléments qui ont fait le succès de la série : une interface intuitive et efficace assurant une prise en main immédiate, une difficulté savamment dosée et une durée de vie conséquente, grâce aux 2 campagnes et 36 scénarios proposés.

Ces campagnes, très bien construites et variées, illustrent le souci de réalisme et de cohérence manifesté par les auteurs du jeu. De nombreux paramètres tels que la topographie des lieux, les conditions climatiques ou encore les multiples caractéristiques des armements influent sur la stratégie à employer, sans jamais alourdir la gestion du jeu. Ce réalisme est

encore accentué par le formidable travail réalisé par les graphistes de SSI. Les champs de bataille sont représentés telles de véritables peintures et sont d'une finesse inégalée pour ce type de simulation.

L'aspect stratégique du jeu n'est également pas en reste. Les auteurs ne se sont pas contentés de transposer leur système de jeu à une autre époque. L'apparition de nouvelles unités s'accompagne ainsi de nouvelles options stratégiques : possibilité de tirer à 10 cases de distance, missions spéciales de bombardement aérien, véhicules de reconnaissance plus performants... L'intérêt du jeu s'en trouve d'autant renouvelé. Alliant richesse tactique et simplicité, ce jeu est à conseiller à tous les amateurs de stratégie. Et la possibilité de jouer à 4 en réseau, sur Internet ou par e-mail, vient apporter la touche finale à ce très beau tableau d'ensemble.



Les missions spéciales de bombardement et l'efficacité des nouveaux engins de reconnaissance font partie des innovations stratégiques de ce nouvel épisode.

Format : PC

Éditeur : Mindscape Entertainment

Développeur : SSI

Prix : Environ 370 F

Disponible : Mi-octobre



La précision des cartes, entièrement dessinées à la main, permet de restituer la diversité des territoires et des conditions climatiques rencontrés.

La note de Next Games :

Dix-huit sur vingt

MISSION : IMPOSSIBLE

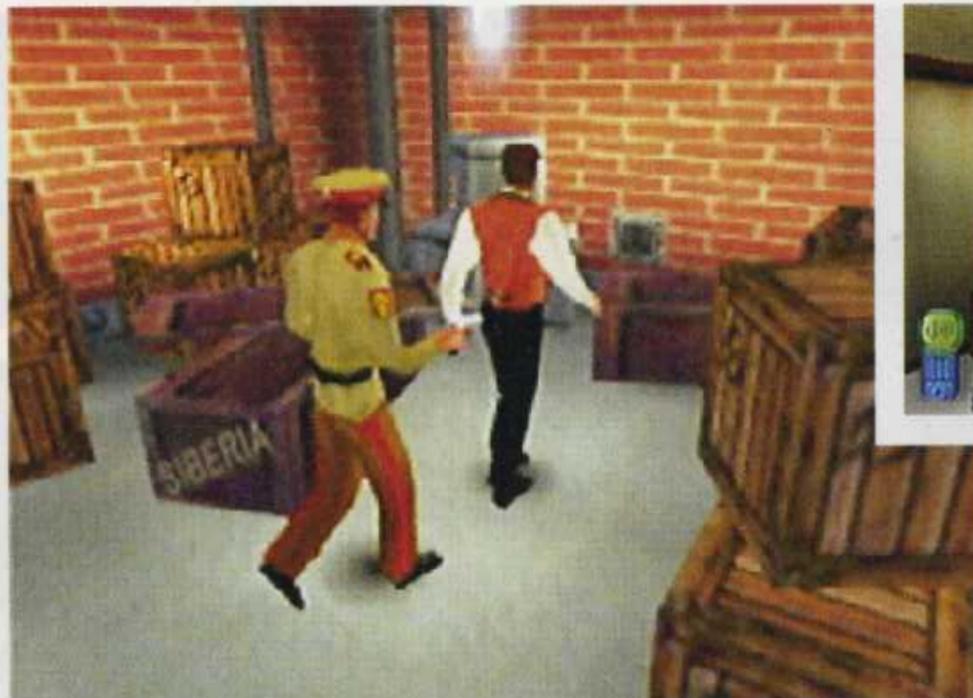
Format : N64

Éditeur : Infogrames

Développeur : Infogrames

Prix : Environ 400 F

Disponible : Maintenant



La gestion des collisions et des impacts aurait mérité une plus grande attention. Il n'est pas rare de constater de grossiers bugs d'affichage. Globalement, la réalisation pêche par un manque de finition.



Faute d'idées originales, ces dernières années, le grand écran s'est tourné vers le petit, pour tenter d'adapter, avec plus ou moins de bonheur, les séries cultes des décennies passées. Celle de « Mission : Impossible », diffusée et rediffusée dans le monde entier, depuis la fin des années 60, ne pouvait échapper à cette nouvelle mode. Reprenant le principe de base du feuilleton à succès, le long métrage s'en était considérablement éloigné, ce qui avait permis l'introduction de nouveaux personnages. Et c'est donc sous les traits d'Ethan Hunt, l'un de ces nouveaux venus, incarné par Tom Cruise dans le film, qu'Infogrames propose de mener les opérations sur la Nintendo 64.

Sans nul doute, l'ombre de *Golden Eye* plane sur cette nouvelle licence, Infogrames ayant plus ou moins annoncé, depuis quelque temps, son petit dernier comme étant le digne successeur du hit de Rare. *Mission : Impossible*, grâce à ses espions aux diverses compétences, à ses gadgets high-tech et à ses scénarios travaillés et complexes, se prêtait tout naturellement à la réalisation d'un jeu vidéo. L'éditeur français en était parfaitement conscient en s'attaquant à cette entreprise. Cette transposition a permis au développeur d'éviter l'erreur de concevoir un banal Doom-like de plus, et, au contraire, de créer un jeu mélangeant l'aventure, l'action, la réflexion et un zeste de plate-forme.

Si cette volonté de diversité est on ne peut plus louable, il est tout de même décevant de se retrouver devant une réalisation globale aussi pauvre. De nombreux facteurs laissent à penser que le temps a cruellement manqué aux programmeurs pour améliorer certains détails cruciaux. On déplore, en particulier, la gestion approximative des collisions, des bruitages et surtout des impacts, qu'il est plus facile de deviner que de véritablement voir à l'écran. Il est indéniable que ce jeu présente un potentiel fort attrayant. Hélas, il se trouve desservi par une réalisation bien en deçà de ce que l'on était en droit d'espérer et qui nuit réellement au plaisir du jeu. Une adaptation en somme bien maladroite !

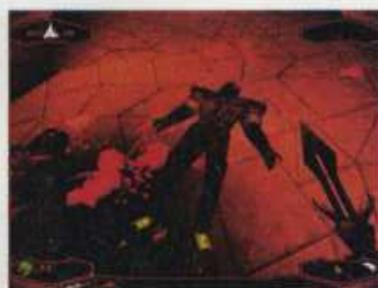
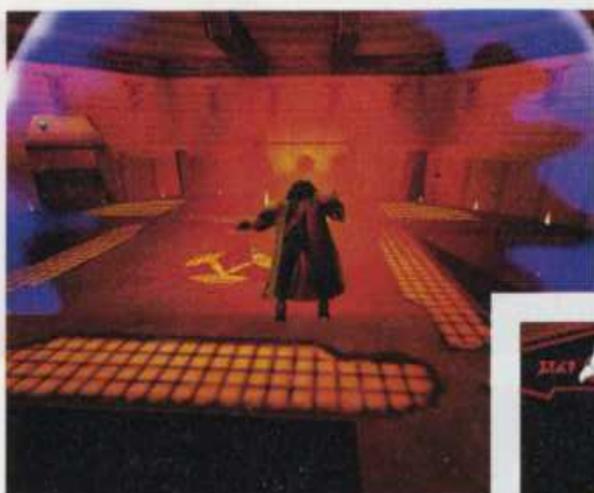


Au début de chaque mission, un peu comme si on commençait un nouvel épisode, une présentation détaillée de l'opération est assurée par le leader Jim Phelps. À vous de l'accepter ou non.

