

N° 847 DES JEUX SUR PC ET CONSOLES

8-bit / 16-bit / 32-bit / 64-bit / 128-bit / PC



OEG MAGAZINE
Old Fashioned Games Magazine

TROISIEME NUMERO

SONIC

THE



HEDGEHOG

03

Tests : Game Boy : Super Mario Land, Megadrive : Altered Beast, Sonic the Hedgehog, PlayStation : Battle Arena Toshinden, Farasta Fin, Nintendo 64 : Vigilante 2, PlayStation 2 : GTA 222, GameCube : Mario Kart Double Dash !!, PC : Project 232, Serious Sam, Virtua Cop 2.

Domestic Violence



SEGA the
GAME is NEVER
Over.



© 1994 Sega Enterprises Ltd.

The No. 1 arcade game now invades the home.

Contact

handjob@hotmail.fr

OFG Team

E. Jumbo (rédacteur en chef)
Shakaan (rédacteur)
Squall Lion (rédacteur)



Pour ce troisième numéro, pas mal de nouveautés : la maquette a subi quelques changements et le magazine devient un peu plus uniforme. Mais le gros bouleversement, c'est la notation : elle passe de vingt à dix. Plus simple et plus direct, bref mieux, à mon humble avis. J'ai toujours pensé que la notation sur vingt ou même sur cent était préférable à celle sur dix, mais en fait non. En effet, sur vingt ou sur cent, on a une légère tendance à surnoter (enfin ça dépend des gens mais bon), du coup, sur dix, on tranche dans le gras, pas de tergiversations idiotes. Mais bizarrement, un 7/10 est pour moi assez différent d'un 14/20, je trouve ce dernier moins honorable... allez savoir pourquoi. La notation des critères passe elle de 10 à 5, histoire de trancher encore plus dans le gras. Du coup un 5/5 est tout à fait possible. Je tiens également à préciser qu'un 3/5 n'est aucunement une note moyenne, puisque cela correspond à 6/10 ou 7/10.

Enfin, si tout va bien, vous devriez être en train de lire ces lignes avec Adobe Reader, ce qui implique que le mag a été converti au format PDF avec succès ! N'est-ce pas formidable ?

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 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".

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 mais précisez bien "[OFG] Recrutement" dans le sujet. Car nous recherchons activement de nouveaux rédacteurs (capables de s'exprimer correctement bien sûr) !

Pour télécharger d'autres numéros de OFG, mon blog :

www.gamekult.com/blog/_tony_montana

E. Jumbo

OFFICIERS JEUX SUR PC ET CONSOLES
OFG MAGAZINE
SONIC THE HEDGEHOG
03

SEGA MEGADRIVE
POSSIBILITE MEGADRIVE

ETERNAL CHAMPIONS
MICKEY MANIA

BATTLE ARENA TOSHINDEN

TEST

AIDES DE JEU
ALTERED BEAST
SONIC THE HEDGEHOG
SERIOUS SAM

Mars 2008

Old Fashioned Games Magazine #3

Pas plus de tests que lors du dernier numéro, mais si vous pensez être à même de remédier à ce problème, je vous invite à participer à l'aventure OFG Mag !

Ah, une précision : si vous aimez le magazine, n'hésitez pas à en faire une pub intensive ! Edward Norton vous le rendra !

Ah, une dernière précision : dans la rubrique Previews, vous aurez remarqué l'apparition de « têtes de con » ou simleys. Leur signification est expliquée juste en bas.

Ah, une autre dernière précision : une nouvelle rubrique débarque dans ce numéro, nommée Showcase (vitrine en anglais). Elle a pour but de présenter un jeu, son univers, ou d'être une espèce de guide ou de solution un peu comme un dossier, sauf que désormais ces derniers seront consacrés aux consoles ou à d'autres choses, mais pas à des jeux en particulier. Oui, c'est une fausse nouveauté.

E. Jumbo

Les previews :

- Alien 3 (MD)...p.6
- Ecco the Dolphin (MD)...p.6
- Eternal Champions (MD)...p.7
- Mickey Mania (MD)...p.7
- C-12 Final Resistance (PSX)...p.8
- Resident Evil (PSX)...p.9
- Tomb Raider (PSX)...p.8
- Re-Volt (N64)...p.10
- San Francisco Rush Extreme Racing (N64)...p.11
- San Francisco Rush 2049 (N64)...p.11
- Dark Chronicle (PS2)...p.10
- Harry Potter et la Chambre des Secrets (PC)...p.12
- Heroes of Might and Magic II (PC)...p.12
- Hitman 2 Silent Assassin (PC)...p.13
- Thief The Dark Project (PC)...p.13



- dossier — SEGA MEGADRIVE...p.16
- showcase — BATTLE ARENA TOSHINDEN...p.66
- showcase — TES II DAGGERFALL...p.71

TIPS...p.76

Codes, soluces et astuces

- Altered Beast (MD)
- Sonic the Hedgehog (MD)
- Serious Sam The First Encounter (PC)
- Project IGI (PC)

LE RESTE

- Edito...p.3
- Sommaire...p.4 (hiihi)
- Test Zone...p.23
- Top OFG...p.62
- Ils ont dit...p.63
- Interview ST Tails...p.74

Les tests :

- Super Mario Land (GB)...p.24
- Altered Beast (MD)...p.26
- Sonic the Hedgehog (MD)...p.28
- Battle Arena Toshinden (PSX)...p.32
- Parasite Eve (PSX)...p.34
- Vigilante 8 (N64)...p.38
- GTA III (PS2)...p.42
- Mario Kart Double Dash !! (NGC)...p.48
- Project IGI (PC)...p.52
- Serious Sam (PC)...p.56
- Virtua Cop 2 (PC)...p.58

Zone 8 bits
Duck Tales (NES)
p.78



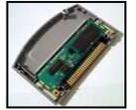
Zone 16 bits
Pilotwings (SNES)
p.79



Zone 32 bits
Chefs-d'œuvre de la PlayStation
p.80



Zone 64 bits
Support cartouche N64
p.81



Zone 128 bits
Comparatif design 128 bits
p.82



Zone PC
Vous avez dit shoot ?
p.83



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 !

www.oldiesrising.com

Oldies-Rising

"RIMAIMBEUR"

Une page d'histoire du monde vidéo ludique
L'époque où l'on faisait de belles boîtes cartonnées pour les jeux vidéo



Cher les amis

Ces pages sont dédiées pour ne pas oublier les belles boîtes cartonnées qui ont fait partie de notre enfance.

INTRODUCTION

Les jeux vidéo ont une histoire qui remonte à des siècles. Mais c'est à partir de la fin des années 1970 que le jeu vidéo est devenu un loisir populaire. C'est à cette époque que les premières consoles ont été développées et que les premiers jeux ont été créés. Aujourd'hui, le jeu vidéo est devenu un véritable art et un moyen de divertissement incontournable.

Il était une fois un monde où les jeux vidéo étaient vendus dans de belles boîtes cartonnées. Ces boîtes étaient souvent très décoratives et reflétaient l'univers du jeu. Elles étaient une véritable œuvre d'art et une source de fierté pour les joueurs. Malheureusement, avec le temps, ces boîtes ont disparu et les jeux sont maintenant vendus dans des emballages en plastique ou en carton. C'est pourquoi nous avons créé cette page pour rappeler à tous les joueurs l'importance de ces belles boîtes cartonnées.

RIMAIMBEUR

« L'époque où l'on faisait de belles boîtes cartonnées pour les jeux vidéo »

« On peut être belge et savoir apprécier le jeu vidéo »

rimaimbeur.jexiste.be

OFG Mag

JEUXVIDEONZ.COM

soumettez vos propres TESTS !



.:ICI VOTRE PUB.:.

Profitez d'un espace 100% gratuit et quotidiennement lu par douze millions de personnes ! Seule condition : accepter un encart publicitaire sur votre site pour OFG Mag (on accepte même pour les sites de cul).

- ☹ ça a l'air super !
- 😊 ça a l'air sympa
- 😐 on attend de voir
- 😒 bof...
- 😞 ça a l'air merdique



ATTENTION !
JEU MECHANT



GTA

Grand Theft Auto



tant qu'à être un salaud
autant être le pire...



BMG
INTERACTIVE



PC



Infos au 3615 BMG!* et au 08 36 88 90 89* • <http://www.bmginteractive.com> *2,29 TTC à min.



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

Éditeur	Arena Entertainment
Développeur	Probe Ent. Limited
Genre	action
Âge	à partir de 11 ans
Supports	Commodore 64, SNES, MD
Date de sortie	1992

ALIEN 3



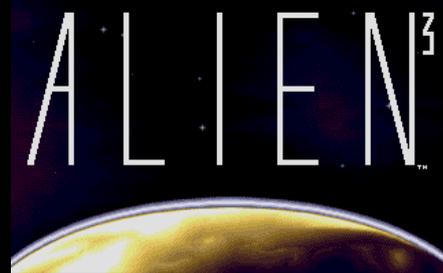
75

Alien 3, l'adaptation du film du même nom, est un jeu de plates-formes teinté d'action dans lequel on dirige Ripley, lourdement armée. Les niveaux, pour être terminés, nécessitent que les objectifs soient accomplis : ou tuer tous les Aliens, ou libérer tous les prisonniers, ou les deux. Les graphismes sont sympas mais malheureusement il ne semble pas rester grand-chose de l'atmosphère oppressante du film...



E. Jumbo

Les décors sont plutôt jolis.



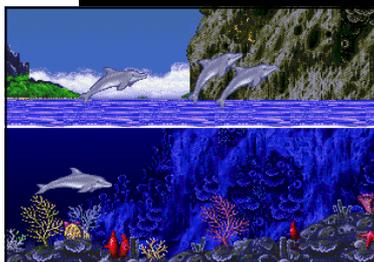
Ecco est un gentil dauphin qui vit avec sa famille et ses amis dans une mer idyllique. Mais un jour, tous ses frères sont aspirés par une étrange entité maléfique. Notre poisson se met donc en tête de les sauver. Derrière ce scénario un rien simplet se cache un jeu étrange. Ecco est un mélange de jeu de plates-formes et de... heu... Quoiqu'il en soit, notre dauphin devra parcourir de magnifiques tableaux sous-marins, tout en évitant ses ennemis naturels que sont les méduses et les requins. Etant féru d'ambiances aquatiques, je me ferai un plaisir d'avaler ce jeu, mais la difficulté très old school m'a un peu rebuté. En tout cas, il se dégage de ce jeu une poésie et une tranquillité rares dans le paysage vidéoludique.

E. Jumbo



ECCO THE DOLPHIN

Éditeur	Sega
Développeur	Sega
Genre	aventure
Âge	tout public
Supports	Megadrive
Date de sortie	1991

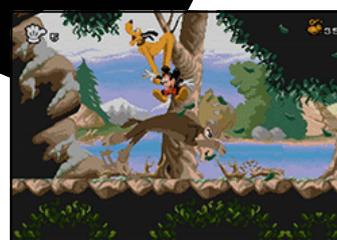
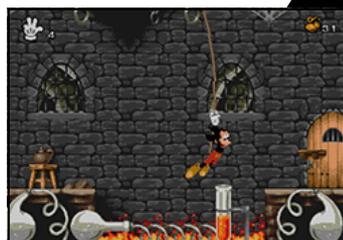


Éditeur	Sega
Développeur	Deep Water
Genre	combat
Âge	tout public
Supports	Megadrive
Date de sortie	1993

ETERNAL CHAMPIONS

Eternal Champions est un jeu de combat plutôt méconnu sorti sur Megadrive (une version améliorée — ou une suite j'en sais rien — ayant vu le jour sur Mega-CD). L'un des rares codes du genre y est en tout cas scrupuleusement respecté — à savoir proposer un scénario complètement idiot. Je vous passerai les détails mais il est question de combattants de l'au-delà revenus à la vie pour disputer un ultime championnat, dont les participants proviennent de différentes époques. Bref dans le genre bidon on est servi. Mais cela nous permet de contrôler divers bonhommes aux styles vestimentaires et combatifs très variés. Ainsi il est possible de faire s'affronter un homme des cavernes et un cyborg ou un sorcier et un gangster des années 20. Chaque personnage est donc très différent des autres et ça c'est un bon point. Je n'ai pas encore pu vraiment évaluer le gameplay mais globalement ça s'annonce plutôt bien, de même que pour les divers modes de jeu.

E. Jumbo



MICKEY MANIA

Éditeur	Sony Computer Entertainment
Développeur	Traveller's Tales
Genre	plates-formes
Âge	tout public
Supports	Megadrive, SNES, PSX
Date de sortie	1991

Egalement sorti sur Super Nintendo et PlayStation, *Mickey Mania* nous fait (re) vivre les plus grandes aventures de Topolino (Mickey pour les has-been). On commence donc le jeu dans le premier dessin animé (en noir et blanc) qui met en scène la bestiole, datant de 1928. Le jeu se présente comme un jeu de plates-formes horriblement difficile (surtout sur Megadrive, pas de chance pour moi). Les graphismes sont très réussis et le jeu possède une véritable ambiance.

E. Jumbo

Qu'on se le dise, *C-12* ne fait pas partie des meilleurs jeux de la PlayStation. Je ne suis peut-être pas assez avancé pour l'affirmer, étant donné que je n'y ai joué qu'une petite heure pour l'instant, mais je me suis suffisamment documenté à son sujet pour m'en être rendu compte. *C-12* est donc un jeu d'action/aventure, dans la veine de *Syphon Filter*. On dirige Vaughan, un super-soldat boosté à la technologie alien qui doit bouter l'envahisseur hors de chez lui. L'envahisseur c'est les aliens, et le chez lui ben c'est la Terre, suivez un peu, quoi, on dirait que vous n'avez jamais entendu cette histoire.

Or donc, le fier Vaughan, aidé de son œil cybernétique, part chasser les belliqueuses créatures à coup de mitraillette et de lance-roquettes, le tout en vue à la troisième personne. Action, action et action évidemment, mais le tout saupoudré de quelques phases d'infiltration. L'ambiance est assez réussie, avec un univers urbain en ruines plongé dans la nuit et dévoré par les flammes. Des immeubles s'écroulent de temps en temps, histoire de barrer le passage qu'on aura eu la mauvaise idée d'emprunter alors que les développeurs ne le voulaient pas. *C-12* a l'air très sympathique, mais je vais attendre d'y jouer plus en profondeur avant d'émettre un avis définitif, si vous n'y voyez pas d'inconvénient.

E. Jumbo



Éditeur	Sony Computer Ent.
Développeur	Sony Computer Ent.
Genre	action
Âge	à partir de 12 ans
Support	PlayStation
Date de sortie	avril 2001

C-12 FINAL RESISTANCE



TOMB RAIDER

Éditeur	Eidos Interactive
Développeur	Core Design
Genre	aventure
Âge	à partir de 15 ans
Supports	PC, Saturn, PSX
Date de sortie	1996

Ayant commencé la série *Tomb Raider* avec le deuxième opus, le facteur de nostalgie ne saurait jouer en faveur de ce *Tomb Raider*, que j'avais même trouvé bof bof la première fois que je l'avais essayé, l'ambiance étant plus sombre que dans *TRII* et *TRIII*, plus portée sur les vieilles ruines. Autre déception, toujours d'ordre graphique : les seins pointus de Lara et sa coiffure sans natte...

À part ça, ce tout premier *Tomb Raider* m'a finalement l'air exceptionnel. L'atmosphère est plutôt géniale en fin de compte, ça débute dans les montagnes du Pérou et enchaîne sur des ruines de l'Empire Romain. Quand on a connu la plate-forme pétrolière de *TRII* ou la Zone 51 de *TRIII*, ça fait bizarre de ne se promener que dans des endroits déserts et en ruines. Enfin pas si déserts que ça : en fait ça grouille de bestioles en tout genre : chauves-souris, lions, ours, loups, crocodiles... *Tomb Raider II* a la réputation d'avoir emmené la série vers plus d'action, mais moi je trouve qu'il y en a (presque) autant dans *TR1*...

J'espère en tout cas ne pas bloquer à partir de la moitié du jeu, comme ça m'arrive tout le temps dans cette série, et de pouvoir enfin en terminer un épisode.

E. Jumbo



RESIDENT EVIL

Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom
Genre	survival-horror
Âge	interdit aux moins de 18 ans
Supports	PSX, PC, Saturn
Date de sortie	1996

D'accord, j'ai commencé par faire la preview de *Resident Evil* sur GameCube, puis celle du deuxième opus pour finalement faire celle du premier vrai épisode, sur PlayStation. Tout ça n'est pas très cohérent mais après tout c'est moi qui décide bordel de foutredieu. DONC, *Resident Evil* (*Biohazard* chez nos amis nippons), l'épisode 1, est sorti sur PlayStation, Saturn et PC. L'histoire, tout le monde la connaît, mais bon je vais la rappeler brièvement : des événements étranges sont signalés dans les environs d'un manoir près de Raccoon City, une ville perdue dans les montagnes. Une équipe de "surpoliciers", les STARS, est envoyée pour jeter un coup d'œil. Quelques temps plus tard, comme plus aucun signe de vie n'émanait de l'équipe, un deuxième groupe de STARS est envoyé, cette fois-ci pour retrouver la trace des disparus. Bien vite nos chers compagnons sont attaqués par des espèces de chiens enragés et sont obligés de se réfugier dans le manoir. Forcément, en quelques temps les voilà tous séparés à se chercher mutuellement tandis qu'ils découvrent que la baraque est infestée de zombies affamés.

Tout cela est donc propice à poser le gameplay de la série, inspiré de *Sweet Home* (NES) et des *Alone in the Dark* (PC). Concrètement, on déplace son bonhomme en 3D dans un univers en 2D (fort joli au demeurant) en flippant comme un malade de tomber sur une meute de morts-vivants parce qu'on a plus de munitions pour sa pétoire et qu'on est déjà salement amoché.

Moi qui ai commencé la série avec *RE2* (non, je ne commence jamais les séries par le premier épisode), grande a été ma surprise de voir que *RE1* était bien plus difficile et terrifiant (surtout pour moi, homme émotif s'il en est). Bref, *Resident Evil* est un grand jeu, ce n'est pas moi qui vais vous l'apprendre, mais à ce stade je ne suis pas assez avancé pour l'affirmer avec la certitude d'un homme politique.

E. Jumbo



DARK CHRONICLE

Éditeur	Sony Computer Entertainment
Développeur	Level 5
Genre	A-RPG
Âge	à partir de douze ans
Supports	PlayStation 2
Date de sortie	septembre 2003

Level-5 est aujourd'hui un studio reconnu, notamment grâce à ce titre, également à *Dragon Quest VIII* et *Rogue Galaxy*. *Dark Chronicle* est la suite de *Dark Cloud*, sorti en 2001, jeu dont l'une des originalités était de pouvoir construire des villages en fonction des souhaits de ses habitants.

Le premier mot qui vient à l'esprit lorsqu'on émerge lentement des six heures que l'on vient de passer devant sa PlayStation 2 à jouer à *Dark Chronicle*, c'est : nourriture. Oui enfin, après avoir mangé, on pense à : foisonnant. Oui, *Dark Chronicle* est foisonnant, foisonnant de bonnes idées, de coups de génie, de bonne humeur... Mais tout d'abord, plantons le décor : Max, un jeune mécanicien, souhaite découvrir le monde. Ca tombe bien, il entre en possession d'une amulette que tout un tas de personnes désire avidement lui reprendre, alors il n'a d'autre choix que de s'enfuir. Il rencontre ensuite une jeune fille (dont j'ai oublié le nom, appelons-la Gertrude) venue du futur. S'ensuit une quête tout ce qu'il y a de plus banale pour un RPG avec sauvetage de monde et l'objectif principal de Max : finir dans le lit de Gertrude.

Bref, *Dark Chronicle* étant un action-RPG, la baston occupe une place prépondérante dans le jeu. Le système de combat est d'ailleurs directement piqué de *Zelda*. Max dispose d'une clé anglaise et d'un pistolet pour se battre. Chacune de ces armes peut être améliorée avec quantité d'objets : par exemple en récupérant une pierre de feu, en la spectromisant puis en l'associant à l'arme voulue, on peut augmenter la capacité "feu" de l'arme. Chaque caractéristique de l'arme a ainsi un certain nombre de points, et il faudra en gagner tant pour faire monter un niveau à l'arme. Gertrude, elle, utilise une épée et un bracelet qui lui permet de lancer des boules de feu. Comme si cela ne suffisait pas, Max, ingénieur de son état, ne se déplace jamais sans son Robomobil, une espèce de tank à roulettes surpuissant lui aussi upgradable. Mais le bonhomme est aussi inventeur, et l'on touche là à l'un des aspects les plus réussis et les plus intéressants du jeu. Il est ainsi possible de prendre des photos, d'inventer des objets, de pêcher...

Il est impossible de parler de *Dark Chronicle* sans s'épancher sur des lignes sur un aspect du gameplay, tant il y a à dire. Pour l'instant, je vous propose d'admirer les jolis graphismes sur les screens en attendant le test !



E. Jumbo



Re-Volt est un petit jeu de course. On y pilote des voitures radiocommandées dans des environnements urbains ou quotidiens (maison, supermarché, quartier résidentiel...). Il est possible d'utiliser des armes récupérées sur la piste (éclair, huile, etc.).

Très franchement, je m'attendais à mieux d'un jeu qui s'annonçait comme un mélange de *Fun Tracks* et de *Micro Machines*. Ca saccade, même avec l'Expansion Pack, c'est pas super joli, c'est vachement dur... Bon j'ai pas essayé le multi et je suis pas allé très loin dans le championnat mais je n'ai pas grand espoir...

E. Jumbo



Éditeur	Acclaim Entertainment
Développeur	Acclaim Entertainment
Genre	course
Âge	tout public
Supports	N64, PSX, DC, PC
Date de sortie	août 1999

RE-VOLT



Éditeur	Midway Games
Développeur	Atari Corporation
Genre	course
Âge	tout public
Supports	N64, arcade, PSX
Date de sortie	1997

SAN FRANCISCO RUSH EXTREME RACING

San Francisco Rush Extreme Racing propose diverses courses dans la célèbre ville américaine. Comme dans *Driver* quelques années plus tard, l'intérêt de cette ville est de présenter de forts dénivelés (cf. *Bullit* ou *Driver*). Mais ce jeu tient plutôt du navet : maniabilité médiocre, graphismes pas très beaux, musique insipide... C'est presque injouable tant les voitures patinent comme de la merde. Autant dire que je n'attends pas grand chose de ce titre.



E. Jumbo



SAN FRANCISCO RUSH 2049

Éditeur	Midway Games
Développeur	Atari
Genre	course
Âge	tout public
Supports	N64, Dreamcast
Date de sortie	2000

Suite de *San Francisco Rush Extreme Racing*, *SF Rush 2049* reprend le même gameplay et l'installe dans la même ville, mais dans le futur. Heureusement, les graphismes passent du médiocre au plus que convenable. Le design est très réussi et voir San Francisco au milieu du XXIème siècle vaut le coup d'œil. Par contre, la maniabilité, si elle a fait des progrès, n'est toujours pas terrible, espérons que cela ne mine pas l'intérêt du jeu. Problème par contre : le jeu n'est pas sorti en France sur Nintendo 64. Va falloir que je me le chope sur Dreamcast.



E. Jumbo



HARRY POTTER ET LA CHAMBRE DES SECRETS

Éditeur	EA Games
Développeur	KnowWonder
Genre	aventure
Âge	tout public
Supports	PC, PSX, PS2,NGC, Xbox
Date de sortie	novembre 2002

Harry Potter et la Chambre des Secrets est l'adaptation du film si je ne m'abuse. Pourtant, les personnages ne ressemblent pas aux acteurs, les voix sont différentes, les décors également... bizarre. Mis à part ceci, l'aventure est intéressante pour le fan du sorcier : phases de plates-formes, apprentissage de sorts, trafic de dragées surprises de Bertie Crochue, décoction de potions... Tout ça a l'air relativement sympathique, mais pas non plus folichon.



E. Jumbo



Heroes of Might and Magic II The Succession Wars (vive les titres à rallonge) vous plonge dans l'univers heroic-fantasy cher à la série de RPG des Might and Magic. Vous pouvez développer votre château, construire des bâtiments qui produiront des unités. Ces dernières se rallieront à vos héros que vous aurez embauchés. Ils mèneront leurs troupes au combat contre les héros ennemis. Les phases de combat sont séparées des phases de gestion/exploration (de nombreux objets et ressources peuvent être récoltés sur la carte) et se déroulent au tour par tour. Donc ici pas de bourrinage, place à la finesse et à la tactique ! En plus de ce gameplay très profond et terriblement accrocheur, HOMMII semble disposer de graphismes magnifiques, d'ambiances variées aussi bien d'un point de vue esthétique que sonore. En bref ? Ce jeu a l'air canon !



E. Jumbo



Éditeur	3DO Company
Développeur	New World Computing
Genre	stratégie
Âge	à partir de 11 ans
Support	PC
Date de sortie	novembre 1996



HEROES OF MIGHT AND MAGIC II

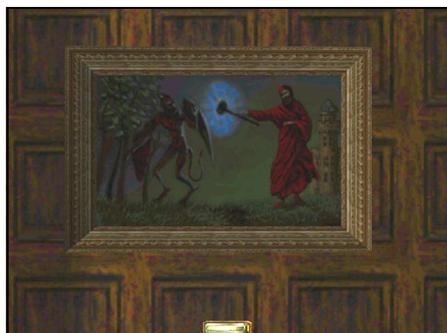
Éditeur	Eidos Interactive
Développeur	Io Interactive
Genre	infiltration
Âge	à partir de seize ans
Supports	PS2, Xbox, NGC, PC
Date de sortie	octobre 2002

HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

Mon avis sur *Hitman 2 Silent Assassin* est déjà bien arrêté, puisque j'ai fini le jeu, mais je tâcher d'en parler ici dans le même état d'esprit que lorsque j'ai découvert la démo. Celle-ci nous permet de pratiquer la première mission, où l'Agent 47 doit éliminer un parrain de la mafia dans sa villa en Sicile. D'entrée, le jeu est beau, l'évolution depuis le premier opus est flagrante. 47 est mieux animé, bouge de façon plus naturelle, tout comme ses ennemis. Au niveau du gameplay, on note quelques nouveautés : refonte de l'interface (ouf !), possibilité de jouer à la première personne (mouais...) et carte GPS qui affiche en temps réel la position des ennemis. On reparlera bien sûr de tout cela lors du test. Pour l'heure, la démo permet de s'éclater en tentant d'atteindre le mafieux par tous les moyens possibles : le sniper depuis les montagnes, se déguiser en facteur ou en livreur, ou bien s'infiltrer en tentant de ne pas être découvert. Cette première mission est donc plutôt fun, mais ne permet guère de juger le jeu dans son ensemble. J'ai toutefois pu constater que cette suite n'était pas une grosse daube...



E. Jumbo



THIEF THE DARK PROJECT

Éditeur	Midway Games
Développeur	Looking Glass Studios
Genre	infiltration
Âge	à partir de seize ans
Supports	PC
Date de sortie	1999

Thief (Dark Project : La Guilde des Voleurs en France) est un jeu d'infiltration, et même l'un des premiers. Mais ici, point de haute technologie et de pistolets silencieux puisque *Thief* se déroule dans un univers médiéval fantastique fort réussi agrémenté de quelques petites touches de steampunk. On y incarne Garrett, voleur surdoué qui ne se sent concerné que par ses propres intérêts. Au cours de diverses missions on devra dérober moult objets précieux en s'infiltrant dans des demeures gardées par des foultitudes de gardes. S'il est possible de les affronter à l'épée, c'est plutôt dangereux. Face à un seul bonhomme, on s'en sort assez bien, mais s'il rameute ses potes, ça devient la galère. On pourra donc assommer les ennemis avec un gourdin pour ensuite cacher les corps. Tout un arsenal est mis à disposition du joueur : potions, mines à gaz, grenades éblouissantes, etc. Mais l'arme de prédilection de Garrett, c'est son arc. Il existe de nombreux types de flèches, comme des flèches à eau qui peuvent éteindre les torches et ainsi permettre au joueur de se faufiler dans l'ombre. Il y a aussi des flèches à mousse qui permettent de rendre une surface silencieuse et donc praticable sans soucis, en effet il faut bien faire attention au bruit qu'on fait, les gardes ayant l'ouïe plutôt fine. Je n'ai pas encore pu vraiment tâter du jeu mais il a l'air assez fidèle à sa réputation... reste à voir si l'IA tient vraiment la route.

