

OFG Magazine

- > old fashioned games magazine
- > 8 bits / 16 bits / 32 bits / 64 bits / 128 bits / PC
- > quatrième numéro / décembre 2008



BIOHAZARD // RESIDENT EVIL

Megadrive : Road Rash II
PlayStation : Castlevania Chronicles, Crash Team Racing,
Raystorm, Resident Evil, WipEout 2097
Nintendo 64 : F-Zero X
PC : Fun Tracks
TESTS

04

the

legend

lives

on

Castlevania

Circle of the Moon

all new for the game boy® advance



Use over 80 spell effects



Destroy Dracula's minions



Choose from 5 sub-weapons



GAME BOY ADVANCE



Castlevania® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Circle of the Moon™ is a trademark of KONAMI CORPORATION. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. © 1996, 2001 KONAMI. All rights reserved.
The Game Boy logo is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association. Game Boy Advance is a trademark of Nintendo. © 2001 Nintendo.



Contact

hitsfromthebongass@hotmail.fr

OFG Team

E. Jumbo (rédacteur en chef)
A participé à ce numéro :
Knut B. (rédacteur)



Oyez oyez, voici le quatrième numéro de OFG Mag. L'attente fut longue, n'est-ce pas ? Oh allez, je sais que tu trépigais d'impatience et consultais chaque jour, pendant neuf mois, http://www.gamekult.com/blog/_tony_montana dans l'espoir d'une quelconque nouvelle. Tu as peut-être même eu le temps d'avoir un gosse ? Bon, en tout cas, si tu veux participer au magazine ou que tu connais des gens qui pourraient être intéressés, n'hésite pas à mailer cette adresse : hitsfromthebongass@hotmail.fr
Hein quoi ?? Nous avons désormais plus d'un lecteur ??

De nouvelles modifications dans ce numéro. Premièrement, il est plus court. J'ai en effet dû revoir mes ambitions à la baisse et mettre le travail entre parenthèses pendant quelques mois (on a essayé de me faire passer le bac, vous vous rendez compte ?). La rubrique Previews est ainsi tronquée et appelée à ne pas renaître de ses cendres. Il en est de même pour les pages qui moisissaient en fin de numéro, vous savez, celles au noms à tendance pornographique. Elles seront remplacées par des sortes de « focus » sur des jeux en particuliers.

Vous noterez également qu'un 8+ a été collé à certains jeux dans ces pages. Les softs pourront en effet être notés 8+ et 9+ en sus des notes déjà existantes (de 0 à 9). Ceci dans un souci de mieux détailler l'excellence, et non la médiocrité (ainsi nous ne passons pas à une notation sur 20). Attention, un 8+ ne vaut pas un 17/20 mais un 8 + ! Voilà, le 8+ est au 8 ce que le A+ est au A, vous comprenez ?

Pour terminer, je renouvelle mon appel : si vous êtes passionné de jeu vidéo, nostalgique d'une période antérieure à 2004 et capable d'aligner deux mots sans faire trois fautes, alors vous avez votre place dans la OFG Team, même pour rédiger un article minuscule par numéro.
Mailez moi ici : hitsfromthebongass@hotmail.fr

~ANNONCEURS~

Si vous reconnaissez dans ces pages une image qui vous appartient et dont vous ne souhaitez pas qu'elle soit diffusée sans votre accord, maillez moi à cette adresse : hitsfromthebongass@hotmail.fr

Old Fashioned Games Magazine #4,
powered by
Microsoft Windows, Paint & Publisher
Mozilla Firefox
Coca-Cola
Dell, Acer, Razer
FastStone Image Viewer
& Nine Inch Nails

artofwar.free.fr
:: NES Pas ? :: Le site de la gauche tarama

www.abandonware-magazines.org
Magazines > Abandonware

www.aitpast.com
ALONE IN THE PAST?

www.gameevolution.fr
Le site dédié au 8ème art
gamEvolution.fr

rimaimbeur.jexiste.be
" R I M A I M B E U R "

www.oldiesrising.com
OLDIES RISING

www.grospixels.com
GrosPixels
Le premier site 100% français consacré à l'histoire des jeux vidéo

www.gameplaylist.fr
GAME PLAYLIST

Décembre 2008

Old Fashioned Games Magazine #4

Que des bons jeux dans ce numéro ! Pour preuve, pas une note en-dessous de 6 et deux 9/10 ! Bah, la crise ne touche pas le monde de la nostalgie.

Vous constaterez qu'il y a très peu d'articles : quatre previews et huit tests. C'est peu, et j'en suis désolé, mais la chose qui a le plus de pouvoir sur moi est la flemme. Ce n'est donc pas réellement de mon ressort.

Principalement des tests PlayStation également, désolé à tous les détracteurs de Sony...

E. Jumbo

Les previews :

- Comix Zone (MD)...p.6
- Sonic the Hedgehog Spinball (MD)...p.6
- Alien Trilogy (PSX)...p.7
- Alone in the Dark Jack is Back (PSX)...p.7



LE RESTE

- Édito...p.3
- Sommaire...p.4 (hihihi)
- Test Zone...p.9
- Top OFG...p.46
- Ils ont dit...p.47
- Un jour, une pageeuh p.48

Les tests :

- Road Rash II (MD)...p.10
- Castlevania Chronicles (PSX)...p.14
- Crash Team Racing (PSX)...p.18
- Raystorm (PSX)...p.24
- Resident Evil (PSX)...p.28
- WipEout 2097 (PSX)...p.34
- F-Zero X (N64)...p.38
- Fun Tracks (PC)...p.42

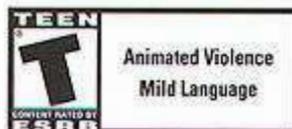


FINAL FANTASY IX



READY

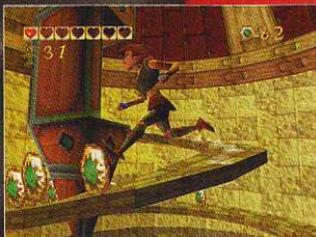
www.squaresoft.com Published by Square Electronic Arts L.L.C.
© 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment and FINAL FANTASY, SQUARE SOFT and the SQUARE SOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. COMPUTER GRAPHICS MONSTER © 2000 Square Co., Ltd. & Square Visualworks Co., Ltd.
ILLUSTRATION © 2000 YOSHITAKA AMANO
U.S. Patent No. 5,909,937, 5,643,662



SQUARESOFT

PICK A WORLD
WE'LL TAKE YOU THERE

Il a semé le chaos sur PlayStation,
il va "tohu-bohuter" votre PC !

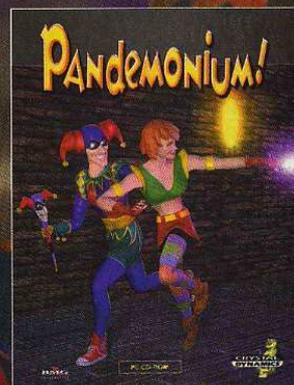


PANDEMONIUM!

"Un jeu de la même qualité que ce qui se fait de mieux sur PlayStation...
Drôle, beau, inventif, onirique, caustique" (Joystick)

"Un jeu de plates-formes en 3D texturée comme jamais on aurait espéré
en voir sur PC" (Gen 4)

"Une sublime sensation de liberté" (PC Mag Loisirs)



Pandémonium, n. m.
Syn. Tohu-bohu : «Chaos initial»
Grand désordre, avec une idée de
mouvements et de bruits confus

Disponible sur



Services consommateurs*
08 36 68 90 89
3615 BMGI

*2,23 F/mn



Éditeur	Sega
Développeur	Sega
Genre	beat 'em all
Âge	tout public
Supports	Megadrive, PC & GBA
Date de sortie	octobre 1995

COMIX ZONE

Comix Zone n'était, dans mon esprit, avant que je ne pose mes sales pattes dessus, qu'un jeu de baston au gameplay classique et au design proche des comics. Le fait est que Comix Zone a bien un rendu similaire aux BDs kitsch américaines mais le gameplay se situe plus du côté des beat 'em all. On progresse en fait dans une BD, passant d'une case à l'autre, tandis qu'une main maléfique ne cesse de dessiner de nouveaux ennemis. Un concept plutôt original et servi par des graphismes réussis. D'où je suis rendu (au début), je ne sais toujours pas si le jeu va vers une approche très beat 'em all ou si les combats seront plus « séquencés » comme c'est pour l'instant le cas, c'est-à-dire qu'un ennemi assez balèze débarque et qu'on ne peut continuer à avancer qu'après l'avoir dégommé.

E. Jumbo



Sonic version flipper ? Un concept alléchant pour quiconque a été subjugué par les premiers épisodes du hérisson (c'est-à-dire pas mal de monde). Sonic Spinball propose en effet de diriger Sonic comme s'il était une boule de flipper. Cela dit il ne s'agit pas d'un pur jeu du genre, car Sonic peut tout de même être contrôlé comme dans les jeux de plates-formes. Et le tableau n'est pas similaire aux flippers classiques : il y a en fait plusieurs



tableaux reliés entre eux par des tunnels, avec des passages plus traditionnels. De nombreux ennemis attendent également d'être détruits. En définitive, il s'agit d'un mélange de flipper et des passages comme Spring Yard Zone dans le premier Sonic.

Pour l'instant, je regrette de dire que je n'ai pas trouvé le jeu très intéressant... C'est assez confus et pas super fun. Mais, qui sait ? Peut-être qu'en persévérant, l'intérêt grandit !

E. Jumbo



SONIC SPINBALL

Éditeur	Sega
Développeur	Sega
Genre	flipper
Âge	tout public
Supports	Megadrive, GG & MS
Date de sortie	novembre 1993



Éditeur	Acclaim Entertainment
Développeur	Probe Entertainment
Genre	FPS
Âge	à partir de 15 ans
Supports	PSX, Saturn & PC
Date de sortie	mars 1996

ALIEN TRILOGY



Les jeux tirés des films Alien n'avaient jamais été renversants, en dehors peut-être du crossover *Aliens Versus Predator* (le beat 'em all sur arcade et SNES puis le FPS sur Jaguar). Cet autre shooter propose de rassembler les trois films... Bon, d'après ce que j'ai pu constater, à aucun moment on ne refait une séquence particulière d'un des films. C'est surtout l'ambiance qui est transposée : errances dans les couloirs sombres, lance-flammes au poing, radar qui clignote et... BAM ! Un face-hugger dans le cul et un alien qui sort du plafond pour vous faire un trou dans le crâne avec sa drôle de langue. Bon, j'exagère un peu, on n'atteint pas ce niveau de fidélité, mais il y a quand même de ça. *Alien Trilogy* semble être, en tout cas, un FPS de bonne facture, avec des armes sympas, des moments bien stressants et des environnements saisissants. J'imagine déjà la claustrophobie qui doit pointer son nez au bout d'un moment... Je tiens également à signaler que les thèmes musicaux ont l'air drôlement réussi ! Bref, un jeu qui semble très bon.

E. Jumbo

ALONE IN THE DARK JACK IS BACK



Gasp, my Thompson's out of ammo.



Protection
Deux de Cœur sur Dix de Pique
Trou numéro 5



Alone in the Dark 2 commence sensiblement de la même manière que le premier épisode : Edward Carnby se rend dans un manoir pour enquêter au sujet d'un enlèvement, son collègue ayant disparu en allant y fouiner.

Plusieurs modifications sautent alors aux yeux : graphiquement déjà, c'est plus beau, même si en deçà de *Resident Evil* (rappelons que *Alone 2* est sorti sur PC en 1994 !). Ensuite, les musiques sont plus guillerettes, ce qui donne une atmosphère étrange. Enfin, l'orientation action de cette suite est affichée sans complexe dès le début : on est vite confronté à quelques zombies et on peut mettre la main sur une mitrailleuse Thompson !

La maniabilité de la série n'a jamais été son point fort, et cette conversion en fait les frais : la rigidité des déplacements combinée à celle de la croix directionnelle rendent le jeu à peine jouable !

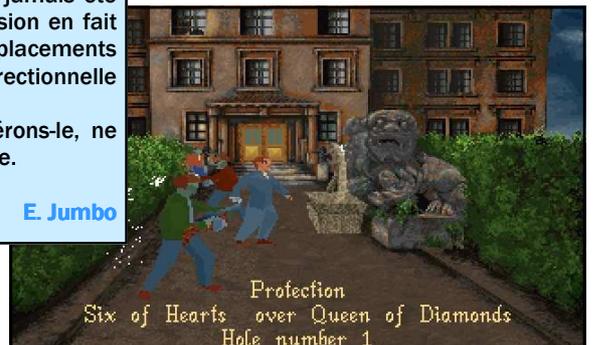
Un très gros défaut qui, espérons-le, ne gâchera pas trop cette aventure.

E. Jumbo

Éditeur	Infogrames
Développeur	Infogrames
Genre	survival horror / action
Âge	à partir de 15 ans
Supports	PC, 3DO, Saturn & PSX
Date de sortie	mai 1996



You find
A Thompson
Leave Take



Protection
Six of Hearts over Queen of Diamonds
Hole number 1

**STORM
IN A D CUP**



FIGHTING VIPER S



ONLY ON



SEGA and SEGA SATURN are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. © Sega Enterprises, Ltd. 1996. Website address: <http://www.sega-europe.com>



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 Mag, ça ne risque pas d'arriver !

LE JEU DU MOIS

Le grand gagnant du mois est, désolé pour l'originalité, *Resident Evil*, ou pour être hype, *Biohazard*. Un jeu tout de même très prenant, diablement intéressant et surtout très flip-pant. Dommage qu'il soit impossible de grimper les escaliers du hall d'entrée. Hein quoi ? Appuyer sur croix ?

LA DAUBE DU MOIS

Oups ! Pas de vrai jeu bidon aujourd'hui ! Eh oh, on est pas des professionnels, les jeux on les achète avec nos sous de pauvres étudiants précaires, on peut pas se permettre d'acheter des daubes !!! ENCULÉ VA !!

Note : concernant la notation sur 5 des critères du jeu, sachez que la différence entre 0 et 1 est moins importante que

9	fabuleux	Intérêt : gameplay Le gameplay est la note la plus importante : concrètement, cela représente les possibilités d'action, le fun.
8	excellent	Intérêt : durée de vie Plus le mode principal est long, plus la note est élevée. Elle ne prend pas en compte la replay value ni les trucs bidon comme recommencer le jeu quinze fois pour débloquer un costume de panda.
7	bien	Artistique : design Le design prend en compte l'aspect esthétique et artistique des graphismes. Une note bien subjective.
6	pas mal...	Artistique : bande-son La note attribuée est souvent, là aussi, subjective. Mais la musique peut être géniale, si elle n'est pas en accord avec le reste du jeu, la note sera basse.
5	moyen	Artistique : scénario L'importance de cette note est relative au genre. Sont notées, en général, la profondeur de l'histoire et sa construction. Encore une fois, il y a une part de subjectivité.
4	médiocre	Réalisation : ergonomie Ceci représente la maniabilité, la facilité (ou non) de la prise en main du jeu.
3	raté	Réalisation : technique 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 comprend également la stabilité du jeu, sa finition, etc.
2	nul	
1	minable	
0	pyramidal	

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

celle entre 1 et 2, elle-même moins importante que celle entre 2 et 3, et ainsi de suite... Oui voilà, une progression exponentielle...

POUR TOUS PUBLICS ✓

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

INTERDIT aux moins de 18 ANS

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

Dans ce numéro :

Megadrive
- Road Rash II

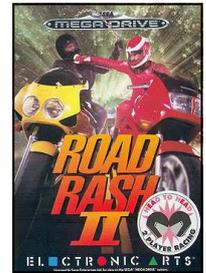
PlayStation
- Castlevania Chronicles
- Crash Team Racing
- Raystorm
- Resident Evil
- WipEout 2097

Nintendo 64
- F-Zero X

PC
- Fun Tracks



Éditeur : Sega (Japon)
Développeur : Electronic Arts (États-Unis)
Date de sortie : 1992
Textes : anglais Voix : aucune
Genre : course
Public : tout public
Difficulté : moyenne
Nombre de joueurs : 1 à 2
Machines : Megadrive
Testé sur : Megadrive (US)
Support : cartouche
Date de rédaction du test : octobre 2008



ROAD RASH II

Prenez une quinzaine d'abrasifs en combinaisons moulantes, placez-les sur des motos rutilantes sous le soleil de l'Arizona et donnez-leur bannes et chaînes. A votre avis, qu'est-ce que ça peut bien donner ? Une orgie mécanique ? Un beau foutoir ? Oui, ces deux trucs à la fois, et ça s'appelle *Road Rash II*. Deuxième opus de la saga *Road Rash* (comme son nom l'indique), ce soft est un jeu de course en apparence semblable à toutes les productions du genre du début des années 90. Route quasiment rectiligne, 2D, quelques sprites, image de fond et décors qui défilent à côté. *Road Rash* a cependant deux particularités qui le différencient de ses concurrents. Premièrement, on pilote une moto et non une voiture. Deuxièmement, si la tronche du type qui vous colle au train ne vous plaît pas, vous pouvez tout à fait la modeler à votre goût en y imprimant le motif de la semelle de votre botte. S'il vous rentre dedans en vous percutant sur le côté, lui péter la mâchoire avec votre poing est tout aussi indiqué. Vous l'avez compris, *Road Rash* c'est le concept génial d'une course de motos très impolie dans laquelle un bon concurrent est un concurrent qu'on envoie dans le décor.

