

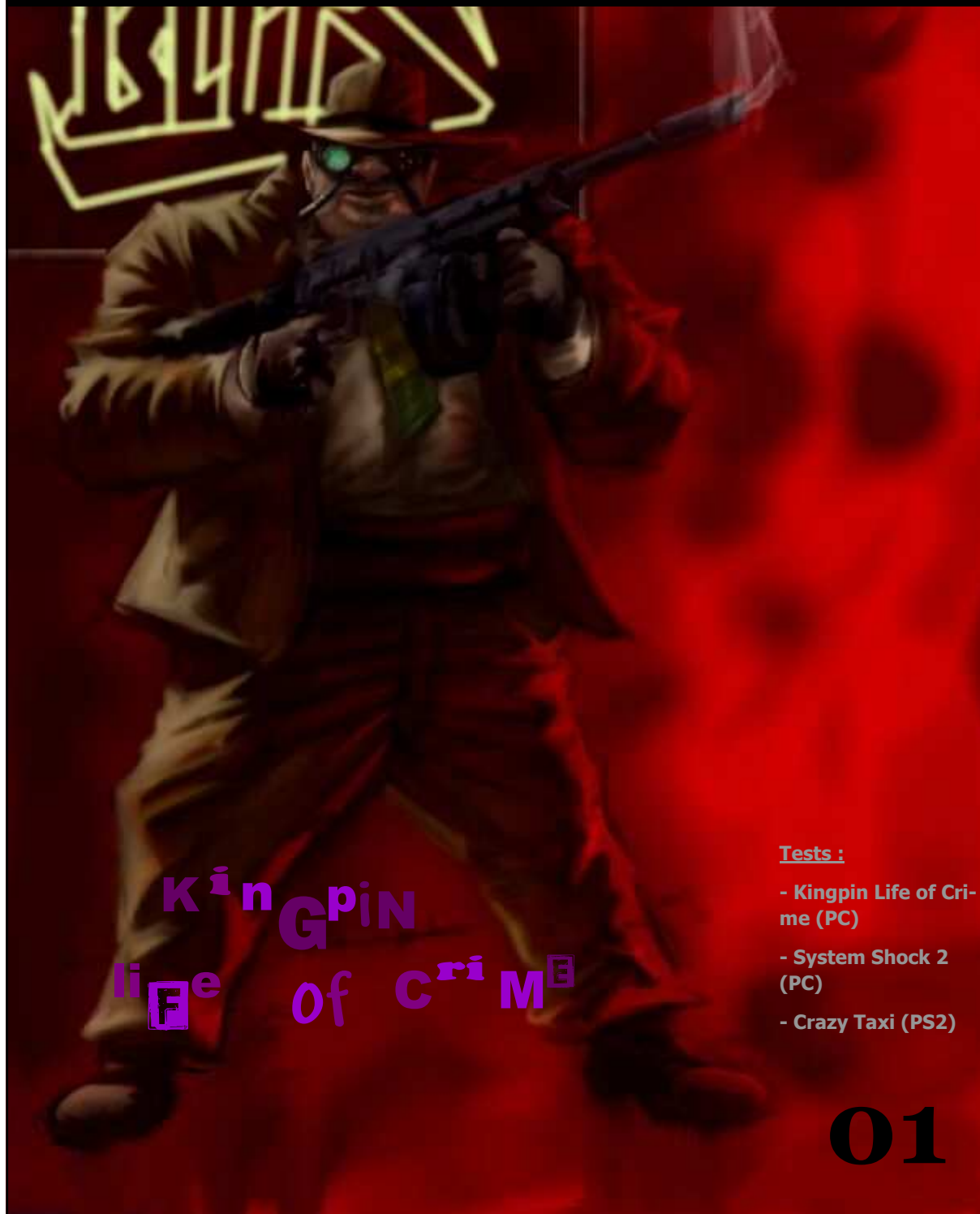
N° 849 DES JEUX SUR PC ET CONSOLES

PC / PlayStation / PlayStation 2 / Game Boy / Game Boy Color / Nintendo 64 / GameCube / Dreamcast



**OFG MAGAZINE**  
Old Fashioned Games Magazine

**PREMIER NUMÉRO !**



**Kingpin**  
**Life of Crime**

Tests :

- Kingpin Life of Crime (PC)
- System Shock 2 (PC)
- Crazy Taxi (PS2)

**01**

**Express Mail**

**ATTENTION!**  
Do you collect the  
1976-77 Lincoln  
Woodstock Series  
penny coins and  
stamps? Don't  
miss the event!

LA TÊTE FROIDE  
ET LE SANG CHAUD



Public Affairs  
DÉCONSEILLÉ  
2018, 100 ans de

16  
ANS

*Interplay*





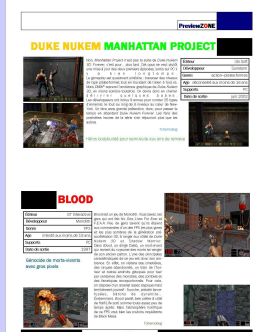
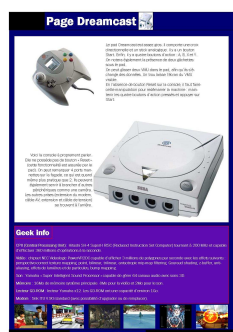
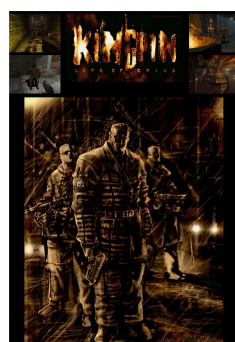
Pour ce premier numéro de OFG Magazine, je vais tâcher de vous expliquer ce qu'est OFG Magazine. Déjà, que veut dire OFG ? C'est écrit sur la couverture, mais je vais quand même le rappeler : Old Fashioned Games. Ce qui veut dire que OFG Mag est un magazine qui ne se concentre pas sur l'actualité, tout simplement parce que je n'ai pas les moyens d'acheter tous les jeux qui sortent ! Alors OFG Mag est ce qu'on pourrait appeler un magazine rétro. La plupart des tests, previews et dossiers seront en effet sur des jeux vidéo sortis depuis quelque temps voire depuis beaucoup de temps. Aucun ordre chronologique ne sera respecté. La décision de faire un magazine multi plate-forme s'est imposée à moi tout naturellement, car je joue sur plusieurs machines (PC, Game Boy Color, Nintendo 64, PlayStation, PlayStation 2, Dreamcast et GameCube).

Vous aurez remarqué que je dis "magazine". Mais OFG Magazine n'en est pas vraiment un puisque tout d'abord il est assez court, n'est publié que sur Internet et à un rythme totalement anarchique. Je n'ai pas encore décidé s'il sera publié tous les mois au détriment du contenu (c'est-à-dire que ce qui n'aura pas été terminé ne sera pas intégré au magazine) ou alors si il ne sera publié qu'une fois que tous les articles prévus seront terminés.

Si vous avez quoi que ce soit à me dire au sujet de ce magazine (encouragements, félicitations, menaces de mort, demandes de procès, déclarations d'amour...), envoyez-moi un mail à [handjob@hotmail.fr](mailto:handjob@hotmail.fr) mais intégrez s'il vous plaît "[OFG] Courrier" dans le sujet. Vous pouvez également me rencontrer sur divers forums (ceux de jeuxvideo.com surtout) sous le sobriquet de "\_\_tony\_montana".

Étant donné que j'ai fait ce premier numéro tout seul comme un grand avec mes petites mains potelées, j'accepte toute aide extérieure. Alors si vous voulez faire partie intégrante de la rédaction ou filer un coup de main de temps en temps, envoyez-moi aussi un mail à [handjob@hotmail.fr](mailto:handjob@hotmail.fr) mais précisez bien "[OFG] Recrutement" dans le sujet.

Pour finir, je lancerais volontiers un discret "Longue vie à OFG Magazine !!" et qui sait, peut-être qu'un jour OFG Mag tutoiera les plus grands, comme Joystick, Canard PC, Jeux Vidéo Magazine,



### Contact

handjob@hotmail.fr

### OFG Team

E. Jumbo (Rédacteur en chef)

*Certes, pour un premier numéro, on ne peut pas dire que les tests soient nombreux. Mais le numéro 2 étant déjà bien avancé, je puis vous assurer que vous aurez plus de pages à vous mettre sous la dent au prochain numéro. Je profite de cet endroit pour vous signaler que les jeux présentés dans la rubrique Coming Soon ne seront pas nécessairement testés dans le numéro suivant, et qu'un jeu peut très bien passer à la moulinette sans pour autant être passé par la case Coming Soon dans le numéro précédent...*

*Je tiens également à préciser que le magazine devait intégrer quelques pages (entre deux et quatre) ayant pour sujet l'actualité PC et consoles. Mais voilà, j'ai eu quelques déboires et c'est finalement passé à la trappe, car les infos étaient devenues vieilles comme Jeanne Moreau et j'avais la flemme de réactualiser tout ça... :) Enfin, sachez que dans le prochain numéro, vous ne retrouverez pas les pages consacrées chacune à une console, au profit de dossiers plus nombreux (dans la mesure du possible et de ma motivation).*

*En espérant que ce magazine vous plaise et que de nouvelles signatures viennent bientôt s'ajouter à la mienne...*

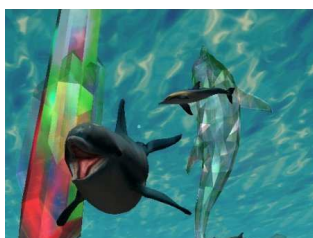


## COMING SOON

### Preview Zone

Premières impressions sur les jeux testés prochainement dans OFG Mag.

Blood.....	p.10
Duke Nukem Manhattan Project.....	p.10
Fun Tracks.....	p.05
GTA 2.....	p.05
Hitman Codename 47.....	p.09
Mario Kart 64.....	p.06
Resident Evil.....	p.07
SSX Tricky.....	p.08
Wave Race 64.....	p.06



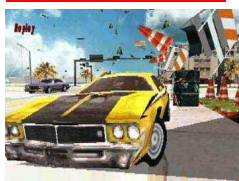
### DOSSIER

Les jeux Dreamcast survivent sur les autres consoles >>>>> p.11



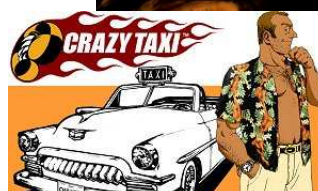
## TESTZONE

les tests du mois... les tests du mois... les tests du mois... les tests du



Driver.....	p.23
Kingpin : Life of Crime..	p.14
System Shock 2.....	p.19
PS2 Crazy Taxi.....	p.26

## KINGPIN KINGPIN KINGPIN KINGPIN KINGPIN





## SOLUCES

Codes, solutions et astuces

Ce mois-ci, c'est Kingpin qui vous est dévoilé. Un début de solution et quelques astuces, voilà de quoi régler quelques problèmes. Crazy Taxi quant à lui exhibe ses quelques tips.

p.32



**100% VERIFIES !**



## Page PlayStation



Une page d'infos en tous genres sur cette superbe console qu'est la PlayStation, p.36

## Page PlayStation 2



Une vue générale du monolithique noir de Sony, p.37

Le rendez-vous incontournable des fans de la 64 bits de la firme au plombier moustachu, p.35



## Page Nintendo 64

## Page Gamecube

Le Cube de Nintendo vous livre ici ses secrets, p.39



## Page Dreamcast



La seule section consacrée à la dernière console de SEGA, p.38

## Page Game Boy

La page dédiée à la plus célèbre des portables, p.34



## Le reste

Édito.....	p.03
Top OFG.....	p.30
Ils ont dit.....	p.29
Mode d'emploi.....	p.13

# GTA 2

Éditeur	Rockstar Games
Développeur	DMA Design
Genre	action
Âge	déconseillé aux moins de 16 ans
Supports	PC, PSX, DC
Date de sortie	novembre 1999



À sa sortie, *Grand Theft Auto* avait fait couler beaucoup d'encre. Intérêt inexistant pour certains, mauvaise maniabilité pour les autres, possibilités d'action douteuses pour beaucoup. Mais tous s'accordaient à dire que le jeu avait repoussé les limites du mauvais goût, de l'immoralité et de la violence. *GTA* a donc son petit lot de fans, dont votre serveur fait partie.

Si dans le premier épisode on visitait trois villes inspirées de cités américaines dans une époque contemporaine, *GTA 2* nous emmène vers un futur mal défini, tout comme la ville où l'action se déroule. Oui, il n'y en a qu'une, mais divisée en trois parties. Le gameplay n'est pas très modifié, mais un élément nouveau fait son apparition : les gangs. Chaque niveau est partagé entre trois gangs, pour lesquels on pourra travailler. Et plus on est affilié à l'un, plus l'autre vous déteste. Cela promet de nombreuses fusillades et courses poursuites, en plus du petit relooking graphique (meilleure résolution, effets de lumières et de particules).

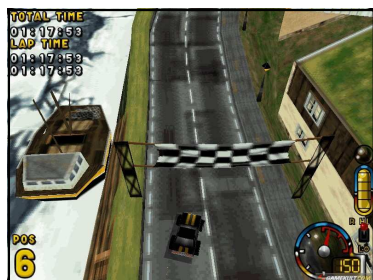
Le retour du méchant...