E. Jumbo



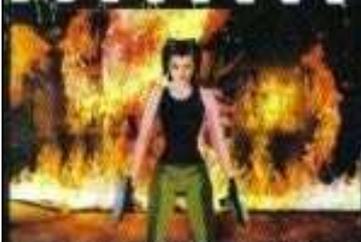
C'EST LA PEUR QUI MÈNE LE JEU

Soutenu par une réalisation exceptionnelle et exploitant pour la première fois sur PlayStation la technologie **MOTION FX**, Fear Effect est un concentré d'aventure et d'action conçu comme un véritable générateur d'émotions fortes.

Somptueux décors constamment animés sur lesquels évoluent les personnages au design proche du dessin animé.

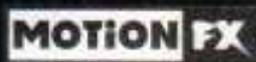
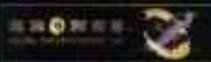
Plus de 2h de cinématique en parfaite cohérence graphique avec les phases de jeu et sans temps de chargement.

Trois héros plongés dans une intrigue palpitante à incarner au fur et à mesure du développement de l'aventure.





fear effect



EIDOS
INTERACTIVE

eidos.com

SEGA MEGADRIVE

SEGA

MEGA DRIVE

SEGA GENESIS

Constructeur : Sega
Date de sortie (Japon) : octobre 1988
Date de sortie (USA) : août 1989
Date de sortie (Europe) : novembre 1990
Arrêt de production : 1997
Puissance : 16 bits (puis 32 bits)
Support : cartouche et CD-Rom
Autre nom : Genesis (USA)
Unités vendues : 29 000 000
Jeu le plus vendu : Sonic the Hedgehog 2



À la fin des années 80, la NES et la Master System règnent sur le monde des consoles 8 bits. Mais la machine de Sega peine à prendre le dessus sur celle de Nintendo. La firme décide donc de prendre sa rivale de vitesse et de lancer sa console 16 bits bien plus tôt. La Megadrive sort donc deux ans avant la Super Nintendo au Japon. Elle arrive un an plus tard aux USA sous le nom de Genesis (celui de Megadrive étant déjà pris) puis en 1990 en Europe. Mais la console va souffrir de cette sortie en avance : son catalogue de jeux est encore très réduit alors que la NES jouit d'une conséquente ludothèque. Au Japon, la Megadrive n'arrivera clairement pas à prendre la Super Nintendo de court, cette dernière rattrapant rapidement son retard. Mais aux USA, c'est autre chose : les titres sportifs d'EA connaissent un grand succès et la console deviendra l'égale de la Super Nintendo. En Europe, Sega réussira même à compenser la situation au Japon, et ce pour plusieurs raisons : Nintendo délaissant le vieux continent pour le pays du soleil levant et les USA, les joueurs se sentent lésés, ce qui n'est pas le cas avec Sega. Ensuite, il est bien plus facile de faire fonctionner un jeu import sur une Megadrive européenne.

Malheureusement la console ne convainc pas totalement non plus : les conversions arcade, qui ont toujours été le fer de lance de Sega, lassent quelque peu les joueurs du fait de leur faible durée de vie. Enfin, la ludothèque Megadrive restera toujours moins fournie que celle de la SNES.



Sonic The Hedgehog (1991), l'un des jeux cultes de la Megadrive, graphiquement sublime et incroyablement fun. Conçu pour contrer la sortie de la Super Famicom, le jeu devait également conférer une image forte à Sega, au travers d'une mascotte, Sonic (Alex Kidd n'étant pas vraiment taillé pour ce rôle). La création d'un pack regroupant la Megadrive plus *Sonic* relança considérablement les ventes de la console.

DOSSIER MEGADRIVE



Le pad Megadrive propose une prise en main très agréable, du fait de la forme arrondie des extrémités. La croix directionnelle est elle aussi très confortable. Malheureusement, il ne possède que trois boutons (A, B et C) en dehors du bouton Start. Par rapport au

pad SNES et ses quatre boutons et deux gâchettes, cela fait un peu pauvre. Cela conduira Sega à créer une deuxième manette, plus petite et disposant cette fois-ci de six boutons.



La Megadrive a un design plutôt raffiné, avec de belles lettres dorées pour annoncer la nouvelle génération de consoles. En bas à gauche se trouvent le bouton Power, le bouton Reset et un bouton pour régler le volume dans la prise casque. Les ports manettes se trouvent en bas à droite.

Si du point de vue du catalogue de jeux, la Megadrive peine à s'imposer face à la SNES, elle enterre totalement cette dernière au niveau esthétique...

Les extensions.

Le **Mega-CD**, sorti en 1992, permet déjà de stocker bien plus de données pour un jeu qu'une cartouche, mais améliore également la puissance de la Megadrive. Il comporte aussi des ports cartes mémoires en plus d'un espace de stockage prévu pour sauvegarder ses parties. Si durant sa première année d'exploitation le Mega-CD connaît un relatif succès, il tombera vite dans l'oubli, en particulier à cause de son prix prohibitif.

Le **Mega-CD 2** fut sorti pour pallier en partie au problème du Mega-CD : son prix. Mais il reste toujours onéreux et bien peu de jeux sortent sur ce support (et encore moins de bons jeux).

Le **32X**, sorti en 1994, est une extension se plaçant sur la Megadrive comme une cartouche. Boostant les capacités de la console en en faisant une console 32 bits, il connaîtra malheureusement le même sort que le Mega-CD : trop cher et sous exploité (à cause de l'arrivée prochaine de la Saturn), il ne convainc pas.

La **Megadrive II**, version relookée et moins chère de la Megadrive, est elle aussi critiquée : elle est trop fragile et sujette à de faux contacts.

Les échecs consécutifs de ces extensions ainsi que le succès retentissant de la Super Nintendo achèveront de décourager Sega, qui, après la sortie du Multimega et de la Nomad, abandonnera la Megadrive au profit de la Saturn. Et ce pour ensuite connaître un échec encore plus retentissant...

La **Genesis 3**, sortie en 1997 par Majesco Sales après le rachat des droits de la Megadrive à Sega ne rencontrera pas non plus le succès...



WHAT NINTENDON'T.

Deux publicités pour la Genesis, dont une en trois pages assez marquante.

LES ACCESSOIRES



Le **Menacer**, sorti en 1993 pour répondre au Super Scope de Nintendo, n'est pas très pratique et peu précis. Fatigant à la longue et bien trop gourmand en piles, il ne fut pas convaincant.



Les **manettes sans fil** consomment beaucoup trop de piles et sont bien trop peu précises pour justifier leur achat.

Le **Power Base Converter** permet de jouer aux jeux Master System sur Megadrive.



Le **Multitap** permet de jouer jusqu'à quatre, si le jeu le permet. Il se branche à la place d'une manette.

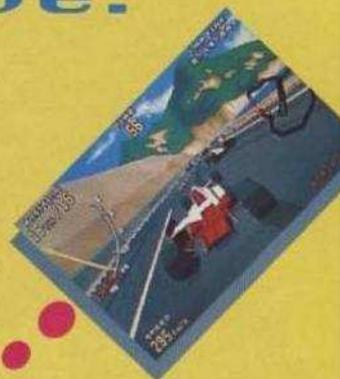
L'**Arcade Power Stick** permet de jouer aux conversions arcade dans un confort absolu. Mieux réalisé que son homologue sur la console de Nintendo, il n'est par contre pourvu que de trois boutons, chose qui sera corrigée par la suite avec l'ajout de trois autres boutons.



**Sega lance un système
révolutionnaire
qui ne sert à rien.**



Sauf si vous avez
déjà
une Megadrive.



L'inconcevable est né. Issue de la technologie Sega, la 32 X répond au futur comme aucune autre console ne l'a fait. La Megadrive 32 X transforme votre Megadrive et lui donne une puissance et des performances jamais atteintes. La 32 X est uniquement compatible sur Megadrive et Mega CD.

MEGADRIVE 32X

et fait de cette alliance la console la plus puissante du marché: 2 processeurs RISC 32 bit, 50 000 polygones par seconde, 32 768 couleurs, son digital stéréo, graphisme 3D hyper-réaliste, vitesse d'animation exceptionnelle de 60 images par seconde. La Megadrive 32 X vous permet d'ores et déjà l'accès à des jeux exceptionnels comme DOOM, VIRTUA RACING DELUXE, STAR WARS, SUPER MOTO-CROSS. La Megadrive 32 X, c'est la révolution en matière de jeux vidéo, à condition d'avoir une

Megadrive

SEGA

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.



36.15 SEGA
2,19 F/min.

36.68.01.10
2,19 F/min.

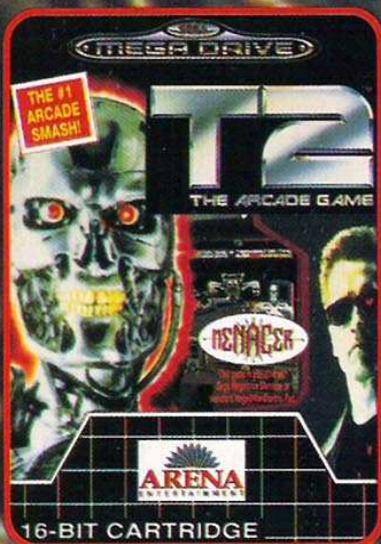


THE GAMES

Nous passerons sur les jeux déjà testés dans ce numéro (*Altered Beast*, 1989, en page et *Sonic the Hedgehog*, 1991 en page). *Earthworm Jim* (1994) est un jeu d'action/plates-formes où l'on incarne le célèbre ver de terre dans de magnifiques décors. *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse* (1990) plonge la souris de Disney dans une espèce de château hanté. *Comix Zone* (1995) propose de parcourir une BD tout en bastonnant à tout va. *Sonic CD* (1994-Mega-CD) propose de retrouver le hérisson dans de toutes nouvelles aventures. *Sonic the Hedgehog 2* (1992) est la suite de l'incroyable jeu de plates-formes, beau et fun. *Ristar* (1995) est un magnifique jeu de plates-formes où l'on incarne un homme-étoile. Dans *Shinobi III Return of the Ninja Master* (1993), on retrouve notre ninja dans un autre jeu d'action. *Snatcher* (1994-Mega-CD) est un jeu d'aventure graphique mythique créé par Hideo Kojima. *Street Fighter II Special Champion Edition* (1993) est l'adaptation du célèbre hit de Capcom. *Virtua Fighter* (1995-32X) est une conversion du hit de l'arcade et de la Saturn. *Virtua Racing Deluxe* (1994-32X) offre de superbes courses dans des décors en 3D !



JOUEZ-Y UNE
FOIS ET VOUS
Y REVIENDREZ!



LE NUMÉRO UN DES JEUX
D'ARCADE. MAINTENANT SUR
SEGA MEGADRIVE

WHAT'S THE DIFFERENCE BETWEEN A KAMIKAZE & A BLUE IMPULSE PILOT?

(2 METERS)



READY FOR TAKE OFF 9.9.99

AEROWINGS™



PERFECT AERIAL STUNTS AND FORMATION
FLYING IN 20 TRAINING MISSIONS.



PILOT ONE OF 11 DIFFERENT JETS
FROM THE F-86F SABRE TO THE F-15DJ.



FIVE MODES INCLUDING BLUE IMPULSE
MISSION, FREE FLIGHT AND EXHIBITION.



★★★★☆ - NEXT GENERATION



Sega Dreamcast



CR AVE
WWW.CRAVEGAMES.COM

Aerowings, Crave and their respective logos are trademarks of Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Crave Entertainment is a registered trademark in the U.S. © 1999 Crave Entertainment, Inc.
CRI is a registered trademark of CSK Research Institute. Sega, Dreamcast, and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.



TESTZONE

NOTATION

Nous notons les jeux sur 10, et les différents aspects du jeu (artistique, technique et intérêt) sur 5.

Ne vous attendez pas à voir de note maximale (10/10) dans OFG, ça ne risque pas d'arriver !

LE JEU DU MOIS

Le jeu du mois n'est pas nécessairement le mieux noté dans le numéro, mais celui qui mérite qu'on s'y épanche sur de nombreuses pages. Par exemple, la suite presque ratée d'un titre mythique (qui a dit *Deus Ex 2* ?) occupera plus de place qu'un bon petit jeu sans prétention. Ce mois-ci, c'est *GTA III* qui remporte la palme... quel jeu génial quand même. Allez, on va quand même dire qu'il arrive à égalité avec *Sonic the Hedgehog*.

LA DAUBE DU MOIS

La daube du mois, ce n'est pas non plus le jeu qui se tape la moins bonne note. Là, c'est *Virtua Cop 2* qui remporte la palme. Non pas que le jeu soit mauvais... enfin sur PC, si.

9	fabuleux	Intérêt : - <u>Gameplay</u> Le gameplay est la note la plus importante : concrètement, cela représente les possibilités d'action, le fun.
8	excellent	- <u>Durée de vie</u> Plus le jeu est long, plus la note est élevée.
7	bien	Artistique : - <u>Design</u> Le design prend en compte l'aspect esthétique et artistique des graphismes.
6	pas mal...	- <u>Bande-son</u> La note attribuée est souvent subjective, mais la musique peut-être géniale, si elle n'est pas en accord avec le reste du jeu, la note sera basse. Ce critère prend également en compte, mais dans une moindre mesure, les voix et les bruitages.
5	moyen	- <u>Scénario</u> L'importance de cette note est toute relative.
4	médiocre	Réalisation : - <u>Ergonomie</u> Ceci représente la maniabilité, la facilité (ou non) de la prise en main du jeu.
3	raté	- <u>Technique</u> Ce critère prend en compte la qualité des graphismes d'un point de vue technique, par rapport à l'époque à laquelle le jeu est sorti. Il regroupe également la stabilité du jeu, sa finition, etc.
2	nul	
1	minable	
0	pyramidal	
+	+ points positifs	
-	- points négatifs	

5	excellent
4	très bon
3	pas mal
2	médiocre
1	nul

Dans ce numéro :

Game Boy
- Super Mario Land

Megadrive
- Altered Beast
- Sonic the Hedgehog

PlayStation
- Battle Arena Toshinden
- Parasite Eve

Nintendo 64
- Vigilante 8

PlayStation 2
- GTA III

GameCube
- Mario Kart Double Dash !!

PC
- Project IGI
- Serious Sam
- Virtua Cop 2



Ces sigles sont là pour indiquer à quel public se destine le jeu. Ce sont ceux figurant sur la jaquette du jeu. L'avis du magazine est divisé en trois catégories : tout public, public averti ou public mature.



Éditeur : Nintendo
 Développeur : Nintendo
 Date de sortie : 1989
 Textes : anglais Voix : aucune
 Genre : plates-formes Thème : Mario
 Public : tout public
 Difficulté : moyenne
 Nombre de joueurs : 1
 Machines : Game Boy
 Testé sur : Game Boy
 Support : cartouche
 Date du test : novembre 2007



SUPER MARIO LAND

Super Mario Land est un des premiers jeux sortis sur Game Boy. Reprenant à peu près le gameplay de Super Mario Bros. Sorti sur NES en 1985, on y incarne le mythique plombier Mario, parti à la recherche de la princesse Daisy, capturée par le maléfique Tatanga. Parcourant les royaumes de Sarasaland, notre ami devra finalement affronter le grand méchant. Mais avant ça, il visitera divers paysages : tout d'abord l'Égypte Antique, puis l'Atlantide, l'Île de Pâques et finalement la Chine.

Graphiquement, le jeu propose un rendu assez minimaliste avec des sprites véritablement minuscules. Il y a très peu de détails mais malgré tout certains niveaux sont assez jolis (comme le troisième ou le sixième).

Au niveau du gameplay, Mario commence le jeu sous sa forme minimale : c'est un véritable minus, plus petit qu'un lemming. Au moindre contact avec un ennemi, il meurt. Il ne peut pas non plus casser les briques, seulement les cubes remplis de pièces. Mais bien vite on peut trouver un champignon qui augmente la taille de Mario. Sous cette forme, il est plus résistant : s'il est touché par un ennemi, il retrouve sa forme initiale au lieu de mourir. De plus, il peut désormais casser les briques en sautant en-dessous et il saute d'ailleurs plus haut (en appuyant sur bas et A). Pour détruire les bestioles qu'il rencontrera (tortues, goombas, souris, guêpes...) il lui suffira de leur sauter dessus pour les écrabouiller. Cependant certains ennemis (les tortues notamment) explosent juste après leur mort, il faudra donc être vigilant. De même, certains autres monstres volent et il sera souvent impossible pour Mario de leur sauter dessus. C'est là qu'entre en scène le second power-up : la fleur. Elle permet à Mario de lancer des boules qui rebondissent contre les murs. Ces boules sont bien pratiques pour nettoyer une zone ou attaquer au jugé sans prendre de risques.



Le deuxième niveau et ses plates-formes au-dessus du vide.

Elles permettent donc d'éliminer les ennemis de plus loin et ceux situés en hauteur.

Au cours de ses périples, Mario pourra également ramasser d'autres bonus : les cœurs lui adjointent une vie supplémentaire. L'étoile lui permet d'être invincible durant un court moment (la musique devenant celle du french cancan !). Enfin, moult piécettes parsèment les niveaux, et il faudra en récupérer un maximum. Elles augmenteront non seulement le score de Mario mais lui donneront également une vie supplémentaire s'il en récupère cent. A noter que les pièces peuvent être récupérées en tirant une boule dessus.

Chaque niveau doit être terminé avant la fin du chrono sous peine de perdre une vie (quand le chrono menace d'arriver à zéro, la musique s'accélère). Mais quand on arrive à la fin du level avant que tout le temps ne se soit écoulé, les secondes restantes sont converties en points. Autre particularité : à la fin des deux premiers niveaux de chaque monde, il y a deux portes de sortie : l'une en bas, très facilement accessible, qui n'a rien de spécial, et une autre en haut. Pour atteindre cette dernière, il faudra souvent sauter sur des plates-formes qui s'écroulent ou emprunter des ponts mouvants, bref ce sera parfois difficile. Mais la récompense vaut le coup ! On pourra, au hasard, obtenir : une, deux ou trois vies supplémentaires, ou alors la fleur. Bref, un bonus appréciable (sachant qu'après les boss on y accède directement.



Le tout premier niveau.



Le formidable écran-titre du jeu, avec le high score.



Mario sous sa forme initiale, vraiment minuscule.



Les plantes-carnivores qui vous gobent si vous tombez dessus.



Mario démarre ce niveau au pied d'une soucoupe-volante.



Le premier boss est un sphinx.



Le jeu possède quatre mondes différents comprenant chacun trois niveaux. Ce n'est pas énorme mais la durée de vie est tout de même satisfaisante. La difficulté est également bien progressive. Le jeu n'est pas très long ni très dur à finir mais on y reviendra avec plaisir. A la fin de chaque monde, on affronte un boss. Là, plusieurs méthodes s'offrent au joueur : soit tirer sur le boss (pour peu qu'on ait pris la fleur) ou passer en-dessous ou au-dessus de lui pour activer l'interrupteur qui le détruira. Après ce combat, Mario trouve Daisy, enfin c'est ce qu'il croit car les trois premières fois ce n'est qu'un monstre déguisé, sinon le jeu se terminerait dès la fin du premier monde...

Le gameplay de *Super Mario Land* est donc plutôt bien fichu pour un jeu sur portable et le fun est bien présent. La maniabilité est très bonne, seuls certains sauts sont difficiles à gérer, et les sprites trop petits sont parfois un peu embêtants. Il existe certains aspects du gameplay qui enrichissent un peu le tout et rompent la monotonie : premièrement, les tuyaux. Parfois, en appuyant sur bas, on pourra se glisser dans certains d'entre eux et accéder à une pièce secrète généralement bourrée de pièces. Ensuite, deux niveaux du jeu (le sixième et le douzième) sont des phases de shoot'em up où Mario conduit un sous-marin (ou un avion) et où il peut tirer même en étant tout petit. De nombreux ennemis lui foncent dessus et il y a un paquet de pièces à récupérer.

Ne me reste plus qu'à vous parler des musiques : elles ne sont pas mal du tout. Avant d'y rejouer, je ne me souvenais plus comment elles étaient et je me disais qu'elles n'allaient pas être terribles mais je fut surpris de me rendre compte que chaque mélodie était très bien faite et qu'elles restent longtemps dans la tête. Un très bon travail donc.

E. Jumbo

Intérêt

Gameplay 4/5

Un gameplay bien rôdé qui captive.

Durée de vie 3/5

Rapide à finir pour peu qu'on ne meure pas avant la fin, mais suffisamment plaisant pour qu'on ait envie de le refaire.

Artistique

Design 3/5

Une ambiance sympathique, mais trop limitée par les graphismes.

Bande-son 4/5

Des musiques très réussies qui donnent tout son cachet au jeu.

Scénario 2/5

Un scénario bien pauvre mais convenable pour un jeu de ce genre (et puis c'est du Mario !).

Réalisation

Ergonomie 4/5

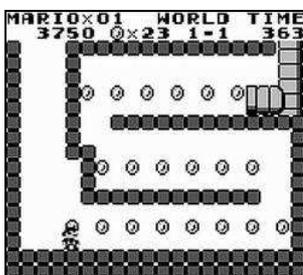
Une bonne maniabilité, sauf pour la gestion des sauts, quelque peu hasardeuse.

Technique 3/5

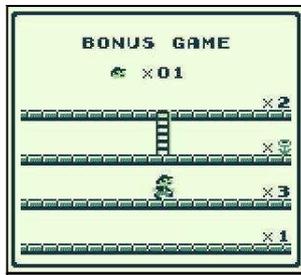
Un soft techniquement limité, dommage. Mais pour l'époque c'est quand même pas mal.



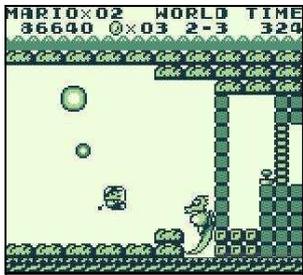
Le tout dernier niveau, où Mario pilote un avion et affronte des piafs.



Un des nombreux passages secrets.



Le bonus game, avec les trois récompenses accessibles.



Le deuxième boss, dans un niveau de shoot'em up aquatique.



Un petit clin d'œil des développeurs.



Le jeu en version Nintendo Classics.



On reconnaît bien les statues de l'île de Pâques.

EN BREF

Super Mario Land est un bon petit jeu de plates-formes sur Game Boy. Fort d'un gameplay figolé et d'une bande-son réussie, il réussit à captiver le joueur qui ne lâchera sa console portable qu'au Game Over ou à la fin du jeu. Il faudra simplement passer outre un graphisme un peu désuet.

- + musiques sympas
- + difficulté progressive
- graphisme minimaliste
- sprites trop petits
- quelques sauts difficiles
- dernier boss un peu trop puissant

Accessoires : rien du tout (4 piles quand même).

7

sur 10

Dans le même genre : *Super Mario Bros.* (NES), *Super Mario Land 2 : Six Golden Coins* (GB)...



Éditeur : Sega
Développeur : Sega
Date de sortie : 1989
Textes : anglais **Voix :** anglaises
Genre : beat'em all **Thème :** Grèce antique
Public : averti **Difficulté :** moyenne
Nombre de joueurs : 1 à 2
Machines : arcade, Master System, Megadrive, NES, PC Engine, Atari ST, Amiga, PC
Testé sur : Megadrive
Support : cartouche
Date du test : janvier 2008



ALTERED BEAST

Sorti en 1988 sur arcade, *Altered Beast* est un beat'em all au gameplay plus que classique. On y incarne un ancien héros grec ressuscité par Zeus pour qu'il aille sauver Athéna, sa fille capturée par Neff, une sorte de démon.

En 1989, le jeu est porté sur divers supports : Master System, NES et Megadrive. Cette dernière version est sans doute la plus fidèle à l'original puisque proposant des graphismes quasiment aussi beaux et une vitesse d'animation convenable (ce qui n'est pas le cas sur Master System).

Sur la 16 bits de Sega, le jeu est donc très réussi graphiquement, avec des sprites de grande taille et des décors assez détaillés. Les animations des personnages ne sont pas trop mal, bref aucun gros défaut. Enfin si, mais celui-ci à plus trait à la durée de vie : le jeu n'étant composé que de cinq stages, il n'y a que cinq environnements différents. C'est donc relativement peu, surtout quand on sait que certains ennemis sont réutilisés au cours des différents niveaux.

Mais revenons-en au gameplay. *Altered Beast* n'est pas qu'un beat'em all de plus, il apporte une (petite) innovation : à chaque niveau, le héros peut se transformer en une créature spéciale. Pour ce faire il faut tuer un loup bleu (blanc sur arcade) à plusieurs têtes et récupérer le power-up qu'il lâche en mourant. Ainsi, le héros gagne en musculature et deux autres power-ups plus tard il se transforme en monstre. Selon le niveau, il existe plusieurs transformations : loup-garou, dragon, ours, tigre ou loup-garou d'or (ce dernier étant quasiment identique au loup-garou de base). Chaque créature possède un pouvoir spécial (voir encadré).



Le héros juste avant qu'il ne se transforme en monstre.



Le mode deux joueurs, où l'on peut voir le dragon.



Le quatrième stage est très joli.



Les pouvoirs du héros changent à chaque transformation. Sous la forme du loup-garou, il peut lancer une boule de feu et faire une attaque fulgurante horizontale. Transformé en dragon, il peut projeter un laser ou créer un champ électrique autour de lui. En ours, il peut faire une attaque en roulade ou pétrifier ses ennemis d'un seul souffle. Le tigre peut lancer des boules de feu qui oscillent et faire une attaque fulgurante verticale. Enfin, le loup-garou d'or possède les mêmes attaques que le loup-garou. Autant dire que ces pouvoirs sont bien utiles ! Face à de simples ennemis, ils permettent de les balayer comme si de rien n'était, leur seule force devenant leur nombre. Contre les boss, il faudra trouver la bonne technique tout en évitant leurs attaques.





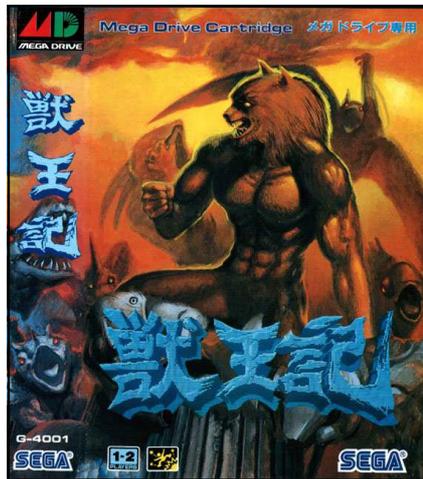
On voit quand même bien la différence entre les deux versions (Master System et Megadrive, je vous laisse deviner laquelle est laquelle).



Le premier boss, pas bien compliqué à occire, tout comme le second. Mais ça n'est pas le cas des trois autres !



Malheureusement, je ne vois pas trop quoi évoquer de plus. Le jeu est intéressant, mais en jouant en facile on le termine en moins d'une heure. A deux c'est amusant, mais guère longtemps là encore. Le système de transformation est donc là pour sauver le jeu. Mais l'ambiance graphique et sonore est également salvatrice : les compositions gothiques sont superbes et donnent un réel cachet au jeu. Les décors, parfois inégaux, sont en tout cas dans de bons tons glauques. Bref, ne refitez pas ce jeu à un gamin de quatre ans car il risquerait d'en conserver un souvenir légèrement effrayant. Mais bon, passé cet âge là, on sait apprécier cette atmosphère sombre et assez réussie. Les ennemis eux-mêmes s'accordent bien avec cette dernière, même si l'on peut regretter que certains aient un look bizarre. Pour revenir au chapitre des regrets, évoquons les bruitages des attaques du dragon, tout simplement horripilants, surtout quand on sait qu'on les entend presque en continu durant le deuxième niveau.

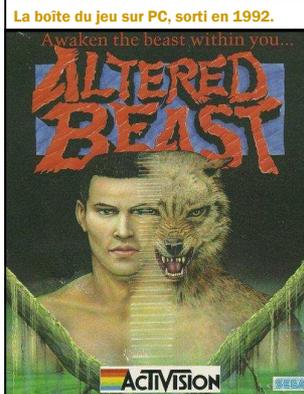


Régulièrement, Neff vient barrer le passage du joueur. Si ce dernier s'est transformé, le boss du niveau apparaît. Sinon, Neff s'en va et revient plus tard...

E. Jumbo



A deux, chaque loup bleu tué lâche deux bonus. Vous pouvez toujours essayer de choper les deux sans en laisser un à votre partenaire, mais mieux vaut tenter de se transformer en même temps...