Il est possible de voler aux adversaires deux types d'armes : une batte et une chaîne. Pour ce faire, il suffit d'attendre que l'un des brandisse l'objet convoité et d'appuyer sur le bouton servant à filer des pêches. Si vous êtes assez prêt dudit gars, votre bonhomme lui arrachera l'arme des mains pour la faire sienne. Mais attention, n'importe qui pourra essayer de vous la reprendre !

Une fois l'objet en votre possession, vous n'aurez plus qu'à l'essayer sur chacun des types que vous croiserez. Chaque pilote a une barre de vie : quelques baffes ou coups de matraque suffisent à la vider, auquel cas le pauvre type choit lamentablement de sa moto partie se frotter au bitume. Attention, cela peut aussi vous arriver, mais globalement, on dégomme plus de types qu'on ne se fait déglinguer. De toute façon, il y a bien d'autres



En plus de perdre du temps, on a vraiment l'air d'un con une fois tombé de sa monture.

manières de tomber : en se payant une voiture ou un arbre par exemple. C'est assez fréquent mais pas très problématique. Votre bonhomme ira tout seul comme un grand récupérer sa moto et c'est reparti ! Tout au plus, il faudra rattraper les deux ou trois gusses qui auront profité de votre malheur pour vous doubler en vous montrant leur cul.

En plus de permettre de foutre une raclée à ses adversaires, *Road*

Rash II dispose de quelques petites options sympathiques, comme la possibilité d'acheter un nouveau véhicule parmi plusieurs avec l'argent gagné. L'interface a également le bon goût d'afficher les rétroviseurs et toutes les informations nécessaires. Son inconvénient est par contre d'être bien trop envahissante en mode deux joueurs (voir encadré).



BIKE SHOP



BANZAI 600 N
Solves the acceleration problem of the old 600. A great intro to nitro!

100 HP 410 LBS COST \$8500

PLAYER A CASH+TRADE \$2750

Quatre autres motos peuvent être achetées en plus du modèle initial. Elles ont évidemment des caractéristiques différentes... tout comme leur prix.

BANZAI 600 N
 BANZAI 700 N
 SHURIKEN



PLAYER A
12TH PLACE

BIKE
00:10

RUDE BOY

PLAYER A
BIKE
13TH PLACE
MILES 0000
TIME 00:17
MPH 111
AXLE



PLAYER B
BIKE
12TH PLACE
MILES 0000
TIME 00:14
MPH 125
ROZ



Durant les courses, qui sont bien sûr illégales, on devra composer avec les forces de police, qui enverront des motards. Vous pourrez les envoyer valdinguer eux aussi, mais vous risquez de vous faire embarquer...



PLAYER A
3RD PLACE

BIKE
01:54

OFFICER 21

En sus du mode solo, qui est une sorte de mode carrière pas du tout scénarisé, *Road Rash II* propose un mode deux joueurs en écran splitté. Lequel permet de s'affronter l'un contre l'autre, avec ou sans concurrents gérés par l'ordinateur. Sans, cela devient plus une course de vitesse. Malheureusement, quelques défauts viennent entacher le mode multi. Premièrement, les deux écrans de jeu sont minuscules, l'interface prenant trop de place. Ensuite, la vitesse d'animation est drastiquement réduite... Pas de quoi vraiment gâcher le plaisir, mais presque...

PLAYER A
BIKE
10TH PLACE
MILES 0000
TIME 00:11
MPH 103
SLATER



PLAYER B
BIKE
8TH PLACE
MILES 0000
TIME 00:11
MPH 151
PLAYER A





À la fin de la course, une petite animation vous montre victorieux si vous êtes arrivé premier. Vous pourrez parfois y voir vos concurrents se faire embarquer par les flics !

Road Rash II, comme pas mal de jeux de course (Crazy Cars III, Cruis'n USA...) prend place aux États-Unis. Chacune des cinq courses disponibles se situe dans un État : Alaska, Hawaii, Vermont, Arizona et Tennessee. Les circuits sont assez jolis et variés mais on aurait aimé en avoir un peu plus (cinq c'est peu !). Cependant, il faut avouer que les décors sont détaillés. Une réalisation plus que convenable, même si le petit bijou qu'est Crazy Cars III est bien plus beau et original.

Concernant le son, c'est par contre du même acabit : très sommaire. On peut choisir entre le bruit du moteur de sa moto (génial) ou des musiques (une par niveau). Ces dernières font leur boulot en égayant les courses, mais aucun thème ne vous restera bien longtemps en tête, ils finiront plutôt par vous taper sur le système si vous jouez trop longtemps.

Quant à la vitesse d'animation. Elle n'est franchement pas démente. On prend alors conscience du bonheur que peut procurer un jeu parfaitement fluide.

Ultime défaut : si les bastons à moto sont fun, on aurait aimé pouvoir avoir recours à plus d'ustensiles qu'une matraque et une chaîne (en plus des poings et pieds) !! Je ne sais pas moi, une tronçonneuse et un fusil à canon scié auraient été les bienvenus...



Chaque course est l'occasion de gagner de l'argent et de se faire insulter par les concurrents.

E. Jumbo



Second opinion

Un jeu de motos bien marrant, qui me rappelle le jeu de F1 de mon Windows 3.1 (le premier qui rit... je vous rappelle qu'on parle ici de machines et divertissements d'âges vénérables, alors un peu de respect pour les aînés !), si vous voyez le genre de définition, de variétés de couleurs, de son... C'est toute une école !

Bref oui c'est bien sympa, sans inventer grand chose non plus. Originalité de la bande-son, à mi-chemin entre le blues rock texan et la musique MIDI. Ça serait peut-être mieux passé avec des Harleys et des gros moustachus, mais bon...

6/10

Knut B.

Croix directionnelle : tourner à gauche et à droite
 Haut + C : donner une pêche
 Bas + C : donner un coup de savate
 A : freiner
 B : accélérer
 C : donner un coup de poing/utiliser arme
 Start : pause/confirmer



Intérêt

Gameplay 3/5

Un jeu de course classique, mais avec en plus la possibilité de rosser les concurrents. Jouissif !

Durée de vie 2/5

Pas spécialement difficile ni très long, Road Rash II offre tout de même du bon temps

Artistique

Design 2/5

Rien de bien fantastique : quelques détails marrants égalent des décors qui manquent un peu d'originalité.

Bande-son 2/5

Les morceaux remplissent leur rôle, mais ne vont clairement pas plus loin.

Scénario /

Pas de scénario.

Réalisation

Ergonomie 2/5

Aucun problème majeur à signaler mais... La prise en main n'est pas aussi intuitive qu'on l'aurait voulu !

Technique 3/5

Là en revanche, c'est du bon boulot. En dehors de la vitesse d'animation un peu faible, les sprites et décors sont réussis.



EN BREF

Road Rash II est un bon jeu de course, fun et original. Le concept même mérite que chacun y jette un œil. Toutefois, impossible de ne pas être un peu frustré : la vitesse d'animation est un peu faible, le mode deux joueurs perfectible, la bande-son pas fantastique et les décors manquent parfois de personnalité. Sans ces petits défauts, Road Rash II aurait pu décrocher un beau 8.

- + course et baston
- + des motos, pour une fois
- seulement deux armes !
- mode deux joueurs au rabais

Accessoires : deux manettes

7

sur 10

Before camouflage,
warriors didn't hide.

RUNE

VIKING
WARLORD

One unstoppable viking on the road to Valhalla.



PlayStation 2



Take-Two Interactive Software, Inc. and The Take-Two logo are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Human Head Studios and the Human Head Studios logo are registered trademarks of Human Head Studios, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association.



Éditeur : Konami (Japon)
Développeur : Konami Computer (Japon)
Date de sortie : novembre 2001
Textes : anglais Voix : aucune
Genre : action / plates-formes
Public : tout public
Difficulté : élevée
Nombre de joueurs : 1
Machines : PlayStation
Testé sur : PlayStation (PAL)
Support : CD-Rom
Date de rédaction du test : octobre 2008



CASTLEVANIA CHRONICLES

aka AKUMAJŌ NENDAIKI AKUMAJŌ DRACULA (JAPON)

Depuis que j'ai lu Dracula durant les vacances de février, j'avoue être tombé amoureux de l'univers vampirique. J'ai tenté de mater Nosferatu et Dracula sur Internet mais j'ai abandonné (des films de 1922 et 1931 tout de même). J'ai essayé de finir *Morrowind* en jouant un perso vampire, mais j'ai abandonné en réalisant que je n'y arrivais même pas en jouant en « tgm » (ceux qui connaissent comprendront). Alors j'ai acheté une cape et ai tenté de dormir en m'accrochant par les pieds au plafond, mais j'ai là aussi échoué. Il ne me restait donc plus qu'une alternative : jouer à *Castlevania*. Certes, on ne verra de vampire qu'à la fin du jeu et ce sera pour lui botter le cul, mais l'ambiance gothique rattrape bien ça. J'attends d'ailleurs avec impatience le *Castlevania* qui nous permettra d'incarner un personnage vampire (à moins que ce n'ait déjà été fait ?). En attendant, je suis rentré dans une phase de « fanitude » pour la série, ce que vous n'aurez pas manqué de remarquer puisqu'en plus de ce test, la dernière page du magazine est consacrée au premier opus sorti sur NES. Sans compter la biographie romancée de Simon Belmont que j'ai entrepris d'écrire.

Trêve de bavardage, lançons-nous dans le vif du sujet : le jeu qui nous intéresse ici se nomme *Castlevania Chronicles* (je vous laisse vous démerder avec l'appellation nipponne). Derrière ce titre convenu se cache en fait la réédition du jeu sobrement intitulé *Castlevania* paru en 1993 sur X6800, un ordinateur de Sharp sorti uniquement au Japon. Cette première version reprend le gameplay du *Castlevania* sorti sur NES. J'ai entendu dire ça et là qu'il s'agissait même d'un remake de cet épisode, mais à mes yeux cela ne concerne que le premier niveau, rigoureusement identique à celui du *Castlevania* originel (en termes de level design bien sûr, pas de graphisme).

Concernant le gameplay, c'est du classique si vous connaissez un peu : vous incarnez Simon Belmont, chasseur de vampires parti zigouiller Dracula dans son château des Carpates. Armé de votre fidèle fouet (dont il est possible >



d'augmenter la puissance via deux power-ups), vous devrez traverser 24 stages répartis dans huit niveaux (chacun comprenant donc 3 stages). Chaque niveau se clôturant bien évidemment par un combat contre un boss. Au cours de la progression, de nombreux ennemis vous attaqueront, ce qui apparente le jeu à un beat 'em all. Mais un certain aspect plates-formes n'en est pas moins présent puisque de nombreux pièges seront à éviter. Enfin, le plus grand danger viendra sûrement des chutes : tomber depuis une plate-forme élevée vous fera souvent revenir au point de départ et vous devrez ensuite réaffronter tous les ennemis qui auront eu le bon goût de respawnner après votre passage. Dans d'autres cas, tomber dans le vide pourra vous tuer sur le coup. Mais ce sont bien les ennemis qui seront les plus dangereux : la barre de vie de Simon s'épuise vite et s'il est possible de trouver de temps en temps un item de soin, il n'y en aura jamais assez pour ne pas crever tous les dix pas. *Castlevania Chronicles* est donc un jeu assez difficile, ne serait-ce que par le fait qu'il s'agit d'un jeu datant tout de même de 1993 et utilisant un gameplay vieux de plus de 22 ans aujourd'hui ! Au cours des niveaux, vous croiserez très souvent des chandelles fixées aux murs. Les détruire d'un coup de fouet bien senti permettra d'obtenir de nombreux items : les armes secondaires notamment. Il n'est possible d'en transporter qu'une à la fois et leur utilisation est limitée par le nombre de cœurs, cœurs qui s'obtiennent également en bousillant les chandelles. Ces armes changent agréablement du fouet et permettent d'attaquer à distance : dague, hache, eau bénite, crucifix-boomerang, herbe revitalisante, « figeur de temps »...

Si vous êtes un habitué de la série vous constaterez donc qu'il n'y a absolument RIEN d'extraordinaire à se mettre sous la dent au niveau du gameplay. On pourrait donc penser que cette réédition est une belle arnaque puisque la réalisation date d'il y a quinze ans. Mais d'après les screenshots, vous pouvez vous rendre compte qu'il n'y a pas lieu de s'inquiéter.

Les graphismes datent, c'est sûr, mais pour l'époque ils étaient exemplaires; on a en fait presque droit à ce que la Super Nintendo et la Megadrive pouvaient offrir de plus beau. Il eut pourtant été légitime de réclamer un petit lifting. Eh bien, Konami s'est dit que oui, ce serait sympa, mais qu'on n'allait pas non plus trop se faire chier pour des fans qui achèteraient probablement le *Castlevania* de la NES dans une version rigoureusement identique sur une console moderne (hum...).

Le verso de la boîte annonce en effet la présence d'un mode Arrange sensé améliorer la qualité graphique. Alors, avide, je me jette sur ce mode, espérant que mes yeux fondent devant une opulence esthétique, mais que nenni, à la place, ils ont pleuré de déception. Le mode Arrange n'est rien d'autre que le mode Original avec de TRÈS LÉGÈRES améliorations. Alors, on a un bel effet pyrotechnique quand les ennemis trépassent, une belle lueur tremblotante derrière les chandelles, de beaux boss refaits... et c'est quasiment tout. Ah si, on a droit à des cinématiques d'introduction et de fin en images de synthèse... L'autre nouveauté est la coiffure du héros, qui devient énorme et rose. On dirait qu'il a un chat technoïde-punk-teuffeur accroché à la tête. Bon, les musiques ont également été remixées dans ce mode, mais c'est loin d'être une réussite... Entre fautes de goût et massacre de l'ambiance à grands coups de techno, on préférera écouter les compositions originales... L'ennui c'est que jouer en mode Arrange convient mieux aux petits joueurs (comme moi) puisqu'il est possible de régler la difficulté (Easy, Normal ou Hard) et le nombre de vies (3, 4 ou 5), sachant qu'en mode Original on n'en a que 3. Konami a tout de même prévu la possibilité de sauvegarder pour les plus flemmards (comme moi). Ainsi, lorsqu'on meurt et qu'on a perdu toutes ses vies, on peut soit continuer et recommencer au début du niveau commencé (pas au début du dernier stage commencé, mais du dernier niveau commencé, hein) ou alors sauvegarder pour pouvoir plus tard recommencer ce niveau au début. On notera également qu'il est possible de reprendre le jeu juste avant le combat contre Dracula, chose appréciable puisqu'il s'agit du passage le plus difficile.



the ARTWORKS

Si un aspect du jeu est indéniablement réussi, ce sont bien les artworks. À ce titre, la jaquette et le manuel du jeu sont de petits bijoux qui vous feront ravalier toutes les remontrances que vous auriez pu vouloir adresser à Konami.

On aurait cependant aimé que la galerie soit plus étoffée, mais il y a déjà de quoi s'en foutre plein les mirettes. On regrettera simplement que les versions européenne et américaine du jeu aient, puritanisme aidant, censuré un artwork qui avait le bon goût d'exhiber les nichons d'une succube. Réparons cet affront !



Konami a également inclus deux bonus qui feront le bonheur des fans : une galerie d'artworks tirée du jeu et de *Symphony of the Night* (voir encadré) ainsi qu'une interview du producteur dudit *SotN*. Nous avons ensuite un mode Time Attack à débloquer après avoir fini le mode Arrange. Bref, de quoi rassasier les moins exigeants mais la plupart resteront sur leur faim... dommage.





On retrouvera ces chers hommes-poissons.



La demeure de Dracula n'est plus très loin...



Mis à part ces quelques regrets, *Castlevania Chronicles* ne pourra que vous contenter pour peu que vous appréciez (vous avez plutôt intérêt) et permet également de découvrir un titre jusque là difficile à essayer. Niveau gameplay, deux reproches cependant : le héros est lent, trop lent même si on ne s'en rend plus trop compte une fois dans le jeu, et le mode Original est super dur. Mais pour le reste, le design est, comme d'hab', magnifique, les passages délicats sont toujours aussi jouissifs lorsqu'on les réussit, les combats contre les boss sont toujours aussi sympas (même si pour le coup ils ne sont pas très compliqués, à part Dracula...), bref c'est du *Castlevania* et du bon. Mais c'est tout de même dommage de revenir à ce niveau après l'incroyable *Symphony of the Night* (que je n'ai jamais essayé mais je fais confiance aux gens)... Bref, l'initiative de Konami est louable mais on aurait aimé qu'il prennent leur travail plus à cœur et nous livrent quelque chose de plus riche, je ne sais pas moi, au moins *Vampire Killer* en plus ou les trois opus NES (ben voyons...) ou même simplement la démo de *Symphony of the Night*...