E. Jumbo

Micro Machines around the world...

# FUN TRACKS



*Fun Tracks* est un jeu de course qui ne se prend pas la tête : assez peu de voitures et de circuits, un design sympa mais pas hyper recherché, un fun immédiat.

Le jeu ressemble légèrement à *Micro Machines* : sans doute parce que l'on y conduit une petite voiture et qu'on la dirige en vue aérienne. Cependant ce sont de vrais véhicules qui concourent dans de vrais circuits. Ces derniers sont d'ailleurs très variés : on visitera la Canada, l'Autriche, le Brésil, les États-Unis ou le Japon. Le mode championnat permet de débloquer les quelques voitures et circuits inaccessibles au début. Enfin, quelques modes de jeu assez inhabituels sur PC sont proposés : un mode deux joueurs en écran splitté et un mode « poursuite », qu'on vous expliquera plus tard, car là je n'ai plus trop de place.

E. Jumbo



Éditeur	Virgin Interactive
Développeur	UDS
Genre	course
Âge	tout public
Support	PC
Date de sortie	1997







Karts à jouer

# MARIO KART 64

Après *Super Mario Kart*, Nintendo se devait de donner suite au chef-d'œuvre. C'est chose faite en 1997, avec *Mario Kart 64*. On a enfin droit à des décors en 3D, pas plats comme dans SMK. Pour le principe, ça reste la même chose. Divers personnages de l'univers de Mario concourent sur des pistes à fond la caisse en se balançant des carapaces de tortues ou en glissant sur des peaux de banane. Tout un programme.

E. Jumbo

Éditeur	Nintendo
Développeur	Nintendo
Genre	course
Âge	tout public
Support	N64
Date de sortie	1997



# WAVE RACE 64

Jet-ski Radio

Éditeur	Nintendo
Développeur	Nintendo EAD
Genre	course — jet-ski
Âge	tout public
Support	N64
Date de sortie	juillet 1997

*Wave Race 64* est l'un des premiers jeux de la troisième console de salon de Big-N, avec *Super Mario 64* et *Shadows of the Empire*. Et il faut bien dire qu'il avait tout du « jeu de lancement ». Graphismes époustouflants (le rendu de l'eau est encore aujourd'hui fort sympathique), atmosphère très travaillée et gameplay fun sont au rendez-vous. C'est bien simple, chacun des circuits de WR64 dégage une douceur et une gaieté incroyables (bon, pour la gaieté, le circuit dans le lac embrumé ne compte pas). Reste à voir si tout cela ne se plie pas en quelques temps, et le test nous dira ça.

E. Jumbo



# RESIDENT EVIL

Retour aux sources

Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom
Genre	survival-horror
Âge	à partir de 16 ans
Support	GameCube
Date de sortie	12 septembre 2002



*Resident Evil*, même s'il doit beaucoup à *Alone in the Dark*, est encore aujourd'hui considéré comme la plus grande et effrayante série de survival-horror. Malgré de nombreux concurrents (*Silent Hill*, *Forbidden Siren*, *Rule of Rose*, *Clock Tower* ou *Project Zero*), les épisodes ont fleuri au fil du temps, récoltant presque toujours les honneurs du public et de la critique (exception faite de *Survivor*).

Au commencement était *Resident Evil* premier du nom, opus fondateur né sur PSX en 1996 (puis en 1997 sur PC et Saturn). Les épisodes se succédèrent ensuite, sur PSX, PC, Nintendo 64, Dreamcast...

Figurant sur la line up de lancement de la GameCube, *Resident Evil* revient donc en 2002. Pas d'épisode inédit (pour commencer), juste un remake du premier opus. Enfin, c'est un peu réducteur. En effet, il suffit de jeter un œil aux screenshots pour mesurer le bond technologique. *RE* sur PSX n'était pas laid, mais là... *RE* sur GameCube est tout simplement éblouissant, incroyable, magnifique, à couper le souffle. Jamais il ne m'a été donné de voir un survival-horror aussi beau. Tout est quasiment parfait : les tableaux en 2D sont de véritables œuvres d'art. S'il existe toujours des gens qui pensent que la 2D est morte, qu'elle n'est qu'une image figée de la réalité, voilà bien de quoi les ramener à la raison. Il faut voir les petits nuages de poussière se soulever lorsque le héros foule le plancher, la brume flottant au-dessus des herbes d'un jardin ou le rendu de l'eau. Mais ce n'est rien à côté des effets de lumière et des ombres portées. Lorsqu'un éclair retentit au-dessus du manoir, la pièce lugubre s'illumine d'une clarté bleue terrifiante et des ombres apparaissent partout, jetant le trouble dans l'esprit apeuré du joueur. Enfin, les modèles 3D des personnages sont ahurissants. Leur animation, leurs expressions, leur visage sont d'une incroyable qualité. Plus encore au sujet des zombies, proprement répugnants et ignobles.

Mais l'aspect graphique ne fait pas tout, ce n'est pas à moi que vous allez l'apprendre. Alors quel est l'intérêt pour le vieux routard des *RE* de se relancer dans cette aventure ? Eh bien il y a d'abord quelques petites nouveautés au niveau du gameplay, que je me réserve pour le test. Ensuite, les développeurs ont pris un malin plaisir à désorienter le joueur qui penserait pouvoir replonger dans le jeu sans être surpris. Là où autrefois un zombie se cachait, on a maintenant droit à une endroit anodin, ce qui n'efface pas la terreur. Et là où on croit pouvoir se reposer sereinement, c'est un zombie qui surgit de l'obscurité...

Bref, on n'a pas fini de sursauter...

E. Jumbo





# STAR WARS ROGUE LEADER

*Rogue Leader* est la suite de *Rogue Squadron*, superbe jeu de dogfight prenant place dans l'univers ô combien riche de Star Wars, sorti sur PC et Nintendo 64. Autant dire que les fans attendaient cet opus au tournant.

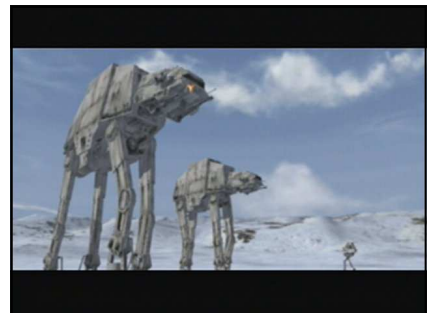
La première chose que l'on remarque, ce sont les graphismes : fins, détaillés, bref somptueux. La GameCube a su mettre ses arguments en valeur à son lancement. Ensuite, l'aficionado aura tôt fait de trépigner en voyant la fidélité aux films : il sera possible de batailler sur Hoth, dans la Cité des Nuages, face à l'Étoile Noire... Les vaisseaux utilisables sont à peu près les mêmes que dans *Rogue Squadron* : X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, Snowspeeder... Et il sera également possible de débloquent l'inévitable Faucon Millenium.

Le gameplay n'a pas vraiment changé : il s'agit toujours de remplir divers objectifs durant les missions : détruire telles unités, protéger tel vaisseau... En bref c'est de la chasse au TIE Fighter. On pourra toujours faire trébucher les TB-TT avec le câble du Snowspeeder, et ça, c'est une bonne nouvelle.

Tout ça a donc l'air formidable et il y a peu de chances pour que *Rogue Leader* soit un mauvais jeu (enfin moi je sais que ce n'en est pas un mais on va faire semblant).

E. Jumbo

Éditeur	LucasArts
Développeur	Factor 5
Genre	dogfight
Âge	à partir de 12 ans
Support	GameCube
Date de sortie	mai 2002



# COMINGSOON

## PreviewZONE

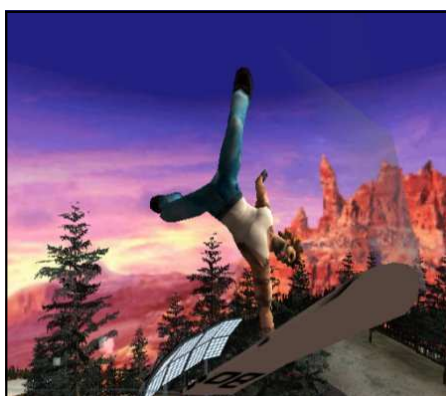
### SSX TRICKY

Freestyle stylé

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA Sports BIG
Genre	sport — surf
Âge	tout public
Supports	PS2, GC, XBOX
Date de sortie	novembre 2001

SSX Tricky n'est pas la suite de SSX, c'en est une version améliorée, une sorte de SSX+. 2 nouvelles pistes font leur apparition, ainsi que 6 nouveaux riders. Les autres pistes sont légèrement modifiées. Mais la principale nouveauté de ce titre est son côté complètement délirant. En effet les tricks sont beaucoup plus impressionnants et irréalistes. Lâcher sa planche pour danser le hip-hop dessus à plus de vingt mètres du sol est désormais chose possible, rien de plus normal. En outre, le DVD contient quelques bonus genre Making Of et Jukebox, les inconditionnels apprécieront, d'autant que la bande-son est hallucinante : un mélange de trance, de hip-hop et de techno. Peut-être pas indispensable pour ceux ayant déjà fini en tous sens SSX, mais terriblement plus fun.

E. Jumbo



### HITMAN CODENAME 47

Hitman est un jeu pour le moins atypique : il vous place dans la peau d'un tueur à gages, un homme sans passé ni avenir, un anonyme à la nuque tatouée d'un code-barres. Avant sa sortie, on ne le savait pas encore, mais ce titre allait créer une autre école dans le jeu d'infiltration, à côté du futur Splinter Cell et de la série des Metal Gear. Car dans Hitman, point d'action intensive : pour remplir les contrats dans de bonnes conditions, une longue observation est parfois nécessaire, pour assimiler les rondes des gardes et leurs points faibles. Le meurtre en silence est roi, et il faudra cacher les cadavres (on pourra même prendre leurs vêtements). Pour cela un équipement spécial est à disposition : pistolet silencieux, couteau, corde à piano...

Mais Hitman est aussi un jeu à ambiance, l'atmosphère est très travaillée, que l'on soit à Hong-Kong, en Colombie, aux Pays-Bas ou en Roumanie. Le tout est accompagné des sublimes compositions de Jesper Kyd, maître de la musique électronique.

E. Jumbo

Éditeur	Eidos Interactive
Développeur	Io Interactive
Genre	infiltration
Âge	déconseillé aux moins de 16 ans
Support	PC
Date de sortie	décembre 2000





# DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT



Non, *Manhattan Project* n'est pas la suite de *Duke Nukem 3D*. *Forever*, c'est pour... plus tard. Cet opus se veut plutôt une mise à jour des deux premiers épisodes, sortis sur PC il y a bien longtemps.

Le gameplay est quasiment similaire : traverser des niveaux de type plates-formes tout en trucidant de l'alien à tout va. Mais *DNMP* reprend l'ambiance graphique de *Duke Nukem 3D*, en moins sombre toutefois. On devra donc en chemin délivrer quelques babes.

Les développeurs ont inclus 9 armes pour contrer 25 types d'ennemis, le tout au long de 8 niveaux au cœur de New-York. Un titre sans grande prétention, donc, pour passer le temps en attendant *Duke Nukem Forever*. Les fans de la première heure de la série s'en réjouiront plus que les autres.

E. Jumbo



Héros bodybuildé pour semi suite aux airs de remake

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	Sunstorm
Genre	action — plates-formes
Âge	déconseillé aux moins de 16 ans
Support	PC
Date de sortie	juin 2002



## BLOOD

Éditeur	GT Interactive
Développeur	Monolith Software
Genre	FPS
Âge	interdit aux moins de 18 ans
Support	PC
Date de sortie	1997

Génocide de morts-vivants  
avec gros pixels



*Blood* est un jeu de Monolith. Vous savez, les gars qui ont fait *No One Lives For Ever* et *F.E.A.R.* Peu de gens savent qu'ils étaient aux commandes d'un des FPS les plus gors et les plus sombres de la génération pré accélération 3D, à ranger aux côtés de *Duke Nukem 3D* et *Shadow Warrior*.

Dans *Blood*, on dirige Caleb, un mort-vivant qui revient du royaume des morts se venger de son ancien patron. L'une des principales caractéristiques de ce jeu est donc son ambiance. En effet, on visitera des cimetières, des cirques abandonnés, un train de l'horreur et autres endroits glauques pour tuer par centaines des monstres, des zombies et des fanatiques encapuchonnés. Pour cela, on dispose d'un arsenal assez atypique mais terriblement jouissif : fourche, pistolet lance-fusées, bâtons de dynamite...

Évidemment, *Blood* paraît bien piètre à côté de *Half-Life* sorti somme toute assez peu de temps après. Mais l'atmosphère horripilante de ce FPS vaut bien les couloirs inquiétants de Black Mesa.

E. Jumbo



## DREAMCAST— LE RÊVE CONTINUE

On le sait, la Dreamcast est décédée. Commercialement du moins, car elle continue de vivre dans le cœur de tous les gamers... La DC est une merveilleuse console tragiquement tuée par la PlayStation 2. Imaginez un peu ce qu'aurait été une Dreamcast 2 si la première avait connu plus de succès... Bon, si je continue ainsi je vais finir par me suicider.