Dans le même genre : Streets of Rage (MD), Golden Axe (MD)...

Intérêt

Gameplay 3/5

Un gameplay basique mais agrémenté par la possibilité de se transformer en monstre.

Durée de vie 1/5

Bien que difficile, le titre se termine très vite et le mode deux joueurs ne réussit pas à prolonger la durée de vie au-delà du minimum syndical.

Artistique

Design 4/5

Une ambiance gothique très réussie.

Bande-son 4/5

Des musiques dans la veine de l'ambiance graphique, excellentes. Quelques voix digitalisées, ça fait plaisir pour l'époque.

Scénario 1/5

Un scénario de beat'em all, ni plus ni moins.

Réalisation

Ergonomie 4/5

Les commandes sont simples, aucun problème.

Technique 4/5

Une conversion presque parfaite depuis l'arcade.



EN BREF

Considéré comme culte mais non comme un bon jeu, *Altered Beast* est pour moi plutôt réussi. Etant l'un des premiers jeux sortis sur Megadrive, il joue bien son rôle de jeu de lancement : beau, fun et court. Malgré ce gros défaut, le jeu est plaisant, notamment grâce à une ambiance gothique soutenue par des musiques très réussies. Un bon petit beat'em all en somme.

- + ambiance et musique
- + transformations
- + graphismes dignes de la version arcade
- durée de vie ridicule
- cinquième transformation un peu naze

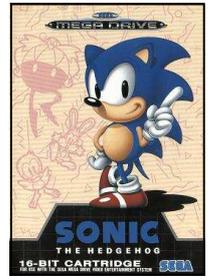
Accessoires : deux manettes

7

sur 10



Éditeur : Sega
 Développeur : Sonic Team
 Date de sortie : 1991
 Textes : anglais Voix : aucune
 Genre : plates-formes **Thème** : Sonic
 Public : tout public
 Difficulté : moyenne
 Nombre de joueurs : 1
 Machines : Megadrive
 Testé sur : Megadrive
 Support : cartouche
 Date du test : décembre 2007



SONIC THE HEDGEHOG

La Megadrive, en ce début d'années 90, se devait de répondre à l'arrivée de la Super Famicom. La tactique de Sega fut simple et carrée : montrer à Nintendo ce qu'ils savaient faire et concevoir un jeu d'exception. Et par là-même, conférer une véritable image à Sega au travers d'une mascotte qui remplacerait le bedonnant Alex Kidd, bien sympa mais n'ayant pas réellement la carrure d'un véritable héros. C'est ainsi que naît Sonic (de l'esprit de Yuji Naka), un hérisson bleu dont la principale caractéristique est de pouvoir se déplacer à une vitesse astronomique, un comble pour un animal aussi lent que l'on peut croiser de temps à autres sur nos chères autoroutes.



Certaines plates-formes s'écroulent sous le passage de Sonic. Raison de plus pour foncer !



Mais notre ami Sonic dispose d'un outil surpuissant qui lui confère cette incroyable vitesse : sa fameuse paire d'espadrilles magiques. Grâce à elle, il peut donc défier le son. Mais à quoi servirait ce pouvoir si Sonic ne pouvait l'utiliser contre quelqu'un ? C'est là qu'intervient le Docteur Ivo Robotnik (Eggman aux US). Ce sympathique scientifique a décidé d'emprisonner tous les animaux du monde dans d'horribles robots pour qu'ils servent ses sombres dessins. Il appartient donc à Sonic de les libérer et de défier Robotnik.



Concrètement, *Sonic the Hedgehog* est un jeu de plates-formes. On passera donc pas mal de temps à sauter dans tous les sens, récupérer des power-ups et défaire les nombreux ennemis, tout en évitant les pièges. Mais *Sonic* intègre un élément nouveau : la vitesse. Ici, tout est fait pour que Sonic batte des records : loopings, trempings, pentes, propulseurs... Cette vitesse omniprésente a plusieurs effets. Tout d'abord, elle procure un fun indescriptible. Fun que n'entache en rien la maniabilité, absolument parfaite si l'on excepte la légère lenteur de Sonic au démarrage. Deuxièmement, la vitesse est un élément même du décor. C'est-à-dire que, propulsé à fond la caisse, vos réflexes seront mis à rude épreuve pour éviter les pics ou ennemis que les développeurs auront pris un malin plaisir à disposer un peu partout. Il n'est pas non plus rare, au bout d'une piste où vous avez franchi le mur du son, de trouver une espèce de ressort qui vous renverra en arrière tout aussi rapidement, ce qui vous obligera à revenir ensuite si le ressort ne vous a pas envoyé vous empaler sur des pieux.

La boîte japonaise du jeu, très sympa, très japonaise et très années 90.



Le magnifique niveau de Marble Zone.



Voilà ce qui arrive lorsque Sonic percute un ennemi.



Traditionnellement, dans les jeux de plates-formes, le héros doit ramasser des petits power-ups. Mario a ses pièces, Rayman ses Tings, eh bien Sonic a ses anneaux (rings). Evidemment, quand il en récupère 100, il gagne une vie supplémentaire. Mais ces anneaux servent également de protection : si Sonic en possède au moins 1 sur lui, il ne peut mourir. Tout au plus, s'il se fait toucher par un ennemi, il perd tous ses anneaux (qu'il sera quasiment impossible de récupérer par la suite), mais au moins il sera toujours vivant. En revanche, s'il n'a pas d'anneau, le moindre contact avec un ennemi l'envoie ad patres. Bien sûr, si Sonic se noie ou qu'il tombe dans le vide, les anneaux ne pourront le protéger. Ce système pousse le joueur à récupérer un maximum d'anneaux, car c'est presque le seul moyen de gagner des vies puisque, même si on peut en récupérer sous forme de power-ups, ces derniers sont bien planqués et assez rares. De plus, dès que l'on perd tous ses anneaux, on en vient à se sentir tout nu, sans aucune protection.

Je l'ai déjà dit, la maniabilité est quasiment parfaite. La croix directionnelle sert à déplacer Sonic à droite ou à gauche, à regarder en haut ou à se baisser pour éviter d'éventuels projectiles. Les trois autres boutons ne servent qu'à une chose : sauter. Quand il saute, Sonic se met en boule et tourne à toute vitesse. Sa chevelure en pointe (c'est tout de même un hérisson) le rend invulnérable face aux ennemis et les élimine automatiquement. C'est la Super Sonic Spin Attack ou « Formidable Attaque Supersonique » (dixit la traduction française du manuel). Cette attaque peut également servir à détruire des murs et ainsi découvrir des passages secrets.

Comme vous pouvez le constater, la palette de mouvements est assez faible mais c'est amplement suffisant car le gameplay est parfaitement adapté. Pour récupérer les power-ups (vie supplémentaire, vitesse accélérée, invincibilité ou bouclier), Sonic doit sauter sur des espèces de télévisions. Il existe également ces mêmes contenants qui renferment des anneaux en plus grand nombre (10). En guise de checkpoints, on croise de temps en temps des espèces de lampadaires. En passant en-dessous, on l'active et on y reviendra en cas de mort. Pratique.

Le gameplay de *Sonic* est donc simple mais terriblement fun. Comme je le disais, la vitesse fait partie intégrante du jeu, et certains passages sont tout simplement dantesques, comme les loopings ou les tunnels de Green Hill Zone (le premier monde). Mais *Sonic the Hedgehog* regorge de nombreuses autres qualités : sa réalisation notamment.

Le premier monde, Green Hill Zone, est sans doute l'un des plus fun et des plus beaux. De l'aveu des développeurs, c'est fait exprès : en effet, comme on ne peut pas sauvegarder, le premier monde est celui qu'on fera le plus souvent !



On devra défier Robotnik à la fin de chaque monde.



Dans le deuxième monde, Marble Zone, la lave est omniprésente.



BONUS STAGE

En fait, le réel objectif de Sonic est de récupérer les six Chaos Emeralds. Pour ce faire, il faut accéder aux bonus stages en récupérant au moins 50 anneaux et en sautant dans l'anneau géant à la fin des deux premiers niveaux de chaque monde. Les Chaos Emeralds se trouvent au centre de ces niveaux, qui tournent dans tous les sens.

Récupérer des anneaux dans les bonus stages permet également d'obtenir des continues.



En effet, les graphismes ont bénéficié d'un soin tout particulier. Il n'y a qu'à regarder les screenshots pour se convaincre que pour un jeu datant de 1991, la qualité est plus qu'au rendez-vous. La Megadrive, disposant pourtant d'une palette de couleurs plus réduite que sur Super Famicom, nous livre ici un jeu qui l'exploite parfaitement et parvient sans peine à se hisser dans les dix jeux les plus beaux de la console. Chaque monde dispose d'une ambiance propre : Green Hill Zone est une côte verdoyante, Marble Zone fait penser à des ruines grecques, Spring Yard Zone est une ville-flipper plongée dans la nuit, Labyrinth Zone fait lui penser à des ruines aztèques englouties et les trois autres mondes, peut-être moins réussis, ressemblent à des usines futuristes. Mais Marble Zone et Labyrinth Zone sont tout simplement magnifiques ! Le souci du détail y est poussé à son comble.

Il est intéressant de noter que certains éléments de décors sont assez originaux, notamment dans le premier monde, avec des formes géométriques plutôt inattendues (le quadrillage marron de la terre, les palmiers anguleux...)

En ce qui concerne la musique, elle est à la hauteur de la réalisation graphique : excellente. Chaque thème restera gravé dans votre mémoire par sa simplicité et sa beauté. Chaque monde possède son propre morceau et la musique n'est pas pour rien dans l'ambiance si extraordinaire de *Sonic the Hedgehog*.

E. Jumbo



Des pièges dignes d'Indiana Jones ou de Lara Croft...



Le troisième monde est complètement délirant et fait penser à un flipper géant.



Sonic peut même aller sous l'eau. Ses mouvements sont ralentis et au bout d'un certain moment, un compteur s'enclenche avant qu'il ne se noie. Cependant, il est possible d'attraper de grosses bulles d'air pour rester plus longtemps immergé..



Intérêt

Gameplay 4/5

Un gameplay tourné vers la vitesse : formidable !
Durée de vie 4/5

Trois niveaux par monde et sept mondes, c'est plus que convenable ! Sans compter que la difficulté est assez élevée et qu'on y reviendra souvent (à cause de l'absence de sauvegarde, notamment).

Artistique

Design 4/5

Des décors très jolis, même si les derniers mondes sont moyens.

Bande-son 5/5

De magnifiques musiques. L'aspect le plus réussi du jeu sans nul doute !

Scénario 1/5

Un scénario bidon, mais que voulez-vous ! Nous sommes dans un jeu de plates-formes des années 90 !

Réalisation

Ergonomie 4/5

Sonic se manie très agréablement. Cependant il démarre lentement et se place parfois bizarrement aux bord des plates-formes.

Technique 5/5

Une prouesse technique tant au niveau de la musique et des graphismes que de la fluidité : exemplaire !



EN BREF

Sonic the Hedgehog est un chef-d'œuvre ! Il a tout pour lui : des niveaux bien construits qui laissent une place prépondérante au fun et à la vitesse, une réalisation qui enterre la concurrence. Le renouveau du jeu de plates-formes, tout simplement !

- + vitesse omniprésente
- + graphismes magnifiques
- + musiques géniales
- + maniabilité au poil
- pas de multi
- derniers mondes moins jolis

Accessoires : nada

9 sur 10



Le manuel japonais, haut en couleur, tranche radicalement avec le manuel européen d'une nullité affligeante.

SONIC THE HEDGEHOG PRESENTS

(ストーリー) **STORY**

悪の天才科学者ドクター・エッグマンが、また悪だくみを抱きはじめた。
「ソニック……あのいまいましい、生意気ハリネズミめ。」

あいつのお陰で、ワシの偉大なる計画はいつも台無しになるのだ。
今度こそ、ワシの科学の力でひねりつぶしてくれるゾワッパフ……」

フリッキー、ボッキー、メロオン、ナール、パサラン、アルマ、ロッキー

メロオン
音階は離れているけど、ソニックが近づくと……

ナール
うわうわ前進、胴体をつぶすと、パラバラになる。

パサラン
遠くくとバツと飛び立ち、轟いゆかってくる。

アルマ
ボールのように跳まって、シツコク轟いゆかってくる。

使用上のご注意

カートリッジは精密部品ですので、とくに次のことに注意してください。

- 磁石や強力な磁石、磁石の付いたものを近づけないでください。
- カートリッジはプリントアウトされたものを複製してはなりません。
- カートリッジはプリントアウトされたものを複製してはなりません。
- カートリッジはプリントアウトされたものを複製してはなりません。

セガのホットライン
セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報をどんどんお知らせしています。

株式会社 セガ エンタープライゼス
本社 お客様サービスセンター
札幌支店
関東支店
博多支店

無断複製厳禁

Dans le même genre : Sonic the Hedgehog (Master System)...



Éditeur : Sony Computer Entertainment
Développeur : Takara
Date de sortie : 1995
Textes : anglais **Voix :** diverses
Genre : combat **Thème :** ???
Public : tout public
Difficulté : moyenne
Nombre de joueurs : 1 à 2
Machines : PlayStation, Saturn, PC
Testé sur : PlayStation
Support : CD-Rom
Date du test : février 2008



BATTLE ARENA TOSHINDEN

Battle Arena Toshinden, ou plus simplement Toshinden, au même titre qu'*Altered Beast* d'une certaine manière, est typiquement un jeu de lancement de console. Sorti en même temps que la PlayStation, il s'occupe en priorité à montrer de quel bois se chauffe la console. Cela ne l'empêche pas d'être également sorti sur Saturn (*Battle Arena Toshinden Remix*) et sur PC. *Toshinden* est donc un jeu de baston relativement classique. Les programmeurs ont tout de même pensé plus original de doter les personnages d'armes blanches : sabres, griffes, fouet, lance... Tout ceci ainsi que les divers protagonistes sont présentés dans le Show-case.



L'histoire est on ne peut plus convenue pour un jeu de combat : divers guerriers se rencontrent pour se foutre sur la gueule, avec à la clé je sais plus quoi, bref rien d'intéressant. Ceci est expliqué durant une petite « vidéo » avec un texte défilant. Bizarrement, je n'ai jamais vu ensuite de réelle vidéo de présentation, alors que j'ai ouï dire qu'il en existait une... En tout cas, lors de l'apparition du menu, le titre du jeu s'affiche très joliment avec un son très mystérieux et tellement beau... C'est con, mais j'adore ce moment de quelques secondes à peine. Au niveau des modes de jeu, rien d'extraordinaire : le mode histoire, le mode deux joueurs et le mode combat simple contre l'ordinateur. On choisit son bonhomme parmi un panel de huit combattants et c'est parti pour la castagne. Premier constat : c'est beau. Je vous rappelle que nous sommes en 1995, et pour l'époque, c'est tout juste sublime. Les arènes, quoiqu'un peu vides, sont magnifiques (la cascade de celle d'Eiji, le cloître de Mondo...). Le jeu n'est bien sûr pas en reste côté animation et modélisation, qui sont tout simplement sans défaut. La fluidité est de mise et les effets graphiques n'ont rien à se reprocher, tant au niveau de leur réalisation que de leur variété. Vous l'aurez compris, *Toshinden* réalise donc un sans-faute au niveau technique. Mais en est-il de même pour le contenu ?



Eh bien, le gameplay est donc assez classique. Chaque perso dispose de plusieurs coups et les combos sortent assez facilement. Chaque bonhomme est bien différent des autres, bref autant en solo qu'à deux le soft propose pas mal de fun. Mais le bât blesse en ce qui concerne la maniabilité : rien de très grave, mais la croix directionnelle de la PlayStation n'est pas des plus souples, et il suffit de quelques minutes de jeu pour sentir son pouce crier grâce. Pourtant, dans des jeux comme *Tekken 3*, j'ai bien plus sollicité ladite croix, mais ce n'est qu'avec *Toshinden* que j'ai ressenti aussi vite une certaine gêne. Bref, c'est un peu dommage. Mais le réel défaut du jeu se situe autre part : la durée de vie. En effet, elle n'excède guère une journée de





Ces screenshots tirés d'une version émulée du jeu rendent bien compte de la beauté du jeu, si ce n'est que les personnages sont moins sombres en réalité.

jeu intensif, le temps de finir le mode histoire avec quelques persos et de se battre avec un pote. Il n'y a en effet qu'un pauvre personnage caché (que je n'ai absolument pas réussi à débloquer) et rien d'autres que les quelques modes de jeu que j'ai énoncés. Tout ceci est donc bien dommage, car en plus d'être magnifique, Toshinden dispose d'une ambiance assez sympa. Les personnages sont originaux, et si les arènes manquent un peu de cachet, les musiques sont loin d'être désagréables. Dommage toutefois que la série ait la réputation d'une qualité décroissante au fil des épisodes, car les trois suites auraient pu apporter des choses intéressantes... Enfin nous verrons cela lors de prochains et éventuels tests.

E. Jumbo



Ce coup de Duke est dévastateur.

Je rêve ou Rungo fait sa demande à Gaia ? Ah, les scénarios de jeux de combat...



Dans le même genre : Tekken (PSX), Virtua Fighter (Sat)...

Intérêt

Gameplay 3/5

Un gameplay assez agréable, les combos sortent assez facilement.

Durée de vie 2/5

Pas grand-chose pour faire durer le titre, mais les personnages sont assez intéressants pour vous coller au mode VS un petit moment.

Artistique

Design 3/5

Design sympa sans plus. Les personnages ont de bons looks mais les arènes ne sont pas super originales.

Bande-son 3/5

D'assez bonnes musiques, parfois très bonnes. Les voix et bruitages sont très bons aussi.

Scénario 1/5

Nous avons affaire à un jeu de combat, donc pour le scénario on repassera.

Réalisation

Ergonomie 3/5

La manette PlayStation ne facilite pas les choses. Dommage, car à part les déplacements quelque peu laborieux, le reste est réussi.

Technique 5/5

Tout simplement splendide ! Une réalisation parfaite.



EN BREF

Battle Arena Toshinden est un bon petit jeu de baston, qui n'apporte rien de révolutionnaire en dehors d'une réalisation exemplaire. On regrettera la faible durée de vie et quelques problèmes d'ergonomie, mais si vous appréciez la baston 3D et que le combat à mains nues vous ennuie mortellement, ce soft ne vous décevra pas. En revanche, un certain *Soul Blade* ou même *Soul Calibur* devraient vous satisfaire d'une toute autre manière...

- + graphismes d'exception
- + personnages
- durée de vie assez faible
- ergonomie

Accessoires : deux manettes

6

sur 10



Éditeur : Squaresoft
Développeur : Squaresoft
Date de sortie : 1999
Textes : anglais **Voix :** anglais
Genre : survival-horror/RPG **Thème :** horreur
Public : mature
Difficulté : élevée
Nombre de joueurs : 1
Machines : PSX, PC (bon courage)
Testé sur : PSX
Support : CD-Rom
Date du test : décembre 2007



PARASITE EVE

L'horreur vit en nous

En 1999, Squaresoft adapte le roman éponyme d'Hideaki Sena (« Parasito Ivu ») : la franchise est née.

Manhattan. Christmas Eve 1997 (période précédant Noël). Melissa Pierce se produit au Carnegie Hall dans une comédie lyrique digne d'un Mac Beth.

Aya Brea, jeune policière new-yorkaise est sur son trente-et-un : elle a accepté à contrecœur un rendez-vous galant de son petit ami.

Dès les premières minutes, c'est l'horreur... Melissa se voit possédée par une entité, Eve.

La mitochondrie, véritable usine énergétique

Le véritable fléau a pour visage les mitochondries. Ce sont des petites organites microscopiques du corps humain ou animal.

Vivant en parfaite symbiose avec les cellules, celles-ci fournissent de l'énergie en consommant le dioxygène de l'air. Melissa a subi une greffe de rein d'une souche contenant un gène muté où les mitochondries possèdent leur propre intelligence, pouvant ainsi prendre possession de leur hôte. Une des premières souches a été découverte en 1987 où l'origine de la vie (2) serait une africaine que l'on nomme Eve en références aux textes bibliques.

Les dégâts qui éclatent dans l'aventure sont que chaque humain au contact d'Eve est réduit à sa plus simple expression (du slime !), alors que les animaux subissent une mutation qui, après leur métamorphose, leur assure une force physique décuplée mais exacerbe leur agressivité envers le genre humain.

Aya Brea apprend que non seulement son corps reste insensible à ces attaques parasitaires mais qu'elle peut également s'en servir : ce pouvoir est justement nommé le « Parasite Energy » (= énergie parasite) : PE. Passée la minute encyclopédique, étudions de près la bête.

Des graphismes de rêve

La politique du studio de développement a toujours été le soin apporté au graphisme de leur projet. Là où Konami (pour *Silent Hill*) affiche des décors 3D pour un rendu moche, Squaresoft opte pour la philosophie de Capcom (*Resident Evil*) pour inclure de (beaux) persos 3D dans des décors 2D pré-calculés et des plans fixes.

N'oublions pas les capacités limitées de la console PlayStation (32 bits) et ce n'est qu'à l'arrivée de la PS2 (128 bits) que le décors en vraie 3D seront utilisés (*FFX...*) (ndlr : et *Vagrant Story* alors ????) petit chenapan). L'autre marque de fabrique de la société sont les somptueuses cinématiques en images de synthèse à tomber par terre. Squaresoft prouve une fois de plus qu'ils sont les rois. J'embroche quiconque qui oserait m'affirmer le contraire.



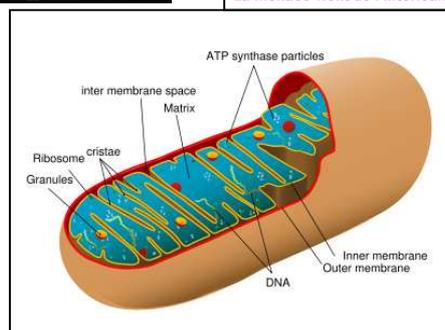
Les araignées utilisent leur toile pour immobiliser leurs proies, c'est connu.



Comment upgrader judicieusement son attirail



La menace vient de l'intérieur.





RPG avant tout

Parasite Eve n'est pas seulement un survival-horror : c'est un RPG. N'oublions pas que Square est maître en ce domaine depuis la série des *Final Fantasy* (en outre l'excellent *FF Tactics* et le blockbuster *FFVII*).

La belle a donc deux jauges : le classique Health Point (HP) et le PE (Parasite Energie). Les HP ne se rechargent pas automatiquement et les PE ne le font automatiquement que lors des combats.

La panoplie de l'héroïne se décline par le port d'une arme à feu (ou par défaut de la matraque, faisant toujours partie de l'inventaire), d'une armure (blouson renforcé), de ses PE et d'items.

Le blouson d'Aya comprend tout l'équipement. Sa capacité peut être aussi upgradée au fur et à mesure.

L'armure lui confère des points de défense et les capacités propres de son Parasite Energy.

Un très large éventail d'armes sera à la disposition de la belle : cela va du fusil mitrailleur M16 au lance grenade.

Les caractéristiques d'Aya sont la force d'attaque, la portée et les munitions maximum par chargeur. En plus, il y a des sections pour les habilités (le nombre de tirs, attaque acide ou de type élémentaire...) ou pour les pénalités (baisse d'ATP, tir aléatoire).

Un petit regret, l'affichage de l'arme au cours du jeu : la belle la tient de poing pendant les phases d'explorations alors que la vraie arme sélectionnée n'apparaît que pendant les échauffourées.

On peut non seulement upgrader les armes et armures (ajouter une case uniquement via l'armurerie) mais a tout lieu à l'aide d'autre équipement à l'aide d'outil (ou très rare, les 'outils +') ajouter un élément ou modifier une colonne de caractéristique...

La difficulté oblige de visiter consciemment les lieux (tiroirs, malles mais aussi endroits secrets) pour parfaire son équipement et ainsi éviter le pénible Game Over.

Ajouter les objets vie pour bénéficier d'un continu lors des K.O., des médicaments classiques, de la ferraille (ça fait plaisir à l'armurier) et des grigris offert par MAEDA, un scientifique japonais, grand distrait n'expliquant jamais l'utilité de l'objet en question...

Voyons en quoi consistent les techniques de combat justement...



Bounty Mode



Replay Mode

Ndrc : ce screenshot, comme d'autres dans ces pages, est tirée de la version du jeu sur émulateur, ce qui explique l'allure graphique des personnages.



L'Active Time Battle

Les combat se passent en temps réel dans le décor où apparaissent les ennemis précédemment invisibles. L'héroïne est cloisonnée dans un plan fixe et a deux choix : s'enfuir via le menu (avec un pourcentage d'échec lié au niveau des monstres) soit combattre courageusement. Une « sphère » délimite la portée maximale du tir. Pendant cette phase , la belle peut se déplacer sur le terrain. Notons qu'il s'agit d'un déplacement 2 D (direction relative à l'écran). Enfin, la jauge d'ATB pleine, l'héroïne peut agir à sa guise quand : soit elle cible les adversaires, soit elle passe par le menu pour choisir le sort de son PE, soit elle change d'arme ou d'armure, soit elle s'enfuit ! Pas le temps de se maquiller. L'ATB n'est pas actif : le jeu met pause pour laisser le temps au joueur d'agir. La fic de choc peut locker l'ennemi de son choix (sauf en cas de pénalité) et peut choisir le nombre de munitions par cible. Point négatif : elle ne peut esquiver manuellement les coups vu qu'elle reste immobile pendant son tour d'attaque.

Jour par jour

L'histoire est découpée en chapitres par jour. Le level-up est assez vif, les combats sont bien équilibrés ainsi que les affrontement contre les boss. Par contre, les nouveaux ennemis de la map suivante sont souvent d'un très haut niveau. Enfin, le titre n'est pas aussi linéaire qu'il semble l'être. Le choix des lieux est à la disposition du joueur dont certains se révéleront être des missions facultatives.

Squall Lion



Intérêt

Gameplay 4/5

Comme quoi, un survival-horror peut être plaisant vu comme un RPG.

Durée de vie 3/5

L'aventure ne se boucle pas en moins d'une dizaine d'heure. Aucun artifice de longévité et des missions facultatives. Nécessité de refaire le jeu (mode Ex Game) pour voir la vraie fin.

Artistique

Design 5/5

L'atmosphère est assurée par de superbes cinématiques, les thèmes sont bien choisis assurent le spectacle.

Bande-son 5/5

Une partition inspirée signé Yoko Shimomura; superbe interprétation de la cantatrice Judith Sirlila. Et pourtant, l'opéra et moi, ça fait deux !

Scénario 5/5

Squaresoft n'a pas fait honte à l'œuvre d'Hideaki Sena. Une adaptation mieux réussie que le film !

Réalisation

Ergonomie 3/5

Pas de mode vibration (ni de mode analogique), un déplacement uniquement par la croix directionnelle. Les combats sont assez dynamiques vu les quelques limites imposés par l'ATB .

Technique 3/5

Des superbes décors 2D. Une certaine interactivité avec les décors (Aya touche les portes, les tiroirs). Un problème cependant sur la localisation des objets (il faut être bien placé face à la poignée pour qu'elle soit ouverte). Pas d'aide contextuelle sur la possibilité d'interaction, ce qui favorise l'immersion mais n'aide pas le joueur novice.



EN BREF

Plus que jamais on accroche à cette histoire d'anticipation : que le character designer soit le célèbre Tetsuya Nomura et que la musique soit signée Yoko Shimomura (futur compositeur des Kingdom Hearts) y sont pour beaucoup.

- + aspect RPG
- + réalisation
- + scénario
- pad non analogique
- difficile

Accessoires : deux manettes

8

sur 10

Dans le même genre : Resident Evil (PSX)...

In other games enemies are evil.
 In Oddworld, they're moody, territorial, lazy, hungry,
 fickle, paranoid *and* evil.



If you don't know what makes other characters tick, they just might explode.

Sound Odd? Welcome to Oddworld.



scrabs ahoy!



paramites on the prowl.



every slog will have his day.



A.L.I.V.E.
 Aware Lifeforms in
 Virtual Entertainment



Strategy Guide
 available from
CV
 Press

ODD WORLD
 INHABITANTS
www.oddworld.com

GT Interactive
 Software
www.gtgames.com

Oddworld Inhabitants: Abe's Oddysee TM & © 1997 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp. PlayStation and the PlayStation Logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective companies.