L'épique et éprouvant combat final contre Dracula himself. Si ce screen vous gâche d'avance le plaisir de la fin, sachez quand même que le vampire prend une forme différente après...

E. Jumbo



Les vidéos en images de synthèse sont tout de même très réussies.



On retrouve également les pièges meurtriers, tout comme les plates-formes mobiles ou qui se dérobent sous vos pieds.



Intérêt

Gameplay 2/5

C'est du *Castlevania*, c'est basique et difficile mais c'est efficace et plaisant.

Durée de vie 1/5

Impossible de lâcher le jeu une fois dedans, mais le mode Arrange se plie rapidement. Comptez plus de persévérance pour le mode Original et si vous trouvez ça trop frais ben éclatez-vous en Time Attack.

Artistique

Design 4/5

Ambiance gothique à souhait, environnements variés et souvent magnifiques, avec en plus de superbes artworks. Miam. Cependant certains niveaux (les souterrains) ne sont pas super sexy.

Bande-son 3/5

C'est globalement très bon même si ça manque de bruitages, et certains remixes sont presque ratés.

Scénario 1/5

Ahah ! Simon Belmont prend son fouet pour aller le carrer dans le cul de Dracula !

Réalisation

Ergonomie 3/5

L'ergonomie renvoie quelques années en arrière, cependant des ajouts appréciables ont été implémentés : possibilité de fouetter vers le bas en sautant et de se déplacer sur les côtés dans un saut, même sans élan.

Technique 2/5

Euh... la réalisation date de huit ans tout de même ! Ca n'empêche pas le jeu d'être beau, mais tout de même moins que *Symphony of the Night*... Konami aurait pu relever le niveau mais ils ont eu la flemme, visiblement.



EN BREF

Castlevania Chronicles est indubitablement un bon jeu, mais passer après *Symphony of the Night* rend les choses plus difficiles : il aurait fallu plus de bonus parce que là, c'est un peu la dèche. Reste un super jeu avec une bonne ambiance, mais trop vite bouclé. Mention spéciale pour les artworks !

- + c'est *Castlevania*
- + des fouets
- + des donjons lugubres
- + de la souffrance
- + de la cire chaude sur des corps pâles
- + artworks et design
- + un jeu inédit (enfin presque — euh en fait pas tellement)
- Konami ne s'est pas foulé
- balèze
- pas grand-chose à se mettre sous la dent

Accessoires : une Memory Card (facultatif)

6

sur 10



Éditeur : Sony Computer Entertainment Europe
 Développeur : Naughty Dog (États-Unis)
 Date de sortie : novembre 1999
 Textes : français Voix : français
 Genre : course
 Public : tout public
 Difficulté : moyenne
 Nombre de Joueurs : 1 à 4
 Machines : PlayStation
 Testé sur : PlayStation (PAL)
 Support : CD-Rom
 Date du test : mars 2008



CRASH TEAM RACING

Presque trois ans après la sortie du hit de Nintendo sur N64, voici la réponse de Sony à *Mario Kart 64*. Et on peut dire que Sony a eu raison de prendre son temps, tant la qualité s'avère être au rendez-vous. Mais n'allons pas trop vite.

Vous connaissez sûrement *Crash Bandicoot*, série phare de Naughty Dog, composée de trois titres sur PlayStation (plus celui qui nous intéresse aujourd'hui et *Crash Bash*). L'univers qui y est développé (idiot mais néanmoins sympathique et coloré) est repris dans ce jeu de course que nous appellerons *CTR*. Les divers personnages emblématiques sont bien présents : Crash Bandicoot, Coco Bandicoot, Neo Cortex, Tiny Tiger... Bon, j'avoue, je n'ai quasiment jamais joué à *Crash Bandicoot*. Mais cela ne m'a pas empêché d'apprécier ce *CTR*.



CTR est donc un jeu de course dans lequel, à l'instar de *Mario Kart 64*, on conduit des karts. La comparaison ne s'arrête pas là, Naughty Dog a clairement souhaité battre *Mario Kart* sur son propre terrain, et on n'est pas loin du plagiat... Les circuits sont en effet jonchés de caisses contenant moult bonus (turbos, missiles, TNT...) que le joueur fera bien de s'efforcer de récolter. Pour ce faire, il suffit de foncer dedans. Difficile de ne pas trouver des similarités entre ces bonus et ceux de *Mario Kart*... On trouve ainsi une bombe pour la carapace verte, un missile à tête chercheuse pour la carapace rouge (bien sûr ces deux armes existent en version triple), une caisse de TNT pour la banane (en plus méchant tout de même), une caisse de nitroglycérine pour le « faux cube », un turbo pour le champignon, un masque Aku Aku (ou Uka Uka pour les personnages "méchants") pour l'étoile, etc. Si le concept des pièces à récupérer avait été abandonné avec *MK64*, *CTR* l'a repris et modifié. Désormais, certaines caisses attribuent un certain nombre de fruits Wumpa (des pommes quoi) et on peut en trouver à l'unité sur la piste. Ces fruits, lorsqu'on en récupère dix, permettent d'augmenter légèrement la vitesse et d'obtenir les bonus les plus puissants.

D'une manière générale, le gameplay est donc très proche de celui de *Mario Kart*. Cependant, *CTR* envoie littéralement ce dernier dans les cordes. C'est bien simple, tous les défauts de la mouture 64 bits du jeu ont été gommés... Les plus gros d'abord : la lenteur des karts. Elle est ici réduite, et si les véhicules restent bien en deçà d'une Formule 1, cela est compensé par la nervosité des courses. L'utilisation des bonus est en effet bien plus jouissive. Les circuits ne semblent plus non plus s'étirer trop en longueur et sont absolument géniaux, tant au niveau du level-design que graphique, même si on aurait aimé plus de passages secrets. Les départs turbos sont bien plus simples à réaliser et, globalement, on s'amuse cent fois plus. On en vient même à se demander comment on a pu s'éclater sur *Mario Kart 64* !



CTR apporte cependant quelques petites nouveautés. Tout d'abord, la gestion des sauts. Une pression de R1 permet de faire sauter le kart, pratique pour faire de beaux dérapages. Mais c'est surtout utile couplé à un tremplin, on peut ainsi sauter beaucoup plus loin et déclencher un mini turbo à l'atterrissage. Cela ajoute au dynamisme des courses puisque chaque saut et turbo agitera de soubresauts votre pad (pour peu qu'il s'agisse d'un Dual Shock), parfois même à outrance.



Nitros Oxide, extraterrestre belliqueux, laid et stupide, se dit être l'as de la course de karts (en

même temps il triche, il a une soucoupe volante). Il défie les habitants de la Terre dans une course et menace de transformer la planète en un parking géant s'il gagne. Crash et ses amis, et même ses vieux ennemis, s'allient dans le but de contrecarrer ses plans, mais il leur faudra d'abord désigner celui qui concourra contre Oxide, et de vils personnages entendent bien occuper ce rôle...

the STORY

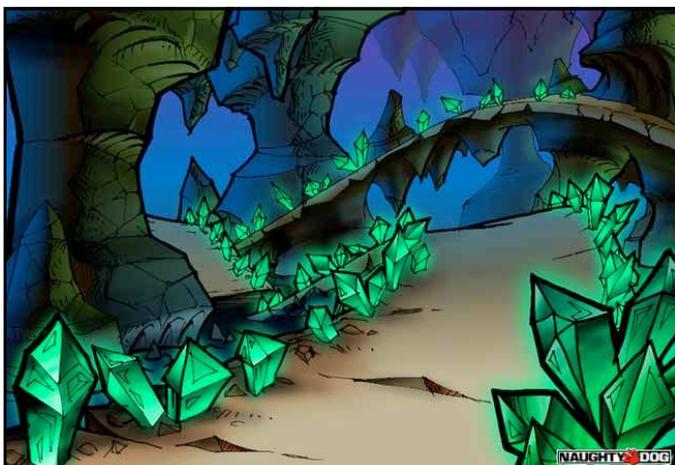
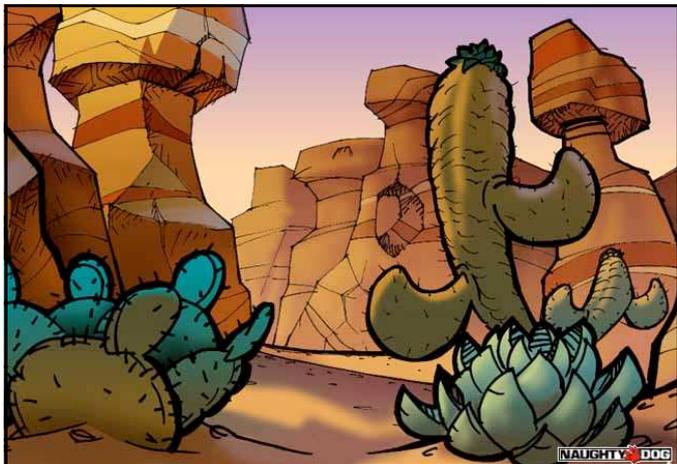


des circuits ! Mais dans deux autres modes : le défi CTR et la course relique. Le premier est quasiment identique à une course simple à ceci près qu'il faut en plus récupérer trois jetons C, T et R (un peu comme dans *Tony Hawk*) et bien sûr terminer premier. Un mode très sympa, bien stressant et assez dur. La course relique est beaucoup plus reloue : il s'agit d'une sorte de Time Attack. Des caisses sont disposées sur la piste et il faut en récupérer le plus possible (il existe trois types de caisses plus ou moins intéressantes à récupérer). Il est tout à fait possible de ne chercher qu'à remporter la relique la plus facilement accessible, mais récupérer toutes les caisses (ce qui permet d'obtenir la meilleure relique) est hyper balèze ! Si cela permet de débloquer deux personnages cachés, moi j'ai abandonné...



Bref, les courses relique sont tout de même assez chiantes à faire au bout d'un moment mais impossible de s'arrêter avant d'avoir fini. Obtenir tous les jetons CTR (récupérables en gagnant un défi CTR) permet de débloquer cinq coupes (chacune composée de quatre circuits). Ces coupes, une fois terminées, permettent de jouer les boss battus précédemment. Enfin, il existe, dans chaque zone, un défi où l'on doit collecter un certain nombre de bijoux en temps limité dans des arènes fermées jonchées d'obstacles meurtriers. Là encore, c'est assez difficile.





Vous pouvez voir qu'il y a de quoi faire avec le mode Aventure (sans compter qu'il faudra rebattre Nitros Oxide une deuxième fois !) mais les autres modes ne sont pas en reste : arcade, course simple, jeu à deux, trois ou quatre, Time Attack... *CTR* se fend également d'un mode Joute (qui fait légèrement penser au mode Battle de *Mario Kart*), très bien fichu et qui achèvera de vous faire penser que *CTR* est un des meilleurs jeux de course sur PlayStation.

Le plaisir de jeu est donc plus qu'au rendez-vous, j'espère que vous l'avez compris, mais qu'en est-il du plaisir des yeux ? Eh bien il est lui aussi présent puisque *Crash Team Racing* peut prétendre sans honte à figurer au top 10 des plus beaux jeux de la PlayStation. Aucun défaut n'est à signaler : modélisation parfaite, animations sans faille, effets très réussis. Les circuits sont tous magnifiques et chacun possède sa propre ambiance. Ils sont aussi variés que beaux et c'est vraiment un réel plaisir que de s'affronter dans d'aussi jolis décors. Le gamer qui aura posé ses pattes sur ce jeu se souviendra longtemps de parcours tels que la Pyramide Papu, la Piste Air ou le Château Cortex. Là encore, *CTR* surpasse *Mario Kart 64*, même si ce n'était pas bien difficile puisqu'il est sorti plus de deux ans avant.

Niveau sonore, rien de bien fantastique, les musiques sont anecdotiques mais remplissent bien leur rôle, tandis que les bruitages sont excellents. Si la plupart des voix qu'on peut entendre durant les courses (des interjections du genre : « Eh ! Laissez-moi passer ! » ou « La coupe est à moi ! ») sont convenables, d'autres frisent le ridicule, tandis que celle de Aku Aku est minable. Il semble s'adresser à un demeuré impotent en plus de faire penser à Jean-Luc Le-moine...



Croix directionnelle : tourner à gauche et à droite, reculer.
 Stick analogique gauche : tourner à gauche et à droite, reculer
 Stick analogique droit : accélérer, freiner
 L1 : sauter
 L2 : changer la vue
 R1 : sauter, dérapper
 R2 : vue arrière
 @ : afficher la carte et le compteur de vitesse
 O : freiner
 X : accélérer
 C : utiliser bonus
 Start : menu



verdict

Intérêt

Gameplay 4/5

Un excellent gameplay qui transcende le concept de *Mario Kart*.

Durée de vie 4/5

Plein de modes de jeu, plein d'heures de fun, même si certains défis sont gavants.

Artistique

Design 3/5

Des circuits variés et colorés, des personnages amusants et idiots, tout ce qu'il faut pour un jeu de ce genre.

Bande-son 2/5

Des musiques bien dans le ton.

Scénario 1/5

Ridicule, mais marrant.

Réalisation

Ergonomie 4/5

Aucun problème, le jeu se manie très bien.

Technique 4/5

Une réalisation excellente qui fait honneur à la PlayStation.



EN BREF

La PlayStation attendait son *Mario Kart* mais n'en demandait pas tant : Naughty Dog a réalisé un sans-faute, sur tous les plans, qui se doit de figurer dans votre ludothèque. Un jeu qui ravira petits et grands, du fun et de la convivialité comme on en avait rarement vu.

- + graphismes excellents
- + ambiance très sympa
- + gameplay au poil
- + très fun
- + bonne durée de vie
- Multitap nécessaire pour jouer à quatre
- voix de Aku Aku ridicule
- courses relique

Accessoires : une Memory Card, au moins deux pads (quatre c'est mieux) et un Multitap.

8+

sur 10

NEOGEO POCKET COLOR



GET POCKET POWER!



- 16-bit CPU
- Up to 40 hours of gameplay on 3AA batteries (included)
- 6 cool color casings
- Tons of games for tons of fun!

For more information call:
(877) 341-3288 or visit www.snkusa.com

SNK



The software in this advertisement is rated from Everyone to Teen by the ESRB. ©SNK1999,2000. Pac-Man is a trademark of NAMCO LTD., ©1980 1990 NAMCO LTD., Licensed by NAMCO LTD., © Saenoth 1999,2000, ©2000 DYNA, ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1999 Licensed by SEGA ENTERPRISES, LTD., ©1999 ADK, ©Yumekobo 1999, ©Taito Corporation 1994, Licensed by Taito Corporation. Shanghai is a registered trademark of Activision, Inc., ©2000 Activision Inc., ©CAPCOM CO., LTD. 1999. Licensed by CAPCOM CO. LTD. SONIC THE HEDGEHOG is manufactured and distributed under license from SEGA ENTERPRISES, LTD. SONIC THE HEDGEHOG is a registered trademark or a trademark of SEGA ENTERPRISES, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



Éditeur : Taito Corporation (Japon)
 Développeur : Taito Corporation (Japon)
 Date de sortie : septembre 1997
 Textes : anglais Voix : anglais
 Genre : shoot 'em up
 Public : tout public
 Difficulté : moyenne
 Nombre de joueurs : 1 à 2
 Machines : PlayStation, Saturn & PC
 Testé sur : PlayStation (PAL)
 Support : CD-Rom
 Date de rédaction du test : mars 2008



RAYSTORM

aka LAYER SECTION 2 (Japon – Saturn)

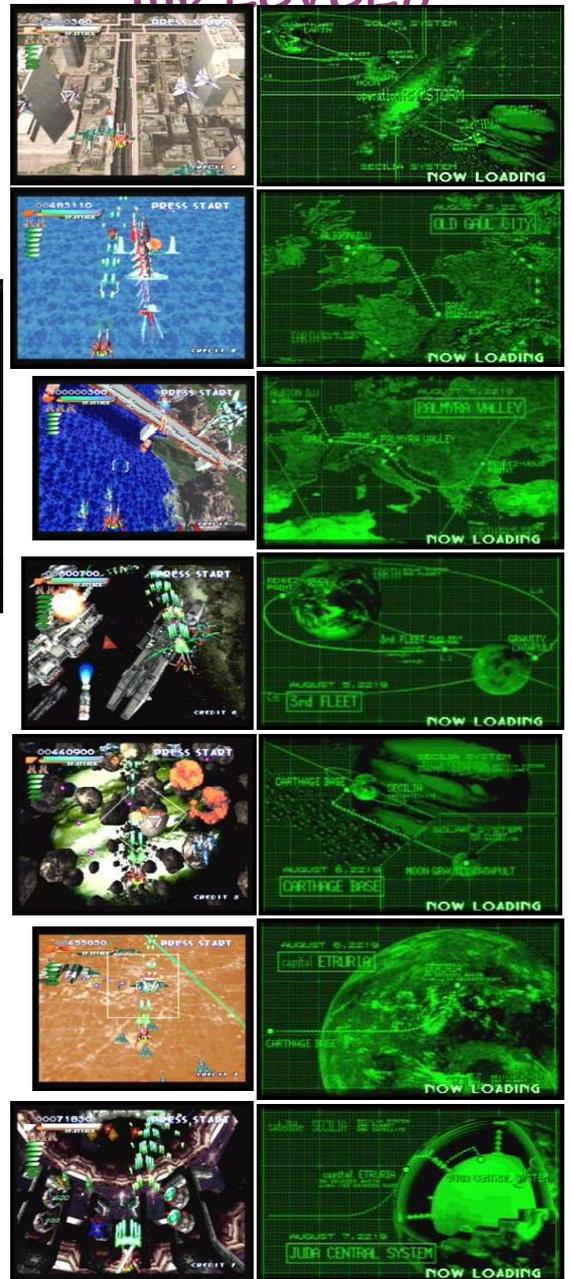
Le shoot 'em up n'a jamais été mon genre de prédilection : trop arcade, trop "console" pour moi, avant tout joueur sur PC. Mais je n'ai jamais refusé une partie de shmup sur borne (pour peu qu'on me l'offre bien entendu). Bref, voici *Raystorm*, classique du genre sur PlayStation, suite de *RayForce* sur Saturn et prédécesseur de *RayCrisis* sur PlayStation.