La note de Next Games :

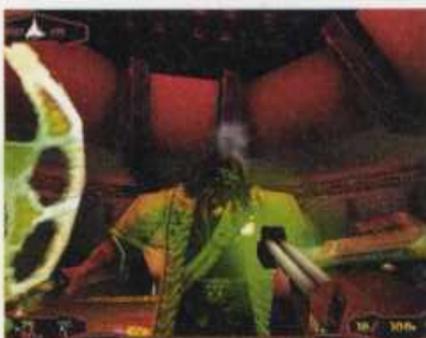
Onze sur vingt

KLINGON HONOR GUARD



Les décors de *KHG* oscillent entre le dessin animé et l'ambiance de colonie minière de « Total Recall ». En outre, les vingt niveaux bénéficient d'un design fouillé et d'une taille supérieure à la plupart de ceux d'*Unreal*.

Enfin une licence cinématographique qui déroge à la règle des adaptations bancales de films à gros succès ! *Klingon Honor Guard*, produit dérivé de « Star Trek » : The Next Generation peut s'enorgueillir de posséder le moteur 3D d'*Unreal*, gourmand, certes, mais techniquement très avancé. Avec son univers très proche de celui de *Jedi Knight*, *KHG* devrait dérouter les habitués d'*Unreal* dans les premières minutes de jeu.



La violence, omniprésente, ne choque pas grâce à la couleur rose fuchsia du sang Klingon...

L'environnement, moins chaleureux que celui de son géniteur, gagne toutefois en richesse. L'adaptation d'un moteur existant semble avoir laissé le temps à l'équipe de développement de se concentrer sur le scénario et sur les effets spéciaux.

Dotée d'un habillage soigné, l'aventure se voit rehaussée de scènes cinématiques qui viennent ponctuer chaque mission. L'intrigue paraît cependant loin de décrocher la palme de l'originalité. Elle lance le joueur à la poursuite de terroristes qui viennent de tenter d'assassiner Gowron, le chef spirituel des Klingons. Rapidement, les effets de lumière et les explosions prennent toute leur dimension et donnent lieu à des scènes de combat d'une rare intensité. Contrairement à la friolité dont font preuve certains *Doom*-likes, *KHG* n'hésite pas un instant à vous opposer à de véritables hordes d'ennemis extrêmement délicats à éliminer. Ces duels, privilégiant souvent le

corps à corps, vous obligeront à réviser la plupart de vos tactiques de combat. Heureusement, quelques armes, bien plus efficaces que celles d'*Unreal*, délivrent une puissance de feu extraordinaire grâce à des systèmes d'ondes de choc très perfectionnés.

Pour parfaire votre tenue de petit combattant intergalactique, une multitude de nouveaux accessoires achèvent de vous donner un coup de pouce. Au menu, combinaison antigravité, lunettes de visée et scaphandre pressurisé vous aideront à passer les moments les plus délicats. Les seuls points noirs résident dans le manque de souplesse et de diversité des ennemis, un aspect rapidement contrebalancé par la beauté de leurs textures. Si *Unreal* vous a laissé sur votre soif d'action, essayez *Klingon Honor Guard*.



La note de Next Games :

Quatorze sur vingt

Format : PC

Éditeur : Microprose

Développeur : Microprose

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant



Les effets de lumière et leurs reflets démontrent, une fois de plus, les impressionnantes capacités du moteur d'*Unreal*.

X-FILES

Format : PC

Éditeur : Electronic Arts

Développeur : Fox Interactive

Prix : Environ 370 F

Disponible : Maintenant



Les amateurs de la série seront ravis de retrouver certains des personnages clés de l'intrigue. Cependant, à part dans l'intro, pas question de rencontrer Scully ou Mulder avant le sixième des sept CD.

Au commencement, il y eut la série « X-Files », hypnotisant des millions de téléspectateurs à travers le globe. Puis, vinrent les livres « X-Files », les T-shirts « X-Files », les trading-cards « X-Files »... Demain, il y aura le film « X-Files »... En attendant, Fox Interactive nous propose un jeu *X-Files*, directement inspiré... de quelle série déjà ? Intelligemment, la société américaine, filiale de la chaîne de télévision du même nom, a opté pour un jeu d'aventure, seul genre susceptible de se rapprocher de l'ambiance de la série.

On se retrouve cependant assez vite face à un film interactif, bénéficiant, certes, d'une vidéo de qualité, en termes d'images comme de mise en scène, mais qui dérange par son manque de liberté. Trop souvent, il vous sera possible de regarder de plus près tel ou tel objet, complètement insignifiant pour l'enquête elle-même. Par contre, vous ne pourrez pas visualiser des éléments qui pourtant paraissent cruciaux. En outre, aucun commentaire sur les objets observés ne viendra agrémenter votre investigation. Ceci se révèle rapidement aussi frustrant que les

déplacements, qui feront que, plus d'une fois, vous vous arracherez les cheveux. Les concepteurs ont pourtant réussi le pari de retranscrire le climat paranoïaque propre à la série. L'interface, elle aussi très soignée, garde un côté inquiétant, fort bien restitué.

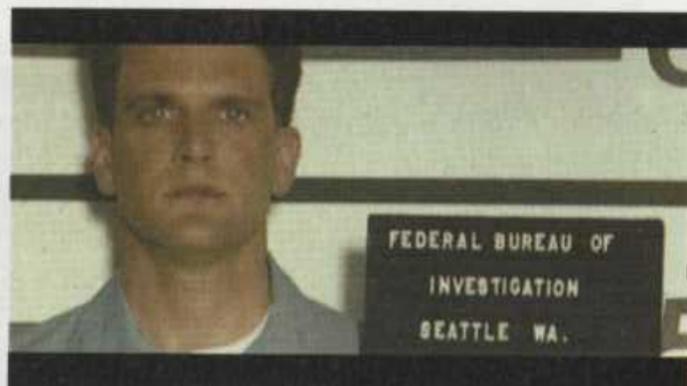
Les amateurs de la série prendront plaisir à croiser, au hasard de leur périple, certains personnages clés de l'intrigue. Néanmoins, ils interpréteront sans doute très mal le fait de ne rencontrer ni Mulder ni Scully avant le sixième des sept CD que comporte le jeu. Les nombreux fans d'« X-Files » se seraient certainement contentés d'un soft moyen pour se prendre au jeu et rentrer dans la peau de leurs agents préférés. Hélas, Fox Interactive n'a même pas fait l'effort de combler cette attente et s'est contenté de produire un film trop peu interactif pour satisfaire les joueurs. Une déception d'autant plus irritante que la licence se prêtait parfaitement à un bon jeu d'aventure, genre dont la ludothèque PC regorge.

La note de Next Games :

Onze sur vingt



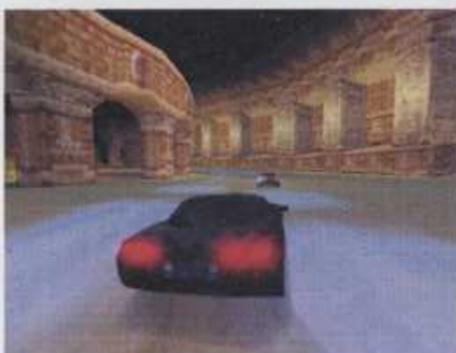
Le parfait équipement du petit agent du F.B.I qui se la raconte. Les possibilités offertes par un tel matériel laissent augurer de quelques excellentes idées. Hélas, on est vite déçu par leur peu d'utilité.