Mais, avec la (snif) douloureuse mort de la DC, ce sont de nombreuses séries prometteuses qui se sont retrouvées orphelines... *Crazy Taxi*, *Shenmue*, *Skies of Arcadia*, *House of the Dead*, *Sonic*, *Jet Set Radio*... Qu'allaient devenir tous ces hits ?

Si les suites n'ont pas plu, les portages sont allés bon train. Ce premier dossier de OFG Magazine vous permettra, si vous n'avez jamais goûté aux joies de la Dreamcast, de revivre cette expérience hors du commun, pour peu que vous possédiez une PlayStation 2, une Xbox ou une Gamecube.



Dreamcast™



CRAZY TAXI

Deux *Crazy Taxi* sont sortis sur Dreamcast. Le premier a été porté sur PC, GC, et PS2. Puis le troisième opus (*High Roller*) est apparu sur Xbox en 2002, épisode d'ailleurs assez réussi. Il fut ensuite porté sur PC. Enfin, notez l'existence de *Catch a Ride* sur GBA et de *Fare Wars* sur PSP.



Après deux épisodes sur Dreamcast, aux colossaux succès critiques, *Shenmue II* a migré sur Xbox. Un vague projet de *Shenmue Online* a été présenté sur PC, mais il semblerait qu'il ait été abandonné... Enfin, au sujet d'un éventuel *Shenmue III* sur Xbox, tout porte à penser que là aussi ce ne soit plus la peine d'espérer grand-chose... En effet, malgré leur indéniable qualité, les deux premiers *Shenmue* n'ont pas été des succès commerciaux.



SHENMUE

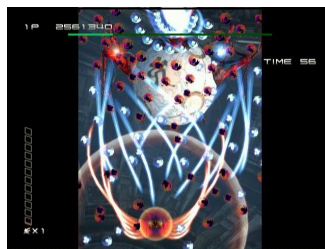




# DOSSIER

**Resident Evil : Code Veronica** voit le jour sur Dreamcast en 2000. Considéré par le créateur de la série comme le « vrai Resident Evil 2 », ce dernier est une vraie réussite et renoue avec l'aventure, au détriment de l'action. On y incarne Claire Redfield, héroïne de l'opus 2.

RE sera ensuite porté sur PS2 sous le sobriquet de *Code Veronica X*. Puis il apparaîtra sur Gamecube.



*Ikaruga*, le superbe shoot schizo-phrène, fut porté sur GameCube.



L'incroyable *Soul Calibur* vit sa suite paraître sur PS2, NGC et Xbox avec pour chaque version un personnage en bonus (Heihachi, Link ou Spawn). Quand à *SCIII*, il n'est sorti que sur PlayStation 2.



## The House of the Dead

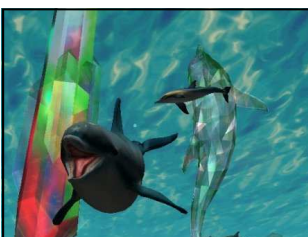
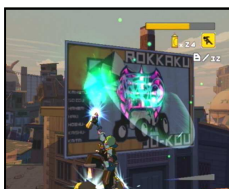
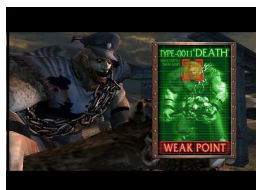
## Skies of Arcadia

## Jet Set Radio



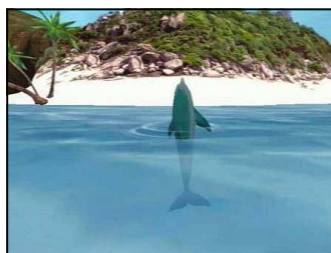
*The House of the Dead 2* et *The Typing of the Dead* furent portés sur PC. *HotD 3* est sorti sur PC et Xbox.

*Skies of Arcadia* fut porté sur Gamecube, sous le nom de *Skies of Arcadia Legends*. *Jet Set Radio* connut une suite, *JSR Future*, sur Xbox, un titre d'une grande qualité.



## Ecco the Dolphin: Defender of the Future

*Defender of the Future* est un passage à la 3D réussie pour la série Ecco. Magnifique pour l'époque, doux, original et intéressant, ce fut l'un des hits de la console. Il sera porté sur PlayStation 2 par la suite. La GameCube, anciennement connue sous le nom de Dolphin, ne l'a étrangement pas recueilli...



Si vous ne trouvez pas votre bonheur dans tout ça, sachez que des jeux d'autres consoles ont été portés sur Dreamcast. C'est un peu idiot car ces jeux ne portent pas en eux l'essence de la Dreamcast, mais au moins sont des témoins de sa période. On peut donc citer *Quake III Arena* sur PC, *Donald Duck Quack Attack* sur NGC, PSX et PS2, *Alone in the Dark 4* sur PC, PSX et PS2, *Fighting Force 2* sur PSX, *Resident Evil 2* et 3 sur PC, PSX et NGC, *Tomb Raider 4* et 5 sur PC et PSX, *GTA2* sur PC et PSX, *Half Life* sur PC et PS2, *Soldier of Fortune* sur PC et PS2, *Max Payne* sur PC et PS2, *Shadowman* sur PC, PSX et N64, *Urban Chaos* sur PC et PSX...



Moult jeux *Sonic* sont sortis sur les consoles suivant la Dreamcast, même sur Xbox 360 et PS3 mais la qualité n'est plus au rendez-vous...



*Les icones, c'est rudement sympa.*

*Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et...*

*Bon d'accord on vous explique à quoi ils correspondent les icones.*

*Comment ça ça vous rappelle quelque chose ?*



La classification présentée est celle présente sur les boîtes des jeux.

La présence de l'un de ces sigles indique sur quel support se trouve le jeu. S'il existe sur plusieurs plates-formes, il sera indiqué dans le test sur quelle machine il a été testé.

## MODE D'EMPLOI



### NOTATION

**AMBIANCE** : L'ambiance représente l'atmosphère du jeu, l'esthétique des graphismes et l'originalité de l'univers dans lequel on évolue.

**BANDE-SON** : La bande-son désigne les musiques bien évidemment, ainsi que les voix. Les bruitages sont également pris en compte dans une moindre mesure.

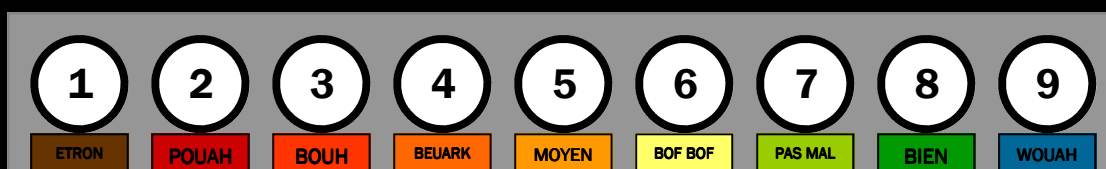
**MANIABILITE** : La maniabilité correspond à l'ergonomie, à la prise en main. Plus sa note est élevée, plus il est simple d'effectuer des actions dans le jeu, plus il est facile d'évoluer. A ne pas confondre avec le gameplay.

**GAMEPLAY** : Le gameplay équivaut à l'intérêt global du jeu, aux actions réalisables, au fun. C'est la note la plus importante.

**SCENARIO** : Pas besoin de vous faire un dessin pour vous expliquer ce que ça veut dire. Cette note n'est pas importante dans les jeux de sport ou de course, par exemple.

**DUREE DE VIE** : La durée de vie correspond au temps que l'on met à finir le jeu, si l'on a envie de le recommencer ou si l'on peut le finir d'une autre manière.

**TECHNIQUE** : La technique représente les graphismes au sens technique justement. La technique d'un jeu est toujours notée en comparaison des autres jeux sortis à son époque. Elle comprend également la stabilité du titre, mais ça ça concerne plus les jeux sur PC.







# KINGPIN

LIFE OF CRIME



TESTZONE



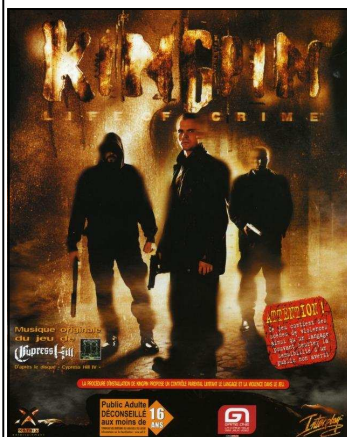
Old Fashioned Games  
Retro-test PSX

# Kingpin Life of Crime



Éditeur : Interplay  
Développeur : Xatrix  
Textes : anglais Voix : françaises  
Date de sortie : 1999

Genre : FPS  
Thème : guerre de gangs  
Public : mature  
Difficulté : moyenne



Courses à tombeau ouvert pour tous joueurs



C'est pas une matraque, c'est ma \*BIIIIIP\*

**K**ingpin Life of Crime vous emmène dans Radio City, une grande ville américaine située dans époque contemporaine matinée de rétro-futurisme (armes telles que le lance-flammes, atmosphère un rien cyberpunk) et d'ambiance années 30 (Tommy Gun, voitures, etc.). La cité, totalement infestée des pires malfrats qui puissent exister, est déchirée par les guerres de gangs, les explosions de violence, le tout au milieu de ruelles crades. Le but du jeu est simple : vous incarnez Thug, tabassé dans une ruelle sordide par le second de votre gang, Nicki, vous êtes bien décidé à vous venger, à former votre propre clan et à prendre le pouvoir dans cette ville corrompue. Vous devrez pour cela tuer le Kingpin (le Caïd). Concrètement, Kingpin est un FPS utilisant le moteur de Quake II (à sa sortie le jeu était l'un des plus poussés techniquement). Vous passerez la plupart de votre temps à dégommer des gangsters au fusil à pompe ou à la sulfateuse. Mais ne pensez pas tout le temps foncer tête baissée dans les bandes de criminels votre arme à la main. En effet, la difficulté est assez élevée et vous devrez échafauder des stratégies afin de survivre, car le soft se veut assez réaliste et les armes tuent rapidement. Cet aspect du jeu

très "survival" est d'ailleurs très poussé dans le premier niveau, où vous démarrez avec seulement une barre à mine, moins des trois-quarts de votre vie et seul. Il vous faudra donc ruser, cacher votre arme et partir à la recherche d'un calibre, de munitions et d'argent. On regrette d'ailleurs que ce soit véritablement le seul niveau de ce type, les autres étant beaucoup plus axés FPS bourrin (si vous souhaitez profiter pleinement du jeu, jouez en mode hard, ainsi l'argent vous servira vraiment à quelque chose et vous ne finirez pas le jeu en deux jours). Dans Kingpin, chacun, le joueur y compris, est prêt à se battre jusqu'à la mort pour une poignée de dollars. Les billets peuvent être trouvés sur les cadavres de vos ennemis, dans des coffres-forts ou des endroits secrets. Les dollars sont essentiels à la progression du jeu : il permettent d'acheter des armes, des munitions, d'entrer dans les bars et clubs pour chercher du boulot et engager des gangsters. Car l'un des côtés jouissifs de Kingpin est aussi la possibilité

de former son propre gang. Il suffit de trouver quelques gros bras qui traînent dehors et de les acheter pour une vingtaine de dollars. Ils combattront alors à vos côtés, et certains ont même des capacités spéciales comme forcer une serrure ou un coffre-fort.

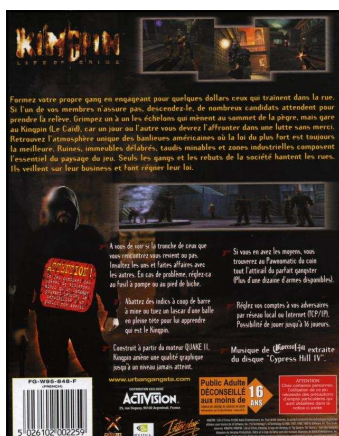
Mais il est impossible de parler de Kingpin sans toucher mot à son caractère ultra-violent et grossier. Le gore n'atteint pas le niveau de Soldier of Fortune, mais les



Des gros tas comme ça, on en bute des centaines dans Kingpin...

ennemis peuvent être salement amochés, après un combat leur corps dégouline de sang, troué de partout et le visage tuméfié. Mais tous les personnages sont également très bavards : ils vous insultent de tout et n'importe quoi dès que vous les embêtez un peu trop. Je n'ai jamais vu dans un jeu vidéo une telle débauche de salacité. Le héros a d'ailleurs lui aussi un vocabulaire de charretier, il faut bien leur rendre la monnaie de la pièce. On peut ainsi insulter n'importe qui, avec les conséquences que ça implique.

Kingpin aura heurté de plein fouet les foudres de la censure, du moins aux Amériques. En effet, le jeu y est amputé de tout effet gore et les dialogues épicés sont agrémentés de BIP bien sentis. Si en France le jeu est sorti dans sa version originale, une récente réédition a eu la bonne idée de proposer la version censurée, histoire de contenter les vieux fans, d'autant que le jeu était vendu « en version française ». Salopes de Familles de France, tiens.