Éditeur : Activision
Développeur : Luxoflux
Date de sortie : mai 1999
Textes : français **Voix :** françaises
Genre : action **Thème :** baston étatsunienne
Public : tout public
Difficulté : moyenne
Nombre de joueurs : 1 à 4
Machines : PlayStation, Nintendo 64
Testé sur : Nintendo 64
Support : cartouche
Date du test : novembre 2007



VIGILANTE 8

Pour commencer, je tiens à signaler que je n'ai jamais retrouvé la trace des sept premiers Vigilante. Il y a bien un jeu de ce nom sur Master System mais rien à voir, il s'agit d'une beat'em all médiocre. *Vigilante 8* est donc un jeu d'action dans lequel on pilote un véhicule (parmi, heu, en nombre suffisant) à la manière de *Twisted Metal* ou de *Interspace*. Deux gangs s'opposent : les Coyotes, des hors-la-loi et les Vigilantes, des hors-la-loi mais des gentils hors-la-loi. Tout ce beau monde se donne rendez-vous à divers endroits de l'ouest des Etats-Unis pour se foutre sur la gueule. Et on pourrait résumer le scénario à ceci, bien que le mode Quête en dise (très légèrement) plus sur les personnages. Parlons justement des divers modes de jeu proposés. En solo, il y en a trois : Arcade, Survie et Quête. Le premier permet de se faire une petite partie rapidement, et hop, nous voilà seul contre quelques ennemis à occire. Le mode Survie est identique seulement dès que les ennemis sont détruits, d'autres apparaissent, bref, il est impossible de gagner. Non, le seul mode qui vaille véritablement quelque chose, c'est le mode Quête. Ce dernier vous propose d'incarner un personnage au cours de ses aventures. Concrètement, cela donne quatre niveaux à la suite qui ressemblent fortement au mode Arcade. Il faut détruire tout le monde. Seulement, selon qu'on ait choisi un personnage des Vigilantes ou des Coyotes, les choses varient quelque peu. Pour les premiers, il faudra protéger un bâtiment des assauts ennemis, et donc éliminer les méchants le plus vite possible. Pour les Coyotes, il faudra détruire un bâtiment, donc c'est plus pépère (en tout cas moins stressant). Le dernier niveau se terminera par l'arrivée d'un ennemi supplémentaire et bien sûr plus puissant qui fera office de boss. On notera la présence de « cinématiques » assez sympa sous

forme de dessin qui situeront l'histoire du personnage choisi. Rien de génial mais c'est mieux que rien. Mais le principal intérêt du mode Quête, outre le fun qu'il procure, c'est qu'il permet de débloquer un sacré paquet de chose. On commence le jeu avec quatre personnages dans chaque gang. En finissant le jeu avec deux personnages liés, on en obtient un nouveau. Un tableau dans les options explique tout ça très bien de toute façon. Le nombre de personnages passe donc de huit au début à douze au final, plus un personnage ultime à débloquer. Enfin, deux terrains sont également cachés, plus un autre spécialement conçu pour la version Nintendo 64 (*Vigilante 8* étant sorti auparavant sur PlayStation). En ce qui concerne le mode multijoueur (qui constitue d'ailleurs le principal du jeu, le mode solo étant somme toute rapidement bouclé), il se divise en deux : à deux joueurs ou à quatre joueurs. A deux joueurs, il y a trois modes : Quête, Coopération et Contre, dont les noms sont suffisamment explicite je pense. A quatre joueurs, on peut jouer à Rixe (chacun pour soi), Equipes (deux équipes s'affrontent) et Seul contre tous. Au niveau technique, le mode multijoueur connaît une petite baisse de qualité graphique et tombe souvent dans des ralentissements. Mais le tout reste très jouable. A noter, à deux joueurs, il est possible de choisir la division de l'écran, verticale ou horizontale. Sympa. Revenons maintenant dans le vif du sujet : quel gameplay propose réellement *Vigilante 8* ? Eh bien le résultat est très arcade. Les voitures possèdent toutes une mitrailleuse aux munitions infinies, mais des armes peuvent être récupérées sur les terrains. Le but étant de zigouiller tout le monde, les véhicules se pourchassent en mitraillant à tout va, des roquettes et des missiles de mortier se croisent dans le ciel avant d'exploser au sol, il y a des mines un peu partout...



Voilà-t-y pas un screenshot intéressant !

R : inutilisé.

L : tirer avec les armes récupérées.

C : les boutons de gauche et de droite servent à faire défiler les armes récupérées.

B : freiner et reculer (en poussant le stick analogique vers l'arrière en même temps).

A : accélérer.

Z : tirer avec la mitrailleuse.

Croix directionnelle : inutilisée.

Stick analogique : orienter le véhicule à droite ou à gauche, reculer (en appuyant sur B en même temps).



Voilà un décor bien sympa et bien sombre, qui contraste avec l'ambiance bon-enfant des massacres qui s'opèrent juste à côté.

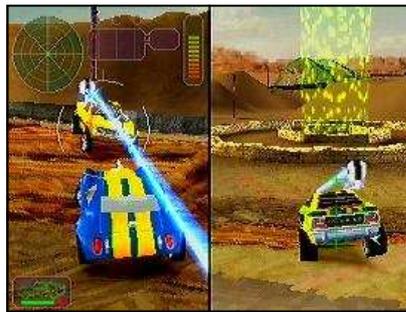
Les affrontements peuvent durer longtemps car la plupart des véhicules est assez résistante et il est possible de recouvrer sa « santé » en récupérant des clés à molette sur le terrain. Il existe également un bouclier qui vous rend invulnérable durant quelques temps. Au final, tout ça est très bourrin, les bagnoles se foncent dedans et valdinguent dans tous les sens. D'ailleurs, la physique des véhicules est totalement improbable : ils font des pirouettes invraisemblables et retombent n'importe comment. J'ai même plusieurs fois traversé un pont ou un véhicule à force d'insister. Mais cela ne gêne pas beaucoup car le jeu n'avait déjà rien de réaliste à la base.

S'il est possible de récupérer des armes sur la piste, on peut aussi s'emparer d'armes spéciales. Celles-ci sont inédites à chaque caisse et sont très variées : ruche d'abeilles, rayon laser, batterie de missiles, gatling... Elles sont très puissantes et les posséder fera généralement de vous le gagnant d'un combat.

Mais on parle, on parle, et on oublie les voitures. Ces dernières sont tout de même les héroïnes du jeu ! Ici, on est plus proche d'un *Interstate* que d'un *Twisted Metal* : pas de véhicule trop délirant (sauf pour le dernier) et pas mal de caisses très seventies. Le résultat est excellent et chaque bagnole a son propre design. On a également un petit buggy, un camping-car, un 4x4, un bus scolaire... Tous ces véhicules ont un look grunge qui, associé à certaines arènes, donne une ambiance parfois proche de Mad Max. Mais le niveau des très verdoyantes exploitations agricoles est là pour amener une touche de gaieté, tout comme le niveau caché, particulièrement coloré. Les autres terrains sont par contre bien destroy : on a une ville en ruine ressemblant fortement à Las Vegas, une exploitation pétrolière, une carrière en plein désert... Bref, du côté de l'atmosphère Vigilante 8 assure. Et même du point de vue strictement technique, c'est excellent : peu de ralentissements (aucun en solo), modélisation parfaite des véhicules, décors soignés et presque intégralement destructibles... Ajoutons à ceci la possibilité d'obtenir des textures en haute résolution grâce à l'Expansion Pak, et c'est le bonheur.

La réalisation graphique est donc totalement réussie, mais qu'en est-il de l'aspect sonore ? Eh bien il est du même acabit. Les musiques tout d'abord, s'accorde parfaitement à l'ambiance seventies du titre, avec des pistes disco teintées de jazz, de funk... Tout ça est très rythmé et très sympa. De plus chaque personnage possède quelques tirades qu'il déclame lorsqu'il est sélectionné ou qu'il utilise son arme spéciale. Si ces voix sont complètement surjouées, elles ont le mérite de contribuer à l'ambiance loufoque et décalée du titre. Les bruitages sont comme souvent quelconques bien qu'un

d'entre eux soit proprement insupportable, qui survient quand on veut tirer avec une

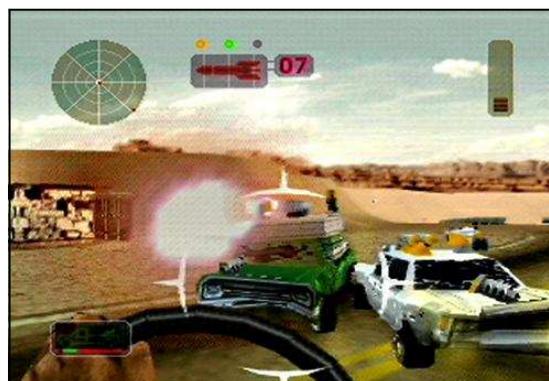
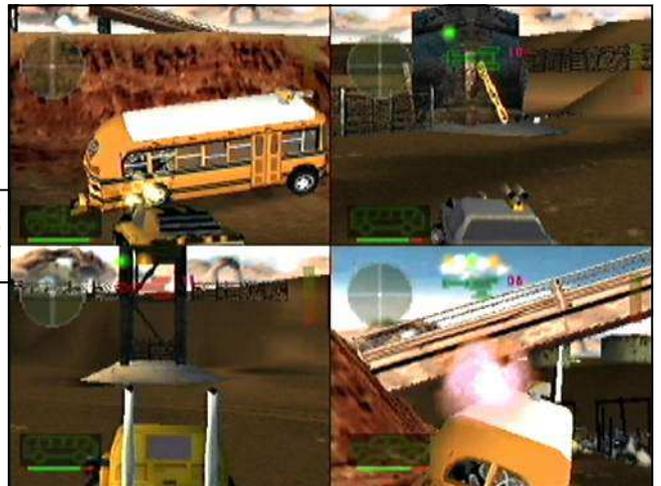


Des screenshots de la version PlayStation.



Cette map est très sombre et, à moins de corriger le gamma ou de jouer dans le noir total, elle est très chiantie à jouer. Dommage car un village fantôme c'est toujours sympa.

Le fait de jouer à quatre réduit évidemment le champ de vision de manière significative, mais on s'y retrouve.

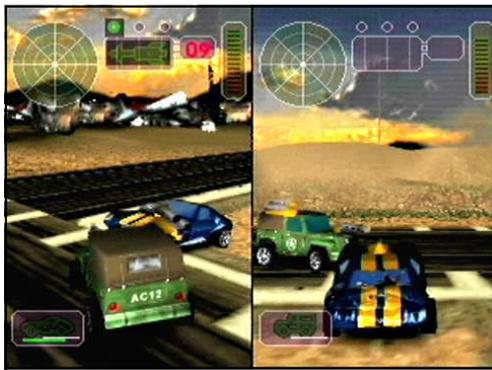


Avec la vue depuis le cockpit, on voit la main du bonhomme sur son volant. Remarquez l'exemplaire modélisation des dégâts sur les véhicules adverses.

arme mais qu'on vient de tirer juste avant et qu'il faut attendre quelques secondes avant de pouvoir faire feu de nouveau. Une sorte BIP horriblement insupportable survient alors, très fort, et du fait de la nervosité des combats, on l'entend très souvent, plus encore en multijoueur. Mais à part ça, rien à signaler.

Au final, Vigilante 8 est un jeu d'action qui n'a qu'un but : procurer du fun. Et le gameplay est là pour en donner à foison. Mais cela n'a pas empêché les développeurs de Luxoflux (futurs responsables de *True Crime Streets of LA*) de soigner la réalisation. On n'en demandait pas tant. Seul petit problème, la durée de vie, évidemment réduite mais c'est le lot de tous les jeux du genre. Si vous n'avez pas d'amis, vous vous éclatez durant un week-end et ressortirez le jeu tous les ans pour le recommencer, mais si vous possédez quatre manettes et des potes, c'est l'éclate garantie.

E. Jumbo



Un autre niveau original, bien que ce ne soit pas le plus fun : le cimetière d'avions.

ACHTUNG !!

Ja, der jeu propose oune zytème de sauffegarde affec mot de passe très chiants à recopier, alors che fous recommande de sauvegarder fotre partie sur oune Controller Pak ! Za fous simplifiera grandement la fie !



Et voici en exclusivité pour les lecteurs de OFG Mag, le niveau caché spécial N64 !!!



Jamais vu un screenshot aussi laid...

Dans le même genre : *Interstate '76* (PC), *Twisted Metal 2* (PSX)...

Intérêt

Gameplay 4/5

Le gameplay est simple mais très efficace, c'est de la grosse baston qui tache. Les arènes sont grandes, les armes et véhicules variées, bref c'est du bonheur !

Durée de vie 3/5

Le mode solo est l'affaire de quelques jours (deux même) de jeu quasi-intensif, mais le multi vous fera souvent retourner à votre N64 !

Artistique

Design 4/5

Un quasi sans-faute artistique : chaque terrain est original et beau. Les bagnoles sont aussi très différentes les unes des autres et leur design est toujours réussi. Excellent !

Bande-son 4/5

Des musiques très sympa qui donnent une ambiance funky au jeu. Les voix sont bien tripantes elles aussi.

Scénario 1/5

Pas vraiment de scénario, juste deux gangs qui se bastonnent dans le désert ouest-américain.

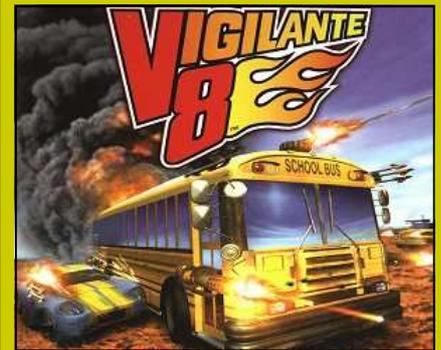
Réalisation

Ergonomie 4/5

Un peu déstabilisante au début, l'ergonomie se révèle vite très bien pensée.

Technique 4/5

Vigilante 8 exploite bien la Nintendo 64 et offre de très beaux niveaux. La modélisation des voitures est parfaite. Et avec l'Expansion Pak, le jeu devient même très beau !



EN BREF

Vigilante 8 est un jeu comme on aimerait en voir plus souvent. Très bien réalisé, il touche sa cible en plein cœur en proposant un gameplay tout simplement fun. Il propose même une ambiance décalée et sympa. Franchement, que demander de plus ?

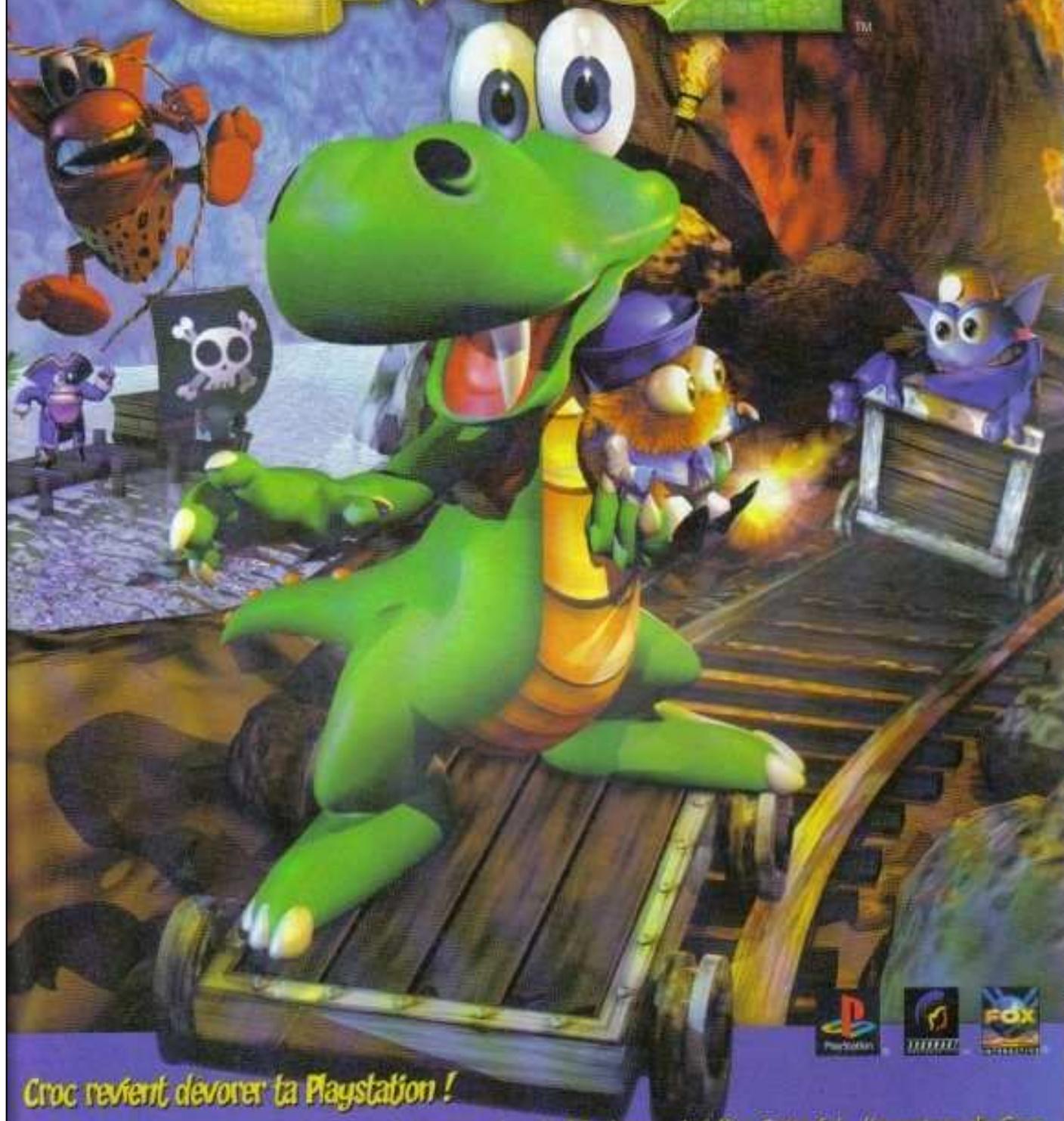
- + design et graphismes très réussis
- + musique groovy
- + fun !
- peu consistant en solo
- une arène est trop sombre
- ralentissements en multijoueur
- bruitage crispant

Accessoires : 4 manettes, un Controller Pak et un Expansion Pak ! Mais une manette suffit...

8

sur 10

CROC 2



Croc revient dévorer ta Playstation !

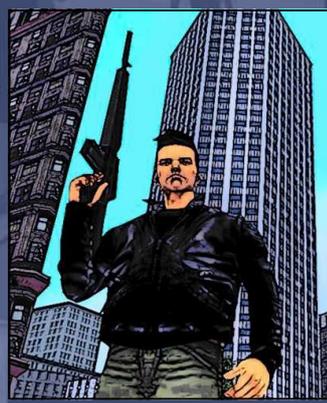
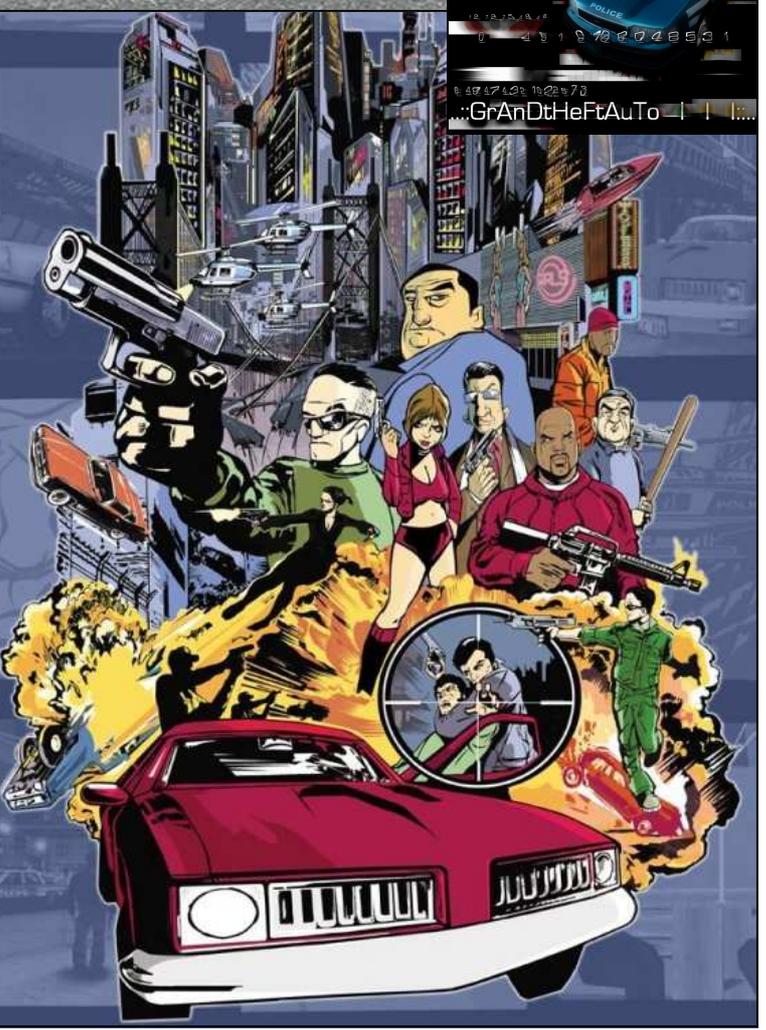
Suit Croc dans son nouveau voyage à travers plus de 35 niveaux inédits. Cette fois, l'aventure de Croc va l'emmenner à la rencontre de 4 nouvelles tribus de Gobbos, de monstres malfaisants, et bien sûr d'autres surprises délirantes.

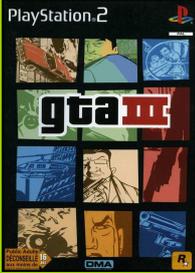


www.foxinteractive.com



**grand
theft
auto**





Éditeur : Take 2 Interactive
 Développeur : DMA Design
 Date de sortie : octobre 2001
 Textes : français Voix : anglaises
 Genre : action Thème : gangstérisme
 Public : mature
 Difficulté : moyenne
 Nombre de joueurs : 1
 Machines : PlayStation 2, PC et Xbox
 Testé sur : PlayStation 2
 Support : DVD
 Date du test : novembre 2007



Public Adulte
 DÉCONSEILLÉ
 aux moins de
 16 ANS

TESTZONE OFG
 Maq

Old Fashioned Games
 Retro-test PlayStation 2

GTA III

Après les échecs critiques relatifs que furent les deux premiers GTA, Rockstar s'apprête en 2001 à révéler son jeu. Ce *GTA III*, ils l'avaient en tête depuis un bout de temps. Si techniquement c'avait été possible, *Grand Theft Auto* aurait été *GTA III*. Mais avant d'aller plus loin à ce niveau, plantons le décor. *GTA III* s'ouvre sur une vidéo sobre, faite de lents travellings d'images de cité américaine tandis que les crédits s'affichent, et, qu'en fond, on entend une musique un rien jazzy très réussie sans gâcher l'ambiance qui peu à peu s'installe. Après être passé par le menu, fait de bruits mats et de clics, la véritable cinématique d'introduction se lance. Un flou permanent, mélange de ralenti stylisé et d'effet d'optique crée une atmosphère sombre. Une ville, Liberty City, plongée dans la nuit. Un braqueur de banques, trahi par sa propre petite amie, est laissé pour mort dans une ruelle. L'histoire commence véritablement lorsque, conduit par un fourgon pénitentiaire pour son transfert de prison, le pont reliant Portland et Staunton Island, les deux îles de Liberty City, explose. C'est en fait une attaque visant à libérer un autre des détenus du fourgon. Notre truand est alors libre, coincé sur Portland, l'île portuaire de Liberty City. Un autre prisonnier lui demande de le conduire à une planque.



L'effet « Motion Blur » en pleine action.



Rhââ ! C'est beau !!



Un autre moyen de demander à un taxi de s'arrêter.



Les effets de lumière sont saisissants.

Le car-jacking dans toute sa splendeur.

Parmi les armes disponibles, il y a une Kalachnikov.



Les membres des triades sont facilement reconnaissables avec leurs fringues bleues.



C'est à partir de ce moment qu'on entre dans GTA III. Impossible de décrire ce qu'on ressent à ce moment-là. On incarne un exta-lard, encore dans sa combinaison orange, l'air un peu ahuri, debout sur un pont coupé en deux et en flammes, à côté d'une fourgonnette renversée et d'une berline bleue. Une grosse flèche indique de s'y rendre, on s'exécute. Notre nouveau pote ne peut pas conduire, il a les mains bousillées, il faudra donc faire le chauffeur. Il fait nuit, et la voiture dévale ce qui reste du pont. On entend les sirènes hurlantes de la police, tandis que la radio gueule dans les enceintes. En débouchant sur la route, on est libre de se rendre où l'on veut. En face, les docks. À gauche, le quartier rouge, lieu de dépravation, et Chinatown, repère des Triades. Notre comparse nous indique donc sa planque, dont la position apparaît sur le radar. Ce dernier est très pratique et permet de se repérer facilement. Mieux vaut s'exécuter, alors on se dirige vers la destination. L'occasion de tâter de la maniabilité de la voiture. Elle est parfaite. L'engin répond parfaitement aux commandes, exactement comme on imaginerait que ce genre de

baghnole ferait. On traverse donc les rues, illuminées malgré la nuit, et, alors qu'on s'appête à changer la station de radio, un "breaking news" retentit. Le pont reliant Portland à Staunton Island a été détruit. L'île est donc coupée du reste de la ville, du moins tant que le pont ne sera pas réparé ou que les travaux du tunnel ne seront pas terminés. Bref, on change de station de radio, histoire de voir ce qu'il y a à écouter... Neuf stations en tout, et il y en a pour tout les goûts : rap, variété, musique classique, talk-shows, techno trance, reggae... Après avoir longé les quais sur lesquels passe le tramway, et admiré les buildings de Staunton Island, on arrive finalement à la planque, un garage miteux assorti d'une vieille piaule. Ce sera notre QG pour un bout de temps... En attendant, il y a de quoi se changer, histoire d'être plus présentable. Notre ami "nous emmène" ensuite chez Luigi, un pote à lui, qui tient une boîte de strip-tease dans le quartier chaud de la ville. Celui-ci nous demandera d'exécuter un petit boulot pour lui, ramener une de ses filles de l'hôpital en gardant bien ses mains sur le volant...



- Croix directionnelle : déplacer le personnage/faire tourner le véhicule
- Stick analogique gauche : déplacer le personnage/faire tourner le véhicule
- Stick analogique droit : déplacer la caméra
- L1 : changer de station de radio
- L2 : changer d'arme/regarder à gauche
- L3 : klaxonner ou activer la sirène
- R1 : viser/freiner
- R2 : changer d'arme/regarder à droite
- R3 : regarder derrière soi/activer ou désactiver les missions spéciales
- Ⓐ : entrer/sortir d'un véhicule
- Ⓞ : sauter/reculer
- Ⓧ : sprinter/accélérer
- Ⓢ : tirer
- Select : changer la vue
- Start : menu



« on a rarement l'impression de refaire la même chose, au point qu'on ne voit pas le temps passer »



Voilà pour l'introduction. Après ça, l'histoire est lancée, si on peut appeler ça comme ça, puisque ce n'est quasiment qu'à la fin du jeu qu'il se passera véritablement quelque chose. En attendant, coincé sur Portland, il faudra faire ses preuves dans le milieu. L'île est en effet déchirée par une la guerre entre la mafia et les triades. Progressivement, on entrera dans les bonnes grâces du parrain local, d'abord en servant Luigi, un de ses amis, puis son fils, Joey le garagiste, puis sa régulière, qui nous fera prendre de gros risques en nous demandant de l'emmener à des fêtes illégales... Mais on pourra également travailler pour d'autres gangs, comme celui des Diablos, composé d'hispaniques, dont la première mission est une course de rue. Chaque mission réussie permet de remporter de l'argent – beaucoup d'argent, tellement qu'à partir de la seconde moitié du jeu on ne saura qu'en faire – et de progresser dans le scénario. Par exemple, le pont ne sera pas réparé avant d'avoir effectué un certain nombre de missions. Par rapport à ces dernières, on pourra en choisir l'ordre, du moment que plusieurs nous sont proposées en même temps.