X-Files est on ne peut plus linéaire, mais plusieurs fins sont possibles. En fonction de vos actions, vous terminerez victorieux ou entre quatre murs, voire entre quatre planches...

NEED FOR SPEED 3

A.I.M

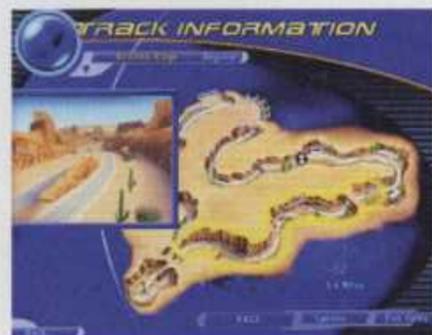


Beaucoup d'effets graphiques sont inclus. Les intempéries, parfaitement gérées dans cette version, donnent du piquant à la conduite.

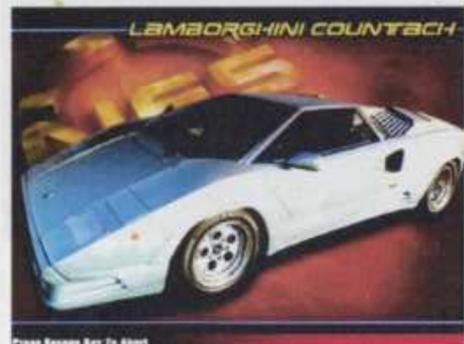
Il y a un an, Electronic Arts profitait de l'explosion du marché des cartes 3Dfx pour éditer une version améliorée de sa célèbre simulation de courses automobiles : *Need for Speed 2 Special Edition*. Depuis, les concepteurs ont redoublé d'efforts, afin que le troisième volet de cette série devienne une référence dans son domaine. On remarquera, tout d'abord, les nombreux modes de jeu proposés. Ils vont de la course simple au championnat par points, en

passant par des courses-poursuites avec la police ou encore une compétition par élimination. Parmi toutes ces épreuves, celles qui impliquent les forces de l'ordre offriront le plus d'intérêt. Par ailleurs, on laisse au joueur la possibilité de choisir son camp. Il est ainsi possible d'incarner soit un dangereux chauffard, au volant d'un bolide, soit un shérif local, dont la mission se limite à arrêter les participants d'un rodéo mécanique.

Pas moins de quinze véhicules de légende vous attendent, avec une base de données très complète, illustrée par des images et des commentaires. Les plus



Les développeurs ont vraiment peaufiné la présentation de leur produit. On a même droit à un briefing complet sur chaque circuit si on le désire.



exigeants auront l'opportunité de modifier quasiment tous les paramètres techniques de leur voiture. Les neuf tracés disponibles offrent des paysages variés et très agréables. Le moteur graphique est optimisé, pour les cartes 3D, par l'intermédiaire du standard Direct3D, et l'animation ne souffre d'aucun ralentissement. Le graphisme est de très bonne facture (l'interface est un modèle de clarté), et les décors des circuits comportent une multitude de détails qui rendent le jeu très réaliste.

Du côté de la jouabilité, pas de problème, on arrive à contrôler le véhicule facilement, et les volants à retour de force sont parfaitement gérés. Enfin, les parties multijoueurs seront possibles par réseau local et Internet, et on pourra jouer à deux sur le même ordinateur. *Need for Speed 3* brille par son excellente réalisation et son foisonnement de nouveautés. On se trouve, en effet, en présence d'une suite vraiment réussie qui ravira les adeptes de ce genre de simulation.

La note de Next Games :

Dix-sept sur vingt

Format : PC
 Éditeur : Electronic Arts
 Développeur : Electronic Arts
 Prix : Environ 350 F
 Disponible : Maintenant



Les arrestations de la police sont souvent musclées. À la troisième infraction, elle n'hésitera pas à vous jeter en prison. Vous êtes prévenu !

M.I.A.

Format : PC

Éditeur : GT Interactive

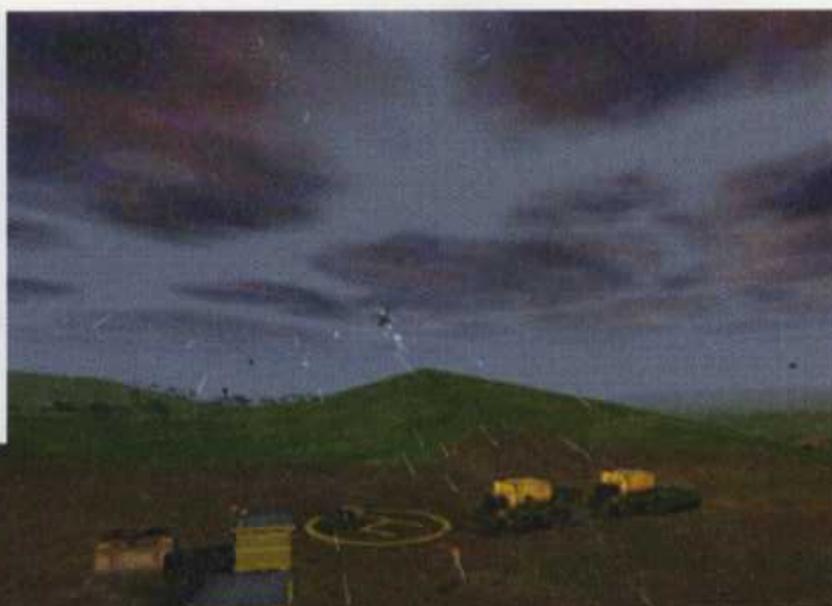
Développeur : Glass Ghost

Prix : Environ 350 F

Disponible : Octobre



Une petite scène, jouée par des acteurs plutôt ridicules, vient compléter votre briefing. Par ailleurs, les objectifs des missions ne varient pas suffisamment.



Les intempéries viennent gêner votre progression. La pluie et la nuit créent une atmosphère un peu plus réaliste.

Tentés de programmer *M.I.A.* comme un simulateur d'hélicoptères, les développeurs ont opté, finalement, pour une orientation arcade. Cependant, le choix ne semble pas avoir été particulièrement judicieux. Ce titre, qui se veut orienté action, est singulièrement pauvre dans ce domaine, notamment avec de rares explosions. *M.I.A.* plante son décor au Viêt-Nam. Une préface, dans la notice, dispense un petit cours d'histoire contemporaine, juste après la Seconde Guerre mondiale.

Le joueur est aux commandes d'un hélicoptère et avance en bombardant des cibles lilliputiennes. Autres faux pas : bien que le pilotage permette de jouer sur l'altitude, jusqu'à un certain niveau, la différence de taille entre les différents objets, situés au sol, n'est pas flagrante. Les cibles humaines restent minuscules et il est frustrant de tirer sur des objets ou des

personnages qui ne sont, pour la plupart, quasiment pas détaillés.

L'armement est des plus rudimentaires : canons, missiles... Plusieurs viseurs à l'écran sont disponibles, deux si vous ne possédez que deux armes : leur nombre est bien souvent proportionnel à celui des armes dont vous disposez. Le viseur central peut être modifié en fonction de l'armement fourni. Les missions sont presque insignifiantes et le joueur se lasse rapidement d'une action répétitive sans ampleur. Les décors n'ont rien d'exceptionnels, ils se révèlent même plutôt pauvres.