TESTZONE



Old Fashioned Games  
Retro-test PSX



## Une histoire de flingues

Vous pouvez voir ci-dessus un échantillon de l'arsenal mis à disposition dans Kingpin. On a donc ici une barre à mine, un pistolet (modifié en magnum), un fusil à pompe, une mitraillette, un fusil à concussion et un lance-flammes. Ces armes peuvent subir d'autres modifications, comme le silencieux ou le tir rapide pour le pistolet. Quand au fusil à concussion, il peut accueillir un système de refroidissement diminuant le temps entre deux rafales. Il y a bien sûr quelques autres armes : un pied-de-biche, un lance-grenades et un lance-roquettes. Enfin, sachez que les développeurs avaient prévu d'intégrer un

## Welcome to Radio City

L'ambiance de Kingpin est très sombre et urbaine, comme vous avez pu le constater en regardant les screenshots. En effet, les rues sont crades et infectes, parsemées de cannettes, de journaux et de débris. Les bâtiments sont sales et les murs délavés, tout est rouillé ou cassé. Des néons aux murs signalent les bars où la racaille se regroupe. Le jeu permet de visiter plusieurs quartiers de la ville, cela commence par des entrepôts, puis par une balade dans les égouts, la banlieue, des usines, les docks, un bateau, une zone industrielle, un train, le métro, le centre-ville et pour finir chez le Kingpin, dans un gratte-ciel.

Les niveaux sont réellement magnifiques, dans leur genre bien sûr, on a vraiment l'impression d'évoluer dans une ville pourrie, et on a le sentiment d'y être enfermé. Idem pour les personnages, véritables archétypes des gangsters (obèses, tatoués, baraqués, grossiers...).

Pour améliorer votre arsenal, vous trouverez dans chaque niveau un Pawn-O-Matic, une armurerie dans laquelle vous pourrez acheter armes, munitions, modifications, trousse de soins et armures, car les items sont assez rares dans les

rues. Les armes sont d'ailleurs très bien faites, un peu classiques mais leur design les rend plus "grunge", elles sont rouillées, rafistolées, font des bons gros bruits...

Dernier (et excellent) point sur *Kingpin*, les musiques, bien qu'elles soit peu présentes et parfois légèrement répétitives, elles collent vraiment bien à l'ambiance du jeu. Normal, la bande-son est signée Cypress Hill et est tirée de l'album IV (1998). On a donc quelque chose d'assez glauque et sombre, exactement dans le ton de *Kingpin*.

Mais tout n'est pas rose dans Kingpin (bon, en fait, rien n'est rose dans ce jeu). Enfin il subsiste quelques imperfections, quoi. Comme le nombre de gangsters que l'on peut engager limité à 2, c'est un peu court jeune homme. On aurait aimé recréer de véritables guerres des gangs avec au moins 10 mecs dans notre bande, un peu comme dans *Freedom Fighters*. Autrement, le jeu est parfois assez difficile, et ça allonge bien la durée de vie. Les personnages ont parfois l'air un peu "liquides". Mais globalement, *Kingpin* a tout pour lui, ce qui lui permet d'être pour moi le MEILLEUR FPS de tous les temps. Oui.

E. Jumbo





## EN BREF

Au final *Kingpin* se révèle être un des jeux majeurs de l'année 1999. La presse spécialisée ne s'y était d'ailleurs pas trompée : il fut plus qu'encensé. Au risque de me répéter, j'insiste sur l'ambiance, qui fait tout le charme du jeu. Sans elle, *Kingpin* ne serait qu'un bon FPS, notamment grâce à un challenge de taille, à la possibilité de former un gang et à l'absence de censure (pour peu que l'on possède la bonne version). Je ne saurais donc que trop vous conseiller de vous ruer sur *Kingpin*, même si vous aurez du mal à le trouver. Notez tout de même qu'un mode multijoueur est présent, et bien qu'il ne soit pas révolutionnaire, il prolonge tout de même la durée de vie. Pour finir, sachez que j'attends toujours un FPS capable de concurrencer *Kingpin : Life of Crime*.

9

AMBIANCE

BANDE-SON

9

8

MANIABILITE

GAMEPLAY

8

5

SCENARIO

DUREE DE VIE

7

9

TECHNIQUE



TESTZONE

+

+ ambiance fantastique + décors magnifiques et variés + musiques + no censure + armes

-

- difficile de se le procurer en version non censurée - un peu trop court - heu...

9

sur 10

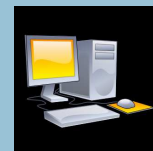




# SYSTEM SHOCK 2



# System Shock 2



**Éditeur :** Looking Glass  
**Développeur :** Irrational Games  
**Textes et voix :** anglaises  
**Date de sortie :** octobre 1999

**Genre :** RPG  
**Thèmes :** science-fiction, horreur  
**Public :** confirmé, persévérant et mature  
**Difficulté :** élevée

*Courses à tombeau ouvert pour tous joueurs*



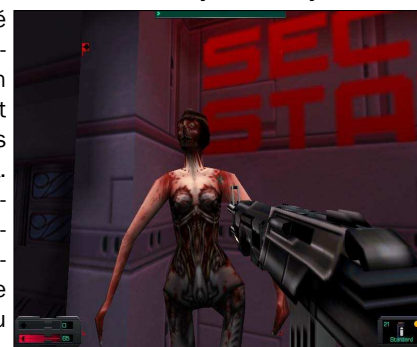
## Dans l'espace, personne ne vous entend crier...

Oui, dans l'espace, personne ne vous entend crier. Mais prévenez vos voisins avant de vous jeter à corps perdu dans *System Shock 2*. Car oui, vous allez crier avec ce jeu. Crier d'émerveillement, d'extase vidéoludique, de terreur, de satisfaction, de désespoir. Si vous êtes un tant soit peu sensible à la quasi-perfection, bien sûr.

Mais peut-être n'avez-vous jamais entendu parler de SS2, fou que vous êtes ! Si je vous dis *Deus Ex*, ça va mieux ? J'espère... En bref *DX* est tout simplement le fils spirituel de SS2. En effet, une partie des braves gars ayant travaillé sur SS2 ont migré chez Ion Storm pour nous pondre le chef-

d'œuvre que l'on connaît. Donc vous voyez ce qu'est *Deus Ex* ? Le mélange FPS-RPG-infiltration plongé dans une ambiance cyberpunk ? Le coup des bio-modifications, les compétences, la liberté d'action énorme, le scénario à tiroir... Eh bien *System Shock 2* c'est tout cela, mais en plus poussé et même avant. La plus grosse différence est sûrement l'atmosphère : dans SS2, l'action prend place dans le Von Braun, un vaisseau perdu dans l'espace, théâtre d'événements étranges liés à une in-

tez-vous à l'encadré pour plus d'informations sur l'histoire du jeu. Ici on s'intéressera surtout au gameplay, et quel gameplay mes amis ! Il m'a rarement été donné de jouer à un jeu offrant



De sympathiques femmes-cyborgs-zombies vous agresseront dans les couloirs du Von Braun. Bien sûr, pas question de tenter de les séduire...

### Vous aimerez SS2 si...

- Vous avez aimé *Deus Ex*
- Vous avez été déçu de *Invisible War*
- Vous cherchez un jeu riche, complexe et prenant à l'ambiance glauque et oppressante
- Vous avez aimé *System Shock*
- Vous aimez les jeux que l'on peut refaire trois fois voire plus
- Vous êtes un type bien



Une fois activées, ces bornes vous ressuscitent en cas de mort (souvent violente).

2

3 Il y a même un sabre laser !



telligence artificielle devenue folle. Repor-

autant de possibilités, autant de choix, autant de *qualité*... Car SS2 est bien l'un des meilleurs jeux de tous les temps...

< La clé à molette sera votre meilleure amie au commencement.

1 L'implant Psi permet de déchaîner ses pouvoirs psychiques.

## Goûtez moi ça mes amis

Le but du jeu de SS2 est simple : survivre et se barrer de cet enfer à la dérive qu'est le Von Braun. Bien évidemment ce ne sera pas facile et il faudra traverser les différents ponts du vaisseau avec ce que ça implique comme surprises

désagréables. Heureusement vous êtes bien formé : avant d'être envoyé dans l'espace vous passez quelques années dans une école militaire où vous pourrez vous spécialiser dans trois domaines : combat, pouvoirs psi et électronique. Il va sans dire que même si vous

ne jurez que par une seule de ces disciplines vous devrez quand même avoir recours aux autres dans l'aventure. De toute façon, à la manière d'un RPG, il est possible d'augmenter vos caractéristiques et compétences afin d'évoluer comme bon vous semble dans



## Deep Space Story

35 ans après les événements dans la station spatiale Citadel (cf. *System Shock*), un incident cybernétique similaire est constaté sur le Von Braun, un autre vaisseau spatial. Mais le RickenBaker, un vaisseau militaire chargé de surveiller les scientifiques et leur expériences génétiques y est heureusement arrivé...

Mais la suite tant attendue de *System Shock* ne commence pas directement dans l'espace. Le jouer doit tout d'abord déterminer son style de jeu parmi trois "stéréotypes": Marine (soldat), Navy (espion) ou OSA (officier psionique).

Une fois diplômé, le joueur est expédié dans les étoiles direction le Von Braun. Malheureusement un terrible accident se produit et toutes les communications avec le RickenBaker semblent coupées. Le joueur se retrouve alors seul, dans un monde qu'il ne comprend pas et qui

5 ans plus tôt ...



les différentes branches disponibles (il en existe pour chaque type d'arme, de pouvoir psi, etc.). Des bornes permettent de faire cela, et elles sont disséminées avec parcimonie dans tout le vaisseau. Il est également possible de modifier ses armes afin de les améliorer face à tel type d'ennemis. Enfin, comme dans *Deus Ex*, on peut pirater les systèmes de sécurité et ainsi vider les distributeurs automatiques (de barres chocolatées et de cartouches de fusil) ou reprogrammer des tourelles. De nombreuses autres choses sont réalisables, ainsi on peut combiner différentes espèces de produits chimiques pour créer des objets.

Autre utilité des compétences : si vous n'avez pas un niveau assez important en armes lourdes par exemple, vous ne saurez pas utiliser le magnifique lance-grenades trouvé sur le cadavre déchiqueté à côté de l'œuf d'alien en train d'éclore.

Bien sûr, étant donné qu'il est possible de traverser les niveaux de manière totalement différente, le potentiel de rejouabilité du titre est très fort. Peut-être pas autant que dans *Deus Ex*, car le

TESTZONE



Old Fashioned Games  
Retro-test PSX



Les premiers ennemis sont des scientifiques zombies aux tripes pendantes. Ils manient le bout de tuyau ou le lance-grenades.

scénario n'est pas aussi travaillé (en même temps c'est un parti pris, un mec coincé dans un vaisseau spatial en perdition ne peut pas déjouer des conspirations internationales ni influencer sur le sort mondial).

Et c'est peut-être un des plus petits défauts du jeu, le déroulement de l'aventure n'est pas vraiment scénari-

sé. On en sait quand même suffisamment : Shodan, l'intelligence artificielle du Von Braun « s'éveille » et a des rêves de grandeur un peu trop... humains.

Mais ne tergiversons pas trop sur un tel détail, et concentrons-nous plutôt sur l'autre grande force de SS2 avec son gameplay : son ambiance.

## Horrorcore Megamix Ultra Cyberpunk Sci-Fi Medley

**S**ystem Shock 2 possède une atmosphère très spéciale. Imaginez-vous seul, au cœur d'un vaisseau à la dérive, perdu dans l'espace, sans repères. Des zombies, des aliens, des tourelles de sécurité et des cyborgs détraqués attendent au coin de chaque corridor

sombre pour vous dépecer ou vous liquéfier d'un jet d'acide. Vous évoluez à travers un environnement désolé, jonché de cadavres. Vous pouvez d'ailleurs voir certaines scènes de la vie passée de ces malheureux grâce à un hologramme — ou même assister à une retransmis-

sion de leurs derniers instants.

Toute cette solitude vous apparaît lorsque vous rencontrez une immense baie vitrée pour ne voir que le vide spatial à perte de vue.



## System Shock 2



Shodan, La maléfique intelligence artificielle mégalomane &gt;



## Ouais mais il est chiant ton jeu il est en anglais...

Oui, *System Shock 2* est en anglais. Mais tant mieux ! Cela renforce l'atmosphère, au moins on a évité que Shodan ait un accent toulousain (ça aurait pu arriver). Autre détail : le jeu est quasiment introuvable. Peut-être sur internet, mais là ça commence à devenir plus cher. Enfin si jamais vous le trouvez pour 2€ chez le Tonton Cash du coin, n'hésitez pas...

Pour en revenir à la langue de Shakespeare, il est vrai que si vous ne la maîtrisez pas parfaitement (comme moi), ça vous gâchera un peu l'expérience. Mais les jeux vidéo sont aussi faits pour s'améliorer en anglais, bordel !

Eh bien. Que dire d'autre sur SS2 ? Que c'est un chef-

Panthéon des plus grands RPG occidentaux ? Non, ce n'est pas trop exagéré. Au même titre que *Deus Ex*, SS2 est de ces jeux qui ne peuvent que conforter les extrémistes dans leur quête de faire du jeu vidéo un art. Alors bien sûr, le jeu commence à être daté, un peu moins de huit ans au moment où j'écris ce torchon, mais que diable, comparé à la grande majorité des productions actuelles, SS2 ne souffre aucunement de la comparaison ! Oui, c'est le moment de parler technique. Pour l'époque, les graphismes étaient très bons, peut-être pas au top absolu, mais bon. Aujourd'hui certains y verront un cubisme exacerbé, des couleurs ternes, un moteur physique inexistant, aucun jeu de lumière. Les autres y verront un délicieux

fumet vintage agrémenté d'une exquise touche rétro. Au moins il aura le mérite de tourner sur toutes les machines.