Le gameplay n'a rien d'extraordinaire : scrolling vertical, nuées d'ennemis à abattre et power-ups à récupérer. Le joueur a à sa disposition plusieurs armes : le tir principal (un laser continu ou à répétition selon le vaisseau choisi) utilisé pour combattre les ennemis situés sur le même plan que lui, le tir secondaire (un éclair ou des missiles) utilisé pour toucher les adversaires situés plus bas, et la "super attaque" qui touche presque tous les ennemis visibles. Le tir secondaire est assez subtil à utiliser : il faut locker les ennemis en passant le viseur sur eux, puis lâcher la purée (ça c'est pour le mode Manual, en mode Auto le bouton de tir utilise les deux attaques en même temps). Notons tout de même que selon le vaisseau choisi, vous pouvez locker huit ou seize ennemis à la fois.

Concernant les power-ups, ils ressemblent à des espèces de pyramides translucides multicolores qu'on trouve de temps en temps. Je ne sais pas trop à quoi ils servent, sans doute à gagner des points et à augmenter l'armement. Ce dernier n'évolue cependant pas de manière extrêmement significative, ce qui aurait pu être un plus pour le côté spectaculaire du titre. Au bout de quelques bonus, on projette bien un faisceau de tir laser assez large mais une énorme déferlante multicolore aurait été plus jouissive.



the LEVELS



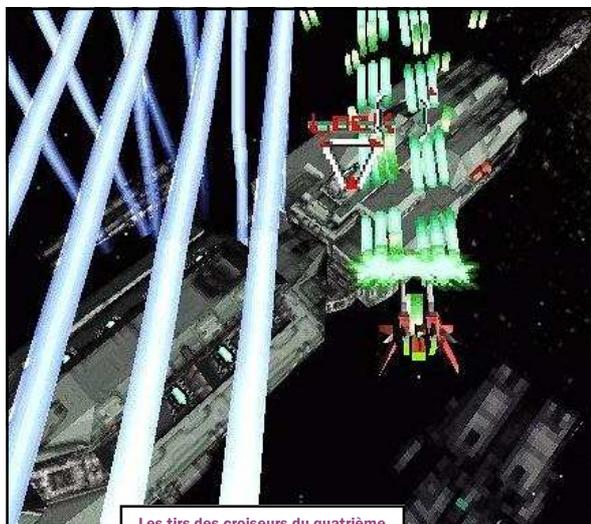
Mais la grosse grosse force de *Raystorm*, c'est indubitablement sa réalisation. Autant au point de vue technique qu'esthétique. Le soft est bien sûr en 3D (comme je le disais les ennemis vous attaquent sur plusieurs plans : nuées de vaisseaux en l'air et colonnes de blindés au sol, ou reptiles mécaniques qui jaillissent de l'eau !) et techniquement, c'est plus qu'irréprochable. Les niveaux, au nombre de sept, sont très détaillés et surtout possèdent chacun leur propre ambiance. Et quelle ambiance ! On commence sur Terre, en survolant une grande métropole ensoleillée et colorée, on passe entre les gratte-ciels, au dessus des buildings et des autoroutes... Dans le niveau suivant, on survole les ruines d'une autre cité, mais engloutie ! Ah, c'est vraiment superbe, il faut voir ces squelettes d'immeubles gire au fond de l'eau... L'endroit est d'ailleurs bien visible sur la carte (affichée lors du chargement) : il s'agit du sud du Benelux ! Le futur n'est pas radieux pour nos amis wallons, flamands, teutons et luxembourgeois... On gagne bien vite des installations militaires. Le troisième niveau commence presque là où on s'était arrêté. On découvre un fleuve enclavé dans une vallée, et là encore, c'est très beau : le rendu de l'eau n'est pas super réaliste mais fort joli. Le quatrième niveau est un des plus réussis, côté ambiance, il lorgne clairement sur *Star Wars*, puisqu'il se déroule dans l'espace, sur l'orbite terrestre où nous attend placidement une immense armada de destroyers... Épique ! Le niveau suivant se déroule aussi dans l'espace, mais à travers un champ d'astéroïdes cette fois-ci, avec en contrebas des nébuleuses multicolores et des structures métalliques auxquelles sont arrimés d'immenses vaisseaux. Les ultimes niveaux sont par contre un peu moins sympas, ils se déroulent pour le premier au-dessus d'une grande cité extra-terrestre, et pour le second dans un dédale d'installations militaires. Un environnement plus classique, presque éculé, mais on ne peut pas non plus blâmer Taito qui nous a déjà voyager de fort belle manière !



Le premier boss. Un combat mouvementé et explosif.



Dans le cinquième niveau, il faudra aussi composer avec les astéroïdes, qui vous causeront des dommages si vous ne les détruisez pas.



Les tirs des croiseurs du quatrième niveau sont assez impressionnants...



Et au-delà des simples décors, l'animation est excellente, puisque des tas d'ennemis surgissent de partout, tous très différents et colorés, balançant des myriades de lasers... Et, comme je le disais, on a en plus des tanks et des tourelles qui nous attaquent depuis le sol, ça donne vraiment l'impression que la mobilisation est totale pour nous stopper. On voit tout ce monde qui s'anime, s'organise, nous tire dessus, converge vers des points précis...

Peu de titres en proposent autant, et pourtant Taito ne s'est pas arrêté là. L'un des aspects primordiaux du jeu nippon est particulièrement soigné : les affrontements contre les boss. Ici, on est au royaume de la démesure : les engins qui concluent les niveaux tiennent difficilement dans l'écran... Le premier est un immense tank armé de tout un tas de canons et de lance-flammes. Dans les autres niveaux, on affronte plutôt de très grands vaisseaux. Et en plus de ce gigantisme, chaque combat est très scénarisé puisque le boss ne s'arrête pas, il continue d'avancer, tourne, fait demi-tour, fait un looping et vous repasse au-dessus en vrombissant... Ce qui donne des combats encore plus spectaculaires et dynamiques. Parfois, la caméra bouge un peu et fait tourner ce monde en trois dimensions, j'en ai presque le vertige (bon ok, j'ai le vertige en haut d'un escabeau) !

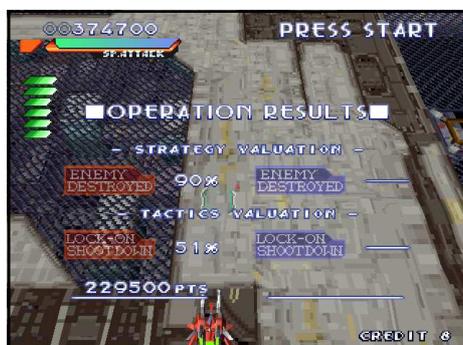


Le boss du quatrième niveau est un destroyer... encore plus gros.



Autre détail qui participe grandement au plaisir du jeu : les musiques. Enfin, ça n'est pas vraiment un détail puisqu'elles sont assez soignées. On n'échappe bien sûr pas aux thèmes plus ou moins techno, en tout cas très « jeu d'arcade ». Mais les morceaux sont souvent épiques, et collent parfaitement à l'ambiance science-fiction du jeu.

A la lecture de ce test, vous vous dites sûrement : v'là un bon jeu qui va décrocher un 8 ! Oui mais non. *Raystorm* a beau être fun et impressionnant, il reste un shoot 'em up. C'est-à-dire que les niveaux se bouclent en moins de cinq minutes. Et comme il n'y en a même pas dix... Oui, ce genre de jeu se joue et se rejoue, pour améliorer son temps ou son score. Mais moi, le scoring, ça m'emmerde !



E. Jumbo



On affrontera même des espèces d'armures Gundam à la con.

Intérêt

Gameplay 2/5

Un shoot 'em up classique avec une petite originalité : le lock-on. A part ça, c'est bourrin et ça demande des réflexes.

Durée de vie 2/5

A partir du moment où on ne crève plus toutes les deux minutes, les niveaux se terminent très rapidement, le jeu aussi, fatalement. Heureusement on peut jouer à deux.

Artistique

Design 4/5

De très beaux paysages, très variés et détaillés.

Bande-son 3/5

Les musiques sont bien dans l'esprit du jeu : épiques, mais avec ce côté techno propre aux jeux d'arcade.

Scénario 1/5

Le background est sympathique, puisqu'il prend place en 2219, avec une histoire de rébellion de colonie. On commence sur Terre et on va progressivement vers une autre planète. Mais ça n'est pas vraiment un scénario.

Réalisation

Ergonomie 3/5

Pas de problème de maniabilité particulier. Le lock-on est un peu dur à maîtriser en mode manuel.

Technique 4/5

Que ce soient les décors, les ennemis ou les boss, tout est parfaitement modélisé, texturé et animé. Un déluge d'explosions, de lasers et de plasma crépite en permanence sur l'écran.

EN BREF

Raystorm est un beau shoot 'em up, au gameplay fun et suffisamment original (c'est-à-dire un peu) pour intéresser ceux qui, habituellement, n'en ont rien à faire de ce genre de jeu. C'est mon cas, et je considère donc *Raystorm* comme un divertissement de grande qualité, mais de très courte durée. Il restera dans votre PlayStation quelques jours, le temps de le finir en solo, puis de s'éclater à deux. Vous le ressortirez de temps en temps après, mais pas aussi souvent qu'un bon jeu de course.

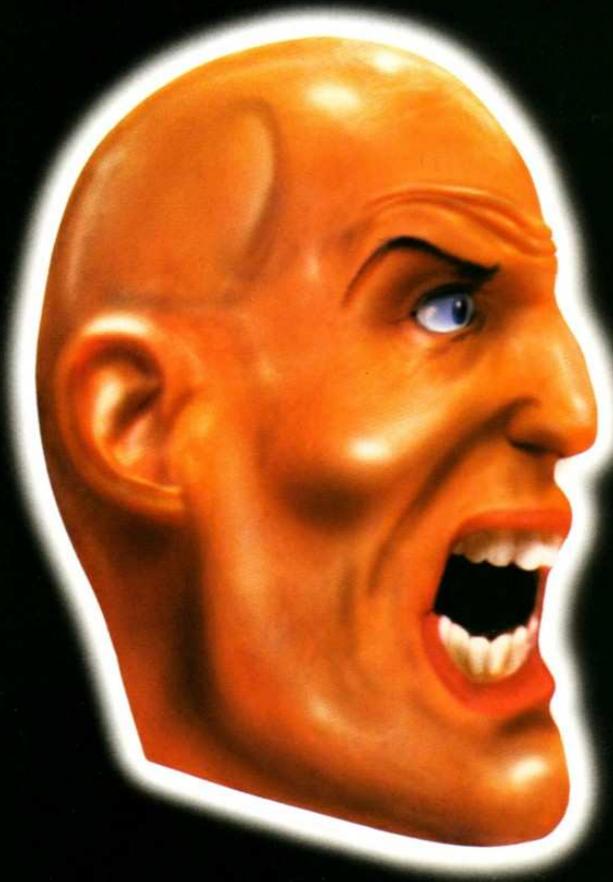
- + combats dynamiques
- + très joli
- + musiques bien sympas
- + système de lock-on
- court

Accessoires : une Memory Card

6

sur 10

BRINGS OUT THE YOB IN YOU



Revolutionary 8 player simultaneous split screen
action for Playstation & Saturn (with multi-taps)
4 players for PC CD Rom*

Up to 27 stunning 3D tracks and backgrounds

Superb gameplay options including micro mode,
rumble mode and full multiple angle playbacks

Intelligent CPU cars that adapt to your ability

4 levels of difficulty vary from easy to crazy -
ideal for both learners and masters

Loaded with hidden options and secret tracks

The essential racing and fighting kart game

100% PURE GAMEPLAY

*Mega Drive 4 players only, Game Boy 1 player only.



*SO MAD, IT'LL DRIVE
YOU ROUND THE BEND.*

UBI SOFT - Vantage House - 1 Weir Road - Wimbledon - London SW19 8UX - Tel: 0181 944 9000 - <http://www.ubisoft.com>



©1996 Vivid Image. All rights reserved. Published by Ubi Soft Entertainment/Vivid Image. Developed by Vivid Image. & "Playstation" are the trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega, Sega Saturn™ & Mega Drive™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co. Ltd.



Éditeur : Virgin Interactive
Développeur : Capcom
Date de sortie : 1996
Textes : français **Voix** : anglais
Genre : survival-horror
Public : mature
Difficulté : élevée
Nombre de joueurs : 1
Machines : PlayStation, Saturn & PC
Testé sur : PlayStation (PAL)
Support : CD-Rom
Date de rédaction du test : février 2008



RESIDENT EVIL

aka BIOHAZARD (Japon)

Impossible que vous ne connaissiez pas *Resident Evil*, série mythique créée par Capcom. La saga a en effet connu un succès immense, toujours d'actualité puisque à l'heure où j'écris ces lignes le cinquième opus est attendu de pied ferme par les fans, alors que le quatrième a récolté une impressionnante moisson d'excellentes notes dans la presse spécialisée. Mais retournons un moment sur la genèse de cette superbe série. A l'aube de l'ère 32 bits, Capcom, après son incroyable succès au pays des jeux de baston (*Street Fighter II*), désire explorer de nouveaux horizons, à savoir l'action/aventure horrifique. Le studio de développement confie donc ce projet à Shinji Mikami, sans savoir que le jeu, une fois fini, popularisera le survival-horror, un genre inventé par des Français (cela peut être très humiliant pour de nombreux pays). *Resident Evil* s'inspire en effet de nombreux titres. En tête, on citera bien évidemment *Alone in the Dark* d'Infogrames, dont les trois premiers épisodes étaient déjà sortis, mais également *Sweet Home*, un jeu développé par Capcom sur NES en 1989 qui comportait déjà quelques éléments phares de *Resident Evil* (les animations des portes, le manoir...). Si l'on veut à tout prix retirer à *Resident Evil* son statut de premier survival-horror, sachez qu'il existait déjà des jeux "semblables" bien avant comme *Haunted House* (Atari 2600, 1982). À tout le moins, *Resident Evil* est LE jeu qui a démocratisé à le genre, aujourd'hui l'un des plus appréciés des joueurs.



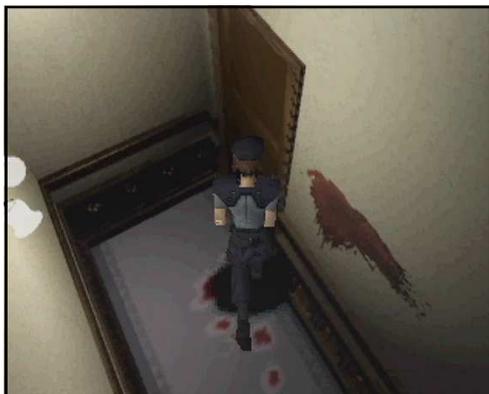
Resident Evil démarre sur les chapeaux de roues en distillant une atmosphère résolument angoissante, qui, si elle sera entachée par quelques faux pas, plongera le joueur dans un véritable cauchemar. Dès que l'on installe la galette dans sa Pléstecheune (ou sa Saturn ou son PC, hein, je suis ouvert d'esprit), le ton est donné : après les habituels logo, on voit un type avancer lentement dans un couloir, se retourner, et, effrayé, se mettre à courir, avant que la caméra ne zoome sur son œil et qu'un cri ne retentisse en même temps qu'une effusion de sang arrose l'écran. Bon, si l'on a déjà vu la vidéo d'introduction, cette séquence perd un peu de sa superbe, mais la première fois (surtout quand on a dix ans en fait) c'est assez impressionnant.

C'est donc après cette entrée en matière que l'on accède au mythique menu qui nous balance un "*Resident Evil* !" bien senti dès que l'on sélectionne "Nouvelle partie". Nous faisons alors connaissance avec le scénario au travers de ladite vidéo d'introduction. L'action se situe près de Raccoon City, une petite ville américaine du Midwest située dans les montagnes Arklay. Des événements bizarres ont été signalés dans les environs d'un manoir perdu dans la forêt. Des gens ont apparemment été dévorés tandis que des témoins ont dit avoir vu d'étranges animaux.