Les missions son très variées : escorte, assassinat, conduite, course, fusillades... Il faudra souvent échapper à la police et à divers gangsters. C'est justement leur variété qui apporte tant de fun au jeu : on a rarement l'impression de refaire la même chose, au point qu'on ne voit pas le temps passer. De plus, ces missions sont réalisables de multiples manières. J'en veux pour exemple celle, excellente, nommée "Le triangle des triades". Il faut, aidé de deux mafieux, tuer plusieurs chefs des triades. Dans toute la ville c'est la guerre totale, partout on se tire dessus, c'est le chaos. Pour mener à bien cette mission, on peut soit foncer sur les chefs avec un Uzi et les cribler de balles, ou les écrabouiller avec un camion poubelle. On peut aussi les sniper à distance avec un fusil de précision. Et pour le dernier, caché dans sa base, il est toujours possible de balancer des cocktails Molotov par-dessus les murs, ou de voler un camion de la triade pour entrer dans l'enceinte et l'achever au fusil à pompe. Et, quand on est bloqué ou qu'on en a marre de jouer les portes flingues, on peut toujours partir à l'exploration de la ville.

La physique des véhicules est généralement bien rendue, mais parfois leur comportement n'est guère réaliste. C'est toutefois le meilleur rendu qu'on ai jamais pu observer, excepté peut-être les simulations automobiles.

Le soleil se lève sur Chinatown. Combien de morts aujourd'hui ?





Car Liberty City est un immense terrain de jeu lâché en pâture au joueur trépi- gnant. Elle se compose de deux îles et d'un morceau du conti- nent, Shoreside Vale, qui fait office de banlieue avec ses maisons bien rangées, ses gangs de rues, son barrage et son aéroport. Grosso modo, elle ressemble à New York. St Marks, le quartier aux mains de la mafia, ressemble fort à Little Italy. Staunton Island n'est qu'une copie de Manhattan, les Twin Towers en moins. Chaque endroit de la ville regorge de secrets. Dans les coins les plus reculés, on trouvera diverses armes, des protections ou des paquets cachés. Ces derniers, au nombre de cent, sont dissé- minés dans toute la ville, géné- ralement dans des lieux difficiles d'accès. Chaque fois qu'on en

récupère dix, une arme est livrée à la planque. Il y a également les rodéos, de courtes sessions meurtrières où on vous donne une arme et où il faut tuer un maximum de gangsters. D'au- tres rodéos permettent de com- mander une voiture téléguidée et l'objectif sera de détruire un maximum de voitures de gang. Enfin, pour se faire un peu d'ar- gent de poche, on peut toujours voler des voitures et les emme- ner au broyeur, ou bien piquer un taxi et transporter des clients – ce qui permettra de mieux connaître la ville. Il est égale- ment possible de se transformer en flic pour stopper les hors-la- loi (la manière forte est préconi- sée), de jouer les pompiers ou les ambulanciers. Ces missions annexes, une fois terminées, débloquent des bonus, comme la limite de vie poussée au-delà du maximum par exemple.



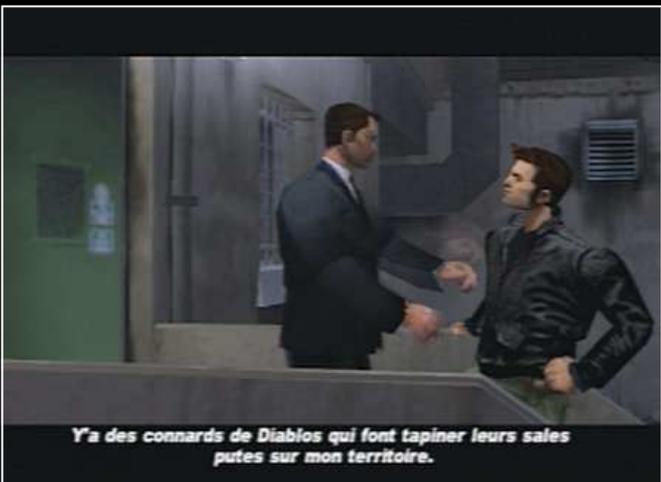
Tous les screens ne sont bien évidemment pas tirés de la version PlayStation 2...



Les policiers n'hésiteront pas à vous filer des péches.



La nuit, le centre ville est illuminé par les néons des magasins, restaurants et cinémas.



Y'a des connards de Diablos qui font tapiner leurs sales putes sur mon territoire.

Les missions sont introduites par des cinématiques.

« Liberty City est un immense terrain de jeu lâché en pâture au joueur »

Qu'on se le dise, dans *GTA III*, on passera son temps à enfreindre la loi. Qu'il s'agisse de meurtre, de trafic de drogue, de manquements au code de la route... Il est tout à fait permis (par le jeu) de voler n'importe quelle voiture qui passe dans le coin, de tuer un passant, d'écraser les grands-mères avec un 4x4, de battre à mort un piéton avec une batte de base-ball... Mais bien évidemment, la police est très présente à Liberty City. C'est là qu'entre en jeu le système d'étoiles. Lorsqu'on accomplit une action interdite, l'indice de criminalité augmente. À une étoile, les flics chercheront simplement à vous coffrer, auquel cas toutes vos armes vous seront retirées et vous serez relâché au poste de police. À deux étoiles, les flics n'hésiteront pas à vous tirer dessus ou à vous foncer dessus si vous êtes en voiture. À trois étoiles, ce sont des hélicoptères qui vous suivront à la trace. À quatre étoiles, la police passe la main au SWAT, qui débarquera par fourgonnettes, équipé de pistolets-mitrailleurs et de gilets pare-balles. À cinq étoiles, c'est le FBI qui débarque (en berline noire) : armés de Kalachnikov, ces hommes ne vous lâcheront plus. Enfin, à six étoiles (le maximum), c'est carrément l'armée qui s'en charge. Elle déploiera ses hommes suréquipés avec ses camions et les tanks (invincibles) feront le ménage dans la rue. Heureusement, il est possible de réduire l'indice de criminalité, soit en récupérant des insignes disséminés un peu partout sur la carte,

soit en allant repeindre son véhicule dans un atelier. Notez tout de même que tant que Staunton Island n'est pas débloqué, l'indice est bloqué à quatre étoiles, de même que tant que Shoreside Vale n'est pas disponible, il est bloqué à cinq étoiles. Un répit de courte durée. Graphiquement, *GTA III* fait fort, même très fort. La ville est parfaitement modélisée, tous les bâtiments ont l'air différents. La palette de couleur utilisée est assez sombre. Les personnages sont étrangement modélisés, un peu comme s'ils étaient à base de boules. Ça ne se voit pas toujours, heureusement. Quant aux voitures, elles sont variées et parfaitement modélisées. Les effets de lumières, associés au flou permanent, sont très beaux. On a vraiment l'impression d'évoluer dans une grande ville américaine. L'ambiance est sombre et très réussie. La bande-son contribue elle aussi à cette réussite. Les voix (anglaises) sont excellentes, les bonhommes ont tous des accents et des langages différents. Le héros, un peu mollasson, ne parle jamais par contre. Les musiques, uniquement présentes en voiture, sont géniales. Bien sûr, tout n'est pas rose niveau technique. Il subsiste quelques bugs, comme lorsqu'une voiture roule à deux mètres du sol, ou que le héros traverse le bitume et tombe dans l'infini. Mais globalement, Rockstar a réalisé un formidable travail.

E. Jumbo



La version française est censurée. Pour faire apparaître le sang, il faut paramétrer la console en anglais.



Dans le même genre : *Driver 2* (PSX), *GTA2* (PC, PSX, DC)...

Intérêt

Gameplay 5/5

Un gameplay foisonnant qui donne le vertige face à tant de diversité.

Durée de vie 5/5

Plein de missions et des tonnes d'occupations secondaires : durée de vie énorme.

Artistique

Design 5/5

L'ambiance est très réussie, on se croirait vraiment dans une ville bouffée par la pègre.

Bande-son 5/5

La bande-son est incroyable de diversité et de qualité. Il y en a pour tous les goûts et l'ambiance n'en sort que renforcée ! Les voix anglaises semblent tirées d'un film de gangsters.

Scénario 3/5

On ne peut pas réellement parler de scénario, mais d'une succession d'événements.

Réalisation

Ergonomie 4/5

Quelques problèmes pour viser et une conduite très rarement malaisée, mais à part ça c'est excellent.

Technique 5/5

Une qualité graphique bluffante. Magnifique !

EN BREF

GTA III donne un incroyable coup de jeu à une série qui était sans doute arrivée à ses limites. Rares sont les jeux d'action qui possèdent une telle atmosphère, un terrain aussi grand et ouvert et un gameplay aussi riche. Les très nombreuses missions confèrent déjà au titre une durée de vie conséquente, à laquelle il faut ajouter les objectifs annexes et tout simplement le plaisir de parcourir les rues de Liberty City. On pourra regretter l'absence de motos, le héros en retrait et la disparition du système de respect de *GTA 2*, mais cet opus est un grand jeu qui se suffit à lui-même. Combien de gens ont acheté une PS2 uniquement pour jouer à *GTA III* ? Beaucoup sans aucun doute. *GTA III* est en tout cas un très grand jeu, un titre phare du début du millénaire.

- + non-linéarité
- + ville immense
- + ambiance
- + durée de vie
- + bande-son
- version française censurée

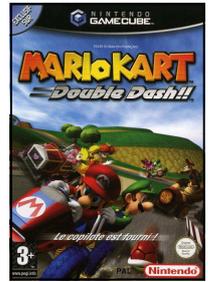
Accessoires : 1 manette et une carte mémoire, et beaucoup de temps libre (et des parents permissifs/incompétents si vous êtes un jeunot)

9

sur 10



Éditeur : Nintendo
 Développeur : Nintendo
 Date de sortie : novembre 2003
 Textes : français Voix : anglaises
 Genre : course Thème : Mario
 Public : tous publics
 Difficulté : moyenne
 Nombre de joueurs : 1 à 4 (16 en LAN)
 Machines : GameCube
 Testé sur : GameCube
 Support : mini-DVD
 Date du test : novembre 2007



MARIO KART DOUBLE DASH !!

Bien qu'il soit assez réussi, *Mario Kart 64* m'avait quand même quelque peu déçu. La faute à un mode solo bien pauvre et des circuits trop longs installant parfois un certain ennui. Heureusement que le mode multijoueur était là pour rattraper l'affaire, parce que sinon... Bref. *Double Dash* est donc la suite de *Mario Kart 64* sortie sur GameCube en 2003. Si de la version Super Nintendo à Nintendo 64, le passage à la 3D constituait une nouveauté suffisante pour *Mario Kart 64*, il fallait bien trouver quelque chose de vraiment inédit pour l'opus 128 bits ! Alors après un brainstorming intense, les types de Nintendo ont eu l'idée de mettre deux bonhommes idiots sur les karts au lieu d'un seul bonhomme idiot. Mouais. On a vu mieux mais on a vu pire. Mais qu'est-ce que cela change au gameplay me demanderez-vous ? Eh bien la réponse est pas grand chose. Concrètement, chaque personnage et chaque bagnole appartiennent à une catégorie (léger, moyen ou lourd). Un personnage léger pourra monter dans tous les véhicules tandis qu'un personnage lourd ne pourra embarquer que dans un véhicule lourd. Ensuite, chaque personnage possède une attaque spéciale. En fait non, chaque couple de personnage. Car les seize personnages du départ sont répartis en couples : ainsi, Mario et Luigi ont la même attaque spéciale et possèdent un kart qui leur est attrité. Bien sûr, rien ne vous empêche de jouer Mario et Yoshi sur le kart de Donkey Kong... Enfin, comme on a deux bonhommes sur le kart, on peut "stocker" deux bonus en les changeant de place avec le bouton Z. Mais bon à part ça, cette nouveauté n'apporte pas grand chose. Ça rend les courses un peu plus vivantes, car les deux idiots ont des mimiques débiles, comme par exemple quand on leur demande de lancer l'attaque alors qu'ils n'ont rien récupéré, ou que celui de derrière se fait traîner par terre après une collision.



Désormais, on voit les objets que porte un personnage.



Deux espèces de tortues qui conduisent une carapace montée sur roues, normal.



Aucun ralentissement ne gêne le jeu en écran splitté.



Le bus-chenille, moyen de transport en commun du futur.

Ah ça, *Double Dash* est très sympa niveau graphismes : tous les personnages sont modélisés à la perfection et leurs animations sont très marrantes. Les karts sont tout aussi très réussis et possèdent des looks bien variés. Les décors sont également très bons, à presque aucun moment on ne se dit que c'est vide ou pas très beau. Le design est très bon-enfant, bref c'est du Mario, avec des arbres obèses affublés de nez grotesques, des couleurs très vives et des environnements sympas reprenant les décors de certains jeux. Ainsi, le circuit de Peach, situé sur la plage, est tiré de *Super Mario Sunshine*. Sinon, on retrouve les environnements classiques de la série : ville, jungle, banquise, désert... Tous sont jolis et mignons. Aucun ralentissement n'est à signaler, et il n'y a pas non plus de problème de visibilité, même si le lointain paraît flou. De ce côté-ci, *Double Dash* est quasi-irréprochable, même si on ne peut pas dire que le soft en mette plein la vue.

Les circuits sont, et c'est une bonne nouvelle, bien mieux faits que dans *Mario Kart 64*. Aucun à proprement parler n'est réellement ennuyeux ou peu réussi. Les éléments de décor sont variés, peu se ressemblent, bref Nintendo a vraiment fait du très bon boulot. Le fait qu'ils soient aussi longs que sur Nintendo 64 ne pose pas de problèmes dans la mesure où la vitesse a été accrue. En effet, cette fois les karts vont bien plus vite. Le gameplay est également devenu un peu plus nerveux. On retrouve donc nos chers bonus à récupérer sur la piste sous formes de cubes multicolores (jolis cette fois). Voyez l'encadré pour plus de détails. Sinon, ça reste du Mario Kart, c'est donc très fun. Les courses se jouent à huit, à ce niveau pas de changement.

Il existe en tout et pour tout dix couples de personnages :

Mario & Luigi : les deux frères Mario conduisent un kart, la Flamme Rouge, de catégorie Moyen. Tous deux sont d'ailleurs de catégorie Moyen. Leur attaque spéciale est une série de flammes qui foncent droit devant eux en rebondissant sur le sol.

Yoshi & Birdo : Yoshi et sa copine sont dans la catégorie Moyen, comme leur véhicule, à l'effigie du lézard. Leur attaque spéciale est un œuf qu'ils lancent sur leur adversaire et qui lâche des objets sur la piste.

Baby Mario & Baby Luigi : nos deux bambini conduisent un landau, de catégorie Léger, comme eux. Leur attaque spéciale est excellente : un énorme Champ les tire à toute vitesse en dézinguant tout sur son passage.

Peach & Daisy : l'équipe de filles du jeu conduit une espèce de bagnole genre années folles, et tout ça joue en catégorie Moyen. Leur attaque spécial est un coeur qui tourne autour d'elles et les protège des attaques adverses.

Donkey Kong & Diddy Kong : Donkey est dans la catégorie Lourd et Diddy dans la catégorie Léger. Leur kart, taillé dans un tonneau, est dans la catégorie Lourd. Leur attaque spéciale est une banane géante qui explose en d'autres bananes lorsqu'un concurrent fonce dedans.

Koopa Troopa & Paratroopa : Koopa et Paratroopa sont dans la catégorie Léger, comme leur kart, une grosse carapace. Leur attaque spéciale est la triple carapace rouge.

Wario & Waluigi : le méchant du jeu est de catégorie Lourd, comme sa bagnole, mais son comparse est de catégorie Moyen. Leur attaque spéciale est une Bob-Omb.

Bowser & Bowser Jr. : l'autre méchant est dans la catégorie Lourd, tout comme son véhicule qui ressemble plus à un tank qu'à un kart. Quant à son rejeton, il est de catégorie Léger. Leur attaque spéciale est une énorme carapace qui dévaste tout sur son passage.

Toad & Toadette : ces deux créatures à têtes de champignons sont à débloquer. Ils sont dans la catégorie Léger, comme leur kart, et leur attaque spéciale est un super turbo.

Flora Piranha & Roi Boo : ces deux personnages complètement inédits dans la série sont dans la catégorie Lourd (comme leur kart, horriblement laid) et leur attaque spéciale est l'attaque spéciale d'un autre couple, sélectionnée au hasard.





La bonne vieille bataille de ballons.



Il est possible de sauvegarder son fantôme.



Les deux Troopa ont quand même de belles têtes d'idiot.



L'écran de sélection des arènes en mode battle.



En ce qui concerne les championnats, il y en a quatre : Coupe Champignon, Coupe Fleur, Coupe Etoile et Coupe Spéciale, comme d'hab' quoi (la dernière coupe n'étant pas accessible au début). Chacune de ces coupes comporte quatre circuits, ce qui fait seize au total. Oui, c'est encore assez peu, on aimerait vraiment en avoir un peu plus (genre une coupe de plus ce serait parfait), d'autant que cette fois-ci les circuits sont très bien réalisés. En revanche, le jeu en solo ne se plie pas en un rien de temps. Tout d'abord, il y a de nombreuses choses à débloquent : une pléthore de karts divers et variés, deux couples de personnages, deux arènes pour le mode Battle et deux autres modes de jeu : le mode miroir (qui s'ajoute aux catégories 50cc, 100cc et 150cc) et le Grand Chelem (qui consiste à faire tous les circuits les uns après les autres — le premier étant toujours le Circuit Luigi et le dernier la Route Arc-en-ciel — et est considéré comme une coupe à part entière). Donc pour tout débloquent et obtenir la coupe d'or à tous les championnats dans tous les modes de difficulté (mais l'un ne va pas vraiment sans l'autre), vous en aurez pour votre argent. Mais le jeu n'est pas très difficile et le gameplay tellement fun qu'on peut difficilement lâcher sa manette avant d'avoir tout fini, d'autant que les récompenses sont plutôt alléchantes. Donc à part le Grand Chelem en 150cc ou en miroir, cela ne pose pas de gros problème.

Heureusement qu'il reste le mode multijoueur, car là, c'est vraiment excellent. Un gameplay aussi fun que celui de *Double Dash* associé avec la convivialité et les fous rires inhérents au jeu en multi ne peuvent donner que quelque chose de génial. Je n'ai pas eu l'occasion de tester le jeu à quatre (ni à seize en LAN), mais rien qu'à deux ou trois, c'est formidable.

Le fait que deux personnages soient sur un seul kart amène d'ailleurs une autre possibilité, le mode coopératif : chaque joueur incarne un personnage, c'est-à-dire qu'un conduit tandis que l'autre s'occupe d'attaquer les concurrents. On peut bien sûr toujours changer de position avec Z. Mais concrètement, si c'est sympa au début, la configuration traditionnelle est plus amusante : là, celui qui s'occupe des bonus ne fait pas grand chose.

Par contre, une vraie nouveauté au niveau du multijoueur, ce sont les différents modes de jeu. On retrouve la classique Bataille de Ballons, mais deux autres types de matchs existent : la Bataille de Bob-Omb et le Voleur de Soleil. Le premier est similaire à la bataille de ballons, à ceci près que tous les cubes donnent des bombes et qu'il est possible d'en stocker beaucoup. Il faut ensuite essayer de toucher son adversaire trois fois sans se manger une de ses propres bombes. Enfin, le Voleur de Soleil demande de capturer un soleil au milieu de l'arène et de le garder jusqu'à la fin du chrono sans se prendre de carapace adverse, sans quoi l'objet convoité tombe. Bref, ces deux nouveaux modes et l'ancien augmentent considérablement le fun du multi.

Les arènes du mode multijoueur n'ont plus grand chose à voir avec celles de Mario Kart 64, qui étaient trop grandes. On en a six en tout. Une est face à un mur d'où sortent de gros tuyaux, et en empruntant un, on rejaillira par un autre. Une autre se situe sur une GameCube, elle n'est donc pas très intéressante puisque toute carrée, mais on imagine que sur une Nintendo 64 ce serait sans doute plus marrant ! On a également une petite arène située sur un cookie et une autre avec ce qui ressemble à des Lego. Les deux arènes à débloquent sont le manoir de Luigi, très réussi, et Mario Bros., un Mario très pixelisé représenté sur une surface plane qui penche quand on s'approche du bord (évidemment sans barrière).

E. Jumbo



Peau de banane : à déposer sur le sol pour faire glisser les ennemis
Carapace verte : fonce droit devant et renverse le premier objet qu'elle rencontre (dont les karts)
Carapace rouge : fonce droit sur le kart adverse le plus proche.
Carapace bleue : fonce droit sur le kart en tête de course et crée une énorme explosion.
Faux cube : piège qui renverse le kart qui le touche. Mieux vaut le placer près des vrais cubes.
Eclair : frappe tous les adversaires, leur fait perdre leurs objets et les rapetisse durant un moment. Ils sont beaucoup moins rapides et peuvent être écrasés.
Étoile : rend invincible et plus rapide celui qui l'utilise. Quiconque touche un kart bénéficiant de ce bonus est renversé.
Champignon : turbo.
Triple champignon : trois turbos.

On remarquera que certains objets ont disparu, comme le champignon doré qui est devenu l'attaque spéciale de Toad et Toadette, ou les triples carapaces réservées à Koopa Troopa et à Paratroopa.

Une dernière note : lorsqu'un personnage tient un objet et que son kart est renversé, cet objet tombe sur la piste. Ainsi, si il lâche un champignon, ce champignon peut être pris par n'importe quel autre kart, et il sera immédiatement utilisé.

Intérêt

Gameplay 4/5

Un gameplay très fun et éprouvé. Balancer des carapaces rouges sur cet idiot de Toad n'a jamais été aussi plaisant.

Durée de vie 4/5

Bien plus étoffé que *Mario Kart 64*, *Double Dash !!* propose de nombreux bonus à débloquent et beaucoup de modes de jeux. Mais il y a toujours trop peu de circuits.

Artistique

Design 4/5

Une ambiance à la Mario Kart, cela dit elle est plus réussie que sur Nintendo 64.

Bande-son 3/5

Les musiques sont sympas mais n'ont rien d'extraordinaire.

Scénario /

Réalisation

Maniabilité 5/5

Jeu Nintendo oblige, la prise en main est parfaite. Il faut simplement s'habituer au maniement du kart au début.

Technique 4/5

Des graphismes réussis à tous les niveaux, aucun souci technique.



EN BREF

Difficile de trouver un jeu de course plus fun que *Mario Kart Double Dash !!*. Contrairement à un *Mario Kart 64* certes de qualité mais tout de même bien fourni en défauts, cet opus réalise un presque sans-faute : gameplay accessible, simple et bigrement amusant, design coloré et réussi, mode multijoueur très sympa... En bref, *Double Dash* est très réussi, et se tague même de proposer un challenge conséquent en solo, mode qui ne servira cette fois-ci pas qu'à découvrir les circuits.

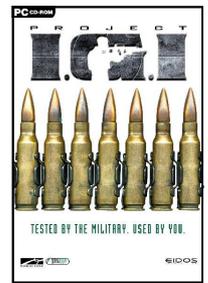
- + nombreux bonus à débloquent
- + gameplay ultimement fun
- + graphismes très mignons
- + mode multijoueur...
- ...sans bots malheureusement
- mode coopératif peu intéressant
- on voudrait juste un peu plus de circuits

Accessoires : 4 amis, trois manettes supplémentaires.

Dans le même genre : *Super Mario Kart* (SNES), *Mario Kart 64* (N64), *Mario Kart Super Circuit* (GBA), *Crash Team Racing* (PSX)...

Old Fashioned Games
Retro-test PC

Éditeur : Eidos Interactive
Développeur : Innerloop Studios
Date de sortie : 2001
Textes : français **Voix :** anglaises
Genre : FPS/infiltration **Thème :** Ex-URSS
Public : averti
Difficulté : élevée
Nombre de joueurs : 1
Machines : PC
Testé sur : PC
Support : CD-Rom
Date du test : novembre 2007



PROJECT IGI — I'M GOING IN

Project IGI fait partie de ce que certains appellent les « shoots intelligents ». Oui, ça sonne aussi bien que « chaussures sans semelles » ou « lardon dégraissé ». En effet, qu'y a-t-il d'intelligent à tirer sur des gens ? Mais en fait, ce n'est pas là que se situe la particularité. Par « intelligent » il faut entendre qu'on ne pourra que difficilement réussir une mission en fonçant tête baissée. *Project IGI* est finalement autant un shoot qu'un jeu d'infiltration. Sur la forme, il a tout d'un FPS : vue à la première personne, modélisation de l'arme, commandes simples. Mais sur le fond, on passe plus de temps accroupi à échafauder une tactique pour surprendre un ennemi qu'à lâcher des rafales de M-249 sur des escouades des militaires. Mais bien sûr, ce dernier cas pourra survenir.

Pour commencer par le commencement, plantons le décor : il n'y en a pas. Ou si peu. On incarne David Jones, un membre du SAS chargé sur la piste d'une ogive nucléaire ayant disparu dans la nature. L'enquête nous mènera... oh surprise ! sur les terres de l'ex-URSS... Non, ce n'est pas vraiment au niveau du background qu'il faudra chercher l'originalité de *Project IGI*. Le jeu est découpé en plusieurs missions. Les objectifs de ces dernières varient pas mal. Dans la première, on devra se frayer un chemin dans une base ennemie pour rejoindre un camion et se tailler. On devra également retrouver des documents importants, faire exploser des réservoirs d'essence pour faire prendre la fuite à une cible qui sera gentiment cueillie par des collègues... Une mission très sympa nous demandera de couvrir un groupe d'intervention qui prend d'assaut une base ennemie. Bref, on n'a pas vraiment l'impression de toujours faire la même chose. En ce qui concerne le gameplay à proprement parler, il est important



Il est possible de glisser le long de ce câble.



De signaler que dans *Project IGI*, notre bonhomme ne pourra guère encaisser plus d'une rafale de fusil. Affronter un ennemi à courte distance reste envisageable, mais n'espérez pas sortir victorieux d'une fusillade contre dix militaires. Alors ne parlons même pas de se mettre devant un tank ou de rester à découvert quant un sniper ou qu'un hélicoptère traîne dans le coin. La meilleure technique pour éliminer un ennemi reste le meurtre silencieux. Par derrière avec un couteau ou à distance avec un fusil sniper, voici les deux méthodes les plus efficaces. Ne vous préoccupez pas du cadavre, il disparaîtra de lui-même quelques secondes plus tard. On dispose également d'une petite mitraillette silencieuses très pratique car pourvue d'un zoom. Là, c'est un régal. Ne manque plus qu'un petit pistolet silencieux, dommage que els développeurs n'en aient pas intégré un. Il existe de nombreuses autres armes, comme la AK 47, le M-16, le Minimi, le UZI ou le Desert Eagle, mais ces dernières sont bien trop bruyantes. En effet, les gardes ont plutôt l'ouïe fine et le moindre bruit suspect les amènera à se précipiter sur le bouton d'alarme. Ceci aura pour effet de faire patrouiller des espèces de commandos aux bérets rouges placés en garnison dans des baraques. Leur principale force est d'être en nombre infini ! Mieux vaut donc éviter à tout prix les alarmes. On peut cependant les désactiver en appuyant soi-même sur le bouton. Il faudra également prendre garde à ne pas fanfaronner devant les caméras de surveillance : si vous restez dans leur champ pendant plus de quelques secondes, l'alarme sera déclenchée. Il est heureusement possible de les désactiver momentanément en piratant des ordinateurs ou, plus radical, en les faisant exploser par une petite rafale bien ajustée.

Tout ça concorde à créer une forte tension, car il est possible de mourir



Appréciations ensemble la fantastique distance de vue.



Le M16 A2 dispose d'un lance-grenades.



PILOTE RUSSÉ : Missiles lancés !

Anya est la blonde qui nous donne des infos depuis le QG.

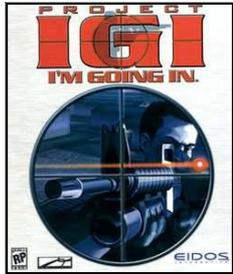


RDYR : James ! Il y a deux avions en approche.



Le LAW sert habituellement à neutraliser les tanks, mais il fait également une très bonne arme antipersonnel de contact.