Au fait, je n'ai pas parlé des musiques. Ce serait dommage vu leur qualité. Vous avez vu le film *Pi* ? C'est un peu le même genre, avec une touche de *Deus Ex* en plus. Ça nous donne donc un trip électronique angoissant aux accents triphop industriel. Appétissant, non ?

Après ça, si je ne vous ai toujours pas convaincu d'essayer ce jeu, sachez qu'en y jouant j'ai ressenti le même frisson que celui qu'on a lorsqu'on touche à quelque chose de mythique... *Deus Ex*, *Daggerfall*, *Morrowind*, *GTA III*, *Hitman*, *Kingpin*, *Mafia*, *The No-*

*mad Soul*... *Metal Gear Solid*, *Zelda* ou *Final Fantasy VI* sur console... Même si ces jeux n'ont pas grand chose à voir entre eux, ils appartiennent tous à la (trop petite) famille des œuvres vidéoludiques éternelles qui vit encore dans le cœur de tous les gamers. En bref *System Shock 2* est un jeu à découvrir, à vivre et à encenser pour des siècles et des siècles. Sachez tout de même que vous pleurerez toutes les larmes de votre corps lorsque vous en serez venu à bout (forcément trop tôt).

E. Jumbo

## SECOND OPINION

J'adore ce jeu. Et pourquoi ? Parce qu'il a une atmosphère tellement originale... on se sent tellement seul dans ces couloirs... Et le gameplay est formidable, on peut totalement modifier son personnage. SS2 n'a malheureusement pas la même carrure scénaristique que son petit frère caché *Deus Ex*...

Anatole de la Fouffe

Dans *System Shock 2*, les munitions jouent un rôle très important, pour peu que vous utilisiez un minimum les armes. Les munitions EMP sont par exemples très efficaces face aux robots, tandis qu'il existe des balles perforantes ou explosives pour le pistolet. Chaque munition doit être utilisée avec parcimonie car il y en a peu dans le jeu, et beaucoup d'ennemis. Ce manque ajoute d'ailleurs à l'atmosphère oppressante et angoissante du jeu, à la manière d'un survival-horror, genre auquel pourrait parfaitement prétendre SS2. Les armes de corps à corps n'ont bien sûr pas besoin de munitions, mais les armes énergétiques comme le fusil EMP ou le pistolet laser nécessitent d'être rechargées sur des bornes électriques. Enfin, sachez que vous devrez faire des choix cruciaux quant à votre armement, car l'inventaire est assez réduit, et ne permet d'embarquer avec soi que le strict minimum.



Ammu-Nation





Sachez que *Bioshock* n'est ni plus ni moins que le fils spirituel de *System Shock 2*, bien qu'il soit plus orienté action. En effet, on y est aussi pris au piège dans un monde fermé (ici une ville sous-marine) et confronté à une horde de monstres bizarres.



## EN BREF

*System Shock 2* est une incroyable expérience. Fort d'un gameplay varié, riche et permissif, ce jeu vous transportera aux confins de l'horreur intersidérale. Un voyage aussi bien fantastique que difficile, à cause d'une interface pas toujours très pratique, du fait que le jeu soit en anglais et tout simplement des créatures belliqueuses qui vous barreront le chemin.

Une ambiance tout bonnement géniale, accompagnée par des musiques dans le ton qui servent une aventure épique aussi réussie que *Deus Ex*.

Principale ombre au tableau : il est difficile de se procurer le jeu, mais si vous arpentez les obscurs sites d'abandonware ou de vente par correspondance sur internet, vous aurez une chance de le trouver.

9

AMBIANCE

BANDE-SON

9

8

MANIABILITE

GAMEPLAY

8

5

SCENARIO

DUREE DE VIE

7

9

TECHNIQUE



TESTZONE

+

+ ambiance formidable + gameplay riche et varié + musiques + rejouabilité

-

- modèles 3D cubiques - couleurs un peu ternes - complexe et en anglais

9

sur 10



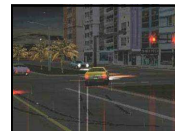
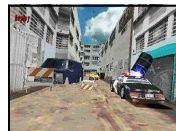
# Driver



Éditeur : GT Interactive  
Développeur : Reflections  
Textes : français Voix : françaises  
Date de sortie : juin 1999

Genre : course-action  
Thèmes : 70's  
Public : tous publics  
Difficulté : élevée

*Courses à tombeau ouvert pour tous joueurs*



## Un flic dans la mafia

**A**vec *Driver*, c'est presque un nouveau genre qui est né. Certains ont parlé de « simulation de course-poursuite ». Effectivement, avant le hit de GT Interactive, on n'avait pas vu grand-chose du même acabit. Dans *Driver*, on incarne Tanner, un flic qui navigue en sous-marin dans le milieu du crime organisé des États-Unis. Sa mission ? Faire tomber Castaldi (!), un puissant mafieux. Pour cela, Tanner accomplira quelques boulots à travers quatre grandes villes américaines (grandement réduites toutefois) : Miami, San Francisco, Los Angeles et New York. En fait, les missions s'enchaînent selon votre choix : parfois, jusqu'à trois boulots vous sont proposés en même temps, à vous de voir lequel vous intéresse le plus. Inutile de dire que lorsqu'on a fini le jeu, on n'a pas vu la totalité des missions. C'est un plus pour la durée de vie. Enfin, ces missions sont difficiles, même des fois très dures : rien que la première, où il faut accomplir toutes les manœuvres possi-

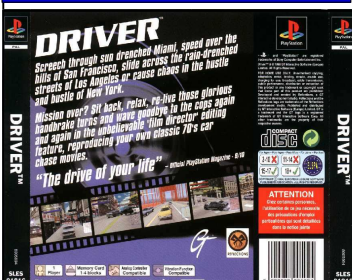
bles en un minimum de temps sans abîmer la caisse, a rebuté pas mal de monde à l'époque. Je n'ai qu'un seul regret à formuler au niveau des missions : elles s'enchaînent bizarrement, sans aucun lien entre elles. Il ne semble pas y avoir réellement de scénario, c'est assez étrange. Cela ne nuit en rien au fun, mais c'est un peu gênant. Mais on oublie vite ce détail lorsqu'on est plongé dans le jeu. Les missions sont assez variées : suivre quelqu'un, défoncer une autre bagnole, conduire des gangsters à une banque pour « retirer de l'argent », échapper à la police... Car si Tanner est un officier, sa couverture ne peut être en aucun cas compromise : il va falloir affronter les forces de l'ordre comme n'importe quel criminel. Enfin affronter... on peut au mieux mettre hors course les patrouilles de police, puisqu'il est impossible de sortir de sa voiture. Et comme cette dernière est assez fragile, il vaut mieux tout faire pour éviter une carambolage.

## Hooker Style

Dès le début du jeu, l'ambiance s'installe : on voit tout de suite qu'on a fait un bond de trente ans en arrière. Le menu, relativement kitsch, est accompagné d'une musique funky à la basse endiablée. Si ces musiques ne sont pas très nombreuses, elles sont toutes assez bonnes. Au niveau des voix, c'est autre chose : si des acteurs professionnels ont été engagés (comme le doubleur officiel de Robert De Niro et Mel Gibson), on dirait qu'ils n'y croient pas et la sauce ne prend pas. Certains ont des accents pitoyables. Du coup, les cinématiques sont toutes mollassonnes et mal rythmées, ce qui n'est pas arrangé par la modélisation foireuse.

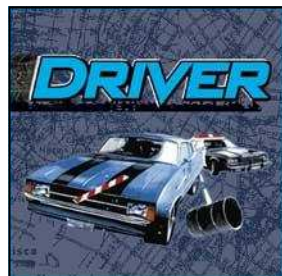


Le fait qu'il y ait quatre villes où griller des feux est une bonne idée, cela permet de rompre la monotonie. L'intérêt des deux premières est d'ailleurs très visible : à Miami, les keys, de grandes routes étroites joignant les îles, augmentent la difficulté du challenge, tandis qu'à San Francisco, les collines permettent de se la jouer « Bullit ». Mais les deux autres villes sont moins bien exploitées : Los Angeles se joue toujours la nuit, sous la pluie, ce qui provoque de grosses saccades et ralentit le jeu, alors que le terrain lui-même n'est qu'une succession de rues sans intérêt. C'est un peu mieux avec New-York, l'ambiance est meilleure, on a vraiment l'impression d'être dans une grande ville américaine.



< Le mode réalisateur, qui permet de se faire ses petits films. Personnellement ça ne m'a jamais intéressé, mais bon.





TESTZONE



Old Fashioned Games  
Retro-test PS

< Il est possible  
de conduire  
plusieurs véhi-

## Raccourci

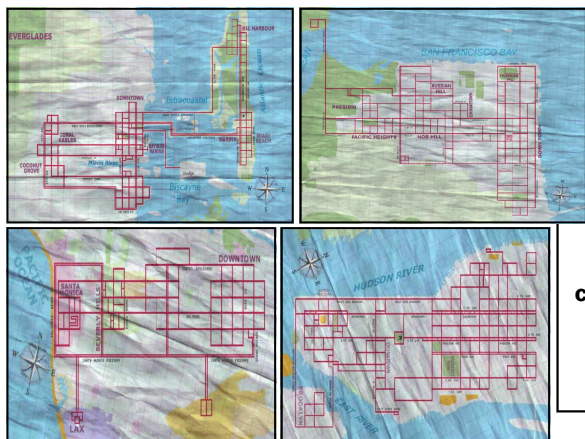
**A**u cours du jeu, on dispose de deux barres, une de dégâts et une d'infraction. Si la première est remplie, la voiture est détruite, il faut recommencer la mission. Tandis que plus la seconde se remplit, plus la police vous recherche. Et les méthodes de cette dernière, à l'image de GTA, sont plutôt brutales. Dès qu'une patrouille vous aperçoit, elle vous force dessus sans ménagement.

Bon. Parlons maintenant des choses qui fâchent. Premièrement, la maniabilité n'est pas toujours aisée. Rien de dramatique, mais couplé aux fréquents et légers ralentissements, cela

rend parfois le jeu bien plus dur pour se sortir de situations compliquées (comme lorsque l'on force vers un barrage de police sur une route étroite). Autre point : les cinématiques, molles et moches, avec des voix pas terribles. Dernier regret : il n'y a pas de mode deux joueurs. C'aurait pourtant été sympa. Dommage, ce sera pour *Driver 2*.

Mais si l'on excepte ces petits défauts, *Driver* est un excellent jeu. Foncer à travers une de ces mythiques cités est particulièrement grisant. Alors quand une mélodie funky vous accompagne, que voulez-vous de plus ?

E. Jumbo



Les  
villes  
comportent  
maints  
cul-de-

## Modes de jeu

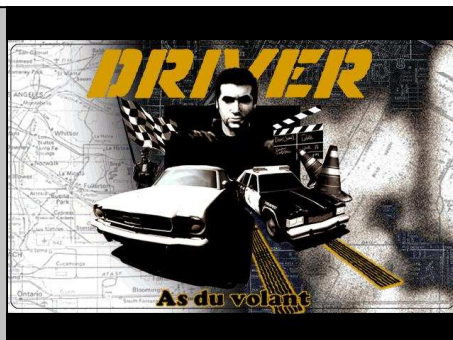
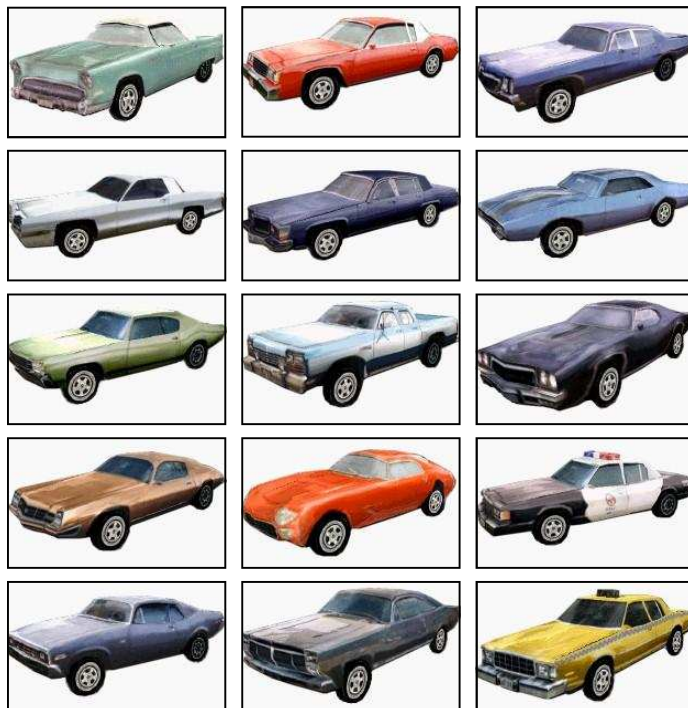
Driver propose différents modes de jeu :

Un flic dans la mafia : c'est le mode histoire, pour faire les missions en suivant le scénario. En avançant on peut débloquer les deux dernières villes pour les autres modes.