Défaillance également du côté technique, avec des cartes accélératrices 3D maladroitement utilisées, à telle enseigne que les premiers instants du jeu nous laissent douter de leur exploitation. Heureusement, les niveaux suivants sont un peu plus riches. L'atout de *M.I.A.* c'est son mode Réseau qui permet de jouer à plusieurs en même temps. Malgré tout, cela ne suffit pas à relever l'intérêt de ce titre qui n'apporte rien de nouveau au genre. Un petit coup d'épée dans l'eau. 

La note de Next Games :

Neuf sur vingt



L'hélicoptère répond plutôt bien, même si, parfois, de petites secousses se font sentir. Une grosse explosion et le déplacement simultané de votre hélicoptère ne sont, apparemment, pas conseillés.

RIVERWORLD



Format : PC

Éditeur : Cryo

Développeur : Cryo

Prix : Environ 350 F

Disponible : Maintenant

Longtemps plébiscité par les fans de Cryo, *Riverworld* ne suscite plus, aujourd'hui, l'engouement de ces derniers mois. Dévoilé à la presse il y a maintenant quelques semaines, la version définitive ne soulève pas l'enthousiasme, ce qui laisse présager une déception certaine.

À tout moment du jeu, deux vues différentes sont disponibles. Soit vous optez pour une vue extérieure au personnage principal, soit vous sélectionnez une vue subjective, à la Quake, qui s'avère inutile.

Adapté d'une série de romans écrit par l'Américain Philip José Farmer, *Riverworld* tente de recréer un univers un peu malsain et délirant où chaque habitant se réincarne. Un monde mystérieux dans lequel votre personnage devient le propriétaire d'une parcelle de terre aride. Sur place, rien de bien surprenant. Vous débarquez au milieu des oiseaux et de la verdure, complètement seul. Heureusement, vous rencontrez d'autres victimes, comme vous. Ce sont des citoyens pacifiques, dotés d'une intelligence... plutôt faible, dirons-nous.

Commencez par les amadouer et tentez de les convaincre que travailler pour vous est une aubaine. Soyez diplomate. Dialoguez avec vos semblables et ordonnez-leur de construire des bâtiments et autres édifices nécessaires à votre bon développement. Bien entendu, pour le moment, pas grand-chose à se mettre sous la dent. Vous ne disposez que de très peu de matières premières. Juste du bois.

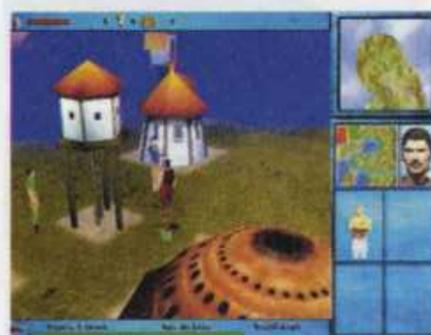
Édifiez des habitations, des casernes pour vos soldats ou des usines pour les véhicules. À terme, vous devriez être apte à former une armée capable d'éliminer l'adversaire. Voilà tout.

Bien sûr, au fur et à mesure de votre progression, les technologies évoluent. Après l'âge du bois, ce sont onze époques différentes qui se succèdent, allant du fer à l'énergie stellaire en passant par le pétrole. Votre armée, plus efficace, conquiert territoire sur territoire. Un principe qui rappelle, de loin, des titres comme *Age of Empires* ou *Populous*, auxquels on aurait rajouté un moteur 3D de qualité. En fait, l'idée est loin d'être mauvaise. Néanmoins, il est fort dommage que l'interface ne soit pas à la hauteur de nos espérances. Raison pour laquelle, après plusieurs minutes de jeu, on conclue rapidement que *Riverworld* aurait pu être une réussite. Loupé.

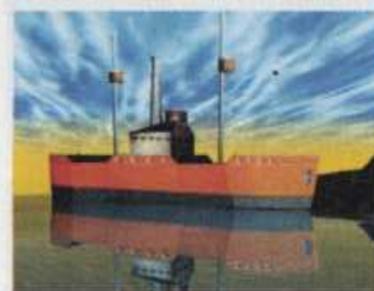


La note de Next Games :

Neuf sur vingt



Constructions de bâtiments, dialogues avec les autochtones, combats avec vos adversaires. Voilà, en résumé, ce qui vous attend dans le Monde du fleuve.



Que ce soit sous Direct 3D ou sous 3Dfx, les graphismes de *Riverworld* n'ont rien d'extraordinaire et sont souvent un peu trop dépouillés. On espérait bien mieux.

LE CINQUIÈME ÉLÉMENT

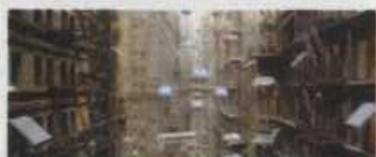
Format : PlayStation

Éditeur : Gaumont Interactive

Développeur : Kalisto

Prix : Environ 350 F

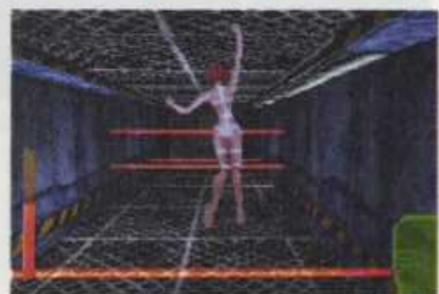
Disponible : Octobre



La qualité des vidéos reste très correcte et vient se caler entre les divers niveaux. Le présentateur télé du film revient en force pour vous guider dans votre quête.



Leeloo est le cinquième élément. Elle dispose d'une technique martiale redoutable et d'une magie puissante. Ses mouvements élémentaires sont gracieux et rapides.



Depuis la création des jeux vidéo, les grosses productions cinématographiques, de « Star Wars » à « Mission impossible », ont été adaptées. Après le voyage dans l'Europe du XVII^e siècle de Salomon Kane dans *Nightmare Creature*, le jeune studio bordelais Kalisto nous plonge dans l'univers futuriste du « Cinquième Élément » de Luc Besson. Le film d'intro, habilement monté et dynamique, présente les divers lieux et acteurs de l'intrigue. Dans un futur lointain, sur Terre, le destin va pousser un chauffeur de taxi new-yorkais, ancien militaire, dans une quête pour la sauvegarde de la planète. Ce dernier, Korben, doit s'infiltrer dans le laboratoire où est détenue Leeloo pour la sauver.

Après une longue explication avec un prêtre d'une ancienne religion, depuis longtemps oubliée, les deux héros apprennent qu'il faut réunir les quatre pierres élémentaires : celles de l'eau, du feu, de la terre et de l'air. Le religieux leur révèle également que Leeloo est le cinquième élément vital à la cérémonie, qui aura lieu dans un temple dissimulé dans le

désert. D'autres partis convoitent également ces joyaux, et la bataille pour les obtenir sera sans répit.

À l'image de « Men in Black », le jeu reprend le scénario du film avec certaines scènes inédites supplémentaires. Les personnages sont assez ressemblants et leur possibilité de mouvements très variée. On apprécie l'existence d'une notice en images dans les options, car il faut un léger temps d'accoutumance pour se familiariser aux commandes. Korben utilise des armes diverses alors que Leeloo se bat à mains nues. Si les niveaux sont vastes, la modélisation des stages reste assez simpliste. Les décors souffrent de clipping, et le champ de vision est restreint.

Suivant le personnage choisi, vous accédez à des endroits différents. Les musiques d'ambiance, séduisantes, collent au climat futuriste. Le style aventure/action en 3D temps réel a conquis de nombreux studios, à la suite du

succès de *Tomb Raider*, ce qui rend la concurrence acharnée. Mais, ce titre n'a pas les moyens d'inquiéter les grands du genre tels que *Metal Gear Solid*.