Une équipe des S.T.A.R.S. (l'équipe Bravo), branche de la police de Raccoon City est dépêchée par hélicoptère sur les lieux. Malheureusement, tout contact est perdu avec l'escouade, et après quelques jours de silence radio, une autre équipe est envoyée. Celle-ci, l'équipe Alpha, repère vite l'hélicoptère écrasé de ses prédécesseurs. Aucun corps n'est cependant retrouvé, mis à part une main agrippée à un revolver que son propriétaire semble avoir égarée. Les policiers poursuivent leur investigation dans les bois et sont soudain attaqués par des chiens étonnamment féroces. L'un des membres de l'équipe est tué et l'hélicoptère qui les avait déposés se barre, aussi les autres décident de se réfugier dans le manoir qui semble abandonné.



Commencer avec **Jill** est fortement conseillé : si elle est plus fragile que **Chris**, l'aventure est globalement moins difficile. Elle a enfin un inventaire plus grand. **Barry** l'aidera à de nombreuses reprises et elle pourra utiliser le lance-grenades.
Chris est plus fort mais peut transporter moins d'objets. S'il sera accompagné par **Rebecca** au bout d'un moment, on se sentira plus seul avec lui qu'avec **Jill**.



Tout ceci est donc exposé dans une vidéo en noir et blanc (merci la censure) qui fait irrésistiblement penser à un film d'horreur amateur et fauché. Les comédiens sont minables, les chiens sont épouvantablement laids et absolument pas crédibles, bref, cette vidéo, c'est de la belle merde. Lorsque l'hélicoptère s'en va et qu'un type tend le bras vers le ciel en lâchant un dramatique et ridicule : "No ! Don't go !", on se croirait même face à un court-métrage pseudo horrifique d'art et d'essai raté. Mais bon, il faut tout de même avouer que cette intro a de quoi faire sourire. En fait, son mérite est surtout d'induire le joueur en erreur : difficile en effet de se dire que le jeu va être flippant après une telle catastrophe.

Pourtant, il faut bien vite se rendre à l'évidence : *Resident Evil* est sacrément flippant. Bon, peut-être que j'exagère, parce que j'ai une certaine propension à faire des crises cardiaques devant tous les films d'horreurs, mais bon. Une fois entré dans le manoir, vous vous rendez bien vite compte qu'il manque quelqu'un. Le groupe se sépare alors pour explorer le manoir plus efficacement. Bref, une riche idée, c'est bien connu, dans ce genre de situation, il vaut mieux se séparer... Passons ce cliché et revenons-en à l'atmosphère. Elle se met réellement en place dès que le personnage a mis un pied dans le manoir. Il se retrouve dans un grand hall avec un imposant escalier. Tout est désert, et une musique atrocement stressante se lance alors. Musique qui ne cessera d'accompagner le joueur, disparaissant par moments pour imposer un silence écrasant mais revenant sans cesse, toujours plus effrayante. Dans le hall, un coup de feu retentit. Le joueur est donc mandé par ses coéquipiers de jeter un œil dans la pièce de gauche (seul s'il incarne Chris, en compagnie de Barry s'il incarne Jill). La première rencontre avec le zombie-ennemi récurrent de la série - se fait par la suite au détour d'un couloir. La bestiole se repaît du cadavre décapité d'un membre de l'équipe Bravo et tourne sa tête décomposée en émettant un rôle dégoûtant. Sympathique !

Le joueur est ensuite laissé à lui-même dans le manoir. Il sera toujours possible de faire la rencontre de personnages qui pourront l'aider - ou pas. On retrouvera également de temps à autres ces pauvres membres de l'équipe Bravo, à moitié dévorés dans les couloirs obscurs du manoir. Mais la plupart du temps, on devra évoluer seul.

Les décors sont en 3D précalculée, ce qui permet d'obtenir un rendu magnifique. En contrepartie, l'ensemble paraît un peu figé, mais rien de grave. Par contre, les personnages et ennemis sont eux en véritable 3D. On évolue donc dans un univers en 2D mais pas d'inquiétude : le résultat est plus réaliste que si les développeurs avaient voulu créer un environnement entièrement en 3D, qui n'aurait jamais atteint le niveau de détail que l'on connaît.

Le principe du jeu est d'évoluer dans le manoir, mais la plupart des portes sont fermées, ce qui nécessite de résoudre de nombreuses énigmes pour progresser. L'endroit est également bourré de monstres, et il faudra se servir de ses flingues pour les éliminer. Mais l'aventure ne tourne pas à la chasse au zombie bourrine puisque les ennemis sont résistants et que les munitions sont limitées.

Puisqu'on parle des ennemis, parlons-en bien. Les premiers auxquels on aura affaire sont donc les zombies, de pauvres hères autrefois humains transformés en cadavres vivants ne cherchant qu'à bouffer leur prochain. On les trouvera souvent à festoyer sur un macchabée ou sur un de leurs congénères. Le zombie est lent, mais relativement résistant. Quatre ou cinq balles suffisent à le mettre à terre mais il se relèvera ! On en croquera d'autres rampant au sol qui tenteront de vous agripper la cheville pour vous grignoter un orteil, dans ce cas-là, un bon coup de talon suffira à leur exploser la tête. Mais au début, d'autres bestioles sont déjà de la partie : les cerbères, des chiens zombies, dont les principaux défauts sont d'être très rapides et de rarement se trimballer tout seuls... On devra tout d'abord compter avec ces deux spécimens, pour, au fur et à mesure, en affronter de nouveaux : araignées géantes, serpents agressifs, abeilles géantes et autres bizarreries difficilement nommables.



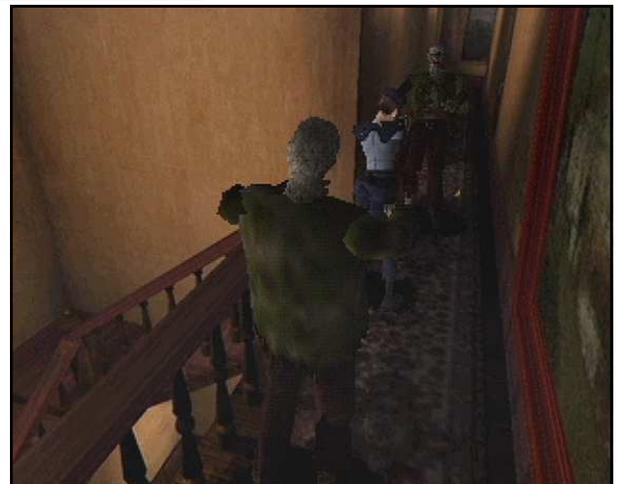
Il faudra souvent pousser des meubles pour accéder à des items.



Les ennemis sont donc en général assez costauds, et la difficulté ne vient pas de leur nombre mais plutôt du fait qu'ils apparaissent souvent quand on ne s'y attend pas (genre les chiens qui sautent à travers les vitres... ma première attaque sur ce jeu) et que les munitions du joueur sont assez limitées. De fait, on commence le jeu avec un simple pistolet (Chris n'en a pas mais en trouve un bien vite) et quelques balles. Des munitions sont cachées un peu partout mais il y en a sans doute pile poil assez pour tuer tous les ennemis du jeu sans rater trop de tirs. Et comme, dans la panique, des tirs, on en rate pas mal (surtout face aux cerbères et aux hunters), vous comprendrez aisément avec quelle tension on aborde chaque pièce en espérant qu'il n'y aura pas plus de monstres qu'on a de cartouches dans son fusil... Oui, il y a un fusil. Mais pour l'obtenir, comme c'est le cas pour d'autres armes, il faudra résoudre une énigme (certes simple). On pourra donc par la suite obtenir un Colt Python 357, un lance-grenades, un lance-flammes ou encore un lance-roquettes. Mais chaque personnage ne peut pas utiliser toutes les armes, ainsi Chris ne verra pas l'ombre d'une grenade dans son aventure. Pour certaines armes, notamment pour le lance-grenades d'ailleurs, il sera possible d'utiliser différentes munitions, plus ou moins adaptées à certains types d'ennemis, mais en général on ne se posera pas trop de questions et on chargera les flingues avec ce qu'on aura... Resident Evil est très loin d'être un jeu où on fonce tête baissée, car quelques blessures suffisent pour trépasser et, de toute façon, la peur vous retiendra.



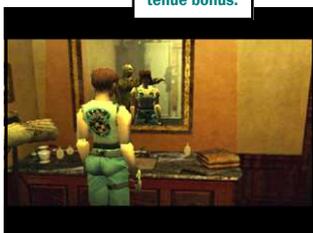
Il est toujours possible d'essayer d'éviter les zombies, mais c'est assez risqué...



Cette peur sera distillée tout au long du jeu via une atmosphère oppressante et effrayante. Les angles de caméra jouent un rôle important à ce niveau. Placés de toutes les manières possibles, parfois ils gêneront totalement le champ de vision, vous faisant vous demander ce qu'il peut bien y avoir derrière ce mur, vous faisant toujours ressentir la désagréable impression d'être observé... Les musiques, comme je l'ai dit plus haut, soutiendront également l'ambiance avec des thèmes remarquables, tantôt stressants, tantôt effrayants. D'une manière générale, la crainte de l'ennemi sera plus éprouvante que la confrontation, même si une des deux situations est plus mortelle que l'autre. Ainsi, les phases durant lesquelles on devra résoudre des énigmes (et elles sont nombreuses) joueront avec vos nerfs. J'en veux pour exemple ce passage où vous pénétrez dans une galerie avec des tableaux accrochés aux murs et une multitude de corbeaux vous guettant d'en haut. Vous saurez alors la dangerosité de ces animaux puisque vous aurez préalablement découvert le cadavre d'un coéquipier dévoré par ces mêmes oiseaux... Les tableaux cachent indubitablement quelque chose, car tous représentent un homme à différents stades de sa vie : enfance, jeunesse, âge adulte... De plus, des boutons se cachent en dessous. Il est indiscutable qu'appuyer sur ces boutons dans l'ordre fera apparaître ou un passage ou un objet utile... Mais si on se trompe d'ordre ?

Au sujet des énigmes, d'ailleurs, elles se limitent généralement à trouver des objets pour les placer à un endroit donné, ce qui permettra d'ouvrir un passage. La principale difficulté consiste donc à trouver ces objets. Parfois, pousser des meubles ou des statues suffit, d'autres fois il faudra combiner différents items entre eux selon un ordre précis et logique (la fabrication du J-Volt)... En général ces énigmes vous feront vous creuser les méninges mais globalement, il n'y a rien d'insurmontable.

Ici vous pouvez voir Jill dans une tenue bonus.



Pour progresser à travers le manoir, vous aurez besoin de nombreuses clés; il y en a notamment quatre principales dans la première partie du jeu : la clé casque, la clé armure, la clé bouclier et la clé épée. Comme d'autres objets (à l'instar des livres maudits) ces clés ne révéleront leur utilité qu'après avoir été examinées, avant cela elle n'auront toutes pour nom que "clé manoir" alors qu'il existe différentes serrures. Via l'inventaire, on peut donc examiner les objets à la recherche d'indices. Ainsi, tous les items sont entièrement représentés en 3D pour que l'on puisse les reluquer à loisir. A propos de l'inventaire, il vous permet de transporter six ou huit objet, selon que vous incarnez Chris ou Jill. Plusieurs objets sont absolument indispensables pour progres-

Pauvre Jill, elle en bouffe du zombie tout au long du jeu... Enfin, c'est plutôt l'inverse.



ser : une arme, des munitions, un item de soin (surtout pour Jill, plus faible) et la ou les clés en cours d'utilisation (lorsqu'on a ouvert toutes les portes liées à une clé, on peut s'en débarrasser pour plus de clarté). Les objets que l'on ne transporte pas sur soi peuvent être stockés dans des malles. Il en existe plusieurs dans le manoir, et le truc c'est que tout ce qu'on met dans l'une se trouve également dans l'autre. En fait, chaque malle donne sur le même intérieur. Ce n'est absolument pas crédible mais sans cela, le jeu serait horriblement difficile, et il l'est bien assez comme ça.



Il se trouve une malle dans à peu près toutes les pièces de sauvegarde. Ce sont des pièces dans lesquelles on ne peut pas rencontrer d'ennemis. On peut y trouver des machines à écrire, indispensables pour sauvegarder (en plus d'un ruban encreur). Impossible de ne pas faire de nombreux allers-et-retours depuis ces salles à d'autres, pour déposer des objets qu'on aura trouvés pour pouvoir en prendre d'autres. C'est parfois assez laborieux et soulève un des problèmes de l'inventaire : une petite clé y prend autant de place qu'un bazooka. Les développeurs auraient au moins pu créer une sorte de trousseau qui regroupe toutes les clés sans qu'on les trimballe sur son dos. De la même manière, s'il est possible de transporter une cinquantaine de cartouches de fusil (enfin si vous arrivez à en économiser autant), impossible de regrouper des items comme les herbes. Non, il n'est pas possible de se rouler un joint dans



Resident Evil, les herbes sont les objets de soin de base. Il en existe trois sortes : les vertes, les bleues et les rouges. Les premières servent à se soigner légèrement, les deuxièmes à se guérir du poison, et les dernières, combinées aux vertes, permettent de se soigner totalement.

Tout au long du jeu, le scénario n'avancera que très peu, en fait on découvrira juste (attention spoilers ultra-connus) que le manoir n'était que la partie émergée de l'iceberg : il cachait un laboratoire pharmaceutique où une société, Umbrella, tentait de mettre au point une arme surpuissante. Cette arme, le virus-T, s'est répandue dans le manoir et a contaminé tous les êtres vivants, les transformant en zombies ou en mutants. On n'en saura pas vraiment plus. Ces révélations seront découvertes grâce à deux nombreux documents disséminés dans l'endroit : des comptes-rendus, des testaments, des ordres... Certains se contenteront de témoigner de l'horreur de la catastrophe; on retiendra notamment le journal d'un garde qui décrit sa lente transformation en zombie jusqu'à ce qu'il se mette à bouffer un de ses compagnons... brrr... Quelques cut-scenes permettront de voir les autres membres de l'équipe, ils discuteront avec le héros et l'aideront un peu. Ce sera l'occasion de constater la piètre qualité des doublages anglais, vraiment mal joués.

Le scénario sera d'ailleurs sensiblement différent selon que l'on choisira d'incarner Jill ou Chris. On pourra regretter que les deux aventures ne soient pas tout à fait cohérentes entre elles. La progression sera toutefois identique : elle commencera dans le manoir, passera par les jardins, par un poste de garde, reviendra dans le manoir et se terminera dans le laboratoire.

Resident Evil n'est pas très long. Lors de ma première partie avec Jill, je l'ai fini en six heures et trois quarts. Mais ceci comptabilise le temps de jeu pur, sans compter tout ce que j'ai fait mais que j'ai du refaire suite à une mort malheureuse... Il faut en fait compter plus du double. Cela nous fait une quinzaine d'heures, multipliée par deux puisque refaire l'aventure avec Chris sera loin d'être inintéressant compte tenu des nombreux changements. Au final, à peu près une trentaine d'heures si l'on se limite à ne faire l'aventure que deux fois. En effet, le fan ne s'en contentera pas : plus on refait le jeu, plus on débloque de bonus selon le temps mis et le nombre de sauvegardes... Le genre de truc qui me saoule, mais le public console adore ça nan ? De même, chacun des deux héros pourra sauver ou non deux de ses coéquipiers, ce qui donne finalement trois fins différentes pour chaque personnage...

E. Jumbo

Quelques vidéos en images de synthèse parsèmeront l'aventure, ça change de l'introduction !



verdict

Intérêt

Gameplay 4/5

Le principe est certes grandement repompé sur *Alone in the Dark*, mais en plus pratique et plus orienté horreur. Tout n'est pas parfait, mais quel plaisir !

Durée de vie 3/5

L'aventure en elle-même n'est pas très longue, mais la difficulté et l'horreur la rendent éprouvante. Et le joueur est invité à ne pas s'arrêter à une seule partie.

Artistique

Design 3/5

Les décors sont glauques à souhait mais on regrettera que certains passages soient beaucoup moins intéressants à ce niveau que le manoir.

Bande-son 4/5

Les musiques sont géniales et feront tout leur possible pour vous foutre les jetons. Les bruitages sont eux aussi excellents. Les voix sont merdiques.

Scénario 2/5

L'idée de base est très bonne, mais le scénario ne se développe que très peu.

Réalisation

Ergonomie 3/5

Quelques petits problèmes de déplacement et de visée, ainsi qu'un inventaire pas toujours super pratique, mais cela reste mineur.

Technique 4/5

Les environnements sont superbes (même si inférieurs à ceux de la version Saturn), tout comme la modélisation en 3D. Les quelques vidéos en image de synthèse sont aussi excellentes.

EN BREF

Resident Evil est incontestablement un chef-d'œuvre : alliant une atmosphère horriblement effrayante à un gameplay excellent fait d'un subtil mélange d'action, d'exploration et de résolution d'énigmes, il s'impose comme l'un des meilleurs jeux de la génération 32 bits. On regrettera un inventaire parfois énervant et une maniabilité légèrement trop rigide, mais ce sont bien là les quelques seuls défauts... ah non ! Les voix des personnages sont... à chier, même si leur prestation est pire dans la vidéo d'introduction. Dernier point : j'insiste sur le potentiel effrayant de *Resident Evil*, mais il ne fera effet que si vous jouez dans de bonnes conditions : noir total et casque obligatoires !