Faire un tour : ce mode permet de se balader sans aucun objectif dans les villes débloquées

As du volant : ce mode propose différents défis tels que Poursuite, Délit de Fuite, Cross-Town Checkpoint, Jeu de Piste, Survie et Traversée du Désert.

Entraînement : ce mode permet de s'exercer à la conduite des véhicules.





## EN BREF

Nous voilà en présence d'un très bon jeu, qui à son époque a beaucoup marqué les joueurs de PlayStation. Reprenant l'ambiance des films et séries policiers des années 70, *Driver* vous propulse dans une aventure à fond la caisse, où la moindre erreur se solde souvent par un échec de la mission. Heureusement que le fun est omniprésent, sinon on ne retiendrait pas inlassablement la même mission pour la réussir. *Driver* possède également un petit lot de bonus non négligeables : un scénario non linéaire, des modes de jeu secondaires et une bande-son excellente. Un jeu à posséder sur la PSX. Il est tout de même malheureux que les suites de ce jeu n'aient pas subi le même soin que *Driver* en son temps. Un must pour les fans de bagnoles et de courses-poursuites !

8

AMBIANCE

BANDE-SON

8

7

MANIABILITE

GAMEPLAY

8

5

SCENARIO

DUREE DE VIE

8

9

TECHNIQUE



TESTZONE

+

+ impression de vitesse + ambiance funky + plusieurs villes et véhicules + long et fun

-

- ergonomie pas toujours au top - quelques ralentissements - scénario et cinématiques

8

sur 10



# CARMAGEDDON

PLUS  
GORE,

TU  
MEURS !



LA COURSE LA PLUS  
SAUVAGE

JAMAIS ORGANISÉE DU JEU VIDÉO!  
DANS L'UNIVERS



SCI

PC  
CD



**TESTZONE**
**Old Fashioned Games**  
**Retro-test PS2**

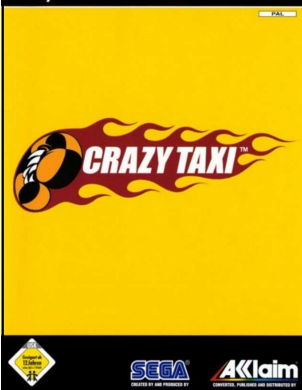
# Crazy Taxi



**Éditeur :** Acclaim  
**Développeur :** Sega  
**Textes :** français **Voix :** anglaises  
**Date de sortie :** juin 2001

**Genre :** course-arcade  
**Thèmes :** époque contemporaine  
**Public :** tous publics  
**Difficulté :** moyenne

PlayStation 2



*Courses à tombeau ouvert pour tous joueurs*



## You have ten craAAAAzy minutes

**C**razy Taxi nous vient du monde de l'arcade. C'est une précision importante si vous ne connaissez pas le jeu. En effet, il est difficile de trouver plus arcade que Crazy Taxi. Donc, CT est né sur les bornes d'arcade Naomi de Sega. En 2000, il est sorti sur Dreamcast, on s'est alors extasié devant les graphismes, la maniabilité, le concept, etc. il devint alors l'un des jeux les plus funs de la console jusqu'à la sortie de sa suite, sobrement nommée Crazy Taxi 2. Mais nous n'en sommes pas là : Crazy Taxi voyagea en 2001 de la Dreamcast à, tenez vous bien, la PlayStation 2, la Gamecube et le PC. Autant dire que les gamers sur PC ont regardé l'olibrius avec une lueur d'étonnement avant de l'oublier (le jeu a fini par être donné en cadeau dans les Chocapic). Mais sur console, c'est une autre histoire.

courir pour arriver à sa destination (longue, moyenne ou courte en gros). Vous devez alors l'emmener le plus vite possible. Ici, tout est permis : rouler à contresens, griller les feux rouges, renverser les chaises et les tables des terrasses, couper à travers une place piétonne. Aucune patrouille de police ne viendra vous en empêcher (au grand regret des fans de GTA, tout comme l'impossibilité d'écraser les passants à l'image de Driver). Moins vous mettez de temps, plus le client est content et plus grassement il vous paie. D'autres facteurs entrent en jeu : les cascades (dérapages, sauts, frôlements de voitures) augmentent la récompense mais mieux vaut ne pas trop avoir d'accidents, même si votre taxi est

indestructible. Dès lors qu'on a saisi le principe, on peut facilement remporter 500 \$ pour une course de quatre secondes sur un demi kilomètre. « Réalisme », vous l'aurez compris, n'est donc pas le maître mot de Crazy Taxi. Par contre, le fun est omniprésent, pour peu que l'on adhère au concept. Ainsi, vous exulterez de joie en essayant de battre tous vos records, tandis que vous conduirez inlassablement vos clients à travers la ville. Enfin, inlassablement, ça dépend de vous en fait.

Crazy Taxi propose plusieurs modes de jeu. Premièrement, les modes Arcade et Original sont assez semblables. Ils forment le jeu de base. On peut jouer par session de 3, 5 ou 10 minutes. On peut également jouer dans les règles de la borne : le temps de base est réduit mais vous gagnez un peu de temps en faisant des courses. Enfin, le mode Crazy Box propose une série de défis (bowling automobile, saut, temps limité, etc.). De quoi prolonger le plaisir, mais rien de bien transcendant non plus. Le challenge principal est bien sûr de faire les meilleurs scores possibles. Enfin, notez que le mode deux joueurs brille par son absence. C'est dommage d'autant que ça aurait pu être très (très) fun.



Tâchons, si vous le voulez bien, d'expliquer le concept de Crazy Taxi. Ce dernier est par ailleurs assez simple. Vous incarnez un chauffeur de taxi (4 sont disponibles) et devez emmener le plus rapidement possible vos clients à leur destination. Pour cela, vous arpenitez une grande ville ressemblant fort à San Francisco. Chaque client potentiel a au-dessus de sa tête un icône indiquant la longueur à par-



**On peut ici voir le taxi de Gus, au design assez différent de ceux des autres chauffeurs.**





< Crazy Taxi fait la part belle aux sauts en tous genres. De nombreuses collines sont à dispositions pour les fans de Rémi

TESTZONE



Old Fashioned Games  
Retro-test PS2



## Game Over

**E**n effet, Crazy Taxi n'a pas une longévité démentielle. En fait, il n'y a qu'une seule ville, et pas immense. Si les environnements sont assez variés (centre-ville, côte, banlieue), on va tellement vite qu'on a l'impression de ne pas beaucoup changer d'endroit (ce qui est le cas). Ensuite, le concept même du jeu est assez rébarbatif : il s'agit de toujours faire la même chose. A vous de voir si le principe vous éclate. Mais si c'est le cas, vous adorerez. Enfin, on peut aussi y jouer comme on joue à une borne d'arcade : pas à longueur de temps et avec des potes, pour comparer ses temps.

Le mode Crazy Box tente bien d'allonger la durée de vie (voir encadré), mais il ne saurait rattraper l'absence du mode deux joueurs.

Bon. Parlons un peu technique maintenant. A l'époque de sa sortie sur Dreamcast, le jeu était magnifique, superbe. Quelques temps après pour sa sortie sur PS2, c'est loin d'être laid mais on a déjà vu mieux. Mais ce n'est pas là qu'il faut chercher des noises à Crazy Taxi. Cherchons plutôt du côté de la maniabilité : si elle n'est pas non plus mauvaise, elle est grandement perfectible. Les manœuvres de bases sont aisées, mais les « Crazy Manœuvres » sont un peu plus compliquées : on a l'impression de ne pas bien diriger son taxi. C'est sans dou-

genre : la bande-son est signée Offspring et Bad Religion. On peut ne pas aimer mais en tout cas ça met de l'ambiance. Pour les bruitages, c'est excellent : les sons des voitures sont parfaits, tout comme les voix (restées en anglais). Mention spéciale aux clients qui vous insultent lorsque vous vous traînez.

Dernier point : il arrive que le sol « disparaisse » sous vos roues. On se retrouve alors à voler au dessus d'un océan bleu ou noir. Dérangeant.

E. Jumbo



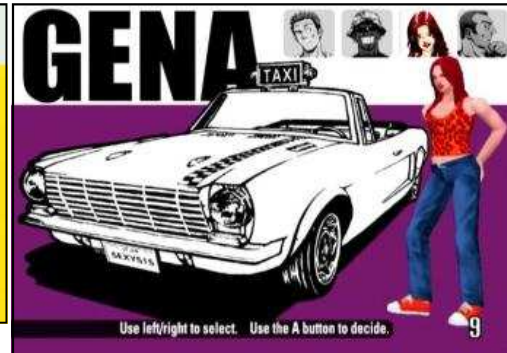
A chaque fin de course, le jeu vous indique votre score : rapide (speedy), normal ou mauvais (slow).



## Crazy Taxi et la pub

Quasiment toutes les destinations demandées par les clients sont des magasins bien connus : Fila, Kentucky Fried Chicken, Levi's, Pizza Hut... Je ne sais pas si de véritables accords ont été passés avec les marques,





Les menus sont très jolis.



## EN BREF

*Crazy Taxi* est terriblement fun dès les premiers instants. Des courses endiablées dans une circulation tonitruante, des records de vitesse à faire exploser, voilà les ingrédients de *Crazy Taxi*. Malheureusement, le soufflé retombe assez vite et l'ennui s'installe assez rapidement. Mais si l'on accroche au concept, on ne peut s'empêcher de se relancer une petite partie de temps en temps. Beaucoup de regrets pour ce portage venu de la Dreamcast. On aurait aimé de plus nombreux défis dans le mode Crazy Box, un mode deux joueurs, plus de véhicules différents, une zone de jeu plus grande... Avec ceci, *Crazy Taxi* aurait été un véritable hit. On doit se contenter d'un bon jeu. Mais rien que pour le côté « époque Dreamcast », il vaut le coup. Avis au fans de la firme au hérisson.

8

AMBIANCE

BANDE-SON

7

7

MANIABILITE

GAMEPLAY

8

/

SCENARIO

DUREE DE VIE

4

7

TECHNIQUE



TESTZONE

+

+ sensations et vitesse démentes + ambiance sympa + fun et bigarré

-

- répétitif et court - pas de multi - quelques petits bugs - pas de CT2 et 3 sur PS2...

7

sur 10



L'avis de la presse et des sites spécialisés

ILS ONT DIT...

	JeuxVideo.com	Gamekult.com	Joystick	Gen 4	PC Jeux	JV Mag	OFG Mag	Moyenne
<b>Crazy Taxi</b> PlayStation 2	15 sur 20 Romendil	6 sur 10 Dagdag				13 sur 20	7 E. Jumbo	7
<b>Crazy Taxi</b> PC	14 sur 20 Romendil			69%	69%			7
<b>Crazy Taxi</b> Dreamcast	18 sur 20 Mélo	6 sur 10 Anark						8
<b>Crazy Taxi</b> Gamecube	15 sur 20 Romendil	5 sur 10 La rédac						6
<b>Driver</b> Playstation	19 sur 20 Kornifex						8 E. Jumbo	9
<b>Driver</b> PC	17 sur 20 Mélo	8 sur 10 Dagdag	78% M. Pom2ter	5 sur 6				8
<b>Kingpin</b> PC	19 sur 20 Kornifex		75% Fishbone	4 sur 6			9 E. Jumbo	8
<b>System Shock 2</b> PC			91% Pete Boule				9 E. Jumbo	9
Moyenne par magazine	17 sur 20	6 sur 10	81%	4 sur 6	69%	13 sur 20	8 sur 10	8



It's the game that will turn you into a proud owner of the Sega Dreamcast.<sup>®</sup> Soul Calibur pits weapon-wielding warriors from around the globe in the definitive fighting game experience. One that *Next Generation* calls "the new benchmark by which all other games will be judged." Soul Calibur from Namco. Sweet Dreamcasts are made of this.

**namco**<sup>®</sup>

PC	
Diablo	Hitman Codename 47
Diablo II	Hitman Contracts
Driver	Metal Gear Solid
Duke Nukem Manhattan Project	Arcanum
GTA 2	Deus Ex
GTA III	Final Fantasy VII
Grand Theft Auto Vice City	The Nomad Soul
Jedi Knight II Jedi Outcast	TES II Daggerfall
Max Payne	TES III Morrowind + Tribunal + Bloodmoon
Mafia	System Shock 2 (9/10)
Star Wars Shadows of the Empire	Vampire the Masquerade Bloodlines
Urban Chaos	Ages of Empires + extension
Monkey Island 3 (The Curse of Monkey Island)	Warcraft II
Rayman	Warcraft III
Resident Evil 2	Warhammer 40.000 Dawn of War + extensions
Sub Culture	<b>PlayStation</b>
Tomb Raider II Golden Mask	Driver (8/10)
Tomb Raider III The Last Artifact	GTA 2
Tomb Raider Chronicles	MDK
Crazy Cars III	Urban Chaos
Fun Tracks	Medieval 2
Speed Busters	Rayman
Star Wars Episode I Racer	Resident Evil 2
Blood	Tomb Raider II
Blood II The Chosen	Tomb Raider III
Duke Nukem 3D	Tomb Raider Chronicles
Half-Life + Blueshift + Opposing Force	Micro Maniacs
Kingpin Life of Crime (9/10)	Quake II
Medal of Honor Allied Assault	Final Fantasy VII
No One Lives Forever	Final Fantasy VIII
Project IGI	Final Fantasy IX
Quake III Arena + Team Arena	Vagrant Story
Shadow Warrior	Tekken 3
Tournament	<b>PlayStation 2</b>
Unreal	GTA III
Unreal Tournament 2003	Grand Theft Auto Vice City
Pharaon	Grand Theft Auto San Andreas
Sim City 4	Grand Theft Auto Liberty City Stories
Startopia Space City	Prince of Persia Sands of Time
Stronghold + Crusader	Resident Evil 4
	Crazy Taxi (7/10)



Star Wars Racer Revenge	<b>GameCube</b>
Breath of Fire Dragon Quarter	Star Wars Rogue Leader
Dark Chronicle	Resident Evil
Final Fantasy X	F-Zero GX
Soul Calibur II	Mario Kart Double Dash !!
Tekken 5	<b>Dreamcast</b>
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty	Jet Set Radio
Metal Gear Solid 3 Snake Eater	Resident Evil Code Veronica
<b>Nintendo 64</b>	Sonic Adventure 2
The Legend of Zelda Ocarina of Time	<b>Game Boy Color</b>
Pokémon Snap	Blade
Super Mario 64	Donald Duck Quack Attack
F-Zero X	Earthworm Jim Menace 2 The Galaxy
Mario Kart 64	The Legend of Zelda Link's Awakening DX
Wave Race 64	The Legend of Zelda Oracle of Ages
GoldenEye 007	The Legend of Zelda Oracle of Seasons
	Rayman
	Super Marioland
	Metal Gear Solid



Oldies Rising — Le Site des Collectionneurs



Admirez les immenses collections de gamers acharnés ! Découvrez un forum accueillant et orange ! Lisez d'innombrables tests de jeux sur toutes les plates-formes oldies : Saturn, Super Nintendo, PlayStation, Game Boy, Nintendo 64, Dreamcast, Nes, Jaguar, 3DO... Vous aussi choisissez Oldies Rising ! >>> <http://oldiesrising.free.fr>

*Oldies-Rising*

## KINGPIN LIFE OF CRIME

Je ne vais pas ici refaire l'éloge de ce formidable jeu qu'est *Kingpin* (mince, c'est raté), sachez tout de même que ce FPS est relativement difficile (pour peu que l'on ne joue pas en *Easy*). C'est particulièrement vrai lors du premier niveau, qui sans un minimum d'organisation se révèle être un véritable calvaire. Voici donc une première aide de jeu, et qui sait, peut-être la suite sera au rendez-vous au prochain numéro, même si à partir du second niveau la progression devient plus linéaire et moins prise de tête.

**E. Jumbo**



### WARNING

Utilisez ces codes et astuces à bon escient ! Si vous recourez à ces aides dès le début, vous ne profiterez pas du challenge du jeu !

### Conseils de jeu :

- fouillez tous les corps que vous trouvez et tous les ennemis que vous tuez
- quand des personnages ne sont pas agressifs, rangez vite votre arme avant qu'ils ne le deviennent
- n'essayez pas de tuer quelqu'un lorsque ce n'est pas nécessaire
- au début, regardez où vous marchez : les rats sont très nombreux et assez énervants

### Episode I

#### Skidrow

Vous vous retrouvez dans une ruelle sordide, complètement amoché et avec pour seule arme un bout de tuyau. Utilisez-le pour défoncer la barrière en bois derrière vous et engagez-vous dans le tunnel. Au bout, près du brasero, vous trouverez un chargeur pour pistolet. Retournez près des bennes à ordures et avancez, en prenant bien soin de ranger votre arme. Parlez au premier type que vous verrez, il vous donnera un pied-de-biche en échange de 1\$. Comme vous n'avez pas encore l'argent, passez votre chemin, ne vous approchez pas du gars et de la fille et montez les escaliers. Sous le pont, faites attention au rat et parlez au clochard. Il vous demandera de l'alcool. Après, prenez à gauche et parlez au type : il vous propose d'entrer dans votre gang. Entrez chez Pawn-O-Matic en face de lui et parlez au tenancier : il vous propose un flingue gratuit en échange du condensateur situé dans les hangars derrière. Sortez et revenez d'où vous venez, mais au lieu de retourner sous le pont continuez tout droit. Parlez à la fille. Placez-vous à côté du mur et attendez que les gardes écoutent la radio (le bruit devient plus fort et le halo de lumière ne se balade plus sur les murs. Attendez deux ou trois secondes et foncez vers la deuxième porte à gauche. Continuez jusqu'à l'autre porte pour tomber sur une pièce remplie de caisses. Montez l'échelle en faisant attention aux rats et récupérez les 5\$ derrière la caisse. Redescendez et passez la porte suivante. Vous arrivez ensuite à une pièce où il y a de quoi se refaire une santé à une étagère. A droite se trouve un







gangster dans un bureau. Zigouillez-lui la tronche, ne le laissez surtout pas partir. Fouillez son corps et récupérez la torche et le whisky sur le bureau et le meuble. Défoncez les caisses près du coffre-fort ainsi que la grille et passez dans le conduit. Vous arrivez dans un hall, passez la porte marquée d'un A et tuez le garde en le prenant par surprise. Récupérez ses 5\$. Repérez l'autre conduit en hauteur et bougez la caisse pour y accéder. Dans le conduit, faites attention aux rats et brisez la grille suivante et laissez-vous tomber sur les étagères. En face de vous se trouve le condensateur. Laissez-vous tomber sur la caisse juste en dessous et sautez sur la grille de l'étagère du milieu. Sautez jusqu'à celle d'en face pour récupérer un kit de soin. Sortez, allez jusqu'à la porte verte au fond du couloir et attendez que les gardes écoutent la radio pour sortir.

Allez alors au Pawn-O-Matic pour récupérer un flingue, rangez vos armes et retournez au début du niveau acheter le pied-de-biche. Si vous zigouillez ce bonhomme vous pourrez récupérer votre dollar. Allez engager le type près du magasin.

A ce moment-là, libre à vous d'aller tuer les gardes près du hangar pour récupérer un fusil à pompe et des munitions pour le pistolet, mais ils sont coriaces. Ensuite, rendez-vous en face le Pawn-O-Matic, à droite se trouvent trois gusses qu'il faudra occire pour pénétrer dans le niveau suivant.

## Les Egouts

Descendez les escaliers, allez à gauche et cherchez la lumière rouge. Zigouillez tous les gangsters que vous trouverez et fouillez leurs corps. Passez la porte sous la lampe rouge pour arriver dans une pièce, explorez les couloirs et la salle pour récupérer des items (continuez de descendre tout le monde). Retournez dans les égouts, tournez à droite et avancez jusqu'à la sortie sud en suivant les panneaux.



## Astuces pour la version PlayStation 2

### Obtenir le pousse-pousse :

Allez à l'écran de sélection des personnages et maintenez L1 + R1. Relâchez d'abord L1 et ensuite R1. Recommencez mais relâchez L1 et R1 en même temps. Appuyez enfin sur CROIX et un bruit de cloche retentira.

### Obtenir le Mode Expert :

Restez sur le menu principal et maintenez L1 + R1 + SART jusqu'à ce que l'écran de présentation des personnages apparaisse, et appuyez sur CROIX pour choisir votre mode de jeu. Il sera écrit « Expert Mode » en bas à gauche de l'écran. Dans ce mode, il n'y aura ni flèche ni indication de destination (autant dire que c'est impossible).

### Désactiver les flèches ou les indications de destination :

Pour désactiver les flèches, maintenez R1 + START après avoir choisi votre limite de temps et avant l'écran de sélection des personnages. Le message « No Arrows » apparaîtra en bas à gauche de l'écran.

Pour désactiver les indications de destination, maintenez L1 + START au même moment. Le message « No Destination markers » apparaîtra en bas à gauche de votre écran.

### Changer les positions des lieux :

Appuyez sur R1 à l'écran de sélection des personnages et relâchez. Puis maintenez R1 et appuyez sur CROIX. Le message « Another Day » apparaîtra en bas à gauche de l'écran.

### Changer la vue :

Prenez la manette du port 2 et maintenez L1 + R1. Appuyez ensuite sur ROND pour alterner entre la vue à la première personne et la vue normale, sur CARRE pour voir l'indicateur de vitesse, sur TRIANGLE pour avoir une vue de côté et sur CROIX pour revenir à la vue par défaut.



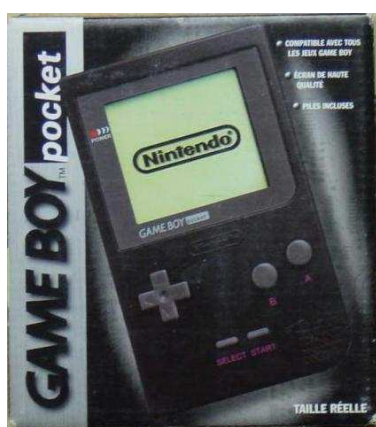
## GAME BOY

La plus célèbre des consoles portables n'avait pourtant pas tous les atouts : elle était bien moins puissante que les portables déjà sur le marché, la PC Engine GT de NEC, la Lynx de Atari et la Game Gear de Sega.

Mais cette faiblesse va se transformer en force car la Game Boy a une autonomie bien plus grande, et son prix sera bien moins élevé. La Game Boy sort donc en 1989, vendue avec son titre phare, qui deviendra l'un des jeux vidéo les plus mythiques : *Tetris*.

D'autres jeux emblématiques achèveront les consoles concurrentes : *Super Mario Land*, *The Legend of Zelda Link's Awakening*, *Pokémon Rouge & Bleu...*

Cependant la 8 bits conserve ses défauts : un écran de pas très bonne qualité en noir et blanc teinté de vert, et la nécessité d'y mettre quatre piles.



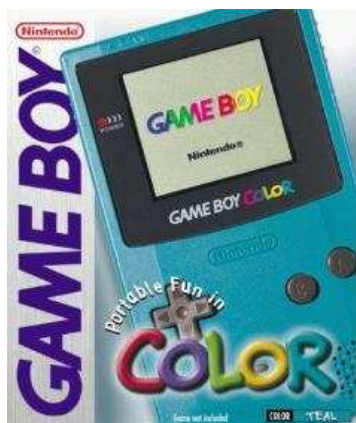
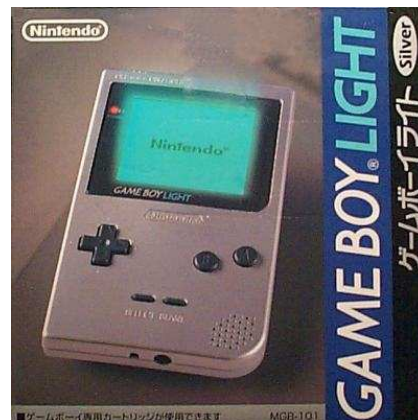
## GAME BOY POCKET

Après l'échec de son Virtual Boy, Nintendo doit redonner un coup de fouet aux ventes de Game Boy qui commencent à baisser : c'est dans cette optique que sort la Game Boy Pocket en 1996. La console devient plus petite et plus belle. Elle ne conservera pas sa couleur grise et sera déclinée en plusieurs coloris. L'écran perdra sa teinte verdâtre et le nombre de piles nécessaire passera de quatre à deux. Une très bonne refonte donc, même si cela ne changera en rien la qualité des jeux (bien qu'ils n'en aient pas particulièrement besoin, notez).

## GAME BOY LIGHT

Cette version peu connue de la Game Boy sortie en 1998 est légèrement plus grande que la Game Boy Pocket et dispose d'un écran rétro-éclairé, permettant de jouer dans le noir. Cette fonctionnalité disparaîtra par la suite pour ne revenir qu'avec la Game Boy Advance SP.

Ce modèle s'éclipsera très vite pour laisser la place à la Game Boy Color.



## GAME BOY COLOR

La version ultime de la première génération de Game Boy, sortie en 1998. Plus puissante que la Game Boy, disposant d'un écran couleur et de la taille d'une Game Boy Light (malheureusement sans rétro éclairage), la Game Boy Color s'imposera définitivement comme la meilleure console portable face à ses concurrentes, grâce à une ludothèque immense. Ceci via la rétrocompatibilité avec les jeux Game Boy classique (ces derniers pouvant être colorisés). C'est sous l'ère de la Game Boy Color que sortiront les plus grands hits de la console : trois *Zelda* (*Link's Awakening DX*, *Oracle of Seasons* et *Oracle of Ages*), *Metal Gear Solid*, *Rayman*, et des conversions de titres NES ou même Super NES (comme les *Donkey Kong Country*) ! Via le Transfer Pak, certains jeux pourront être utilisés comme compléments à des jeux Nintendo 64, comme *Mario Tennis*, *Pokémon Stadium*, *Perfect Dark...*





## NINTENDO 64



Avant sa mort tragique, la Nintendo 64 a eu son heure de gloire, cela grâce à d'excellents jeux qui font encore vibrer le cœur de milliers de gamers. C'est sur cette console que l'on a vu un genre peu connu dans le milieu, le FPS, s'épanouir pleinement, notamment grâce à *GoldenEye 007* et *Perfect Dark*. On peut également citer les deux *Zelda*, *Ocarina of Time* et *Majora's Mask*, *Conker's Bad Fur Day*, *F-Zero X*, *Mario Kart 64* et *Star Wars Rogue Squadron* comme jeux emblématiques de la N64.