à tout instant. Heureusement on trouvera parfois une seringue medipack pour recharger un peu ses batteries mais on en trouvera guère plus de deux par missions. Et les missions sont justement plutôt longues et le jeu plutôt super dur. Sans compter qu'il est impossible de sauvegarder durant une partie... oui, il faut absolument terminer une mission commencée. Et il faudra parfois s'y prendre à d'innombrables reprises (très sérieusement, j'ai dû recommencer certaines missions plus d'une vingtaine de fois...). Mais bizarrement, on ne s'en lasse pas. On est juste horriblement frustré, on quitte le jeu et on boude un moment en maudissant les développeurs, puis on échafaude une nouvelle stratégie, et ça y est, on ne tient plus, il faut qu'on recommence. Quel dommage que ceci soit gâché par quelques petits défauts, car ce n'est pas tous les jours qu'un jeu réussit autant à captiver le joueur. Bon, tout d'abord, c'est vrai que la difficulté est parfois trop élevée. Mais c'est quand même ce qui fait une grande partie de l'intérêt du titre. Plus problématique par contre, l'intelligence artificielle des ennemis n'est pas vraiment au point. Un exemple : deux gardes sont juste à côté. Si on en tue un, il y a de fortes chances pour que l'autre ne réagisse pas, à condition qu'il ne nous ait pas vu. Mais même s'il voit son pote crever, le foie transpercé par une balle de 9mm, il ne bronche pas et ne court pas vers le bouton d'alarme. De même, si les ennemis ont la plupart du temps une bonne ouïe, ils ne nous entendent pas cavalier juste derrière eux, et parfois même une rafale de M16 ne les dérange pas (c'est beaucoup plus rare). Par contre, les snipers ont une très bonne vue : ils sont capables de faire un headshot avant même qu'on ne les voie, et du premier coup s'il vous plaît. Bref, tout ça aurait mérité beaucoup plus d'attention. En fait, le jeu compte plus sur ses réserves inépuisables de commandos pour faire chier le joueur. On notera également que certains ennemis réapparaissent après avoir été tués...



La boîte originale.



Il est possible de grimper aux échelles, et assez fun, de les descendre en glissant pour aller plus vite.

Voici la tronche de notre agent Jones.



Les joies du sniping

Le fusil Dragunov est le seul fusil sniper du jeu. Mais il remplit parfaitement son rôle : zoom dantesque, précision parfaite (aucun tremblement, ce qui du coup n'est pas très réaliste mais bon). Il y a toujours un endroit parfait pour l'utiliser : montagne, château d'eau, tour de garde... Avec suffisamment de balles, il est possible de nettoyer une carte en un rien de temps, surtout que l'IA ne s'offusque pas de voir la tête des gardes exploser.



Au niveau graphique, *Project IGI* est un peu ambigu. D'un côté, le design général n'est pas terrible, tout se passe en Europe de l'Est, c'est tout gris, il fait pas beau, il neige... On visitera uniquement des bases militaires, des entrepôts, des villes en ruines... De même, tous les intérieurs se ressemblent un peu. Ajoutons à cela une modélisation des personnages pas fantastique et une animation parfois naze (les ennemis meurent presque toujours de la même façon). De l'autre côté, la modélisation des armes à la première personne est très réussie et les environnements extérieurs sont assez impressionnants. Le jeu utilise le moteur de *Joint Strike Force*, un simulateur de combat aérien développé par le même studio, Innerloop, et sorti en 1997. Les décors sont donc plutôt réussis même si très vides, et surtout la distance de vue est absolument gigantesque. Du coup le sniping prend toute sa dimension et on se sent parfois très seul dans ses immenses espaces, avec pour seul destination une base militaire bourrée de sales pourritures communistes voleuses d'ogives nucléaires. Après, on ne peut pas vraiment reprocher à un shoot militaire de proposer des environnements rébarbatifs et peu originaux, mais on aurait aimé un peu plus de diversité, à l'instar de *Delta Force*. Mais bon, l'aspect visuel ne fait pas tout et de toute façon celui de *Project IGI* est très correct.

En ce qui concerne la bande-son, on notera que les musiques sont très discrètes et bien peu présentes, plutôt dommage car elles ne sont pas mauvaises. Les bruitages sont excellents et très réalistes. Enfin, les voix sont pas mal non plus (elles sont d'ailleurs restées en anglais, merci). Les « Hey ! You » des gardes vous resteront longtemps dans la tête.

Pour résumer, *Project IGI* est un jeu de shoot et d'infiltration jouissif du début à la fin, très captivant et difficile. La qualité du gameplay doit venir d'un subtil dosage parce que des fois, on a vraiment envie de foutre son PC en l'air tant c'est difficile. Mais ne nous méprenons pas, ici la difficulté fait partie intégrante du gameplay.



Il est possible de grimper aux échelles, et assez fun, de les descendre en glissant pour aller plus vite.



E. Jumbo



Dans ton cul

Truc très sympa, il est possible de tirer à travers les murs en bois. On usera et abusera donc de cette technique bienvenue en termes de réalisme. Par prudence, videz un chargeur de UZI sur chaque porte, histoire d'être sûr de n'avoir aucune mauvaise surprise.

Intérêt

Gameplay 4/5

Un mélange très réussi de shoot et d'infiltration.

Durée de vie 4/5

Pas énormément de missions, mais la difficulté est tellement élevée que vous mettrez du temps à finir le jeu...

Artistique

Design 2/5

C'est gris, c'est vert, c'est marron... c'est l'Europe de l'Est quoi. Et on en visitera que des complexes militaires. Cela dit la distance de vue est énorme.

Bande-son 3/5

Des musiques pas mal du tout mais bien trop peu présentes.

Scénario 2/5

Un scénario bidon genre film d'action avec Chuck Norris.

Réalisation

Ergonomie 2/5

Rien de compliqué, ça se joue comme un FPS.

Technique 2/5

Un moteur graphique très puissant mais une modélisation des personnages décevante.



EN BREF

Réussissant là où *Delta Force* s'est cassé les dents, *Project IGI* satisfera tous les amateurs de shoots militaires par son réalisme, sa difficulté et la variété de ses objectifs. En plus, si vous êtes un amoureux des constructions en béton armé et des campagnes de l'Europe de l'Est, vous verrez en ce jeu de magnifiques vacances virtuelles.

- + armes bien fichues et bien modélisées
- + autant d'infiltration que de shoot
- + décors extérieurs immenses
- + possibilité de tirer à travers les murs en bois
- + missions bien construites et intéressantes
- + très addictif
- ambiance terne
- modélisation des personnages

Accessoires : de la persévérance et une bonne souris

8

sur 10

Dans le même genre : *Delta Force* (PC), *Delta Force 2* (PC)...



Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16 ANS

Éditeur : Take 2 Interactive
Développeur : Croteam
Date de sortie : 2001
Textes : anglais Voix : anglaises
Genre : FPS Thème : Egypte ancienne
Public : mature
Difficulté : moyenne
Nombre de joueurs : 1 et plus
Machines : PC
Testé sur : PC
Support : CD-Rom
Date du test : janvier 2008



SERIOUS SAM

Plutôt que de proposer un gameplay original et innovant, les développeurs croates de Croteam se sont réunis autour d'un bon gros Goulasch en s'esclaffant et en frappant leurs pintes de cervoises pour créer un jeu reprenant globalement le principe de Doom. (Comment ça ma description des mœurs est-européennes n'est pas conforme à la réalité ?) En effet, dans *Serious Sam*, on incarne un gros balèze bodybuildé qui manie la mitrailleuse lourde et le lance-roquettes avec autant d'habileté qu'en aurait un sympathique bambin avec un hochet et une girafe en plastique. Cette volonté de créer un jeu uniquement bourrin, violent et défoulant transpire d'ailleurs à grosse gouttes lorsqu'on prend connaissance du scénario, tellement nul et peu développé que je n'y ai rien compris. Une histoire de guerre entre humains et extra-terrestres dans le futur, de héros ramené dans le passé en Egypte Antique pour casser du stream et de reliques à récupérer. Bref, tout ça n'est guère important. On incarne donc Serious Sam, un type affectionnant le fusil à double canon et appréciant les gerbes de sang sur sa peau. Tout au long des divers niveaux, des vagues d'ennemis extravagants se jettent sur le joueur et il appartient à ce dernier de les arroser d'un déluge de balles, grenades et autres rayons lasers. La progression est ultra-linéaire, parfois on est enfermé dans des arènes dont on ne peut sortir qu'après en avoir occis tous les nombreux occupants. Il y a bien quelques énigmes à accomplir de temps en temps, en restant toutefois sous les assauts ennemis, mais cela n'empêche pas qu'elles puissent vous bloquer, comme ça m'est arrivé. Tout ceci concorde à donner un gameplay certes très défoulant mais qui plonge vite le joueur dans l'ennui. Certes, la découverte de nouvelles armes attisera l'excitation du gamer, mais au final, de courtes sessions de jeu sont préférables

Ces passages sont au début sympathiques mais franchement lourdinques au bout de cinq minutes...



Une pyramide, un vaisseau spatial... Vous avez dit Stargate ?



Si quelqu'un pouvait m'expliquer ce qu'est ce truc...



pour ne pas être éccœuré par tant de shoot sans fin. On pourrait penser qu'un gameplay de ce genre amène à une durée de vie réduite, comme c'est souvent le cas de nos jours, mais non. Perso, je trouve que le jeu se tire en longueur, ce qui n'empêche pas de le finir assez rapidement. En fait, cette impression de longueur est surtout le fait de l'ennui provoqué par le jeu au bout d'un moment. Il reste ensuite le mode multijoueur, mais je n'ai pu le tester car les rares serveurs allemands encore en activité m'ont rejeté ! Assurez-vous donc d'apprécier le shoot bourrin avant d'acquiescer *Serious Sam*. Cependant, n'importe quel amateur de FPS, si subtil soit-il, ne manquera pas d'apprécier les nombreuses armes mises à disposition : doubles revolvers, couteau, fusil à pompe, mitrailleuse, lance roquettes, canon laser, canon tout court, lance-grenades... Au niveau technique, le jeu possède un moteur graphique fort réussi qui offre des paysages parfois magnifiques. C'est vraiment réussi, mais malheureusement les espaces sont généralement trop grands et trop vides, même lorsqu'il pleut des monstres. Ces derniers sont par contre excellents. Jouissant d'un design kitsch et délirant, impossible de ne pas les trouver originaux : kamikazes décapités brandissant des bombes, golems de lave de dix mètre de haut, crapauds verdâtres, squelettes galopants, soldats portant leur tête dans une main et un flingue dans l'autre... A défaut d'être de bon goût, tout ce beau monde a le mérite d'être hors des sentiers battus. En témoigne le boss final, minotaure géant armé d'une sulfateuse...

E. Jumbo



Une vue à la troisième personne est disponible, mais elle ne sert à rien.



Intérêt

Gameplay 2/5

Du gros shoot bourrin qui tache, comme on en faisait au milieu des années 90. Défoulant mais saoulant.

Durée de vie 3/5

L'aventure est rapidement bouclée, mais il y a de nombreux modes de difficulté pour les masochistes. Il reste ensuite le mode multijoueur.

Artistique

Design 3/5

Les décors égyptiens sont parfois magnifiques, mais répétitifs. Le design des monstres est amusant mais parfois assez laid.

Bande-son 3/5

Les musiques sont sympas mais n'ont rien d'extraordinaire.

Scénario 1/5

Un scénario idiot. Et incompréhensible.

Réalisation

Ergonomie 4/5

Rien de bien compliqué, c'est un FPS après tout.

Technique 4/5

Des graphismes réussis à tous les niveaux, aucun souci technique.



EN BREF

Vous êtes nostalgique de l'époque bénie des jeux de shoot bien bourrins et bien violents ? Sans égaler les ténors du genre, *Serious Sam* offre un exutoire sympathique. Mais il faut vraiment aimer garder le bouton gauche de sa souris enfoncé !

- + beau
- + armes et ennemis délirants
- + du shoot, du shoot et du shoot
- + défoulant
- décors vides
- répétitif et ennuyeux

Accessoires : une bonne souris, du temps à tuer

5

sur 10

Dans le même genre : *Doom* (PC, 3DO, SNES...), *Quake* (PC, Sat, N64...), *Duke Nukem 3D* (PC, PSX...)



Éditeur : Sega
 Développeur : Sega AM-2
 Date de sortie : 1997
 Textes : anglais Voix : anglais
 Genre : shoot Thème : police
 Public : averti
 Difficulté : faible
 Nombre de joueurs : 1 à 2
 Machines : Arcade, Saturn, PC
 Testé sur : PC
 Support : CD-Rom
 Date du test : novembre 2007



VIRTUA COP 2



Une sympathique séance de flingage en voiture.



Bonjour, toi. Vous aurez remarqué que la jauge de munitions a changé : en effet, j'ai récupéré un fusil d'assaut.



Sega a toujours pris un malin plaisir à convertir ses hits de l'arcade sur console (bon jusque là c'est plutôt normal) puis sur PC. *Virtua Cop 2* a donc débarqué sur ordinateur en 1997, un an après son passage sur Saturn.

Au cas où vous ne connaissiez pas *Virtua Cop*, cette série de jeux de shoot très arcade nous met dans la peau d'un policier confronté à des hordes de gangsters. Muni d'un six-coups, on doit occire les vilains le plus rapidement possible avant qu'ils ne nous colent un bastos en pleine poire. Un énorme indicateur coloré permet de connaître l'imminence du tir : lorsque le rond est vert, le bandit nous met en joue, lorsqu'il est orange, il s'apprête à tirer et il fait feu quant il est rouge. Bien sûr, cela se passe sur deux secondes maximum et il y a bien souvent bien plus d'un ennemi à l'écran.

Virtua Cop 2 est un shoot sur rail, c'est-à-dire qu'on ne s'occupe pas des mouvements du personnage. On ne voit pas ce dernier et il se déplace tout seul, passant de zone en zone au fur et à mesure que l'on élimine les adversaires. On dispose de quatre points de vie, sachant qu'un tir ennemi vous en enlève un, et de cinq continues. Parfois, des civils effrayés surgissent à l'écran, et, en bon protecteur de la veuve et de l'orphelin, il faudra bien faire attention à ne pas les cribler de balles, ça fait tâche sur un rapport. De plus, tuer un civil par mégarde vous retire un point de vie. Outre ce petit détail, l'essentiel du gameplay consiste à tirer sur tout ce qui bouge, et à ce niveau on est servi : les gangsters surgissent de partout, font des roulades, vous balancent des grenades, bref, on n'a pas une minute de répit, j'ai même pas mal galéré pour prendre mes screenshots. Heureusement que pour

mettre hors d'état de nuire n'importe quel vilain (excepté les boss) il suffit de lui tirer une seule fois dessus, et n'importe où. Car contrairement à *The House of the Dead*, les ennemis sont peu coriaces, mais plus nombreux et rapides. La principale « difficulté » consiste donc à recharger à temps (clic droit). À certains moments, on pourra récupérer de nouvelles armes, comme un Magnum ou un Uzi, mais j'avoue ne pas comprendre en quoi cela change le jeu puisque le pistolet de base est tout aussi efficace... Sur Saturn ou sur arcade, *Virtua Cop 2* doit sûrement être un très bon jeu (je ne l'ai essayé que sur PC) mais sur nos machines chéries, on se demande vraiment ce qu'il fout là. En effet, ce qui fait tout l'intérêt de la version originale, c'est le Virtua Gun, un accessoire plutôt fun qui a la forme d'un pistolet et qui s'utilise en tirant sur l'écran. Je ne sais pas si un tel accessoire existe sur PC, mais par défaut, le jeu se joue à la souris. Ca devient alors aussi facile (et presque aussi palpitant) que de cliquer sur les icônes de son bureau ! Adieu donc tout le fun de la version arcade ou Saturn, et bonjour l'ennui ! Certes, la première fois que l'on fait le jeu, c'est plutôt sympa, le temps de découvrir les environnements et ennemis, mais bon...

Logiquement, la difficulté s'envole et le jeu se torche en un rien de temps. Et quand on sait que ce genre de jeu est typiquement celui dont la durée de vie n'excède pas une heure, on se rend compte de l'arnaque... Il existe toujours un mode Proving Ground qui permet de s'entraîner sur de toutes petites cartes mais rien de bien fantastique. Il y a aussi un mode deux joueurs, mais il faudra trouver quelqu'un qui acceptera de galérer avec les touches fléchées... N'ayons pas peur des mots, la durée de vie de *Virtua Cop 2* est donc à chier. A part cet énorme défaut, le jeu est plutôt bien réalisé, on a juste une version identique à celle sortie sur console (tout de même vieille d'un an) et les musiques sont sympa, sans plus.



Le jeu commence avec un braquage de banque en centre-ville, continue dans un port et à bord d'un paquebot, puis se termine dans le métro. On traversera tout de même un chantier, des parkings, l'autoroute, des usines...



E. Jumbo

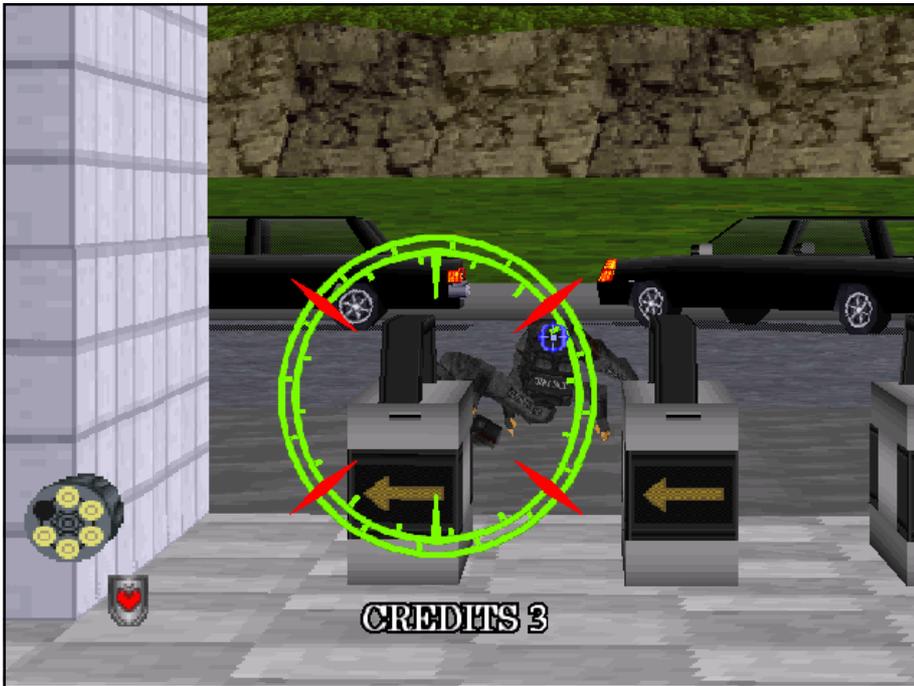


Les trois différents niveaux (centre-ville, paquebot et métro) correspondent aux trois niveaux de difficulté. Mais franchement, le jeu est super facile.





Le premier boss n'hésitera pas à vous balancer des tonneaux à la figure et il finira même par s'emparer d'une fourgonnette !



À cet endroit, il est possible de choisir d'aller à droite ou à gauche. On choisit en tirant sur le panneau correspondant. Cela rallonge très légèrement la durée de vie puisque ce système est présent sur chacun des trois niveaux.



Intérêt

Gameplay 2/5

Le jeu est nerveux et plaisant sur console, mais l'absence de Virtua Gun sur PC se fait cruellement ressentir.

Durée de vie 1/5

Le jeu ne vous intéressera pas plus de deux heures GRAND MAXIMUM.

Artistique

Design 3/5

Les environnements sont sympas, tout comme le look des ennemis, sauf dans el troisième niveau où ils sont tous pareils.

Bande-son 3/5

Rien de vraiment spécial, des musiques un peu passe-partout.

Scénario 1/5

Aucun scénario, nous sommes dans un jeu d'arcade. Il s'agit simplement de faire la chasse aux gangsters.

Réalisation

Ergonomie 5/5

On peut difficilement faire plus simple : on bouge le viseur avec la souris, on tire avec le bouton gauche et on recharge avec le bouton droit.

Technique 3/5

Une réalisation un peu vieillotte mais honnête.



EN BREF

Virtua Cop 2 n'a pas grand-chose à faire sur PC. L'utilisation de la souris le rend insipide, extrêmement facile et court. Bien sûr, on s'amuse un peu au tout début, mais l'ennui finit par l'emporter.

- + pas grand chose...
- l'utilisation de la souris gâche tout le plaisir
- durée de vie ridicule

Accessoires : une souris

3

sur 10

Dans le même genre : *The House of the Dead* (arcade, Saturn & PC), *The House of the Dead 2* (arcade, Dreamcast & PC), *Time Crisis* (arcade & PlayStation)...

IL EST PRÊT À TOUT POUR SAUVER SA POULE.



EARTHWORM JIM™



TRUCS, ASTUCES, INFOS & CADEAUX
ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET
GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX
SUR LE 36.68.94.95
(2.19 F par minute)

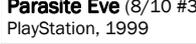
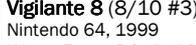


Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™

Virgin Interactive Entertainment S.A.R.L 233, rue de la Croix - Nivert 75015, Paris

TOP OFG

Arf, ça doit être chiant de lire comme ça devant son pécé nan ? Pas mal de changements pour cette rubrique qui est appelée à évoluer. On se bornera pour l'instant à lister les jeux testés, mais au fur et à mesure, le manque de place aidant, les jeux minables ou juste pas terribles finiront par jarter. La dure loi de la jungle quoi. Sinon, comme ça là, je vois la tronche de la Game Boy Advance à côté des autres consoles 32 bits et je me demande s'il ne faudrait pas un encart spécial consoles portables ! Mais mettre la GBA et la première Game Boy dans le même sac, ça me gêne un peu ! Bref, qu'en pensez-vous ?

	8-BIT
Super Mario Land (7/10 #3) Game Boy, 1989	
X-Men Mutant Academy (4/10 #2) Game Boy Color, 2000	
	16-BIT
Altered Beast (7/10 #3) Megadrive, 1989	
Sonic the Hedgehog (9/10 #3) Megadrive, 1991	
	32-BIT
Battle Arena Toshinden (6/10 #3) PlayStation, 1995	
Driver (8/10 #1) PlayStation, 1999	
Parasite Eve (8/10 #3) PlayStation, 1999	
	64-BIT
Mario Kart 64 (8/10 #2) Nintendo 64, 1996	
Vigilante 8 (8/10 #3) Nintendo 64, 1999	
Wave Race 64 (8/10 #2) Nintendo 64, 1996	
	128-BIT
Crazy Taxi (7/10 #1) PlayStation 2, 2000	
GTA III (9/10 #3) PlayStation 2, 2001	
Mario Kart Double Dash !! (8/10 #3) GameCube, 2003	
SSX Tricky (8/10 #2) PlayStation 2, 2001	
Star Wars Racer Revenge (7/10 #2) PlayStation 2, 2001	

	Personal Computer
Blood (8/10 #2) PC, 1997	
Duke Nukem Manhattan Project (6/10 #2) PC, 2001	
Evil Dead Regeneration (7/10 #2) PC, 2005	
Fun Tracks (8/10 #2) PC, 1997	
GTA 2 (8/10 #2) PC, 1999	
Hitman Codename 47 (9/10 #2) PC, 1999	
Kingpin Life of Crime (9/10 #1) PC, 1999	
Project IGI (8/10 #3) PC, 2000	
Serious Sam (5/10 #3) PC, 2001	
System Shock 2 (9/10 #1) PC, 1999	
Virtua Cop 2 (3/10 #3) PC, 1997	

Oldies-Rising



Marre des consoles sans ame toujours plus chères ?
Entrez dans le monde du Rétrogaming avec Oldiesrising!

Redécouvrez les jeux vidéo de votre enfance au travers de tests et de vidéos (mise à jour quotidienne), découvrez des perles dont vous n'aviez jamais entendu parler, venez échanger vos idées et discuter de votre passion sur notre forum, exposez vos collections sur le site aux cotés de celles des plus grands collectionneurs.

Oldies Rising : le jeuxvideo.com des oldies.
<http://oldiesrising.free.fr>

Magazines

: \> Abandonware



AMIGA DREAM
N°1 35 F
Plus de 20 jeux testés
100 previews de l'ECTS.



joystick
80 JEUX testés
200 VIES INFINIES

www.abandonware-magazines.org

ILS ONT DIT...

L'avis de la presse et des sites spécialisés

Super Mario Land (Game Boy)
Oldies Rising : 15/20 (Gohan)
Play my game : 13/20 (iiYama)
OFG Mag : 7/10 (E. Jumbo)
Moyenne : 7/10

Altered Beast (Megadrive)
Oldies Rising : 14/20 (_tony_montana)
OFG Mag : 7/10 (E. Jumbo)
Moyenne : 7/10

Sonic the Hedgehog (Megadrive)
Oldies Rising : 18/20 (Neldolas)
OFG Mag : 9/10 (E. Jumbo)
Moyenne : 9/10

Battle Arena Toshinden (PlayStation)
Play my game : 16/20 (iiYama)
Game revolution : B+
OFG Mag : 6/10 (E. Jumbo)
Moyenne : 7/10

Parasite Eve (PlayStation)
Alone in the Past : 16/20 (Blood)
OFG Mag : 8/10 (Squall Lion)
Moyenne : 8/10

Vigilante 8 (Nintendo 64)
JeuxVideo.com : 18/20 (Lightman)
Game Revolution : B+ (Johnny Liu)
OFG Mag : 8/10 (E. Jumbo)
Moyenne : 8/10

GTA III (PlayStation 2)
JeuxVideo.com : 17/20 (Jihem)
Gamekult : 9/10 (Poischich)
Game Revolution : A (Ben Silverman)
OFG Mag : 9/10 (E. Jumbo)
Moyenne : 9/10

Mario Kart Double Dash !! (GameCube)
JeuxVideo.com : 17/20 (Jihem)
Gamekult : 8/10 (Puyo)
Game Revolution : B (G-Wok)
OFG Mag : 8/10 (E. Jumbo)
Moyenne : 8/10

Project IGI (PC)
Gen4 : 17/20
Joystick : 88% (Ackboo)
PC Jeux : 83%
Jeux Vidéo Magazine : 16/20
JeuxVideo.com : 16/20 (Twitten)
Gamekult : 8/10 (Caleb)
Game Revolution : C+ (Shawn Sanders)
OFG Mag : 8/10 (E. Jumbo)
Moyenne : 8/10

Serious Sam The First Encounter (PC)
Gen4 : 14/20
Joystick : 51%
PC Jeux : 84%
Jeux Vidéo Magazine : 17/20
JeuxVideo.com : 16/20 (Romendil)
Gamekult : 8/10 (raggal)
Game Revolution : B+ (Shawn Sparks)
OFG Mag : 5/10 (E. Jumbo)
Moyenne : 7/10

Virtua Cop 2 (PC)
Gen4 : 3/6
Joystick : 75%
PC Jeux : 85%
OFG Mag : 3/10 (E. Jumbo)
Moyenne : 6/10

Les moyennes sont bien évidemment faites à partir des notes données et sont donc à prendre avec des pincettes. Elles sont calculées en reportant toutes les notes sur la base la plus grande, puis arrondies à l'entier le plus proche (un 7,5 devenant un 8). Vous remarquerez que les jeux sur PC possèdent plus de notes, en effet il m'est difficile d'en trouver pour les jeux sur console. Si vous savez où trouver des listes de jeux testés avec leur note par magazine, contactez-moi sur handjob@hotmail.fr. Enfin, le nom du rédacteur est indiqué lorsqu'il est connu. C'est tout.

www.oldiesrising.com

www.jeuxvideo.com

www.gamekult.com

www.gamekult.com/blog/iiyama

www.gamerevolution.com

www.aitpast.com

BIMENSUEL N° 184 - Vendredi 1^{er} février 2008 - Parait le 1^{er} et le 15 de chaque mois. Ne contient aucun poster de Carla Bruni.

CANARD PC

Codename Panzer : Cold War
Enfin un rival pour Company of Heroes ?

Universe at War
Que vaut le nouveau STR de Petroglyph ?

Enfin une simu' de planeur
Envoyez-vous en fair sans moteur avec Condor

Dossiers Jeux Indépendants
Parce qu'on fait encore des bons jeux dans les garages

Pirates of the burning sea
Le MMO jamba de bois

News... 3 Download... 43
Papier Culture... 18 On y joue encore... 46
A Venir... 18 Dossiers... 46
A Venir... 18 Actes Hard... 46
News Online... 35 Tour de périp... 56
Jeux Online... 37 Matos... 60

M 02943 - 104 - F 3,90 €

Et retrouvez toutes les news du monde du jeu vidéo 24h/24 sur www.canardplus.com

CANARD PC
le magazine des jeux vidéo

Dous Ex : Invisible War
On y a joué et on vous en parle avant tout le monde à 1 €

PES 3
La référence du foot enfin sur PC !!