La note de Next Games :

Dix sur vingt



Korben n'a pas oublié les techniques de commando. Tout au long de l'aventure, il trouvera des armes ennemies d'une puissance croissante.

BUCK BUMBLE



Format : Nintendo 64

Éditeur : Ubi Soft

Développeur : Argonaut

Prix : Environ 450 F

Disponible : Maintenant

Buck Bumble, premier titre d'Argonaut sur N64, déçoit profondément de par son incapacité à exploiter la puissance de la machine. En outre, la conception des niveaux est médiocre, et la faiblesse du moteur graphique implique le recours à des effets de voilage.

Jez San, qui faisait partie des créatifs les plus en vue chez Nintendo, a vu Argonaut atteindre les sommets à l'époque où la Super Nintendo dominait le marché des consoles de jeu. On ne peut donc que regretter que la société fasse, avec *Buck Bumble*, des débuts aussi décevants sur la N64. Même si une comparaison entre ce titre et *Star Fox* n'a pas lieu d'être, elle met en avant un fait fondamental : *Star Fox* a poussé les limites de la Super

Nintendo (et les a peut-être même dépassées avec la puce Super FX). *Buck Bumble*, pour sa part, se contente de surfer sur le potentiel de la N64. Son moteur est loin de permettre un affichage fluide, et l'animation perd de sa qualité dès que les adversaires sont trop nombreux.

Ce jeu, qui ne propose que des missions simplistes (elles se résument, à quelques exceptions près, à chercher l'ennemi et à l'anéantir), n'a pas cette touche d'originalité qui caractérise la plupart des titres Nintendo ou Rare. L'ajout d'un scénario impliquant davantage le joueur, ainsi une chasse à l'ennemi ou une course, aurait pu constituer une alternative au mitraillage incessant des insectes. Mais, il y a pire encore. *Buck Bumble* part du vieux principe que si un joueur meurt, il retourne au début du niveau où il se

trouvait. Aussi, après avoir joué patiemment pendant 20 minutes, le joueur se retrouve-t-il à la case départ, parce qu'il a, par exemple, bêtement envoyé Buck s'écraser dans une piscine mortelle. Inutile de préciser qu'il n'est pas tenté de tout recommencer. De nos jours, un jeu doit mériter le droit de faire patienter ses joueurs. Et il est évident que *Buck Bumble* n'a pas les qualités requises pour revendiquer ce droit.

Pourtant, malgré une esthétique médiocre, une mise à jour de l'écran souvent saccadée et un manque de personnalité, *Buck Bumble* n'est pas un désastre comme on aurait pu s'y attendre. Les niveaux supérieurs proposent des défis plus excitants, et son mode Deux joueurs, même s'il demande peu d'efforts, a le mérite d'occasionner une bonne partie de rigolade. Bref, pour être franc, une sortie moyenne que l'on oubliera bien vite.



La note de Next Games :

Dix sur vingt

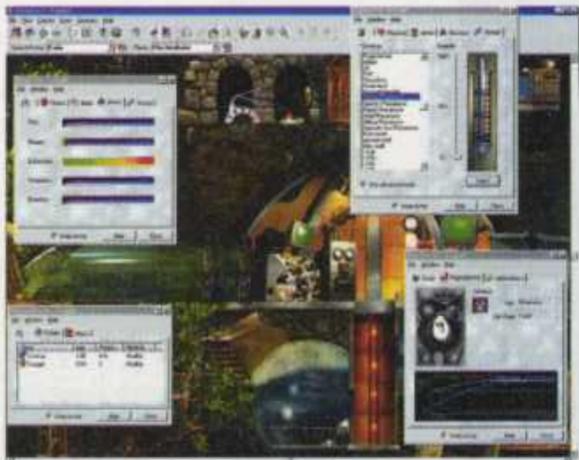


Malheureusement, les missions se résument, à quelques exceptions près, à chercher l'ennemi et à l'anéantir. Rares sont celles affichant la complexité qui caractérise les produits de qualité.



Un faux mouvement et vous repassez par la case départ du niveau.

CREATURES 2



Conçu par Cyberlife, *Creatures 2* tient plus de la biologie artificielle que du jeu vidéo. L'utilisateur, à la fois demiurge, papa-poule et médecin, doit élever et éduquer des Norns. Une fois les concepts de base enseignés (se nourrir et utiliser les nombreux objets de l'univers), les créatures passent par les différents stades de la vie : enfance, adolescence, maturité, vieillesse. Elles se reproduisent et meurent. Réellement attachantes, elles nécessitent cependant une attention de tous les instants, comme pour un enfant en bas âge : il faut les soigner, les protéger contre leurs ennemis, les Grendels... On se surprend même à verser une larme lorsque l'une d'elles meurt !

Toujours aussi difficile à prendre en main que le premier *Creatures*, cette simulation bénéficie heureusement de nombreuses améliorations. L'univers, bien plus vaste, dispose désormais d'un véritable écosystème. Les Norns reconnaissent leur partenaire sexuel et leurs enfants et apprennent plus vite que dans le précédent jeu. Les scientifiques amateurs modifieront leur ADN et les croiseront avec les Ettins, une nouvelle race. Attention, cependant, ces petites boules de poils ravissantes, intelligentes et curieuses n'ont de cesse de vous surprendre. Et de vous séduire !



La note de Next Games :

Seize sur vingt

Format : **PC** Éditeur : **Mindscape et Cyberlife Technology Limited** Développeur : **Cyberlife** Prix : **Environ 300 F** Disponible : **Maintenant**

BUGGY

Cette simulation de course vous met au volant de buggys télécommandés qui s'affrontent sur différents circuits riches en couleurs. La conduite varie selon le véhicule choisi, et la difficulté progressive permet de s'acclimater très rapidement. À l'image de *Buggy Boy*, de *Mario Kart* et de *Micro Machines*, les niveaux sont truffés de passages secrets et d'options en tout genre. Ainsi, il vous faudra passer des portes de différentes couleurs, dans un ordre indiqué, pour que celles-ci prennent effet. Plus la difficulté augmente, plus le nombre de portes sera important.

Malgré un bon gameplay, le jeu reste lent et l'animation n'est pas à la hauteur des capacités de la PlayStation. Le jeu choque par son manque flagrant de dynamisme : les sensations d'accélération et de vitesse sont absentes. On regrette le clipping trop important et une échelle non respectée entre les buggys et certains éléments du décor. À l'inverse de la majorité des autres jeux de course 3D, *Buggy* ne propose qu'une seule vue. Un soft qui ne sort pas du lot, malgré quelques bonnes idées.



La note de Next Games :

Onze sur vingt



Format : **PlayStation** Éditeur : **Gremlin** Développeur : **Gremlin** Prix : **Environ 350 F** Disponible : **Octobre**

N20

Le studio anglais Gremlin Interactive met les bouchées doubles pour cette fin d'année 1998. Après avoir développé des titres tels que *Men in Black* et *Buggy*, il s'attaque aujourd'hui au style du shoot them up, un peu modifié, en reprenant le concept d'un vieux jeu d'arcade : *Gyrus*. Le thème du tunnel fut longtemps un sujet de prédilection propice aux démos sur Amiga. Vous dirigez un vaisseau, choisi au préalable, qui évolue dans une galerie, à l'image de *Tunnel B1*. Votre engin adhère aux parois, lui permettant ainsi de détruire les obstacles situés sur les murs latéraux et au plafond.

Les ennemis, nombreux et variés, vous offrent bon nombre d'options. Les divers décors, toujours de même architecture, bénéficient de belles matières et les effets de lumière rappellent ceux de *G Police* de Néon. La musique techno est de bonne facture et colle parfaitement au style. La réalisation se situe au-dessus de la moyenne, mais la répétition des décors et le style de musique, trop ciblé, diminuent considérablement la durée de vie de ce soft.