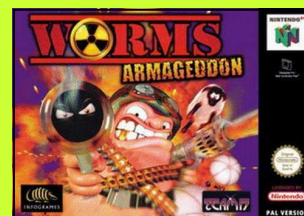
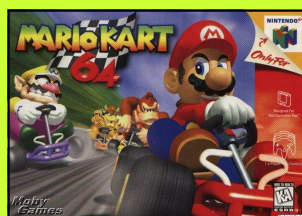
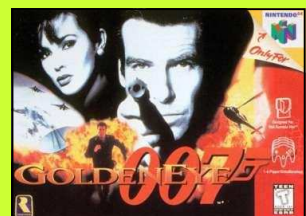
Malheureusement, le peu de développeurs croyant en la console, le prix élevé de ses jeux (à cause des cartouches) et le départ de quelques studios comme Squaresoft vers la concurrence ont condamné la N64, bien qu'elle n'ait pas été un échec, loin de là.

La Nintendo 64 possède 4 ports manettes sur sa façade. Cela permet de jouer en multijoueur plus facilement.

Les cartouches N64 s'insèrent sur le dos de la console, à la verticale.



Les pads N64 existent en de très nombreux coloris, ce qui permet, lors des parties multijoueur, de ne pas les confondre. Les pads disposent de deux boutons A et B, ainsi que de quatre boutons C. Il y a également une croix directionnelle, un stick analogique, une gâchette Z, deux gâchettes L et R et un bouton Start. La forme en trident permet d'accommoder la prise en main au type de jeu, ainsi pour ceux nécessitant absolument le stick, comme les FPS, on utilisera plutôt la poignée du milieu. Il est possible d'insérer une Memory Card ou un Rumble Pak dans la manette.





Constructeur	Sony
Année de sortie	1995
Puissance	32 bits
CPU	R3000A 32 bit RISC 32-Bit @ 33.9mhz
RAM	512 Ko
Vidéo	256 x 224, 16.7 millions de couleurs
Audio	24 canaux / 44.1 KHz
Support(s) de jeu	CD-Rom

La PlayStation est la première console de Sony. Et pour une première incursion dans le monde du jeu vidéo, c'est un coup de maître ! En effet, la PlayStation a carrément zigouillé la Saturn dans le monde entier (sauf au Japon) et a fait une rude concurrence à la Nintendo 64. Comment expliquer cet incroyable succès, qui fut tel qu'aujourd'hui « PlayStation » est presque synonyme de « console de jeu » pour le grand public ? Ne comptez pas sur moi pour ça, je ne suis pas vraiment un spécialiste de la question. On peut en tout cas dire que le départ de Squaresoft de chez Nintendo y est pour quelque chose, avec l'incroyable *Final Fantasy VII*. Le prix des jeux était également moins élevé que celui des cartouches N64, relativement chères.

Pourtant, la N64 était bien mieux lotie côté hardware : 64 bits, 4 ports manette sur la façade, chargements instantanés, pad avec stick analogique déjà intégré... Mais toutes ces qualités étaient également contrebalancées par des défauts : ainsi le stick du pad N64 était très fragile et le système d'accessoire n'était pas au point (il fallait choisir entre carte mémoire et vibreur). Le pad était donc bien moins pratique que la Dualshock par exemple. Enfin si la N64 était indéniablement plus puissante que la PSone, les textures étaient trop floues et les couleurs parfois ternes, et la capacité de stockage des cartouches était de loin dépassée par celle des CD (même si Capcom réussit à faire tenir ses deux CD de *Resident Evil 2* sur une cartouche N64, un vrai tour de force).



La PlayStation était quand même relativement moche, d'un gris horriblement triste et toute carrée. On peut voir les deux ports manette et, en dessous, les ports pour cartes mémoires.

Le pad ici présent est le dualshock, muni de deux sticks analogiques excellents et d'un vibreur.

Le lecteur CD s'ouvre de manière mécanique, en appuyant sur le bouton correspondant.



*Final Fantasy VII*, le premier épisode de la saga de Squaresoft sorti et traduit en français. Grâce à lui, de nombreux européens découvriront la série, avec sûrement le meilleur épisode (avec le VI).

Malheureusement la traduction était foireuse, ce qui n'a pas empêché au jeu d'atteindre le rang de mythe. On peut ici voir les personnages du jeu, avec au milieu Cloud Strife (le type en violet avec une coiffure improbable), le héros.





## Page PlayStation 2



Une image de la bête, dans sa version de base (elle fut déclinée en de nombreux coloris puis connut un relooking avec la PStwo à l'image de la PSone). Vous pouvez remarquer qu'il n'y a que deux ports manettes, ce qui rendra obligatoire l'achat d'un Multi Tap pour les grosses parties en multijoueur. Par contre il y a deux ports pour carte mémoire, ce qui n'est pas des plus utiles, à part pour copier des données d'une carte à l'autre. Il est vraiment dommage que Sony n'ait pas intégré quatre ports manette à la console, comme l'avaient fait Nintendo et Sega avec la Nintendo 64 et la Dreamcast.

Le truc en bleu c'est le socle, pas très utile lorsque la console est couchée. Détail ultime : le logo PlayStation sur le lecteur DVD peut pivoter pour toujours être à l'endroit que la console soit debout ou couchée !

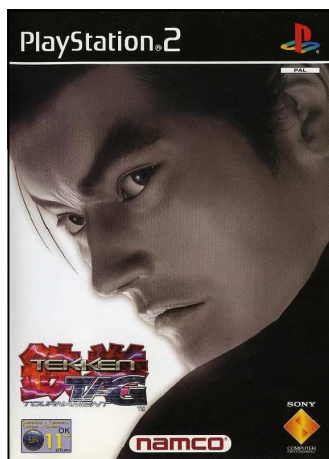


Le pad de la PlayStation 2 : la Dual Shock 2. Le meilleur compromis qui soit entre ergonomie et fonctionnalité. Ainsi la manette tient dans toute les mains, tous les boutons sont analogiques, elle est plutôt belle et les sticks sont très agréables. Le fil est long et ça c'est bien. Enfin, elle est plutôt légère et le vibreur est intégré au pad. En fait il y en a deux : un dans chaque manche.

Le pad sera décliné en plusieurs coloris : noir, gris argenté, rouge translucide ou encore bleu translucide (exactement comme la carte mémoire).



Quelques accessoires pour PlayStation 2 : l'indispensable Memory Card pour sauvegarder ses parties, la télécommande pour profiter au maximum du lecteur DVD (n'essayez pas de jouer à un jeu avec, c'est assez difficile sans le stick, pire que sur PSP). Enfin, le socle permettant de mettre la console debout. Sans lui elle tombera souvent sous les gestes rageurs de la main avec tout ce que ça implique comme fil de manette tendus..., oui, c'est du vécu. Notons enfin qu'un pack a regroupé un pad Dual Shock 2 + une carte mémoire + la télécommande.



Les boîtiers de jeu sont au format DVD (le support même est le DVD). Ce boîtier permet d'y ranger le DVD bien évidemment, le manuel et la plupart du temps une carte mémoire, ce qui est très pratique.

Le DVD en lui-même a un verso bleu scintillant (contre un noir profond pour les CD-Rom de la PlayStation).

Ici vous pouvez voir la jaquette du jeu *Tekken Tag Tournament*, l'un des premiers jeux PS2. Malheureusement cet épisode ne se révélera pas à la hauteur de *Tekken 3*, mais ça c'est une autre histoire...



Le pad Dreamcast est assez gros. Il comporte une croix directionnelle et un stick analogique. Il y a un bouton Start. Enfin, il y a quatre boutons d'action : A, B, X et Y. On notera également la présence de deux gâchettes analogiques sous le pad.

On peut glisser deux VMU (Visual Memory Unit, la carte mémoire) dans le pad, afin qu'ils s'échangent des données. Un trou laisse l'écran du VMU visible. Un autre emplacement peut accueillir le Rumble Pack. Sega évite ainsi l'écueil du pad Nintendo 64 qui n'a qu'un emplacement pour deux accessoires (même trois en comptant le Transfer Pak !).

En l'absence de bouton Reset sur la console, il faut faire cette manipulation pour redémarrer la machine : maintenir les quatre boutons d'action pressés et appuyer sur Start.

Voici la console à proprement parler. Elle ne possède pas de bouton « Reset » (cette fonctionnalité est assurée par le pad). On peut remarquer 4 ports manettes sur la façade, ce qui est quand même plus pratique que 2. Ils peuvent également servir à brancher d'autres périphériques comme une caméra. Les autres prises (extension du modem, câble AV, extension et câble de tension) se trouvent à l'arrière.



## Geek info

**CPU (Central Processing Unit) :** Hitachi SH-4 SuperH RISC (Reduced Instruction Set Computer) tournant à 200 MHz et capable d'effectuer 360 millions d'opérations à la seconde.

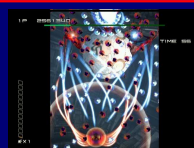
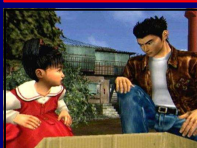
**Vidéo :** chipset NEC Videologic PowerVR2DC capable d'afficher 3 millions de polygones par seconde avec les effets suivants : perspective-correct texture mapping, point, bilinear, trilinear, anisotropic mip-map filtering, Gouraud shading, z-buffer, anti-aliasing, effets de lumières et de particules, bump mapping.

**Son :** Yamaha « Super Intelligent Sound Processor » capable de gérer 64 canaux audio avec sons 3D.

**Mémoire :** 16Mo de mémoire système principale. 8Mo pour la vidéo et 2Mo pour le son.

**Lecteur GD-ROM :** lecteur Yamaha x12. Les GD-ROM ont une capacité d'environ 1Go.

**Modem :** 56k ITU V.90 standard (avec possibilité d'upgrader ou de remplacer).







# Page GameCube



La GameCube est la quatrième console de salon de Nintendo, après la NES, la SNES et la Nintendo 64. Cette fois-ci, Big N doit faire face à Sony et sa PlayStation 2 et à Microsoft avec sa Xbox.

Les atouts de Nintendo dans ce combat ? Des séries et des héros adulés ou haïs et une qualité maintes fois prouvée.



- Volume : 15 cm x 11 cm x 16 cm.
- - Architecture générale : Processeur central IBM PC Gekko 1125 Dmips à 485 MHz.
- - Gestion graphique et sonore : Système LSI comprenant un processeur ATI/Nintendo Flipper à 162 Mhz capable de générer de nombreux effets inédits : dé-compression 3D H/W en temps réel (S3TC), Multi-texturing ou Alpha Blending.
- - Affichage : 6 à 12 millions de polygones / seconde.
- - Mémoire générale : 24 Mo de 1T-SRAM MoSys.
- - Mémoire vidéo : 16 Mo de DRAM à 81 MHz.
- - Format : Disques optiques 3 pouces de 1,5 GB (technologie Matsushita).
- - Périphériques :
- Carte mémoire (4 Mo de mémoire flash).
- Compatible carte mémoire SD.
- Modem 56 Kbps V90 (il est pas fourni d'origine et il n'y a pas de cd-rom de navigation non plus).
- Compatible haut débit.
- Compatible haute définition.

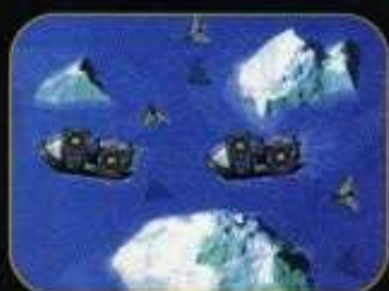
## the GAMES



Dans l'ordre : *Eternal Darkness : Sanity's Requiem*, *Luigi's Mansion*, *Pikmin*, *Starfox Adventures*, *Star Wars Rogue Squadron II : Rogue Leader*, *Wave Race Blue Storm*, *Super Smash Bros. Melee* et *Crazy Taxi*.

# TOTAL ANNIHILATION

LE PREMIER JEU DE STRATÉGIE EN VRAIE 3D TEMPS RÉEL



- 150 UNITÉS DIFFÉRENTES
- 50 MISSIONS SUR TERRE/AIR/MER
- DES ARMES SECRÈTES
- JUSQU'À 10 JOUEURS EN RÉSEAU
- UN ARSENAL TECHNOLOGIQUE INCOMPARABLE

GEN 4 : 6 étoiles HIT

"Une nouvelle référence."

JOYSTICK : 90 % MEGASTAR

"Un petit chef-d'œuvre de technique."

PC TEAM : 94 %

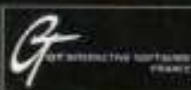
"Totalement bon."

PC JEUX : 95 %

"Du grand Art !"

## UNE STRATÉGIE SANS LIMITE !

GI Interactive Software et Cave44 sont des marques déposées. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.



© 2001 GI