L'histoire de JEU VIDEO

Cartes graphiques
Call of Duty
La base de Top 500

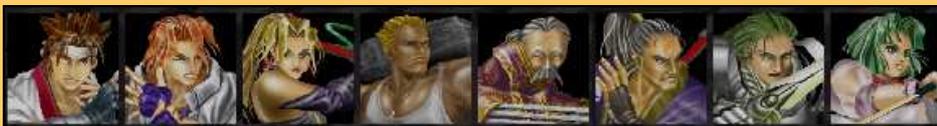
CANARD PC EN VENTE DÈS AUJOURD'HUI... COURREZ LES GARS!

DU PQ. IMPRIMÉ!?

« PUTAIN, C'EST PAS TROP TÔT! »

NOM D'UNE PIPE EN BOIS!

www.canardplus.com
www.canardplus.com
www.canardplus.com
www.canardplus.com



Un exemple de la variété des coups : Mondo peut empaler son adversaire sur sa lance pour l'écraser au sol. Un coup puissant.



Figurant sur le line-up de lancement de la première console de Sony, *Battle Arena Toshinden* (ou *Toshinden* pour faire court) est l'un des premiers jeux de combat en 3D de la PlayStation, avec le très plébiscité *Tekken*. C'est en tout cas le premier jeu de baston next-gen (enfin vieux-gen maintenant). Sorti en 1994 au Japon et un an plus tard dans le reste du monde, *Toshinden* propose des combats à l'arme blanche, comme *Soul Blade* plus tard. Mais n'allez pas croire que les combattants ne s'expriment qu'à coups d'épée, ici il y a de la place pour des massues, fouets et autres réjouissances. N'allez pas non plus vous mettre dans la tête qu'il s'agit d'une simulation de duel, un genre de *Virtua Fighter* avec des armes. Non, ici aussi, à la manière de *Street Fighter*, on lance des boules de feu et on exécute des combos très pyrotechniques !

E. Jumbo

Gameplay

La croix directionnelle sert à déplacer le personnage et à le faire sauter ou se baisser. En appuyant sur bas et la direction opposée à l'adversaire, on peut parer. En appuyant deux fois très vite sur droite ou gauche et en restant appuyé, on fait courir le bonhomme. Les boutons R1 et L1 permettent de faire des roulades sur les côtés et vers la caméra, tandis que R2 et L2 servent à faire des roulades en s'éloignant de la caméra.

En ce qui concerne le combat proprement dit, *Toshinden* utilise les quatre boutons emblématiques de la PlayStation. On retrouve le système coup fort/coup faible, comme dans *Tekken*. **Carre** permet de faire une attaque armée rapide, **Triangle** une attaque armée puissante. **Croix** s'utilise pour donner un coup de pied rapide et **Rond** un coup de pied puissant. Une attaque puissante est plus lente mais plus... puissante, tandis qu'une attaque rapide est plus faible mais moins facile à parer ou à éviter.

Pour projeter un adversaire, il faut faire une attaque puissante tout en appuyant sur la flèche de direction opposée à l'adversaire, tout en étant collé à lui.

Enfin, certaines attaques (par derrière ou lorsque l'adversaire attaque) causent plus de dégâts que dans des conditions normales.

KAYIN AMOH

Boucanier celtique 1m78 64kg 22 ans arme : épée celtique

Kayin est un guerrier celt. Comme Eiji, il se bat à l'épée et affectionne les boules de feu. Son maniement est assez similaire à celui d'Eiji. Kayin possède cependant certains coups spéciaux assez impressionnants, notamment un coup de pied-grand écart à 180° !

- Sonic Slash : ↓ ↘ → + ■ ou ▲
- Deadly Rays : → ↓ ↘ + ■ ou ▲
- Scottish Moon : ↓ ↙ ← + ✕ ou ● (une fois en l'air)
- Leg Crush : ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
- Desperation Move (Hell's inferno) : → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + ▲
- Secret Move : → ↘ ↓ ↙ ← → ← + ✕ + ●

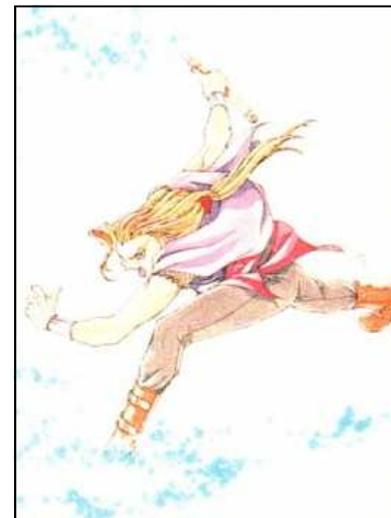


EJI SHINJO

Aventurier chinois 1m75 63kg 21 ans arme : katana

Eiji est, avec Kayin, ce qu'on pourrait appeler le combattant de base du jeu de baston : beau gosse et look de guerrier japonais décontracté. Il se bat avec un sabre qu'il manie à la perfection et a un penchant pour balancer des boules de feu. Un personnage plutôt équilibré.

- Comet Strike : ↓ ↘ → + ■ ou ▲
- Vorpal Spin : → ↓ ↘ + ■ ou ▲
- Shooting Star : ↓ ↙ ← + ✕ ou ● (une fois en l'air)
- Sliding Scythe : ↘ + ✕ ou ●
- Desperation Move (Hyakki Moshuu Ken) : → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + ▲
- Secret Move : ↑ ↓ ↑ ↓ → ← → ← + ▲

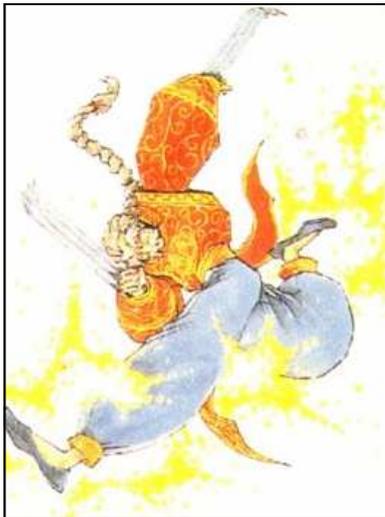


FO FAI

Magicien chinois 1m54 48kg 106 ans arme : griffes en fer

Fo est plutôt agile pour son âge avancé. Se battant avec des griffes comme Wolverine ou Voldo, lui aussi est passé maître dans l'art des bonds et compagnie. Il peut créer une boule d'énergie bleue et la chevaucher en se dirigeant vers son adversaire !

Thunder Ball : → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Banshee Shriek : ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Thunder Storm : → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲ (une fois en l'air)
 Rolling Thunder : ← ↙ ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Desperation Move (Do Don Don Pappa) : → ← ↙ ↓ ↘ → ← + ▲
 Secret Move : ✕ ■ ▲ ● ← → ← → + ▲ + ●



ELLIS

Artiste de cirque turque 1m55 46kg 16 ans arme : doubles poignards

Cette petite combattante se bat à l'aide de deux dagues. Etant très agiles, elle fait moult pirouettes et sauts dans tous les sens pour esquiver les attaques ennemies. Elle peut néanmoins lancer des attaques magiques à base d'éclairs.

Fire Fly : ↓ ↙ ← + ✕ ou ●
 Electric Jeté : → ↓ ↘ + ■ ou ▲
 Flaming Backflip : ↓ ↙ ← + ✕ ou ● (une fois en l'air)
 Swallow Dive : ↓ ↙ ← + ■ ou ▲ (une fois en l'air)
 Desperation Move (French Kiss) : → ← → ← + ■ ou ▲
 Secret Move : ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓ + ▲ + ●



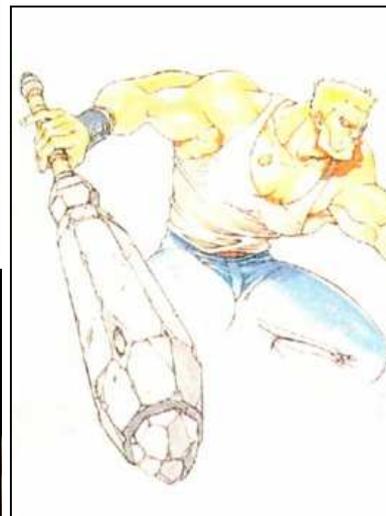
showcase

RUNGO IRON

Mineur américain 1m96 96kg6 30 ans arme : massue en pierre

Rungo possède un physique puissant et massif. Il manie une énorme et dévastatrice massue en pierre ! Aussi est-il assez lent et peu maniable. Mais son arme fait des ravages, cause des tremblements de terre, fait jaillir des flammes... Ne cherchez pas plus loin, la grosse brute de Toshinden, c'est lui !

Fire Punch : → ↘ → + ■ ou ▲
 Steam Hammer : → ↓ ↘ + ✕ ou ●
 Home Run : → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Fire Wave : ↓ ↘ → ← + ■ ou ▲
 Desperation Move (Mega Fire Wave) : ← ↙ ↓ ↘ → ↙ ↘ ← + ▲
 Secret Move : ↘ ↑ ↙ ← ↘ → ← ↓ + ▲ + ●



SOFIA

Ancien agent russe 1m72.5 50kg 24 ans arme : fouet

Sofia est une ancienne agente russe. Sa spécialité : le combat au fouet ! Un art martial qui n'en laissera pas certains indifférents...

Thunder Ring : ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Russian Revolution : → ↘ ↓ ↙ ← + ■ ou ▲
 Battle Snake : ↓ ↘ → + ■ ou ▲
 Desperation Move (Call me Queen) : → ← → ← + ▲
 Secret Move : ↘ ↓ ↙ ↘ ↘ ← → ↓ + ▲ ●



MONDO

Mercenaire d'un clan de guerrier japonais 1m79 66kg 42 ans arme : lance

Ce guerrier maniant un lance est plutôt classe. Si vous voulez vous battre avec style et noblesse, Mondo est fait pour vous.

- Tornado Force : → ↓ ↘ + ■ ou ▲
- Eye of the Storm : ← ↙ ↓ ↘ + ■ ou ▲
- Lighting Bolt : ↓ ↘ → + ■ ou ▲ (une fois en l'air)
- Burning Spear : ↓ ↘ → + ■ ou ▲ (coup haut) / ↓ ↙ ← + ■ ou ▲ (coup bas)
- Desperation Move (Do Don Don Pappa) : → ← ↙ ↓ ↘ → ← + ▲
- Secret Move : ✕ ■ ▲ ● ← → ← → + ▲ + ●



DUKE B. RAMBERT

Noble français 1m90 75kg 29 ans arme : épée à double-tranchant

Duke est le personnage exotique du jeu (puisque Français) et se bat à l'aide d'une énorme épée (il faut bien un bonhomme avec une grosse épée). Il est assez lent mais ses coups sont puissants.

- Salvation Strike : ← → ↘ ↓ + ■ ou ▲
- Coup de Grâce : ↓ ↘ → + ■ ou ▲
- Dragon Slayer : ↓ ↘ → + ■ ou ▲ (une fois en l'air)
- Ogre Slash : → ↙ ↘ + ■ ou ▲
- Desperation Move (Do Don Don Pappa) : → ← ↙ ↓ ↘ → ← + ▲
- Secret Move : ✕ ■ ▲ ● ← → ← → + ▲ + ●



The Warriors of the Shu Kingdom
dare you to do battle with them.

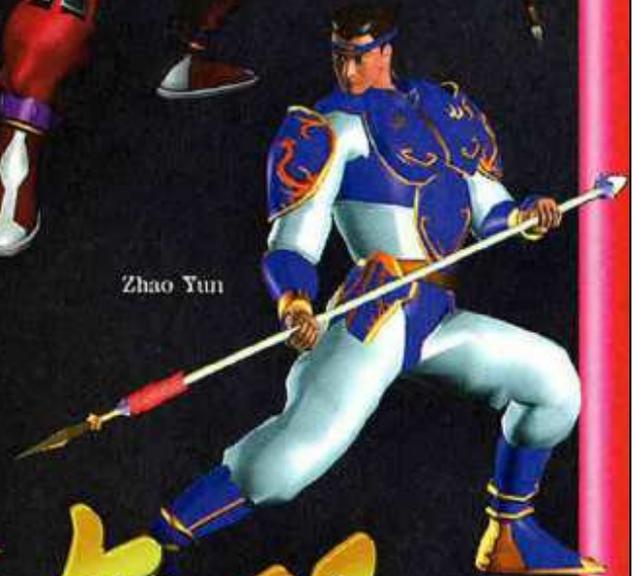
Guan Yu



Zhang Fei



Zhao Yun



Zhuge Liang



三國無雙

DYNASTY WARRIORS™

The fighting game with real history behind it.

Only on
PlayStation



Available at retailers nationwide. To order, call 415-348-0500.

Dynasty Warriors is a trademark of KOEI Corporation. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 KOEI Corp. All rights reserved.

SHOWCASE

Pour ceux qui ne connaîtraient pas, *Daggerfall* est le deuxième volet de la saga *The Elder Scrolls* (le premier étant *Arena*, le troisième *Morrowind* et le quatrième *Oblivion*).

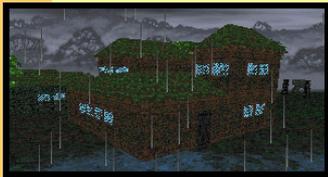
Daggerfall est sans doute le jeu le plus profond de la série, et tout simplement l'un des RPG les plus grands et fouillés qui soient.

Ces quelques pages visent à vous faire découvrir ce chef-d'œuvre, en attendant un éventuel test (faudrait que je le finisse alors...)



Date de sortie : 1996
 Genre : RPG
 Langue : Anglais
 Développeur : Bethesda Softworks

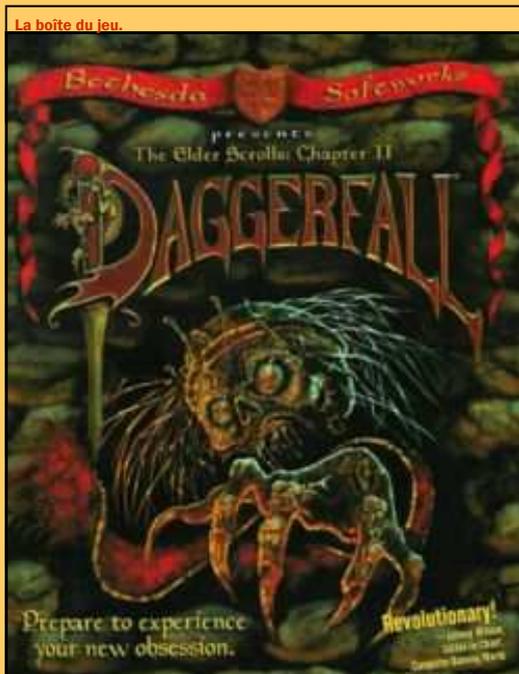
E. Jumbo



Pourquoi *Daggerfall* ?

Daggerfall est la capitale de la province de High Rock, terre des Bretons.

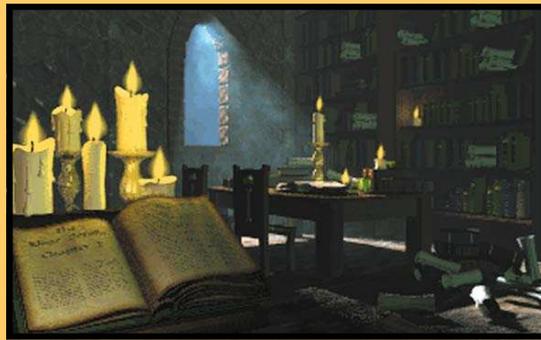
La boîte du jeu.



Daggerfall prend place dans le monde de Tamriel. Mais si dans *Arena* on peut parcourir ce territoire entier, dans *Daggerfall* on ne pourra se promener que dans la baie d'Iliac, la région qui entoure la baie au nord-ouest. Cette région est située à cheval sur deux provinces, High Rock et Hammerfell. Cependant, il est possible d'incarner n'importe quel personnage de ce monde :

- les **High Elves** (ou Aldmers) habitent Sumurset Isle, ils sont grands et ont la peau dorée. Ils font d'excellents mages.
- les **Wood Elves** (ou Bosmers) habitent Valenwood. Ils sont petits et agiles, ce sont les meilleurs archers.
- les **Dark Elves** (ou Dunmers) habitent Morrowind. Ils ont la peau sombre et les yeux rouges, et sont aussi à l'aise au combat qu'en magie.
- les **Argonians** vivent dans le Black Marsh. Ces hommes-reptiles sont insensibles au poison et très à l'aise dans l'eau.
- les **Khajiits** vivent en Elsweyr. Ces hommes-tigres sont très agiles et font d'excellents voleurs.
- les **Nords** habitent Skyrim. Ces hommes sont grands, forts et insensibles au froid, ils excellent au combat au corps à corps.
- les **Redguards** habitent Hammerfell. Ces hommes à la peau noire sont polyvalents mais très versés dans le combat à l'épée.
- les **Bretons** habitent High Rock. Ces hommes ont un grand talent en matière de magie.

Note : à la différence de *Morrowind* et *Oblivion*, il est impossible d'incarner un personnage Orque ou Impérial.



Les ennemis



Daedra séductrice



Dadroth



Seigneur daedra



Centaure



Ancien vampire



Grizzly



Ancienne liche



Squelette



Dragonling



Dreugh



Atronach de feu



Daedra de feu



Slaughterfish



Atronach de chair



Rat



Zombie



Loup-garou



Vampire



Tigre à dents de sabre



Spriggan



Araignée géante



Scorpion géant



Seigneur de guerre orque



Chaman orque



Sergent orque



Nymphe



Liche



Sanglier-garou



Géant

Le gameplay

Daggerfall est un jeu de rôle immense où la liberté d'action est énorme. Sorti du premier donjon qui fait quelque peu office de tutorial, on est libre d'aller où l'on veut. Pour se déplacer, on peut utiliser la carte (sinon vous en avez pour des dizaines d'heures — réelles — pour rallier le patelin du coin) où les voyages sont automatiques mais vous coûtent de l'argent et du temps. On peut les accélérer en achetant un cheval ou un bateau.

La vue est à la première personne, et les combats se déroulent de manière assez originale : en cliquant avec la souris, on trace une ligne qui sera le chemin que suivra l'arme. En cliquant du haut vers le bas on peut ainsi faire un coup vertical. C'est à la fois simple, interactif et immersif.

Dans les villages et grandes villes, de nombreuses échoppes offrent des services : forges, tavernes, auberges... Mais les guildes sont plus intéressantes : elles offrent du travail et, en gravissant les échelons au sein d'un ordre (il y en a de nombreux), on obtient plein d'avantages : voyage par téléportation gratuit, objets rares offerts, entraînement à prix réduits, bateau ou manoir en cadeau...

Il est possible de contracter de nombreuses maladies qui auront pour effet, le plus souvent, de vous affaiblir. Il faudra alors trouver le moyen de se soigner pour ne pas finir éclopé. Mais d'autres maladies sont bien plus graves (à moins que vous n'en appréciez les avantages), comme le vampirisme ou la lycanthropie. Là, se guérir devient beaucoup plus difficile et fera l'objet d'une quête à part entière. En contrepartie, être un vampire ou un loup-garou augmente énormément la force et certains pouvoirs...



Les liens

Voici une petite sélection des meilleurs sites pour découvrir cette perle qu'est Daggerfall...

Haldegarh

Un excellent site français qui propose de nombreuses informations, notamment des tables. Quelques téléchargements bien utiles et un forum de passionnés.
<http://daggerfall.free.fr>

Aggelon Pullisimus

Un autre très bon site français qui, s'il ne propose pas autant d'infos, héberge le PFD : le Projet French Daggerfall, visant à traduire le jeu en Français, projet déjà bien avancé.
<http://aggelon.free.fr>

The Unofficial Elder Scrolls' Pages

Un site anglophone très complet qui couvre tous les épisodes de la série.
<http://www.uesp.net>

La Grande Bibliothèque de Tamriel

Une sorte d'encyclopédie française sur la série des Elder Scrolls et son univers.
<http://lagbt.wiwiand.net/wikibiblio>

Le Sanctuaire du Magicien Itinérant

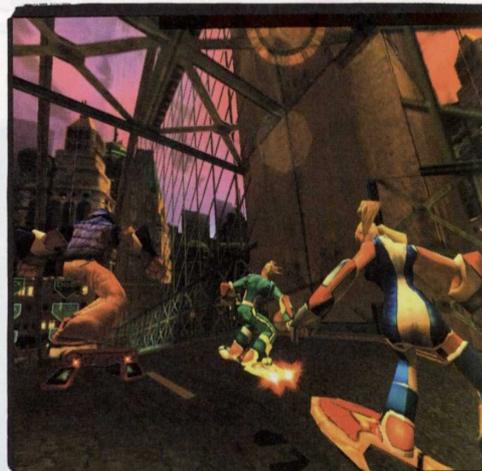
Un site principalement consacré à l'alchimie mais à la présentation originale.
<http://membres.lycos.fr/gladismaque>

Gurthamoth

Un petit site original.
<http://gurthamoth.ydmt.fr.st/>



The Sicker
the trick,
the sweeter
the win.



actual game screens



INTERVIEW

St Tails

St Tails joue à Sonic Rush Adventure sur DS. OK, c'est pas du tout rétro, mais quand on a une exclu, on ne la lâche pas ! En plus ça tombe à pic avec le test du tout premier Sonic dans ce numéro. St Tails est également détenteur de nombreux records mondiaux (et intergalactiques) et compte prochainement s'attaquer au fameux tournoi de Dunkerque, sorte de Coupe du Monde de Sonic Rush Adventure. Pour voir un classement concernant SRA (j'y comprends pas grand-chose) : <http://segapass.sega.com/sra/leaderboard.cgi?zone=12&t=en>



St Tails le jour (en haut),
St Tails la nuit (à droite).



OFG Mag : Hmm, bonjour euh, St Tails !

St Tails : **Salut E-Jumbo ! Comment vas-tu ?**

OFG Mag : Très bien merci. Alors que pouvez-vous nous dire sur ce nouveau titre de champion intergalactique toutes catégories Sonic confondues ?

St Tails : **Hum... Eh bien, enfin... Que dire ? J'ai passé pas mal de temps en compagnie de mes amis sur la Compétition Sonic, pour le fun, et puis j'ai beaucoup accroché, et j'ai déchainé pour devenir l'actuel « meilleur joueur français de Sonic Rush Adventure », le dernier opus sur Nintendo DS.**

OFG Mag : Félicitations ! Mais dites-nous en un peu plus sur ce titre, nous, pauvres hères qui ne possédons pas la Nintendo DS !

St Tails : **Eh bien, Sonic Rush Adventure est le dernier Opus sur DS (vous savez, la dernière console à 2 écrans !) Dans ce jeu, Sonic et Tails (moi ^^) sont pris par une tornade et se retrouvent la connaissance de Marine, une jeune fille folle d'aventure ! Sonic et ses amis vont parcourir les 7 mers pour accumuler une défaite au méchant Whisker, le Robotnik des mers !**

OFG Mag : Fantastique. Mais s'agit-il d'un jeu de plates-formes dans la tradition de la série où bien le jeu penche-t-il vers de nouveaux horizons ?

St Tails : **Eh bien, qualifiez, comme tout jeu Sonic en 2D, l'honorable successeur de Sonic 3 & Knuckles.**

OFG Mag : Je vois. Le jeu se joue-t-il par équipes où bien étiez-vous seul dans la compétition à vous disputer le titre face aux autres concurrents ?

St Tails : **En réalité, Ce jeu se déroule en Duel, ou Sonic (Plus Rapide, mais ayant un control aérien moyen) et Blaze (lente, mais très puissante dans les cieux) s'affrontent. Après, si on me parle du Contre la montre, Je suis seul (ou presque, tous les meilleurs joueurs sont mes amis) et on s'affronte selon la technique ! Mais notre team actuelle fait beaucoup de matchs, qui sont résumés par des tournois en 2 contre 2 (notre pire match était à 5 contre 5 si vous voyez ce que je veux dire) !**

OFG Mag : Fascinant. Maintenant que vous possédez un tel titre, comptez-vous botter le cul à l'actuel champion du monde ?

St Tails : **J'espère suffisamment, mais pour le moment, je préfère un peu bosser dans ma vie scolaire de lycéen, mais je botte déjà le meilleur en lui foutant des satanés Records mondiaux dans le fion ^^ , que dire de plouche ?**

OFG Mag : Que vous allez lui retourner les boules derrière les oreilles, pour créer un buzz médiatique, par exemple ! Mais dites-nous plutôt, ô champion, comment vous êtes tombé dans la Sonic-mania ?

St Tails : **Héhé, tout a fait, mec ! Pour ca, bien, je suis né à un an près de Sonic (c'est à dire le 23/06/1992 (et Sonic le 23/06/1991), ce qui était déjà un signe, mais je préférais tomber sur l'atmosphère de Nintendo ! Puis, dès l'âge de 8/9 ans, j'ai retrouvé beaucoup d'épisodes de Sonic The Hedgehog en version française, j'étais super ravi. C'était lors de Sonic X que je suis vraiment retombé dans la Sonic Mania (comme tu dis) Et j'ai commencé à acheter presque tout les Sonic sur chaque console (Md, SMS, Pc, Wii, etc.); En 2005/2006, j'étais tombé sous le charme de Tails (d'ou mon satané pseudo !). je fût dans beaucoup de communautés. Ma légende fut née !**

OFG Mag : Et on espère qu'elle durera longtemps ! (hypocrisie journalistique quand tu nous tiens) dites nous un peu, Combien de lettres d'admiratrices déchainées recevez-vous par jour ?

St Tails : **Oh, rassurez-vous, elle restera longtemps ! Sinon, je reçois disons, pas mal d'emails de personnes voulant que je les entraîne, ca fait environ 16 Français en Janvier, et j'en ai aidé 3 anglais a partir d'il y a 3 jours ! Après, c'est soit des coups de gueules (Tails, you're a big Cheater ! You Use Action Replay Noob), soit des demandes de Duels (Freg ou Sonic2903, quand vous me tenez !) Ce sont, disons, 56 % des personnes ayant vu mes temps sur Youtube, ou autres.**

OFG Mag : le monde de la compétition a l'air décidément très... compétitif ! Justement, Quelques conseils à prodiguer aux amateurs qui souhaiteraient un jour parvenir à votre illustre niveau ?

St Tails : **Oui. Entraînez-vous a fond, prenez votre temps (vous devez pas faire un record mondial en 2 minutes chrono, respirez bien !), défiez d'autres joueurs, regardez ma technique de jeu (si c'est possible : <http://fr.youtube.com/StTails> rubrique Sonic Rush Adventure), et si possible, demandez moi de l'aide, je suis très ouvert, vous savez !**

OFG Mag : Merci pour eux !
 Votre notoriété récemment acquise vous permettra-t-elle d'influer sur le développements des prochains épisodes de Sonic ?

St Tails : **Ce serait bien, surtout si l'originale Sonic Team pouvait prendre pour saison 3 de Sonic X ma fanfic (qui serait fun par ailleurs) ! Vous voyez, s'ils acceptent, ça me ferait ultra plaisir par la même occasion, si vous voyez ce que je veux dire !**

OFG Mag : Pas trop mais c'est pas grave !
 Dans un registre plus sérieux, selon les dernières rumeurs circulant sur le web, un film serait en préparation sur vos exploits, dans lequel vous tiendriez le rôle-titre aux côtés de Jeanne Moreau, la star montante du cinéma Nouvelle Vague français. Pouvez-vous confirmer ces rumeurs ?

St Tails : **Justement. Bon nombre de personnes m'ont demandé si c'était vrai, mais j'ai confirmé que cette rumeur est totalement fausse.**

OFG Mag : C'est bien dommage. Mais dans le cœur des fans, cette éventualité restera toujours possible !
 Pour finir, quel est votre Sonic préféré, même si on s'en doute ?

St Tails : **Eh bien, cela va vous paraître très étrange, mais mon Sonic que j'adore le plus est ... Sonic Heroes (ca vous paraît étrange ? Désolé !)**

OFG Mag : Décidément notre champion est bien mystérieux !!!!!
 Eh bien St Tails merci beaucoup, à bientôt et bonne continuation dans votre quête pour le trophée ultime !

St Tails : **Puis-je dire un dernier mot ?**

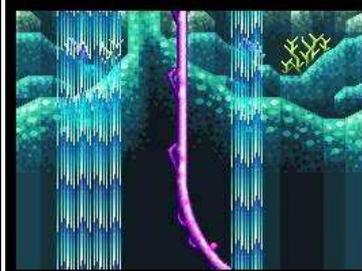
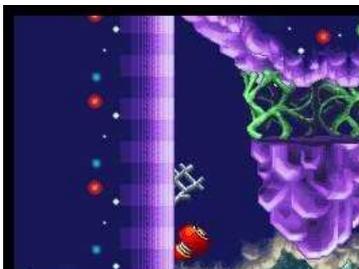
OFG Mag : Un seul alors.