La note de Next Games :

Onze sur vingt



Format : **PlayStation** Éditeur : **Gremlin Interactive** Développeur : **Gremlin Interactive** Prix : **Environ 350 F** Disponible : **Octobre**

NINJA



Les guerriers de l'ombre reviennent en force. Après *Tenchu*, le simulateur de ninjas, voici *Ninja*, le jeu d'action pur et dur de Core Design. L'histoire respire le déjà-vu, comme tout le reste de ce titre. En effet, vous incarnez un ninja dont la mission est de détruire un démon. Ce dernier est invoqué par un seigneur qui n'a, bien entendu, pas réussi à le contrôler. Cet envoyé de l'enfer va essayer de conquérir, de détruire notre joli monde et faire toutes les méchancetés qu'il peut. Votre survie dépend de votre maîtrise du ninjitsu, retranscrit à l'écran par un ou deux coups de pied et coups de poing. Bien que l'on puisse utiliser des pouvoirs magiques, l'ensemble reste trop limité.

Par ailleurs, la jouabilité laisse un peu à désirer, le personnage ne répond pas toujours très bien et il manque de précision. Cependant, *Ninja* reste amusant. Les boss et les ennemis sont variés mais trop faciles à éliminer, et des décors se dégagent une bonne ambiance. Hormis le côté action, vous devrez parfois user de dextérité pour vous déplacer de plate-forme en plate-forme. Malgré tout, *Ninja* manque un peu d'intérêt.

La note de Next Games :

Neuf sur vingt

Format : PlayStation Éditeur : Eidos
 Développeur : Core Design Prix : Environ 350 F
 Disponible : Octobre

PET IN TV



La mode japonaise des Tamagotchis a généré, partout dans le monde, des clones en tout genre. À l'image de son aîné, sur Micro, *Little Computer People*, *Pet in TV* vous propose de faire évoluer une créature ressemblant à un œuf bleu et blanc avec des yeux. Au début de la partie, ce curieux personnage se révèle inexpérimenté et découvre le monde qui l'entoure. Pour faire progresser son « intelligence artificielle », il faut lui apprendre à associer les objets qu'il trouve aux actions correspondantes, comme manger des fruits et non les jeter.

Une grande panoplie d'actions fait varier les situations. Régulièrement, il doit retourner dans sa maison. Là se trouve un ordinateur qui analyse l'humeur et l'évolution de la créature pour juger de sa vitesse d'apprentissage et changer de musique. Tout au long de ses périples, l'animal devra résoudre des énigmes pour accumuler des objets qu'il entreposera chez lui. Le jeu est graphiquement très enfantin et s'adresse au public des tout petits. Et encore...

La note de Next Games :

Cinq sur vingt



Format : PlayStation
 Éditeur : Sony
 Développeur : Sony
 Prix : Environ 350 F
 Disponible : Octobre

CAPCOM GENERATION

Depuis quelques mois, une vague de nostalgie a envahi le marché du jeu vidéo. Quasiment tous les hits d'antan ont droit à une version réactualisée ou sortent en compilation. Capcom, qui a annoncé un CD regroupant les deux *Ghouls'n Ghost*, nous fait patienter avec une compilation de 1942 et 1943. S'il est vrai que « c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes », il ne faut néanmoins pas utiliser d'ingrédients avariés. Car, si cette compilation a le mérite de faire (re)découvrir deux des shoot'em up verticaux les plus mythiques, Capcom aurait dû y inclure le troisième volet de sa série : 1941. Par ailleurs, conçus pour des plates-formes 8-16 bits, 1942 et 1943 souffrent de leur ancienneté. L'animation, beaucoup trop lente, n'arrive pas à faire oublier la pauvreté des graphismes. Une compilation à réserver uniquement aux fans de la série ou aux collectionneurs.

La note de Next Games :

Dix sur vingt



Format : PlayStation Éditeur : Capcom Développeur : Capcom
 Prix : Environ 350 F Disponible : Maintenant (Japon)

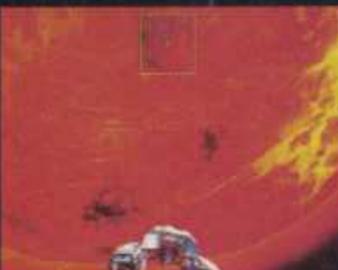
TECH-ROMANCER

CAPCOM ET LA 3D, UN AMOUR CONSOMMÉ !

Développeur : **Capcom (Arika)**

Disponible : **NC**

Origine : **Japon**



La caméra-zoom est parfaitement adaptée, suivant l'éloignement des adversaires.

La semaine précédant le September's JAMMA Show (l'un des plus grands salons dédiés à l'arcade) est généralement la période choisie par les développeurs pour présenter à la presse leurs dernières productions. Capcom ne déroge pas à la règle et a annoncé *Tech-Romancer*, un tout nouveau titre destiné principalement au marché japonais.

Inspiré de séries animées très populaires au Japon, telles que « Macross » ou « Gundam », *Tech-Romancer* est, à l'instar du *Virtual On* de Sega, un jeu de combat mettant en scène douze robots, chacun dirigé par un pilote différent. *Tech-Romancer* propose deux modes de jeu. Le premier, intitulé Story, offre de multiples scénarios. Défini en fonction des résultats obtenus, chacun d'entre eux proposera un challenge différent à chaque partie. Le second mode, beaucoup plus classique, se résume à affronter tour à tour les douze robots, qui sont, bien évidemment, sous la direction de la machine.

Si le thème et le concept de *Tech-Romancer* le destinent pratiquement

exclusivement au marché japonais, sa réalisation visuelle et ses nombreux aspects tactiques en font un titre surprenant. La caméra dynamique restitue à la perfection l'intensité des affrontements, même lorsque les robots acquièrent la capacité de s'envoler. Criants de vérité, les décors restituent parfaitement le gigantisme des Mécha. Il arrivera souvent qu'on se laisse aller à regarder l'action, comme on le ferait pour un excellent manga. Car *Tech-Romancer* séduit, dès les premières secondes, en raison du déluge de feu présent à l'écran. Dotée d'un pouvoir de destruction inimaginable, chaque arme est l'occasion d'explosions et d'effets visuels absolument superbes.

Ce jeu est développé sur un modèle facilement adaptable sur PlayStation, et on peut, sans grands risques, s'attendre à sa conversion dans les mois à venir. S'il n'est pas sûr d'arriver sur le marché occidental, *Tech-Romancer* démontre la volonté de Capcom de sortir de la spirale infernale de ses classiques jeux de combats.



Également conçus pour une conversion sur PlayStation, les combats de *Tech-Romancer* sont parfois chaotiques.

DIRT DEVILS

LE RETOUR DE SEGA DANS UN GENRE PLUS DÉLIRANT

Développeur : Sega AM
 R&D #3
 Disponible : Octobre (Jap)
 Origine : Japon

Après une période relativement longue, AM R&D#3 revient avec une nouvelle course de voitures : *Dirt Devils*, qui est un compromis entre *Daytona* et *Sega Rally*. *Dirt Devils* est une course d'endurance, dans laquelle les joueurs peuvent expulser leurs adversaires de la route pour exécuter le meilleur tour possible. Trois circuits sont proposés : Canyon, Stadium et Twin City 400. Le circuit Canyon équivaut à courir dans un grand bassin rempli d'eau qui abonde en tunnels. La course Stadium est une figure composée de huit circuits ayant de multiples intersections. Dans la dernière course, Twin City 400, des routes traversent le désert ; en ville, les joueurs piloteront à travers la lumière des phares des véhicules.

Différents modèles peuvent être sélectionnés, comme une Desert Buggy (véhicule léger), une Baja Bug (rapide et maniable), une Toyota Rage Truck (axée sur la puissance), un Euro-Prototype (agile, mais difficile à conduire). Chaque



voiture propose une adhérence et une maniabilité bien spécifiques. En jouant à *Dirt Devils*, vous aurez la sensation de participer à de vrais championnats de off-road. Pour créer une ambiance encore plus réaliste, vous serez assis sur des sièges vibrants pour simuler les chocs. Quatre vues vous sont proposées : conducteur, capot, vue aérienne et, enfin, poursuite.

Au cours de la partie, le joueur peut à tout moment appuyer sur le bouton Start pour apercevoir ce qui se passe derrière lui. Comme dans *Daytona*, un radar permet de localiser les autres voitures. Quatre bornes d'arcade, ou plus, peuvent être reliées entre elles. Après avoir réalisé *les Vingt-Quatre Heures du Mans* et d'autres succès, AM R&D#3 a décidé de créer un autre jeu de course original. *Dirt Devils* offre quelques merveilleuses textures, des circuits originaux et une atmosphère très réaliste. Nous devons attendre un petit mois avant de tester la jouabilité des voitures.

Méthode classique dans les courses de voitures : les trois niveaux de difficulté sont représentés par trois circuits différents.



Le graphisme de *Dirt Devils* se révèle vraiment splendide. Les textures sont magnifiques, et les circuits, ainsi que les véhicules, riches de détails.

Galerie

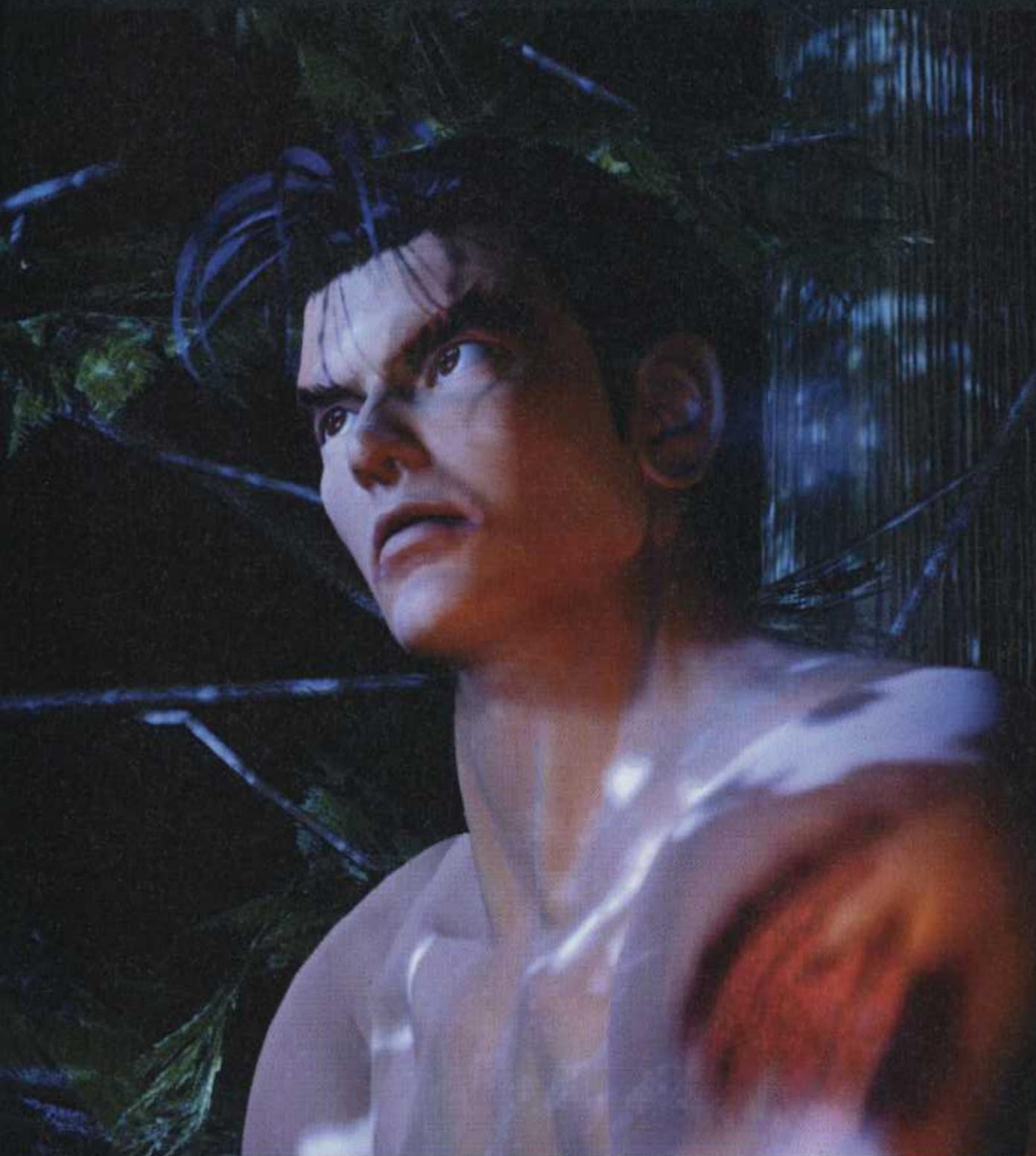
L'art du jeu vidéo



TEKKEN 3

Next Games profite de la sortie française de *Tekken 3* pour vous présenter quelques-unes des plus belles images tirées de ce jeu. Namco démontre, une fois de plus, le talent de ses graphistes en matière de modélisation 3D.





COMMAND & CONQUER : LE SOLEIL DE TIBERIUM

Alors que Westwood Studios vient d'être racheté à Virgin Interactive par Electronic Arts, tous les fans de *Command & Conquer* attendent toujours avec impatience le nouveau volet de leur jeu préféré. La qualité de ces rendus inédits est toujours une démonstration impressionnante du savoir-faire du développeur. Avec son rachat, Westwood s'est fait plus discret sur l'avancée de ses produits. Mais, nous devrions être comblés à partir de décembre.

Images créées par les artistes de Westwood Studios avec 3D Studio Max 2.0



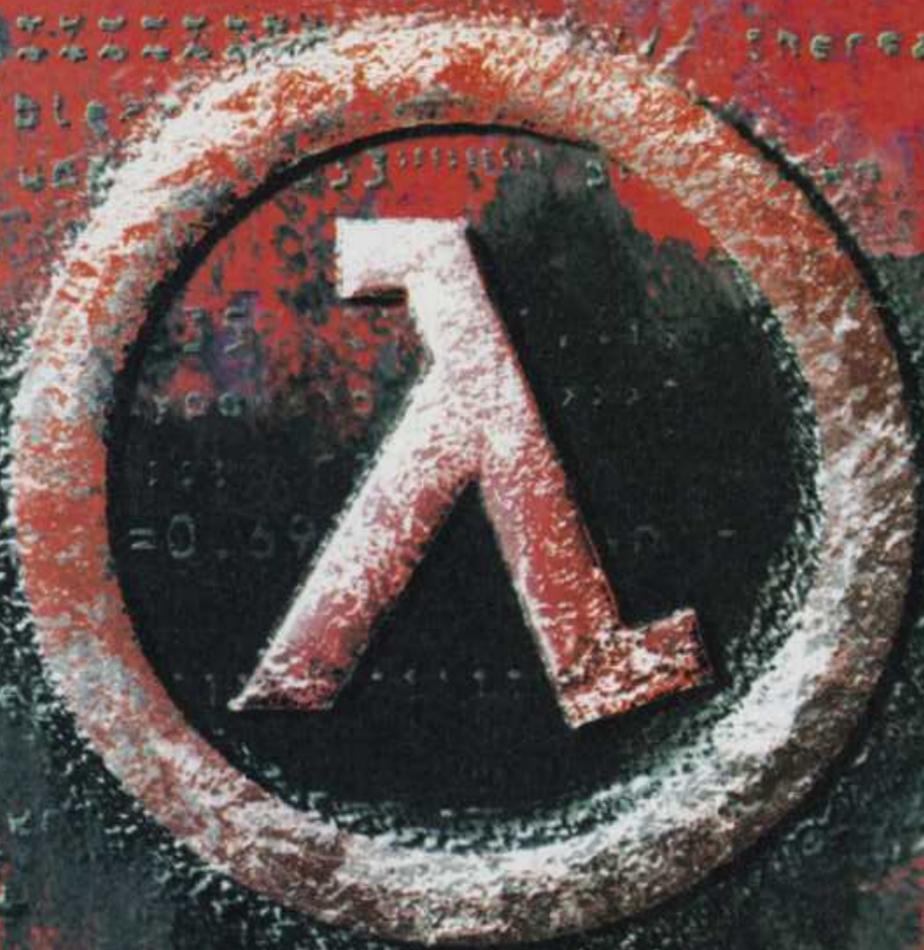


© Oddworld Inhabitants 1998 - GT Interactive

L'EXODE D'ABE

Les nouvelles aventures d'Abe, sur les terres d'Oddworld, sont prévues pour novembre 98 sur PC et PlayStation. Malgré le succès planétaire du premier épisode, GT n'ignore pas qu'il doit offrir aux joueurs un nouveau défi. Abe disposera de nouvelles caractéristiques et ses semblables manifesteront encore plus d'émotion. Nous pourrions découvrir de nouvelles créatures, comme les Fleeches, les Mudombies, les Greeters et autres Slurgs... Bientôt le test.

Ces images ont été modélisées par le studio californien d'Oddworld Inhabitants sur SGI avec le logiciel Alias.



HALF-LIFE

La première fois que Next Games a vu ce produit, toute l'équipe a compris qu'il faudrait compter avec. Lorsqu'un sentiment est aussi fort, il est rare de se tromper. Mais il suffit que l'éditeur soit pressé pour tout gâcher. Avec Sierra, Valve semble avoir trouvé le bon partenaire. Utilisant un moteur de Quake 2 largement modifié et incluant un concept totalement novateur dans cette catégorie, Half-Life est tout simplement une nouvelle étape dans ce type de produit.

DOSSIER COMPLET LE 29 OCTOBRE 1998



PRESENTE

CINE GAME 24 H 24 LE 1^{ER} DISTRIBUTEUR UNIVERSEL

CASSETTES VIDEO - JEUX VIDEO - CARTOUCHES DVD - CD-ROM

Locations - Ventes - Achats - Echanges 24H/24

GROS - SOFTWARE - DVD
DISTRIBUTEURS
LOGICIELS - MOBILIER

Ergonomique

Inviolabilité : couverture thermoformée blindée.

Accessibilité : accès enfants et handicapés.

Double écran, anti-reflets.

Robustesse : moteur unique à air comprimé.

Achats aux clients : paiements des produits par virement et/ou montant débité sur la carte nominative.

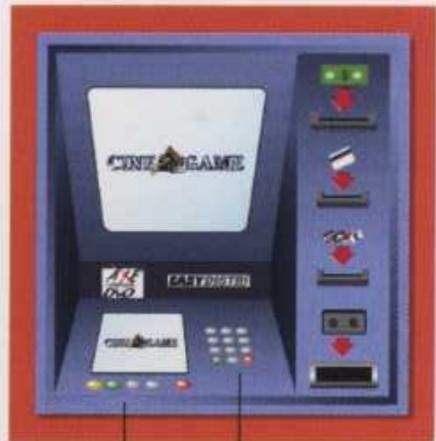
Réseau : Interrogation à distance des machines pour connaître leurs CA.

Paiement Sécurisé : CB ou carte nominative (membre).

Nombreuses options : guichet de réservation, double pupitre, lecteur de billets, écran tactile...

CINE GAME

(* à partir de 2990 FRF)



Haute rentabilité
Pas de charge de personnel
Loyer réduit (1m²)
Gestion autonome
Calcul automatique de la côte des produits neufs et occasions.
100 % compatible avec toutes les franchises.

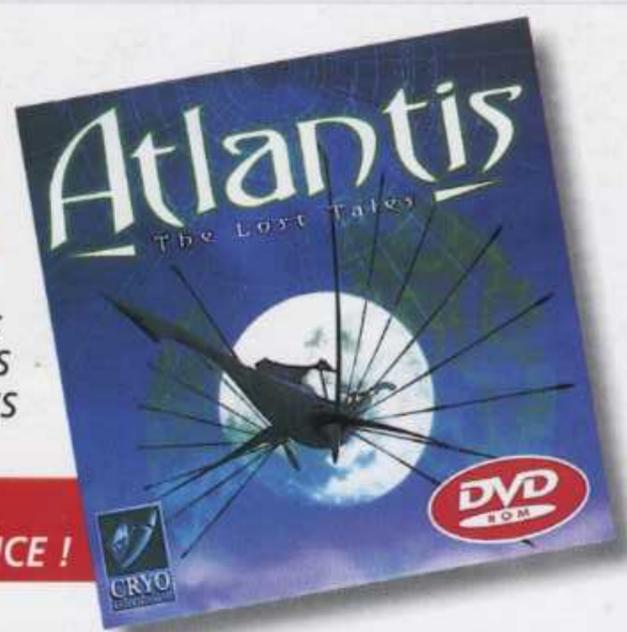


Nous commercialisons :

- E.D.S. le logiciel de gestion approprié à votre magasin.
- EASY DISTRI la gamme de meubles spécialisée.
- Les Jeux Vidéo, SONY, NINTENDO, SEGA, PC CD ROM.
- Les DVD, DVD ROM.

ATLANTIS DE CRYO 1er DVD ROM EN EXCLUSIVITE

PROCHAINEMENT :
• VERSAILLES
• DREAMS



CONTACTEZ-NOUS POUR RESERVER VOS PRECOMMANDES.

COMME CRYO FAITES-NOUS CONFIANCE !

REVENDEURS, GROSSISTES, CONTACTEZ-NOUS !

Nous distribuons aussi des Jeux Vidéo (PSX, N64, PC ...) et DVD.

Constitution de stock de départ : Jeux Vidéo, DVD, Cassettes Vidéo



Dreamcast™

Pour un premier contact, appelez sans plus attendre notre service technico-commercial : 03 88 23 23 88

* montant minimum de remboursement du prêt mensuel, conditions et T.E.G à définir.

CINE GAME 24H/24 & Easy Distri
 AXE DVD
 10 place des Halles
 67000 Strasbourg
 France : (33) 03 88 23 23 88
 FAX (33) 03 88 23 28 28
 En construction :
 Internet : axedvd.com
 E-mail : sales@axedvd.com

Je souhaite recevoir sans engagement de ma part une documentation sur :

- CINE GAME
- EASY DISTRI
- TOUS LES PRODUITS AXE

Nom, Prénom ou Société _____

Adresse : _____ NG 5

Ville : _____ CP : _____

Tél. _____ Fax _____

E-Mail : _____

© 1997 AXE DVD, MULTIVIDEO et EASY DISTRI. Tous droits réservés. Les marques commerciales sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.



Baldur's Gate



Advanced
Dungeons & Dragons