- + réalisation superbe
- + suspense, tension, épouvante...
- + gore
- + replay value
- + ambiance sonore terrifiante
- + armement sympathique
- + vidéo d'introduction très drôle
- vidéo d'introduction ridicule
- voix anglaises ratées
- difficile avec Chris
- environnements inégaux

Accessoires : une Memory Card

9

sur 10

RESIDENT EVIL

Vous n'avez pas peur
du noir, j'espère ?



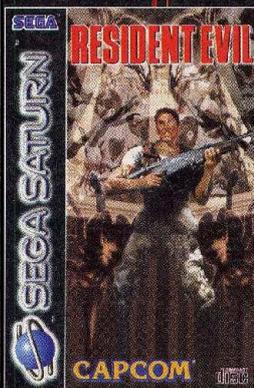
Dans la même **veine**
préparez-vous aussi à...



Sortie : octobre 97



Sortie : novembre 97



SEGA SATURN
ON N'EST PAS SUR LA MÊME PLANÈTE.

ASTUCES, INFOS, CADEAUX
KAYITONE SEGA
08 36 68 01 10
LE MINUTE \$015 SEGA **

SITE WEB :
<http://www.sega-europe.com>



Éditeur : Psygnosis
 Développeur : Psygnosis
 Date de sortie : 1996
 Textes : anglais Volx : anglais
 Genre : course
 Public : tout public
 Difficulté : élevée
 Nombre de Joueurs : 1 à 2
 Machines : PlayStation, Saturn & PC
 Testé sur : PlayStation (PAL)
 Support : CD-Rom
 Date de rédaction du test : septembre 2008



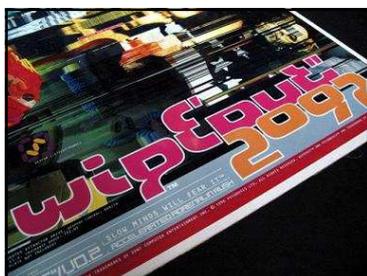
WIPEOUT 2097

aka WIPEOUT XL (Japon, USA)

Longtemps, j'ai cru à la suprématie de la série *F-Zero* sur le terrain du jeu de course futuriste survolté. C'était sûrement vrai à l'époque des 16 bits, mais dès l'aube de l'ère 32 bits, un concurrent arrivait et collait une balle dans la nuque à la série de Nintendo. Ce concurrent, c'est *Wipeout*. Du principe de *F-Zero*, il ne reprend en fait pas grand chose sinon l'exigence demandée, l'univers futuriste et ses vaisseaux qui flottent à un mètre au-dessus du sol.



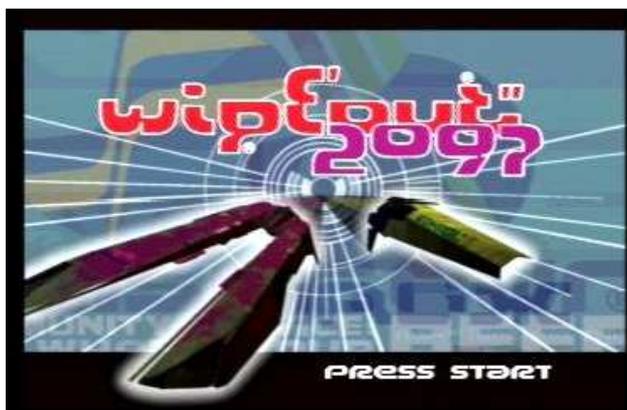
Le niveau situé en Himalaya. On voit ici la grille de départ. Notez que la caméra est légèrement à gauche du vaisseau, ceci car il est très près de l'extrémité droite de la piste. La caméra se déplace également à droite lorsque le vaisseau est à gauche. C'est ce genre de détail qui rapproche le gameplay de *Wipeout 2097* de la perfection.



Le menu principal du jeu. On y sélectionne indépendamment le mode de jeu, le vaisseau et le circuit, ne reste ensuite plus qu'à choisir « Start » !



Là où, dans *F-Zero*, on concourt avec des véhicules au design kitsch et aux pilotes sortis des comics les plus ringards, le design de *Wipeout* est très classe. Les vaisseaux sont racés, longilignes et high-tech. Les pilotes, on ne les voit pas, et on s'en fout. Le décor est planté, celui de *Wipeout 2097* se trouve être notre bonne vieille planète... en 2097. Ce bond de cent ans dans le futur ne donne pas vraiment à voir le genre d'univers apocalyptique qu'on nous sert habituellement. Le monde de demain y a certes sa part d'obscurité, avec ses métropoles tentaculaires plongées dans la nuit et l'orage (je pense au circuit situé à Paris ou à l'installation industrielle au Canada), mais certains environnements peuvent paraître radieux, comme celui de l'Amérique du Sud. La piste qui y prend place serpente à travers montagnes, jungles verdoyantes et ruines amérindiennes. Bon ok, ce circuit est en fait le seul à l'atmosphère réellement lumineuse et colorée, tous les autres se situent dans des complexes industriels ou urbains, et sont plongés dans la nuit, ou dans un crépuscule rougeoyant. Dans tous les cas, chacun de ces environnements (ah oui, il y a aussi un circuit prenant place dans les montagnes tibétaines !) est purement magnifique, et je ne parle pour le moment que de l'aspect esthétique ! L'univers futuriste créé par Psygnosis est résolument high-tech et original car oscillant entre le cyberpunk soft et l'onirique cosmique (oui). Bien sûr, on trouve déjà des éléments graphiques fluo, surtout dans l'interface, mais on n'en arrive pas encore aux hideuses dérives que connaîtront les années 2000 (qui a parlé de *Deus Ex 2*, ou même de *Wipeout Pure*... ?). Le design des vaisseaux est lui aussi fantastique, assez indescriptible mais vraiment classe. C'est peut-être lui qui donne le mieux son identité à la série.



Artistiquement, *WipOut 2097* est donc une tuerie, avec un petit côté psychédélique, si j'ose dire. Mais techniquement, il est juste parfait. Pour un jeu sorti en 1996, c'est simplement... sensationnel. Le seul bug que j'ai relevé survient parfois en utilisant le pilotage automatique, et fait sortir le vaisseau du décor (aucune conséquence sur la course heureusement), rien de bien grave. Pour le reste, la modélisation est superbe, les textures détaillées, tout comme les environnements fourmillant de petits trucs qui donnent de la consistance à cet univers : immense ballon en forme de chat, dirigeable, installations industrielles, bâtiments, gradins du public, etc. Et le plus insolent dans tout ça, c'est que *WipOut 2097* offre une impression de vitesse sensationnelle, mais surtout qu'il n'y a absolument AUCUN ralentissement. Ça paraît même suspect, comment arriver à une telle perfection technique, surtout en 1996 ? Certes *WipOut 3* fera mieux (évidemment, trois ans plus tard...) mais, déjà, *WipOut 2097* avait repoussé les limites.

A côté de cette beauté inouïe, *Psygnosis* se contente de nous refiler l'un des meilleurs gameplay de jeu de course.

Votre vaisseau flotte donc au-dessus du sol. Les compétitions opposent douze concurrents, et selon le mode de difficulté, deux à cinq tours sont nécessaires pour finir une course (sachant qu'arriver premier est impératif pour débloquer le moindre petit truc). La piste n'est pas très large, et chaque choc contre le bord vous fait non seulement perdre un peu d'énergie, mais aussi beaucoup de temps, le vaisseau s'arrêtant presque totalement ! Heureusement il est possible de frôler le bord, ce qui n'a pas trop de conséquence. Alors vous vous dites sûrement, bah, connard ! t'as qu'à bien conduire et rester au milieu de la piste. Ce à quoi je répondrai que les vaisseaux de *WipOut 2097* ont la particularité

d'aller très vite. Ce n'est pas super flagrant au début, car on commence dans le mode de difficulté minimum, celui où chaque course dure deux tours et où on n'atteint pas encore Mach 1. Mais dans les derniers modes, la vitesse est extrêmement élevée, tant et si bien qu'en revenant ensuite au premier mode, on a l'impression de se retrouver devant une simulation de déambulateurs pour personnes âgées. La vélocité des bolides est donc incroyable, et au fil des échecs, on en vient à se demander comment on va réussir à finir premier. À la limite, arriver troisième, ça reste jouable. Mais dès le troisième mode de difficulté, remporter la médaille d'or demande un nombre incroyable de tentatives, pour un résultat tenant autant de l'entraînement que de la chance. Mais le summum est atteint vers la fin du jeu, au Challenge 1. Ce championnat demande de refaire les six premiers circuits à la suite, et exige d'arriver premier à chacun d'entre eux. Personnellement, j'ai dû le recommencer une bonne centaine de fois avant d'y arriver - chose que je fetai en poussant un ultrason non modulé de quarante-trois secondes qui tua douze personnes dans mon immeuble. Une fois ce championnat remporté, les deux derniers circuits sont accessibles et... oh mon

Dieu, ce fût l'expérience la plus humiliante d'entre tous les jeux de course qu'il me fût donné de vivre. Et dire qu'après, un nouveau championnat reprenant les huit circuits dans le mode de difficulté maximum reste à faire...



Les bolides futuristes de *Wipeout* ont beau être très difficiles à maîtriser, ils procurent un immense plaisir de pilotage, et ce dès la première partie. Même sans vibrations, on a totalement l'impression de diriger un engin ultra rapide qui flotte au-dessus du sol. La manière dont les véhicules négocient les virages est indescriptiblement jouissive, et même si les courses sont très frustrantes au début, on ne lâche que difficilement la manette. Des aérofreins (L2 et R2) permettent de tourner plus vite, mais cette technique est ardue à maîtriser. La difficulté procure en tout cas une grande satisfaction lorsqu'on boucle un tour sans toucher les bordures et que l'on slalome entre les concurrents à pleine vitesse.

Et si vous n'y arrivez pas, vous pouvez toujours les arroser de missiles. Les pistes sont en effet recouvertes, par endroits, de grilles colorées. En passant au-dessus, l'ordinateur nous attribue une arme au hasard. Ça va de la triple salve de missiles à la chîée de cinq mines, en passant par le gadget ultime de la fin du XXIème siècle, j'ai nommé le Quake Distructor. Ce bijou de technologie complètement irréaliste secoue la piste devant son utilisateur, reproduisant ainsi un véritable tremblement de terre ! Sublime et incroyablement jouissif. Dommage que dans les derniers modes de difficulté, sa vitesse de propagation soit égale à celle des vaisseaux, ce qui le rend obsolète... Heureusement, il y a encore de quoi faire. Les missiles de base sont très pratiques lorsque la piste est bien droite et que trois-quatre adversaires vous devancent. Lors de l'impact, ils sont projetés en l'air, ce qui permet de les doubler en leur passant dessous ! Les mines sont, elles, parfaites pour réduire à néant les ambitions d'un concurrent de vous dépasser. Il existe également un missile à tête chercheuse, qu'on peut larguer en arrière. Une version électrique de ce missile permet de ralentir les adversaire. On pourra aussi endommager tous les concurrents visibles en lâchant une grosse bombe. L'arme ultime est un genre de tir plasma, qui détruit automatiquement la cible, mais il faut vraiment avoir

de la chance pour la toucher : le tir s'effectue en effet une seconde après son activation et va en ligne droite ! Si votre truc, c'est plutôt la défense, ne vous inquiétez pas, il y a aussi de la matière. Bouclier d'énergie et régénérateur vous éviteront de connaître le destin similaire aux hérissons qui tentent de traverser l'A10. Le turbo vous permettra de laisser vos concurrents sur le carreau et de vous encastrier deux cents-mètres plus loin dans un platane du futur. Sérieusement, oubliez ce « bonus » passé le deuxième mode de difficulté, tant la vitesse rendra votre vaisseau incontrôlable. Pour aller à fond, mieux vaut passer au-dessus des flèches bleues qui ornent la piste. Enfin, il reste un « bonus » très original, le pilote automatique. Pendant quelques secondes, il fera prendre à votre vaisseau la trajectoire optimale pour une vitesse maximum, en évitant soigneusement bordures et ennemis. Très pratique, mais, encore une fois, obsolète dans les derniers modes de difficulté... Il atteint en effet une telle vitesse que lorsqu'il redonne le contrôle au joueur, il est presque impossible de réagir à temps pour éviter le crash.



Comme si le pilotage n'était pas extrêmement fun à lui tout seul, *Wipeout 2097* propose donc de pimenter les courses avec ce panel d'armes très bien foutu, en dehors de celles qui se révèlent inutiles dans les modes de difficulté élevée. Et le pire, c'est qu'il y a encore un aspect de ce jeu qui est brillamment réussi. Je veux parler de l'ambiance sonore : au design futuriste limite psychédélique des circuits s'ajoutent des musiques techno parfaitement à leur place. Des artistes prestigieux comme les Chemical Brothers ou CoLD STORAGE ont confié quelques compositions, et la nature même des morceaux couplée à la vitesse des courses confèrent un petit quelque chose très particulier à *Wipeout 2097*. Les bruitages sont tout aussi excellents (et sonnent même différemment quand on passe dans un tunnel). Quant à la voix robotique qui annonce les armes ramassées, elle colle aussi bien à l'ambiance.



La pub dans les jeux vidéo est un phénomène de plus en plus fréquent, notamment à cause du récent bond de l'industrie de ce secteur (générant plus d'argent que celle du disque et du cinéma réunies). Mais il n'est pas pour autant très jeune : dès 1996 (et sans doute bien avant), Red Bull avait fait main basse sur un peu d'espace libre dans WipeOut 2097. Les plus extrêmes seront outrés, mais finalement cette pub s'intègre assez bien au jeu. On peut voir quelques panneaux publicitaires dans les circuits, mais surtout le logo et un slogan assez approprié à chaque chargement : « improve your reaction time with redbull » ! Je n'ai pas essayé, mais la boisson à base de couilles de taureau ne peut être qu'utile pour rester éveillé deux nuits entières pour tenter de remporter le Challenge 2 !



Second opinion

Un jeu exigeant, mais qui vous le rendra bien ! Le style et le rendu graphique sont uniques, les véhicules se meuvent et chaloupent avec une souplesse indescrivable, et pourtant le jeu est tendu, rapide, élégant, sombre et léger à la fois... Un très grand jeu (dur) !!

8/10

Knut B.

Alors, *WipeOut 2097* possède donc un gameplay de folie, qui allie pilotage exigeant, fun et stressant, à une vitesse dingue et à des armes en tout genre. Notons également que le level design des circuits est excellent, avec sauts, chicanes, virages en épingle, etc. Bordel, ce jeu n'a-t-il donc aucun défaut ? La difficulté trop exagérée peut-être ? Il est sûr que *WipeOut 2097* rebuttera les moins acharnés, mais pour la plupart la difficulté sera plutôt un prétexte pour ne pas lâcher la manette. Mais que cache donc cette difficulté ? Eh bien je vous le donne en mille : un contenu finalement assez pauvre. Le jeu comporte en tout et pour tout cinq vaisseaux (dont un que vous ne débloquentez probablement jamais) et huit circuits. Ce n'est pas rien, et les circuits sont vraiment bien fichus, mais justement, on en aurait aimé un peu plus (mais ça c'est le lot de tous les bons jeux de course).

Par contre, niveau modes de jeu, ça craint. Le mode arcade constitue le seul vrai morceau intéressant. Le mode time attack pourra servir pour s'entraîner.. non, mieux vaut faire ça via le mode arcade, avec les concurrents. Et le mode multi ? Eh ben, honte, hérésie, haltérophilie, il n'y a pas de mode deux joueurs en écran divisé. Pour jouer à deux, il faut relier deux PlayStation avec un câble, il faut donc deux exemplaires du jeu... et deux télévisions. Pas très pratique. *WipeOut 2097* vous occupera tout de même un bon bout de temps, ne serait-ce que pour débloquer les deux derniers circuits, et, franchement, qu'est-ce qu'on prend son pied. Mais l'absence d'écran splitté en mode deux joueurs et d'un peu plus de contenu empêchent *WipeOut 2097* d'accéder au 9. Mais quel jeu !

E. Jumbo

Intérêt

Gameplay 5/5

De la vitesse, du stress et du fun. Magistral.

Durée de vie 2/5

Prénant et difficile, mais un contenu assez pauvre au final.

Artistique

Design 4/5

Design futuriste original et relativement sobre, très bon.

Bande-son 4/5

En parfait accord avec l'ambiance : électrique, donc électronique. Ou l'inverse.

Scénario /

JEU DE COURSE.

Réalisation

Ergonomie 4/5

Aucun souci à signaler, une fois maîtrisé le pilotage ne pose pas de problème. Enfin si : il est très difficile à maîtriser.

Technique 5/5

Regardez *WipeOut 2097* en pleine action, puis regardez la date de sortie. Eh oui.



EN BREF

Un jeu de course proprement incroyable au gameplay tout simplement parfait. Les graphismes sont à s'immoler par le feu tant ils sont sublimes, et il n'y a ni bug ni ralentissement ! Alors quel dommage, mais quel dommage qu'il n'y ait pas plus de modes de jeu et de circuits !

+ réalisation parfaite

+ gameplay aussi fun que stressant

+ musiques

- peut-être un chouïa trop dur sur la fin

- peu de circuits et vaisseaux au final

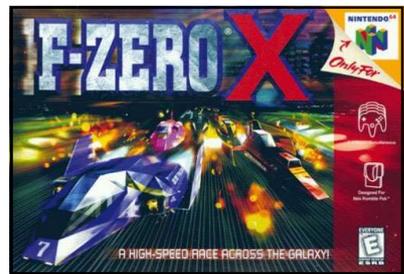
Accessoires : une Memory Card

8+

sur 10



Éditeur : Nintendo
Développeur : Nintendo
Date de sortie : novembre 1998
Textes : anglais Volx : anglais
Genre : course
Public : tout public
Difficulté : moyenne
Nombre de joueurs : 1 à 4
Machines : Nintendo 64
Testé sur : Nintendo 64 (PAL)
Support : cartouche
Date de rédaction du test : avril 2008



F-ZERO X



L'écran-titre, dans toute sa non-splendeur (bon allez si, c'est sympathique). En dessous, le menu principal avec les différents modes de jeu et l'écran de sélection des vaisseaux.



Captain Falcon, le héros pourrait-on dire, même s'il n'occupera réellement cette place que dans l'opus GameCube sorti en 2003. Son vaisseau, le Blue Falcon, est indubitablement le meilleur pour débuter. On voit l'écran où l'on peut modifier la balance entre accélération et vitesse maximum, un réglage crucial puisque tous les vaisseaux ont à peu près la même vitesse.

Quelques pages plus tôt, je disais que j'avais quitté *F-Zero* pour *WipEout*. C'est vrai, mais n'allez pas croire que l'opus N64, celui avec lequel j'ai découvert la série, soit descendu dans mon estime !

Petit rappel historique tout d'abord. *F-Zero* a vu le jour sur Super Nintendo en 1990. Si l'on considère *F-Zero X* comme le deuxième épisode de la série, alors on peut dire que *F-Zero* n'est pas du genre pressé, puisque huit ans séparent la sortie des deux opus ! Pourtant, n'importe qui de sensé (ce qui m'exclut donc) sait que *F-Zero* est une série qui mise tout sur la vitesse ! Vous voyez un peu le truc ? Bon, mettons fin à cette introduction catastrophique et lançons dans le vif du sujet.

F-Zero X propose moult courses à bord de petits vaisseaux stagnant à un mètre du sol et pouvant atteindre des vitesses dépassant les 1000km/h. Pour flirter avec le « c » de $e=mc^2$ (ou presque), les modes de jeu classiques sont disponibles : Championnat (quatre en tout plus un générant des circuits aléatoires mais que je n'ai pas réussi à débloquent...), Practice et Mode VS (de deux à quatre joueurs). Un mode assez original est même présent, le Death Race, qui prend place sur un circuit dans lequel on n'a même pas besoin de tourner et vous poussant à dégommer tous vos adversaires. Enfin, l'inévitable et toujours aussi inintéressant (ça n'engage que moi) mode Time Attack ravira les recordmen en herbe.

Niveau modes de jeu, il y a donc de quoi faire, mais c'est bien le mode Championnat qui se révélera être le plus passionnant. Mais parlons un peu gameplay tout d'abord. Comme je le disais, celui de *F-Zero X* mise tout sur la vitesse. Les vaisseaux sont ainsi capables d'atteindre des vitesses folles (plus de 1200km/h) même si on passera la plupart du temps à 800km/h. Les vaisseaux (au nombre de 30 !) sont définis par trois caractéristiques : résistance, turbo et « tenue de route ». Chaque véhicule est noté sur ces caractéristiques de A à E. Mais n'espérez pas trouver le vaisseau ultime : aucun ne possède AAA à ses caractéristiques. Il faudra donc trouver celui qui correspond le mieux à votre style. Chose assez difficile car au début seuls six vaisseaux sont disponibles. Quatre autres rangées de six pourront être débloquées en zigouillant des adversaires dans le championnat.



Le pilotage n'a rien de complexe : A pour accélérer, B pour activer le turbo et le joystick pour tourner. Ensuite, les boutons Z et R permettent de mieux négocier les virages mais pas mal d'entraînement est nécessaire pour maîtriser cette technique. Enfin, pour éliminer les concurrents, il est possible d'effectuer une attaque en toupie en maintenant Z ou R enfoncé puis en appuyant plusieurs fois de suite sur l'autre. Là encore, il faudra de l'entraînement pour se transformer en terreur des circuits !

En parlant de circuits : ceux de F-Zero X sont complètement dingues. Oubliez tout ce que vous aviez vu jusqu'à maintenant (enfin jusqu'à il y a dix ans...). De tous les circuits présents, aucun n'est strictement plat. Ils se présentent comme des pistes situées à des kilomètres en hauteur, flottant dans le vide, et ne se refusant aucun looping. La piste se tord, se retourne, fait un angle à 90°, bref c'est du délire total. On se retrouve souvent la tête en bas. Alors ajoutez à ça moult tremplins, des tunnels dans lesquels on peut aller au plafond et des tubes dont on peut faire le tour... Jamais un jeu n'aura été aussi décoiffant à ce niveau. Bien sûr, cela n'est pas sans danger : parfois il n'y a pas de rambardes à la piste et certaines portions du sol sont glacées ou bien vous font ralentir. On peut également tomber sur des mines qui vous font soudainement bondir, rien de pire pour vous envoyer dans le vide !

Les concurrents vous en feront également voir de toutes les couleurs : les courses se font à 30 participants ! Autant dire que le premier tour, où tout le monde est au coude-à-coude, est palpitant ! Les collisions sont alors tellement fréquentes que l'usage du turbo est proscrit : il ne sera utilisable qu'à partir du deuxième tour.

Vos adversaires seront souvent des obstacles et parfois des dangers : une série de collisions trop violentes et hop ! votre vaisseau explose ! Heureusement que certaines portions de la piste permettent de recharger ses batteries lorsqu'on passe dessus, car en plus l'utilisation du turbo diminue aussi la jauge d'énergie ! Mais là encore, une alternative est possible : utiliser les turbos du circuits. Représentés au sol par des flèches jaunes, ils permettent d'accélérer un bon coup, mais attention, prendre trop de vitesse peut vite vous faire perdre le contrôle de votre vaisseau et vous envoyer dans le décor...

Vous pouvez donc constater que le gameplay est assez basique en apparence mais qu'il se révèle rapidement... pas si simple que ça.



Ce type de passage dans un tunnel est proprement excellent mais malheureusement trop rare.



Les fameuses pistes roses sur lesquelles on peut récupérer de l'énergie.

C'est surtout la difficulté qui augmente vite dès lors qu'on a quitté le mode Novice. Le tracé des circuits est souvent très très vicieux et n'a de cesse de vous mettre dans des situations difficiles alors que vos adversaires vous tamponnent sans relâche. Mais c'est aussi ça qui fait l'intérêt de F-Zero X.

Nous avons donc un bon gameplay, sans véritable défaut, et qui offre de belles sensations de vitesse. On atteint ainsi les 50 images par seconde ! Ça reste moins impressionnant que *Wipeout 2097*, m'enfin. Malheureusement, cette qualité s'en ressent dans les graphismes... Les environnements sont dépouillés, pour ne pas dire vides, c'est à peine si on peut voir trois ou quatre pauvres buildings en plus du fond ! Les vaisseaux sont également bien pauvres en détails et ceux situés à plus de 20 mètres comptent autant de polygones qu'il y a de pieds sur la tête de pingouin (à une quadruple-douzaine près). Bref, si globalement ça ne pique pas les yeux, la vitesse aidant, on aurait aimé plus de détails.



Toujours au niveau graphique, le design : eh bien c'est un parti-pris, disons-le tout de suite. Les pilotes ont des allures de super-héros des années 50, mais en plus kitsch encore avec des collants moulants et des tons de couleurs... affolants. Ça fait bien sûr partie du délire mais en y réfléchissant c'est tout de même vachement laid. Les noms des persos sont absolument ridicules : Mighty Gazelle, Octoman... Il ne manque plus que Power Chantilly et Stratos Cul-de-jatte. Heureusement, ce kitsch à outrance s'efface durant les courses, où le design des vaisseaux est plus qu'acceptable. Celui des circuits a également le mérite d'être assez varié : on visitera des mondes différents, comme certains dans une forêt, d'autres au milieu de volcan ou d'une ville... Dernier point sur l'aspect artistique, les musiques : pas grand-chose à dire, c'est du rock à tendance metal assez énervé mais pas le genre de zique qui vous pétrifie par sa puissance. Ni vraiment emballante ni trop soûlante.

Pour terminer, il me paraît important de signaler que le mode multi, s'il s'avère très fun, déçoit quelque peu : impossible de concourir avec ses amis dans des courses mettant en compétition autant d'adversaires qu'en solo... Ce sera quatre au maximum ! Dommage... Plusieurs modes différents auraient également été appréciables... Mais ne boudons pas notre plaisir : en l'état, *F-Zero X* s'avère être un très bon jeu de course. Voilà qui vous changera de la lenteur de *Mario Kart 64* !

E. Jumbo



Le type que vous voyez là, qui dit le décompte avant le départ, a une voix parfaitement ridicule. Oui voilà, Mr. Zero.



Second opinion

Un soft un peu "cliché de jeu vidéo écervelé" avec ses héros ridicules et son univers invraisemblable au possible... Mais ne réside-t-il pas là tout son charme (avec ce gameplay du tonnerre !!) ? Ultra jouissif, surtout a plusieurs (hein Jumbo) !

8/10

Knut B.

Intérêt

Gameplay 3/5

C'est du bon jeu de course, bien speed, avec des courses à fond les pistolets à patates, le pied quoi ! Faites gaffe le jeu devient tout de même assez balèze vers la fin.

Durée de vie 3/5

Le mode multi est là pour égayer vos mornes soirées entre amis et le mode solo vous permettra de vous mesurer à vos adversaires intergalactiques. Après, vous pourrez essayer de remporter toutes les coupes dans tous les modes de difficulté, mais bon courage...

Artistique

Design 1/5

Non, c'est vraiment pas très beau, même si ça fait partie du trip. Enfin, les circuits et les vaisseaux restent largement potables même s'il n'y a rien de bien fantastique à se mettre sous la fibre esthétique...

Bande-son 2/5

Des musiques qui jouent leur rôle : occuper les oreilles. Pas grand-chose de plus.

Scénario /

Ploum-ploum tralala.

Réalisation

Ergonomie 3/5

Aucun problème de maniabilité mais maîtriser les deux techniques spéciales s'avère assez corsé.

Technique 2/5

D'un côté les circuits et les vaisseaux ont parfois piètre allure et font passer le jeu pour une production de 1995, de l'autre on atteint une vitesse faramineuse. A vous de voir quelles sont vos priorités...



EN BREF

L'un des meilleurs jeux de course de la Nintendo 64, c'est évident, mais pas l'un des meilleurs jeux de course du siècle. Le côté renversant des circuits et les courses de folies sauront appâter l'amateur du genre; dans tous les cas, *F-Zero X* est un soft à essayer et se révèle très convivial en multi, dommage que ce dernier soit assez limité, tout comme l'aspect artistique.

- + vitesse de folie
- + tracé des circuits délirant
- + bourrin, speed et vicieux
- + assez long
- + voix de Mr. Zero qui dit « 3, 2, 1... GO ! »
- graphismes et design peu travaillés
- musiques sans véritable âme
- plus de modes multi auraient été bienvenus

Accessoires : 4 manettes (au moins une quand même) et des Rumble Pak (facultatifs).

8

sur 10

LES MONSTRES LES PLUS CELEBRES DE L'HISTOIRE DU CINEMA VONT FAIRE TREMBLER VOS MICROS



Vous êtes pris au piège dans un manoir gigantesque peuplé par les MONSTRES UNIVERSAL: DRACULA, LA MOMIE, L'HOMME LOUP, FRANKENSTEIN, LA CREATURE DU LAGON NOIR....Ils sèment la terreur sur leur passage. Dans ce jeu d'aventure-action passionnant, vous devez vous échapper du manoir. Pour cela, il vous faudra capturer chacun des MONSTRES. Vous devrez parcourir des centaines de salles à la recherche d'objets, éviter les pièges diaboliques et les attaques des MONSTRES. UNIVERSAL MONSTERS vous fera passer des heures de suspense.

TM & © Universal City Studios, Inc. All rights reserved. Licensed by MCA / Universal Merchandising, Inc.



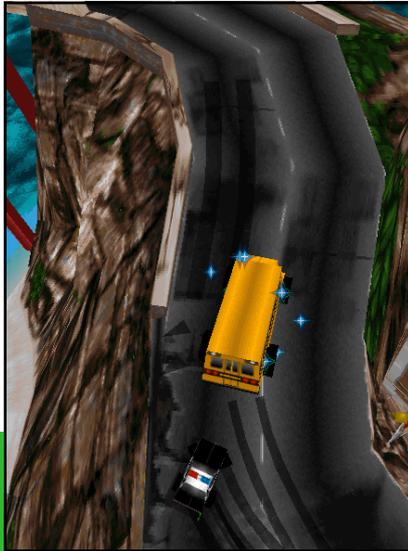
OCEAN SOFTWARE
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1) 40539286
FAX: 42279573

THE BRIDE OF FRANKENSTEIN © 1935 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION
Renewed 1962 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
THE CREATURE FROM THE BLACK LAGOON © 1958 UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC.
Renewed 1982 by UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
DRACULA © 1923 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION
Renewed 1958 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
FRANKENSTEIN © 1931 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION
Renewed 1959 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
THE MUMMY © 1932 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION
Renewed 1960 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
THE WOLF MAN ® & © 1941 UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC.
Renewed 1985 by UNIVERSAL PICTURES, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.

ATARI ST . CBM AMIGA



Éditeur : Virgin Interactive (Angleterre)
 Développeur : UDS (Suède)
 Date de sortie : 1997
 Textes : français Voix : aucune
 Genre : course
 Public : tout public
 Difficulté : moyenne
 Nombre de joueurs : 1 à 2 (6 en réseau)
 Machines : PC
 Testé sur : PC (FR)
 Support : CD-Rom
 Date de rédaction du test : avril 2008



FUN TRACKS

aka IGNITION

Sorti en 1997 chez Virgin Interactive, *Fun Tracks* est un (pas si) petit jeu de courses, bien arcade, mettant l'accent sur... le fun, mais aussi sur... les tracks. On aura un choix de onze « véhicules motorisés » (on ne peut plus tellement parler de voiture lorsqu'il s'agit d'un semi-remorque ou d'un bus scolaire) tous dotés d'un turbo se rechargeant après chaque déclenchement, et de sept circuits à la fin du dernier championnat.

Le jeu séduit d'emblée par le parti-pris graphique : les couleurs sont chaudes et saturées, mais jamais désagréables ou de mauvais goût, dans le menu comme dans le jeu. C'est classe et à l'opposé, par exemple, d'un *Shadows of the Empire* (aux fans : j'aime ce jeu). Ceci est dû à l'absence de reflets et d'ombres calculées, ce qui donne un effet à la fois cartoon et réaliste, jamais gris ou blanchâtre ; les textures, de faible définition, ne sont pas floutées, on voit donc les pixels (pas sur les véhicules), mais là

encore, cet archaïsme participe au cachet et à l'aspect contrasté, flamboyant du jeu. La conduite générale, extrêmement arcade et fun (j'ai rarement retrouvé les mêmes sensations jubilatoires dans un autre jeu) s'appréhende assez rapidement, on apprend pendant les championnats à ne pas se cogner de front contre un mur, à se servir de ces murs et du turbo, qui provoque à coup sûr une montée du régime moteur et d'adrénaline dans votre système sanguin. De nombreux pièges et raccourcis tous plus pimentés les uns que les autres sont disséminés dans les circuits, ce qui rajoute du caractère et de l'identité au jeu, mais finissent toutefois par lasser : se faire emporter par une tornade des centaines de

fois au même endroit et au même moment, c'est relou, mais pas tant que ça finalement. Ca devient un paramètre tactique à gérer.

Voilà ce que peut donner la tornade de Gold Rush.



Le jeu comporte 4 modes : Championnat, on enchaîne les circuits proposés en terminant au moins troisième pour continuer. Échelonné en quatre difficultés, (Débutant, Amateur, Pro, et Miroir, ce dernier étant détaillé ci-après) la vitesse et le nombre de circuits augmentent à chaque échelon. Le dernier échelon, dénommé Miroir, est assez particulier : la vitesse est la même qu'en Pro mais les circuits sont inversés, on ne fait pas le circuit à l'envers, mais tous les virages sont dans l'autre sens, mais le tracé global ne change pas, enfin si, d'une certaine manière... Bref de toute façon si vous n'avez rien compris c'est normal, vous verrez en jouant... On a Course Unique, qui vous laisse le choix du circuit, du véhicule, ainsi que de la difficulté. Efficace lors d'une pause café. Le mode Temps Limité est dédié aux tentatives de record, on est tout seul comme un gland sur le circuit, avec en option une voiture fantôme reproduisant le tracé de votre meilleur temps. Le mode vous réservant le plus d'heures de jeu sera cependant un autre mode, j'ai nommé, le mode Poursuite ! Particulièrement vicieux dans son concept, il est certainement le plus adrénalinogène : le dernier concurrent explose lorsque l'antépénultième franchit la ligne d'arrivée. Autant dire qu'on a le feu à l'arrière train, et vous verrez que cette expression n'est pas si imagée qu'elle en a l'air ! Les manches durent plus longtemps pour peu que vous n'explosez pas dès le début : le premier boucle cinq tours avant de gagner. Rend fou en multi, pour peu que vous réussissiez un jour à relier en réseau une demi-douzaine de PC Windows 98 (ou 95, voire fonctionnant seulement sous DOS) en état de marche avec *Fun Tracks* installé et opérationnel dessus, ce qui vous vaudra sans l'ombre d'un doute une admiration sans faille de ma part.



« Autant dire qu'on a le feu à l'arrière train, et vous verrez que cette expression n'est pas si imagée qu'elle en a l'air ! »



Onze caisses, sept circuits, quatre modes de jeu, quatre difficultés et une option multi, un choix de placer ou non les obstacles (plus important qu'il n'y parait) ça fait 29568 solutions possibles de parties différentes, sans compter le réseau (local désormais, le serveur a fermé en 254 av. J.-C.) ni la possibilité d'écouter ses disques audio (pas MP3) pendant une partie (ndrc : pour ceux qui ne comprendraient pas — comme moi à la première lecture,

Comme vous pouvez le remarquer, la stabilité de *Fun Tracks* sous Windows XP n'est pas terrible : prendre des screenshots peut faire apparaître des polygones verts un peu partout.



vous pouvez remplacer le CD de *Fun Tracks* par un autre CD audio pour écouter vos musiques durant le jeu ! Alors le type qui vient me dire que la durée de vie est limitée... Bon c'est vrai qu'elle est limitée. Mais c'est le genre de jeu qu'on ne revend pas, et auquel on ne refuse pas une petite partie de temps... Ce jeu est une œuvre d'art. Le gameplay démoniaque et l'ambiance, d'un minimalisme hypnotique comparable à un disque de bluesman des années 30, ne vous lâcheront jamais complètement.

Knut B.



1. Le départ du circuit, arborant fièrement le drapeau canadien.



2. Un pont permet vite de voir que l'on va se frotter à un chemin de fer.



3. En effet la confrontation débute avec l'arrivée d'un train de marchandises !



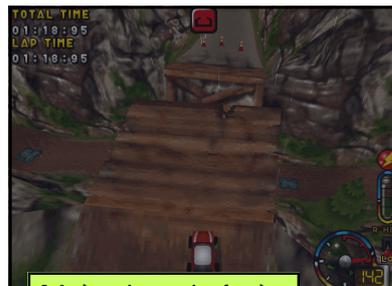
4. Soit vous le laissez passer, soit vous le doublez, soit vous êtes prudent et vous prenez le passage sécurisé, mais plus long, soit vous y restez.



6. Après quoi vous arrivez face à un saut. Sans turbo, ça va être dur !



5. Dans tous les cas vous débarquez vite à des gorges orageuses. Prenez garde aux éclairs !



7. Un virage dangereux à pleine vitesse vous attend quelques mètres plus loin.



8. De retour au soleil, un tracteur menace de vous écraser... Les courageux prendront à droite, les pleutres continueront tout droit !

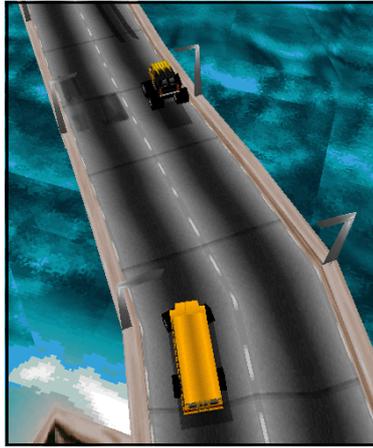


9. Le raccourci permet de gagner quelques secondes, et la ligne d'arrivée n'est plus loin !



10. Et voilà ! Faites péter le record du circuit bande de quiches !!

LEVEL ONE - FUN TRACKS
TIME ATTACK - MOOSE JAW FALLS - COOP



Note :
Level One et
commentaires
des screens-
hots réalisés
par E. Jumbo,
dans son
infinie magna-
nimité .



Intérêt

Gameplay 4/5

Pures sensations...

Durée de vie 3/5

Assez court au niveau des challenges, le jeu se révèle d'une bonne profondeur si on gratte un peu.

Artistique

Design 3/5

Des couleurs chatoyantes, tout est carré : on se croirait sur Nintendo 64.

Bande-son 3/5

Des musiques pas mal du tout.

Scénario /

Absent.

Réalisation

Ergonomie 5/5

Rien de compliqué, prise en main rapide, mais amélioration constante.

Technique 3/5

Simple et efficace, le jeu n'en demande pas beaucoup. Quelques bugs mineurs.



EN BREF

Un excellent jeu de voitures, laissant loin dans la poussière pas mal de jeu modernes sur le plan du fun, du gameplay et de l'ambiance. Un jeu pur qui touche l'essentiel du genre sans effets superflus. Terriblement efficace.

- + le staïle
- + le gameplay
- faible variété des véhicules et des circuits
- lassitude engendrée par la répétition des obstacles

Accessoires : rien.

Second opinion

Mon opinion n'est guère différente de celle de Knut, comme vous avez pu le constater dans le numéro 2. Je l'y avais noté 17/20, ce qui donne un 8/10 si mes compétences en mathématiques ne sont pas aussi mauvaises que mes notes du lycée voudraient bien le faire croire. Mais il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis, c'est pourquoi je maintiens ma note de 8/10. Un jeu de course parfait par rapport à ses ambitions, mais selon moi, sa simplicité est autant sa force que sa limite. On en voudrait tellement plus. Bon allez, 8+.

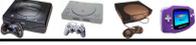
8+/10

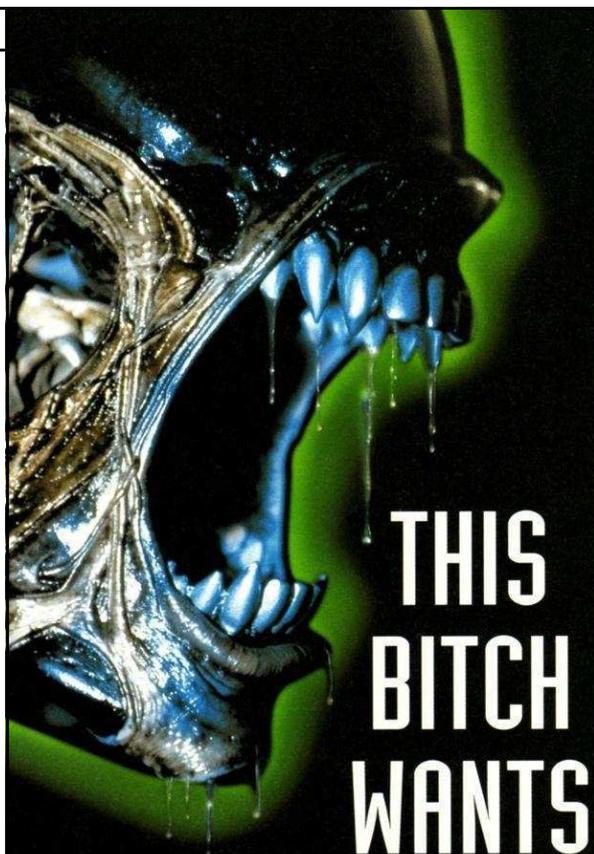
E. Jumbo

9

sur 10

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	
Road Rash II (7/10 #4) Megadrive, 1992	
Sonic the Hedgehog (9/10 #3) Megadrive, 1991	
	32-BIT
Battle Arena Toshinden (6/10 #3) PlayStation, 1995	
Castlevania Chronicles (6/10 #4) PlayStation, 2001	
Crash Team Racing (8+/10 #4) PlayStation, 1999	
Driver (8/10 #1) PlayStation, 1999	
Parasite Eve (8/10 #3) PlayStation, 1999	
Raystorm (6/10 #4) PlayStation, 1997	
Resident Evil (9/10 #4) PlayStation, 1996	
WipEout 2097 (8+/10 #4) PlayStation, 1996	
	64-BIT
F-Zero X (8/10 #4) Nintendo 64, 1999	
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, 9/10 #4) PC, 1997	
Grand Theft Auto 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 – I'm Going In (8/10 #3) PC, 2000	
Serious Sam The First Encounter (5/10 #3) PC, 2001	
System Shock 2 (9/10 #1) PC, 1999	
Virtua Cop 2 (3/10 #3) PC, 1997	



**THIS
BITCH
WANTS
YOUR
BODY**

**A L I E N
T R I L O G Y**
SEPT '96



AKkaim

Road Rash II (Megadrive)
 Sega-16 : 9/10 (Walid Adams)
 The Sega 16-bit Webpage : B
 OFG Mag : 7/10 (E. Jumbo)

Castlevania Chronicles (PlayStation)
 Jeuxvideo.com : 10/20
 Gamekult : 7/10
 Game Revolution : C (Johnny Liu)
 Gaming Age : B- (Alex Makar)
 OFG Mag : 6/10 (E. Jumbo)

Crash Team Racing (PlayStation)
 Game Revolution : B+ (Johnny Liu)
 Gaming Age : A- (Jeff Keely)
 Oldies Rising : 18/20 (Manuwaza)
 OFG Mag : 8+/10 (E. Jumbo)

Raystorm (PlayStation)
 Gamespot : 7,8/10
 Gaming Age : 82% (Dave Beaudouin)
 IGN : 7,5
 OFG Mag : 6/10 (E. Jumbo)

Resident Evil (PlayStation)
 Alone in the Past : 19/20 (Blood)
 Game Revolution : A (Irvin Fletcher)
 GameEvolution : 19/20 (iiYama)
 Oldies Rising : 18/20 (Dinuss)
 OFG Mag : 9/10 (E. Jumbo)

WipEout 2097 (PlayStation)
 Game Revolution : A
 GameEvolution : 16/20 (iiYama)
 OFG Mag : 8+/10 (E. Jumbo)

F-Zero X (Nintendo 64)
 Game Revolution : B+
 Oldies Rising : 16/20 (Maitrecoq)
 OFG Mag : 8/10 (E. Jumbo)

Fun Tracks (PC)
 Alone in the Past : 17/20 (Blood)
 OFG Mag : 9/10 (Knut B.)

Les moyennes ont été supprimées car les faire à partir de notations numériques (sur 10, 20 et 100) et de la notation à base de lettres faussait pas mal le résultat. De toute façon personne n'en a jamais rien eu à branler des moyennes, sauf les fayots, c'est bien connu. Le nom du rédacteur du test est indiqué lorsqu'il est connu.

- www.aitpast.com
- www.jeuxvideo.com
- www.gamekult.com
- www.gamerevolution.com
- www.gamespot.com
- www.gameevolution.fr
- www.gaming-age.com
- www.ign.com
- www.oldiesrising.com
- genesisreviews.tripod.com



Mais qu'est-ce qui a mal tourné ?

La réponse est dans la boîte...

POSTAL



ORANGE



TAKE 2
 INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE

TRUCS ET ASTUCES au 36 15 ACCLAIM ou au 06 36 69 10 25

www.gopostal.com

Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.
 © 1997 Pipcorn Games, POSTAL is a trade mark of Running With Scissors. All rights reserved.
 Published by Take 2 Interactive Software Europe, Hogarth House, 29-31 Sheet Street, Windsor, Berkshire SL4 1BY



DISTRIBUÉ PAR
ACCLAIM

* 2,25 FR\$ /minute

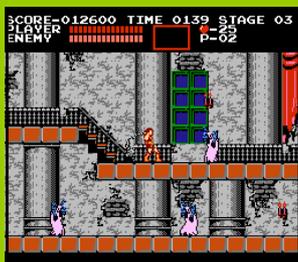
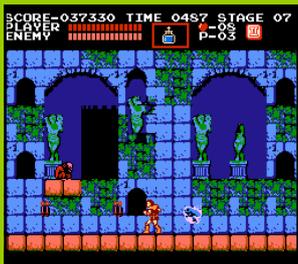


CASTLEVANIA

Castlevania... Pardon ? Non, pas Castèle-Vania. Voilà, Casseulvania. Bon, j'avoue, moi aussi je l'ai longtemps mal prononcé. Bref. Hum. Mettons fin à cette intro foireuse et entrons dans le vif du sujet. *Castlevania* est une série culte, que vous connaissez sûrement tous. Ce qu'un peu moins de monde sait (j'en faisais partie quelques minutes plus tôt, avant d'aller mater l'article sur Gropixels), c'est que l'épisode fondateur n'est pas sorti sur NES mais sur MSX sous le titre de *Vampire Killer*. L'opus qui nous intéresse ici est le premier à porter le nom de *Castlevania* (du moins chez nous, au Japon c'est *Akumajou Dracula*, la honte). Il pose les bases du gameplay (même si quasiment tout était déjà présent dans *Vampire Killer*), à savoir une progression de type plates-formes entrecoupée de très fréquents combats. Le héros utilise un fouet (le fameux *Vampire Killer*) pour punir ses vilains ennemis. Il est possible de récupérer deux items pour l'upgrader : un pour augmenter la puissance, l'autre pour la portée. En détruisant des chandelles (il y en a partout), on peut obtenir des armes secondaires (il est possible de n'en transporter qu'une à la fois). Chaque utilisation de cette arme secondaire (obligatoirement une arme de lancer comme une hache, une dague ou un cocktail Molotov d'eau bénite) consomme un ou plusieurs cœurs. Ceux-ci se ramassent également à la pelle en détruisant les chandelles. Niveau power-ups, il y a également des sacs de pièces d'or pour gagner des points et des poulets rôtis pour restaurer sa santé.

Ne vous-y trompez pas : dans *Castlevania*, ça bastonne sec. Les vagues d'ennemis se succèdent : zombies, chauve-souris, hommes-reptiles, squelettes, fantômes... Lorsqu'on est touché, le héros fait un petit saut en arrière super chiant qui généralement nous fait tomber dans le vide. La difficulté est donc assez élevée mais le jeu reste finissable. Les décors sont très variés à mesure que l'on progresse à travers le château : remparts, douves, intérieurs, tour de l'horloge... Si c'est moins beau que sur MSX (une console plus puissante que la NES), ça reste agréable à l'œil, avec une palette de couleur très marquée par le rouge et le marron. *Castlevania*, en plus d'être culte, est donc un jeu excellent. La preuve ? Je n'y avais quasiment jamais joué jusqu'à présent, et j'ai pourtant bien accroché. Allez, j'y retourne !

E. Jumbo



IT THINKS.



THEREFORE IT KILLS.



AND NOW IT'S ON PLAYSTATION.

<http://www.playmatestoy.com>

Shiny
www.shiny.com



Created by Shiny Entertainment, Inc. © 1997 Shiny Entertainment, Inc.
MDK is a trademark of Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved.
Artwork and design © 1997 Playmates Interactive Entertainment, Inc.
PIE™ is a registered trademark of Playmates Interactive Entertainment, Inc. All rights reserved.
PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.
PlayStation Software developed by Neversoft Entertainment.



YOUR WITS BETTER BE AS
SHARP AS YOUR DAGGER.

THE LORD OF THE RINGS™

J.R.R. Tolkien's epic saga, *The Lord of The Rings*™, comes to life on your Super Nintendo Entertainment System. As Bilbo Baggins, you'll join The Fellowship in their quest to find the one ring that has the power to destroy Middle-earth. You'll match your wits, your strength and your cunning against the evil Lord

- The largest use of rotoscoping in any SNES game ever produced - thousands of frames of rotoscoped animation.
- Each character has his own unique personality and decision-making skills.

Sauron and his sinister servants.

If you are one of the millions who have read the classic trilogy, or if you're new to The Shire, you'll be captivated by this ultimate fantasy adventure role-playing game. There is nothing like it on earth.

- First action adventure RPG with multi-player real-time combat.
- Friends can join the play or leave the game anytime, without interrupting or restarting.



DESIGNED BY
Nintendo

©1994 Imagebyte Productions Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Super SNES and the official seal are trademarks of Nintendo of America, Inc. ©1995 Nintendo of America, Inc. *The Lord of the Rings* is published in the U.S. by permission of the Tolkien estate and their publishers, George Allen & Unwin/Publishers LTD. The plot of *The Lord of the Rings*, the names of the hobbits and the other characters from *The Lord of the Rings* are George Allen & Unwin/Publishers LTD. 1969, 1973, 1975, 1981.

The Lord of the Rings

17922 Filch Avenue
Irvine, CA 92714 (714) 553-6678