St Tails : **Un grand merci à ma famille sans laquelle j'aurais jamais pu avoir cet honneur, et surtout a ma sœur (à laquelle j'ai acheté le jeu le jour de la sortie, et à 2 jours de son anniv)**

OFG Mag : eh bien merci à papa, maman et sœurlette ST Tails ! Au revoir !

St Tails : **Au revoir !**

Interview powered by MSN Messenger



ALTERED BEAST SONIC THE HEDGEHOG SERIOUS SAM

ALTERED BEAST

Astuces pour battre les deux premiers boss :

1er boss : placez-vous entre les deux têtes les plus proches du boss (bougez quand même de temps en temps) et envoyez-lui des boules de feu en continu.

2e boss : ne vous occupez pas des trucs qu'il vous lance et attaquez son gros œil.

Choix du niveau :

A l'écran titre, maintenez B et appuyez sur Start. Le menu Options apparaît. Dedans, réglez le niveau par lequel vous souhaitez commencer et revenez à l'écran-titre, puis maintenez A et appuyez sur Start pour démarrer au niveau que vous aviez sélectionné.



WARNING

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

SERIOUS SAM THE FIRST ENCOUNTER

Cheat codes :

Appuyez sur F1 pour ouvrir la console, tapez le code et appuyez sur Entrée pour le valider. Fermez ensuite la console en appuyant sur F1.

PLEASE FLY : voler

PLEASE GHOST : passer à travers les murs

PLEASE GOD : être invincible

PLEASE INVISIBLE : être invisible

PLEASE KILLALL : tuer tous les ennemis

PLEASE TELLALL : avoir toutes les informations

PLEASE OPEN : ouvrir toutes les portes

PLEASE REFRESH : regagner sa santé

PLEASE GIVEALL : avoir toutes les armes

Tuer le boss final :

Une fois dans la pyramide, passez dans les trois anneaux avec les tremplins. Si le boss est au centre et que sa vie est dans le rouge, il mourra. Respectez bien ces deux conditions !



SONIC THE HEDGEHOG

Choix du niveau :

Lorsque le titre apparaît, faites Haut, Bas, Gauche et Droite puis appuyez sur A et Start en même temps.

Se transformer en n'importe quel sprite :

Lorsque le titre apparaît, faites Haut, C, Bas, C, Gauche, C, puis A + B + C + Start.

PROJECT IGI

Conseils de jeu :

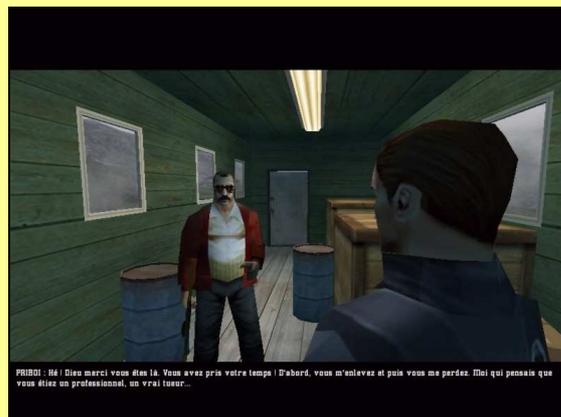
Lorsqu'un garde vous montre son dos, n'hésitez pas à courir lui donner un coup de couteau, il mourra directement. Veillez cependant à agir avec discrétion.

Pour descendre les échelles plus vite, appuyez sur utiliser durant la descente.

N'oubliez pas que vos tirs traversent les ennemis et le bois ! Vous pouvez donc toucher d'autres gardes à travers leurs collègues...

N'oubliez pas d'éteindre l'alarme lorsqu'elle est déclenchée. Pour ce faire, appuyez sur les boutons rouges sur les murs. Cela fera rentrer les commandos dans leurs baraquements.

Sachez que les bérets rouges sont généralement en nombre infini, n'essayez donc pas de tous les tuer.





RÉALISME TERRIFIANT

RESIDENT EVIL
CODE:Veronica



Absolument Resident Evil™. Exclusivament Dreamcast.

EIDOS



CAPCOM

RESIDENT EVIL™ CODE: VERONICA © CAPCOM CO., LTD. 2000. ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive 2000. Dreamcast est une marque déposée de Sega Enterprises Ltd.

Zone 8 bits



DUCK TALES

Ah... mes premiers pas dans le monde des consoles... je devais avoir six ou sept ans, et un copain à ma sœur lui avait prêté une Nintendo (impossible de me souvenir si c'était une NES ou une Super NES car je me souviens avoir joué autant à *Duck Tales* qu'à un *Castlevania* et à *Super Mario Kart*... ça devait être les deux). Le jeu m'ayant le plus marqué durant cette période est sans aucun doute *Duck Tales*. Là encore, impossible de me rappeler si c'était le 1 ou le 2 (et ce devait être encore une fois les deux). Mais une chose est sûre, j'ai bien pris mon pied dessus même si à l'époque je le trouvais super dur.

Duck Tales est un jeu de plates-formes développé par Capcom sur NES. Il met en scène la bande à Picsou (enfin surtout ce dernier car ce sera le seul personnage que l'on pourra jouer) partie aux quatre coins du monde chercher moult trésors. Dès le départ, cinq niveaux sont accessibles : la forêt amazonienne, la Transylvanie, les mines africaines, l'Himalaya et la lune. Mais en fait, on sera vite bloqué par une porte en Transylvanie, porte que l'on pourra ouvrir que plus tard. Mais qu'importe : les autres niveaux sont déjà suffisants. En effet, ils sont excellents, et ce sur tous les points : graphique tout d'abord puisque les ambiances sont très variées et chaque niveau est immédiatement reconnaissable. Ensuite, du point de vue du level-design : les niveaux sont très bien construits et intéressants. De nombreux ennemis tenteront de se mettre en travers du chemin de Picsou, et ce dernier ne possède qu'une seule arme pour les défaire : sa cane. Il ne l'utilise pas pour frapper les monstres mais s'en sert comme d'un bâton sauteur : il se la carre entre les pattes et bondit dans tous les sens comme un débile. C'est non seulement stupide mais aussi très marrant. D'autres animations rappellent également l'esprit de la BD : par exemple quand Picsou tombe dans la neige. On croisera aussi d'autres personnages connus comme les trois neveux Riri Fifi et Loulou, ainsi que Flagada Jones. Leur rôle ne sera malheureusement pas très important et on aura un peu l'impression qu'ils sont laissés à l'abandon...

Au cours des niveaux, on pourra récupérer des glaces pour se soigner et des bijoux et autres trésors pour augmenter sa cagnotte. Bref, *Duck Tales* est un jeu de plates-formes tout simple, mais très bien réalisé, amusant et intéressant : un classique sur NES.

E. Jumbo



L'écran de sélection des niveaux (en haut) et la forêt amazonienne. Vous pouvez remarquer que Picsou est capable de grimper aux lianes (ou aux cordes). On peut également voir que les décors sont variés au sein même d'un niveau.



Les mines africaines, un niveau sympa mais qui n'est pas mon préféré... Remarquez le petit Riri... à moins que ce en soit Loulou ? Ou bien Fifi ?



L'Himalaya, avec notre Picsou qui s'enfoncé dans la neige dès qu'il saute ! En bas vous pouvez voir un exemple d'ennemi assez idiot : c'est l'Himalaya donc il y a de la glace, donc il y a des hockeyeurs... n'importe quoi ! Mais cela donne son cachet au jeu...



La Transylvanie (en haut), sans doute l'un des niveaux les plus réussis avec une ambiance qui n'est pas sans rappeler *Castlevania*.

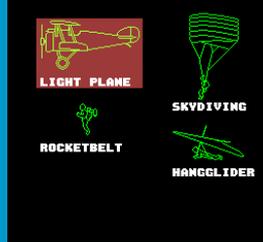


La Lune, un niveau assez dépouillé en apparence, jusqu'à ce qu'on pénètre dans le vaisseau spatial, dont on peut ici voir un morceau.





Zone 16 bits



PILOTWINGS

Pilotwings est un jeu sorti en décembre 1990 (au Japon) sur Super Famicom. Véritable simulation de vol sur console, il permet de piloter quatre appareils différents : un avion biplan, un jet pack, un deltaplane et un hélicoptère (bien que ce dernier soit caché). On peut aussi « piloter » un parachute. On y incarne un jeune profane en vol qui doit faire ses preuves sur un terrain d'entraînement. Les différents niveaux regroupent plusieurs épreuves avec des appareils différents. Chaque test est noté en fonction de plusieurs critères : précision, temps, objectifs accomplis... et un moniteur juge la prestation.

Chaque appareil se manie différemment. Le biplan n'est guère compliqué à diriger, mais par exemple le jet pack ou le parachute sont plus compliqués. Il faut en effet gérer l'inertie du personnage.

Les objectifs sont peu variés mais cela suffit à donner de l'intérêt au jeu : en jet pack il faut passer à travers des anneaux puis se poser sur une cible (les points accordés sont différents selon le point de chute, et on peut même essayer de se poser sur une plate-forme mobile pour en gagner encore plus). En avion, il faut suivre un chemin prédéfini et bien se poser. En parachute il faut passer au travers d'anneaux puis se poser sans tomber dans la flotte ou en-dehors de la cible.

Le jeu est plutôt difficile, dès le début, et encore plus au fil que l'on avance. Mais il est difficile de trouver un soft aussi original ! *Pilotwings* exploite d'ailleurs parfaitement le Mode 7 de la Super Nintendo (le rendu graphique qu'on peut observer dans la carte du

monde des *Final Fantasy*). Cependant, à la différence de *Star Fox*, il n'y a pas de relief.

E. Jumbo



Zone 32 bits



Ses deux suites ont divisé les foules, mais **Metal Gear Solid** premier du nom met tout le monde d'accord : c'est une bombe, et ce malgré de nombreux défauts. Mais la qualité de son scénario et surtout de son gameplay prennent le pas sur un doublage minable et des niaiseries à répétition. Et si l'aventure se finit assez vite, on en redemande, on veut les bonus, on veut recommencer, parce que c'est trop bon. En effet, en plus d'avoir l'impression de vivre un véritable film d'espionnage, l'ambiance particulière et la variété du gameplay sont là pour assurer au joueur un voyage plutôt agréable. Le soft alterne l'action pure avec l'infiltration dure. Par ce dernier aspect, le jeu tire parfois vers le réalisme, réalisme rapidement contrebalancé par des passages très arcade (la tour par exemple), l'absurdité de certaines situations ou des combats contre des boss qui en mettent plein la tronche (on se bat contre un tank, un hélicoptère d'attaque, des soldats surpuissants ou carrément un tank bipède mobile géant lourdement armé). Enfin, le charisme des personnages et leurs histoires très fouillées (Snake, le Ninja, Liquid, Revolver...) achèvent de conquérir le joueur qui n'en demandait pas tant. Dommage cependant que la traduction française gâche un peu cet aspect...

VOUS REPRENDREZ BIEN UN FEU DE CHEF-D'ŒUVRE ?

On pourra dire ce qu'on voudra (par exemple que la PlayStation est une console à but uniquement mercantile, que Sony a tué le jeu vidéo ou que la PS1 c'est de la merde), mais la PlayStation comporte dans sa ludothèque quelques putains de bons jeux, de vrais chefs-d'œuvre quoi. Personnellement, le titre qui m'a le plus éclaté et que j'affectionne le plus, c'est **MediEvil 2**. Graphismes sublimes, musiques de maestro, gameplay au poil, franchement je ne trouve rien à redire à son sujet, à part bien sûr qu'on le finit trop vite, mais ça, ça vaut pour tous les bons jeux... Vient ensuite l'indétrônable **Final Fantasy VII**, auquel j'ajouterais bien sa suite, **Final Fantasy VIII**. L'épisode IX est pour moi un chouïa moins bon mais reste excellent. Si on veut élargir, on peut rajouter le super jeu de combat **Tekken 3**, les séries cultes **Resident Evil** et **Tomb Raider** ou le magnifique jeu de plates-formes **Rayman**. Et n'oublions pas enfin le mythique **Metal Gear Solid**, même si j'y ai plus joué sur PC.

E. Jumbo

Attention, ceci n'est que pure spéculation (tout de même basée sur un sentiment largement partagé par les gamers) car je n'ai jamais joué à **Castlevania Symphony of the Night**. Mais ce jeu a l'air tout simplement génial pour qui aime un tant soit peu **Castlevania**. Cet opus vaut dans la peau d'un être mi-homme mi-vampire, une sorte de **Blade** blanc avant l'heure quoi. Les graphismes ont l'air sublime et pour couronner le tout, le jeu se frotte au RPG, avec tout ce que ça implique comme équipement et points d'expérience. Dommage que le jeu coûte aussi cher car s'il y a un titre sur PlayStation que je crève d'envie de posséder, c'est bien celui-là.



Attention, je suis un fan absolu de **MediEvil 2**. Pourquoi ? C'est simple : ce jeu est parfait, de la perfection que peut atteindre une œuvre d'art ou de divertissement, bien entendu. Côté artistique d'ailleurs, le jeu frappe très fort : ambiance d'Angleterre victorienne mêlée à un univers d'heroic-fantasy teinté de second-degré. Ça donne un résultat génial, appuyé par une bande-son d'une incroyable qualité et des graphismes qui retournent la Play comme une chaussette (ça poutre quoi). Au niveau du gameplay, c'est plus classique puisqu'on a un jeu d'action/aventure/plates-formes, mais le tout est si bien dosé que c'en devient indécent. Non, vraiment, rien qu'en y repensant comme ça, j'en ai des frissons.



Oui, d'accord, dire que **Final Fantasy VII** est un jeu incontournable sur PSX, c'est convenu, mais que voulez-vous, c'est la vérité. Avec **FFVI**, ce jeu est tout simplement le meilleur **Final Fantasy**. Ambiance cyberpunk, musiques d'une incroyable qualité, scénario dément, personnages charismatiques, univers original... Bref, **FFVII** est génial, mais j'espère que vous le saviez déjà...

Premier épisode à diviser les fans (et loin d'être le dernier), **Final Fantasy VIII** est tout de même un jeu immense. Le gameplay est d'une complexité et d'une richesse folle, mais c'est surtout son atmosphère qui fait la différence. Très originale, plus mature par rapport aux autres FF, elle donne vraiment le sentiment de jouer à un jeu différent. Sentiment appuyé par la qualité des musiques, tout bonnement ahurissantes. Ajoutons à tout cela une qualité technique hors du commun et nous obtenons



Tekken 3 termine en apothéose la série débutée aux premiers pas de la PlayStation. Gameplay au poil, bonus à foison, graphismes splendides, personnages charismatiques, tout ici frise la perfection. Après, on aime ou on aime pas le gameplay typique de **Tekken**. Mais comment résister à la classe de Yoshimitsu, à la trogne de Gon ou à la coiffure de Paul ? Loin de moi l'idée de hisser un jeu de combat au rang de chef-d'œuvre, mais force est de constater que ce troisième opus est une réussite à tous les niveaux.





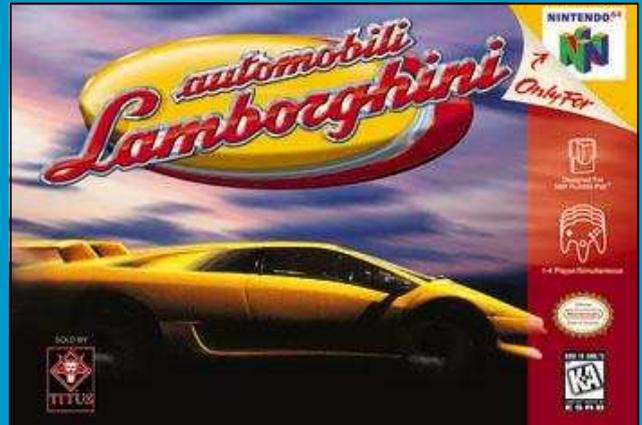
Zone 64 bits

SUPPORT CARTOUCHE N64

Si la Neo Geo a proposé un support cartouche jusqu'à sa mort en 2004, la Nintendo 64 fut la dernière console à utiliser ce système puisqu'elle sortit en 1996.

La Nintendo 64 dispose d'un support cartouche, contrairement à la Saturn et à la PlayStation, qui utilisent un lecteur CD-Rom. Le choix de la cartouche fut mûrement réfléchi par Nintendo. Pour eux, ses qualités l'emportaient sur ses défauts. En premier lieu, et c'était très important pour Nintendo, le support cartouche rend les jeux quasi-impossibles à pirater, alors que c'est très simple pour les jeux sur CD-Rom. La cartouche possède d'autres avantages : les temps de chargement sont quasiment instantanés, alors qu'ils s'éternisent sur CD-Rom, et une cartouche est bien moins fragile qu'un CD-Rom. En effet, une simple rayure peut endommager un jeu sur CD-Rom et rendre impossible sa lecture. Cet avantage permet également de rendre la Nintendo 64 très simple d'usage pour les tous petits. Enfin, dernier point, il est possible d'améliorer les performances d'une console par le biais de la cartouche, en y intégrant un chipset (comme pour *Star Fox* sur SNES), mais à ma connaissance, aucun jeu n'a utilisé cette fonctionnalité sur Nintendo 64.

Cependant, une cartouche est moins résistante à l'eau ou à certains environnements (comme l'eau par exemple) que le CD-Rom. Match nul à ce niveau donc. Autre tout petit défaut, une cartouche est plus encombrante qu'un CD-Rom, mais comme ce dernier est généralement rangé dans sa boîte pour ne pas l'abimer, ça revient au même. Non, les deux principaux défauts des cartouches sont leur prix et leur faible espace de stockage. Une cartouche coûte ainsi bien plus cher à produire qu'un CD-Rom (les jeux Nintendo 64 étaient vendus jusqu'à 500F, soit 75€ !). Cependant les jeux N64 coûtaient en moyenne 68€ et les jeux PSX 45€. Cela rendait par-là même impossible la vente d'un jeu utilisant deux cartouches, alors qu'il était monnaie courante qu'un jeu sur PSX utilise deux, trois ou même quatre CD (*FFVII*, *FFVIII*, *Fear Effect*, *Metal Gear Solid*...) ! Cela ne fait qu'accentuer le second défaut des cartouches. Celles-ci peuvent en effet contenir de 32 à 512Mo de données contre de 650 à 700Mo pour un CD-Rom ! Cela n'a pas empêché certains exploits comme la conversion de *Resident Evil 2* sur une cartouche de 64Mo alors que le jeu sur PlayStation tenait sur deux CD !



Une boîte de jeu Nintendo 64 mesure environ 17,7cm de longueur, 12,5cm de largeur et 3,2cm d'épaisseur. Elle contient un manuel et un carton dans lequel est rangée la cartouche, elle-même rangée dans un petit plastique.



Les cartouches N64 sont quand même un poil plus sexy que celles de la Jaguar, de la NES, de la SNES ou de la Megadrive...

E. Jumbo

Resident Evil 2 se paie même le luxe d'être plus beau que sur PlayStation, à condition, tout de même, de posséder l'Expansion Pak.



Ici, la cartouche désossée de *Diddy Kong Racing*.



LES PILES DE SAUVEGARDES

Comme pour tous les jeux sur cartouche qui permettent de sauvegarder directement sur la cartouche, les cartouches N64 disposent d'une pile de sauvegarde. Une fois morte (au bout de 10 ou 15 ans, mais je n'en suis pas sûr), il est impossible de sauvegarder. Si l'on veut pallier à ce problème (bien que les données sont alors définitivement perdues), il faut ouvrir la cartouche avec un tournevis Nintendo (que l'on peut fabriquer soi-même, allez jeter un œil sur <http://oldiesrising.free.fr/oldiesrisingtutos.php?titre=Fabriquer%20un%20Tournevis%20Nintendo>) et remplacer la pile. Attention, la pile est soudée !

Toutefois, ce problème ne concerne pas les jeux proposant de sauvegarder sur un Controller Pak (la carte mémoire de la N64).

La cartouche mesure environ 11,5cm de longueur sur 7,5cm de hauteur au maximum (6,5cm au minimum). Elle mesure 1,8cm d'épaisseur.



Zone 128 bits



Minuit vingt, flemme et fatigue. Mais comment boucler ce putain de numéro ?? Il ne me reste qu'une saleté de page ! Vite, un sujet bidon. Euh, on pourrait critiquer un truc... Ouais, dire que ça c'est moche et que ça, ça l'est pas ! Ouais, super !

E. Jumbo

COMPARATIF DESIGN 128 BITS

X-BOX

J'avoue n'avoir jamais vraiment approché de Xbox... Enfin, j'en ai suffisamment vu entassée dans des Cash pour ne pas m'imaginer en refourguant une brouettée à une entreprise de construction de bâtiments pour construire un bunker avec. Grosse et rectangulaire, la boîte-X aurait bien besoin d'un régime. On voit bien que c'est une console américaine HAHAAH. Pff... Non, c'est vrai qu'elle n'est quand même pas très jolie quoi ! Et puis ce noir et ce vert fluo... bof bof quoi. On pourrait penser que la version avec coque translucide serait plus jolie, à la manière de la Nintendo 64, mais non.

Secondement, la manette. Grosse elle aussi, et également moche. Décidément. Je la trouve même moins belle que la console, c'est dire. Il existe une seconde version de la manette, moins grasse, mais pas tellement plus jolie...



VERDICT : 1/5

PLAYSTATION 2

On ne peut pas dire que la PlayStation 2 ne soit pas belle. On ne peut pas dire non plus qu'elle soit superbe. C'est sûr, c'est un bel objet hi-tech. Une sorte de monolithe noir jaillissant du sol, forme improbable renvoyant l'humanité à des questions métaphysiques telles que... Bref. Mais sans son support vertical, la PlayStation 2 a plus l'air d'un veau obèse agonisant, renversé par une fourgonnette. J'exagère beaucoup, mais il y a un peu de ça. Design en demi-teinte donc pour cette console, qu'on pourrait tout de même qualifier de bel objet tout court en position verticale même si sa présence peut paraître alors incongrue (mais tant mieux non ?). Le pad maintenant. Très franchement, j'ai du mal à l'évaluer esthétiquement parlant. Ni laid ni vraiment beau, il est juste fonctionnel. Le design n'est pas mauvais mais n'a rien de flamboyant.



VERDICT : 2/5

GAMECUBE

Ah bah voilà une belle console ! Originale de par sa forme : cubique (enfin presque, les faces latérales sont des rectangles). Le plastique est de qualité, c'est sobre et bien fichu, les boutons sont bien placés. Rien à redire : voilà un design de bon goût et recherché sans être tape à l'œil. On apprécie également les nombreux coloris disponibles, notamment le violet de base, très sympa et s'accordant parfaitement à l'esprit Nintendo. Ensuite, le pad. Comme celui de la PlayStation 2, mais dans une moindre mesure, il a une apparence fonctionnelle. Mais ne vous y trompez pas : d'abord il est plus confortable, ensuite ses formes arrondies sont superbes. Les sticks sont très beaux, bref c'est de la qualité et le design est excellent.



VERDICT : 4/5

DREAMCAST

Le meilleur pour la fin : la console de Sega. Difficile de donner un nom de forme à cet ovni, carré vu d'en haut, ondulé depuis le côté, rond dans son ensemble. La forme de la partie qui s'ouvre, associée à celle du voyant lumineux et des boutons, est du plus bel effet. La couleur blanche est magnifique et le gris du port manette s'y accorde parfaitement. Pour finir, le logo au centre (la spirale), qu'il soit bleu ou orange, fait office de cerise sur le gâteau (mais un gâteau fourré de d'excellents jeux). Signalons également que la console est très petite, l'image de la GameCube et à l'inverse de la PlayStation 2 et de la Xbox (surtout de la Xbox). Dernier point enfin : le pad Dreamcast. Une œuvre d'art à lui tout seul. Reprenant le design du pad analogique de la Saturn, il se compose d'un rond serti de deux manches pointus vu d'en haut mais très arrondis finalement en dessous, un peu comme sur le pad GameCube. Aucun défaut quant au placement des boutons. Si les ports pour VMU et Rumble Pak sont laids qu'ils soient vides ou non, il faut vraiment vouloir y jeter un œil pour s'en rendre compte. Vu la qualité quasi-cosmique de ce pad, on regrette que le stick ne soit pas toujours très pratique.



VERDICT : 5/5



VOUS AVEZ DIT SHOOT ?



Le FPS est un genre noble sur PC. Si le genre trouve ses racines dès les années 70, c'est véritablement sur nos machines chéries qu'il s'est développé au point de devenir un des genres les plus populaires. Petit tour de vue des plus grand hits, avant, peut-être, un dossier complet dans quelques temps...

Half-Life (deuxième et troisième images en partant du bas, à gauche) : sans doute considéré comme l'un des meilleurs FPS qui soient (je suis un peu moins catégorique à ce sujet), *Half-Life* est un jeu extraordinaire. Ici, c'est surtout l'ambiance et les événements qui sont mis en avant, pour plonger le joueur dans un état extatique face à l'aventure qu'il va vivre. A l'époque, les graphismes et l'IA étaient tout simplement extraordinaires.



Duke Nukem 3D (deuxième au milieu) : dernier vrai épisode en date de la série, *Duke Nukem 3D* est une vraie bombe : ambiance délirante, absence de retenue dans tous les domaines : violence, sexe, scatophilie... Le gameplay n'est pas en reste avec des niveaux intéressants. Quel pied !

Shadow Warrior (deuxième et troisième en partant d'en haut) : dans le même genre que *DN3D*, mais avec des japonais. On y incarne une sorte de samouraï aussi à l'aise avec le Uzi que le katana. Encore plus gore !

Unreal (en bas à gauche) : un peu comme dans *Half-Life*, c'est l'ambiance qui prédomine : vous êtes paumé sur une planète exotique, en apparence belle et calme, jusqu'à ce que de terribles monstres vous prennent en chasse... Un chef-d'œuvre.



Doom II (en bas, deuxième en partant du milieu) : la suite du titre qui a terminé de lancer le genre après *Wolfenstein 3D*. Le principe reste le même, la qualité aussi.

Dark Forces (en haut, au milieu) : tout premier épisode de la série *Jedi Knight* même s'il n'en porte pas encore le nom (puisque ici, pas de sabre laser), *Dark Forces* est un FPS dans l'univers de Star Wars, où l'on incarne déjà le célèbre Kyle Katarn. Si vous avez envie de casser su Stormtrooper, c'est ici.

Quake (en bas, au milieu) : deuxième titre à s'imposer comme LA référence du genre après *Doom*, *Quake* est un FPS violent à l'ambiance gothique.



Rise of the Triad (tout en haut) : encore un jeu complètement délirant, sanguinolent comme c'est pas possible, avec des tremplins dans tous les sens et des armes de destruction massive ! On peut en plus choisir son personnage parmi cinq très différents (dans leur personnalité s'entend).



Kingpin Life of Crime : j'en ai déjà bien parlé dans le numéro 1 mais j'insiste : ce FPS est une folie pure ! Jamais je n'ai vu telle atmosphère, tel background dans un FPS ! Très glauque, très violent, très vulgaire... du grand art !

Wolfenstein 3D : le tout premier FPS en 3D, un titre culte ! Précurseur à bien des égards, mais surtout en ce qui concerne le background ! En effet, les FPS se situant durant la Seconde Guerre Mondiale ne se compteraient même pas sur un mille-pattes...



Redneck Rampage : c'est *Blood* chez les fermiers des USA ! Fusils à pompe et fourches obligatoires.



Alien VS Predator : une ambiance horripilante, trois aventures très différentes pour un FPS très original (à ne pas confondre avec le jeu sur Jaguar, complètement différent).

E. Jumbo



MOVIE STARS HATE SPOTS.



AVAILABLE ON
SEGA MEGADRIVE

SPOT GOES TO
HOLLYWOOD

Spot™ goes to Hollywood in his most cinematic extravaganza to date! In this, his newest and coolest adventure, Spot takes a multi-level frolic through Hollywood's greatest film genres. All this in a fantastically rendered 3D environment that's sure to make this extravaganza the coolest blockbuster you've ever played!

©1995 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. ALL RIGHTS RESERVED. "SPOT" IS A REGISTERED TRADEMARK OF DR. PEPPER/SEVEN UP CORPORATION, DALLAS, TEXAS 1995. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD.