

# OFG Magazine

- > old fashioned games magazine
- > le premier fwænbzine omnigaming de la France libre
- > cinquième numéro / février 2009



## TESTS

Game Boy : Pokémon Version Rouge/Bleue  
PSX : Loaded, Resident Evil 2, MediEvil  
PC : Quake, Grand Theft Auto, Red Faction

# 05





Contact

[hitsfromthebongass@hotmail.fr](mailto:hitsfromthebongass@hotmail.fr)

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.

Si vous souhaitez participer au magazine, ou simplement dire quelque chose au(x) rédacteur(s), maillez-moi à cette adresse.



Bienvenue dans ce cinquième numéro de OFG Mag ! Oui oui, vous êtes DEDANS. Évènement : j'ai trouvé l'appellation à laquelle répondra désormais ce saint magazine. Il s'agit d'un fwænbzine omnigaming. Laissez-moi vous expliquer. OFG Mag est un fanzine digital et distribué en ligne, le mélange d'un fanzine et d'un webzine donc, ce qui nous donne cet odieux néologisme : fwænbzine. Ensuite, omnigaming. Pourquoi ? Bien que j'ai toujours pensé que mon projet s'inscrivait dans la « mouvance » retrogaming (ou oldies), OFG Mag traite peu de jeux sortis avant le milieu des années 90. Bien sûr, je souhaite que ça change, mais dans les faits, on reste autour de l'an 2000. Et je compte bien traiter de titres relativement récents. Je préfère donc parler d'omnigaming, terme qui, en plus de sonner idiot, rend claire l'ambition de OFG Mag : traiter du jeu vidéo se sa naissance à aujourd'hui et sur toutes les machines. Mais ne vous inquiétez pas, le jour où des jeux PS3 squatteront les pages du magazine n'est pas encore arrivé. Et ne parlons pas des jeux sur téléphone portable ou des jeux flash... Pour résumer : OFG Mag parle de jeux sur tous supports et de tous temps, avec une prépondérance pour les titres des années 90 et du début des années 2000. Il me semble également important de signaler que si OFG Mag avait une constitution, il y serait inscrit que la qualité graphique et technique des jeux est un critère bien peu important, le potentiel ludique et l'aspect artistique étant à mon avis les principaux intérêts du jeu vidéo.

Concernant les nouveautés de ce numéro, signalons la disparition des notes 8+ et 9+. Ça me paraissait être une bonne idée, mais en fait non. On en revenait finalement au dilemme que soulevait Joystick lors de son passage à la notation sur 10. Un jeu mieux qu'un jeu noté 8 doit logiquement obtenir un 8+, et ainsi de suite et on n'en sort pas. Non, mieux vaut trancher dans le gras et en rester à la notation sur 10 classique.

Voilà, il ne me reste plus qu'à renouveler mon appel : je cherche des rédacteurs, pour écrire n'importe quoi sur tout et tout sur n'importe quoi, du moment que c'est bien écrit et que ça a un rapport avec le jeu vidéo, de préférence vieux !

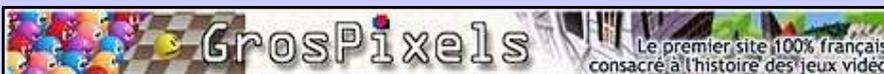
E. Jumbo

## ~ANNONCEURS~

:: NES Pas ? :: Le site de la gauche tarama



### " R I M A I M B E U R "



Old Fashioned Games Magazine #5,  
powered by  
Microsoft Windows  
Microsoft Paint  
Microsoft Publisher  
Mozilla Firefox  
Coca-Cola  
Dell  
Acer  
Razer  
FastStone Image Viewer  
& Nine Inch Nails

Numéro terminé le mardi 3 février 2009 à 22h13.

### LES TESTS

Loaded (PSX)...p.26  
Quake (PC)...p.30  
Grand Theft Auto (PC)...p.36  
Resident Evil 2 (PSX)...p.45  
MediEvil (PSX)...p.48  
Pokémon Rouge/Bleu (GB)...p.54  
Red Faction (PC)...p.58

### LE RESTE

DemoGO! : O.D.T....p.16  
DemoGO! : Space Haste...p.18  
Édito...p.3  
Focuse : De Blob...p.73  
Focuse : The House of the Dead...p.72  
Focuse : Mario Bros....p.70  
Ils ont dit...p.65  
Le site du mois : Rimaimbeur...p.71  
Level one : Kingpin Life of Crime...p.6  
Level one : Grand Theft Auto...p.39  
Sommaire...p.4 (hihihi)  
Test zone...p.25  
Top OFG...p.64  
Trivia : BioHazard & The House of the Dead...p.22  
Try again : Altered Beast...p.62  
Walkthrough : Super Mario Land...p.66



APPROVED BY HELLFIRE MONK

*you can't  
buy this.*



About to buy a new games machine?

Is it worth waiting?

Yes.

32 bit CD machines are fine, but they  
don't cut it where it really counts.

They just don't have the power.

This does. 64 bit power. Nintendo Ultra 64.

The speed of silicon cartridge.

Not CD s - l - o - w.

You can't buy it yet.

After all, nothing this good comes easy.

But do you really want something less  
powerful?

**WAIT FOR IT...**

**Nintendo**



TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1995 Nintendo Co., Ltd.

# LEVEL ONE - KINGPIN LIFE OF CRIME

SKIDROW — EASY

Dans le dernier numéro, j'inaugurais la rubrique « level one », alors consacrée au premier circuit de *Fun Tracks* et intégrée au test dudit jeu. Eh bien j'ai le plaisir de vous annoncer que cette rubrique est indépendante du test du jeu, et quelle meilleure illustration de ceci que de parcourir le premier niveau de ce bon vieux *Kingpin* ? Ce sensationnel FPS vaut avant tout pour son ambiance, aussi, voici de quoi vous mettre l'eau à la bouche — enfin je l'espère.

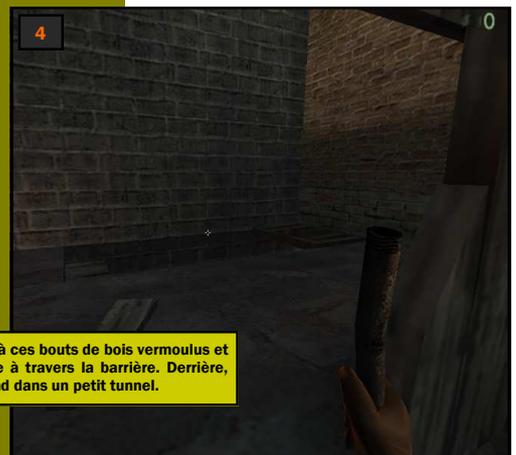
Ce level one est autant l'occasion de découvrir le premier niveau d'un jeu qu'une solution pour les plus mauvais d'entre vous.

Note : je ne connaissais pas l'émission Level One de Marcus lorsque j'ai « créé » ce « concept » dans OFG4... Je suis donc un génie.

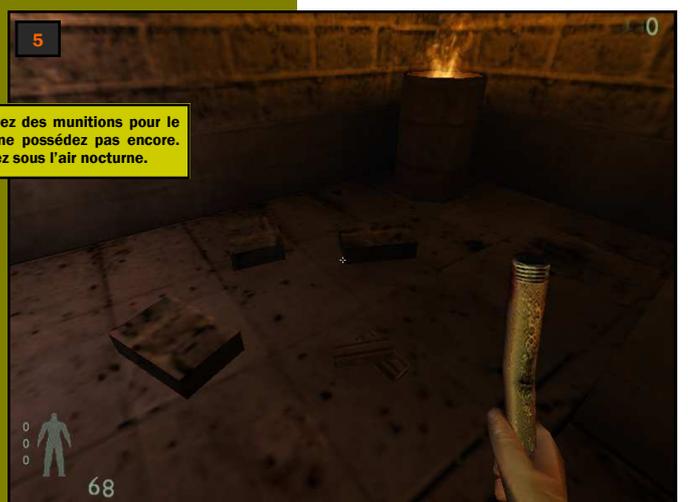
E. Jumbo



I. Vous prenez contrôle de Thug dans une arrière-cour sacrément dégueulasse ! Vos points de vie ne sont pas au beau fixe et vous ne possédez qu'un vulgaire bout de tuyau métallique. Approchez-vous de la palissade derrière vous, et des planches du milieu.



II. Apprenez la vie à ces bouts de bois vermoulus et ouvrez un passage à travers la barrière. Derrière, un escalier descend dans un petit tunnel.



III. Au bout, vous trouverez des munitions pour le pistolet, outil que vous ne possédez pas encore. Récupérez-les et retournez sous l'air nocturne.



IV. En face de vous, une ruelle mène à une autre cour. Un type attend près d'un mur. Avant de trop vous approcher de lui, cachez votre arme, sinon il s'enfuira en courant et vous aurez des problèmes.



V. Si vous lui parlez, il vous dira que pour \$1, il vous donnera un pied-de-biche. Comme vous n'avez pas le moindre sou pour le moment, passez votre chemin. A côté, un type traîne avec une fille. Ne vous approchez pas trop d'eux si vous ne voulez pas vous faire tabasser et grimpez les escaliers.



VI. Dans le tunnel, un clochard vous dira qu'il a peut-être quelque chose qui vous intéresse, mais sa gorge est trop sèche...



VII. Sortez du petit tunnel. Vous arrivez à une jonction. Prenez le passage à gauche. Un type attend près d'un lampadaire. A côté, il y a un Pawn-O-Matic, un magasin d'armes. Vous n'avez pas un rond, mais entrez-y tout de même.

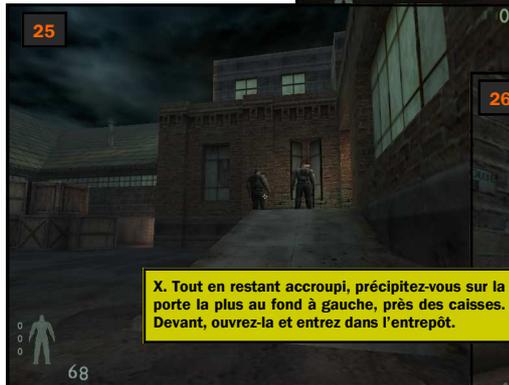


VIII. Appuyez sur le bouton de l'interphone et attendez que la porte s'ouvre, puis entrez dans le magasin. Le vendeur vous dira qu'en échange d'un condensateur qui se trouve dans l'entrepôt à côté, ils vous filera un flingue. Quittez le magasin et retournez à l'embranchement des ruelles, et continuez tout droit, vers là où vous n'êtes pas encore allé.

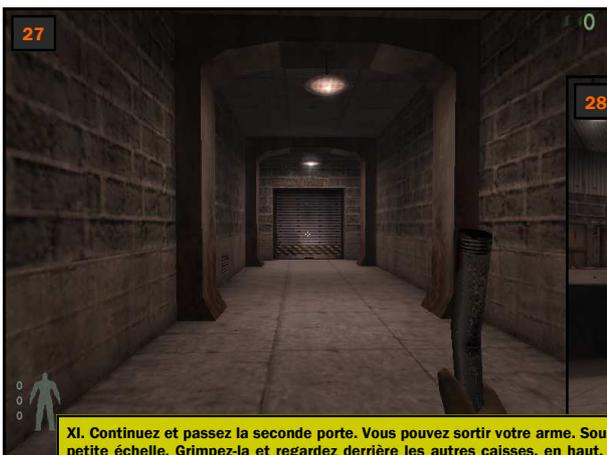




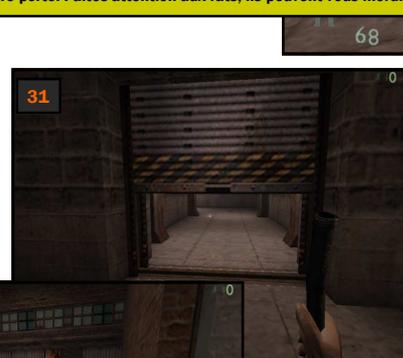
**IX.** Vous croisez une femme qui croupite près d'un brasier. Elle vous prévient au sujet des types à côté. Gardez votre arme cachée et approchez-vous de la grande cour, mais n'y entrez pas encore totalement. Deux gardes s'y trouvent, et ils sont trop forts pour vous (du moins pour le moment). Attendez d'entendre le bruit du match à la radio et foncez en restant accroupi. Si vous voyez un halo de lumière se balader, attendez encore un peu.



**X.** Tout en restant accroupi, précipitez-vous sur la porte la plus au fond à gauche, près des caisses. Devant, ouvrez-la et entrez dans l'entrepôt.



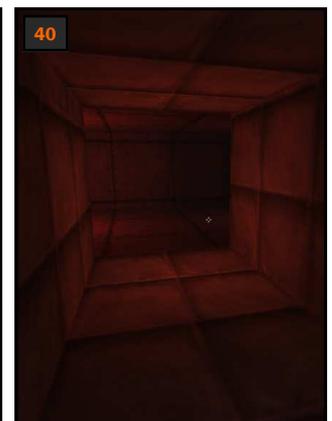
**XI.** Continuez et passez la seconde porte. Vous pouvez sortir votre arme. Sous les caisses, il y a une petite échelle. Grimpez-la et regardez derrière les autres caisses, en haut. Il y a quelques billets. Redescendez et allez vers l'autre porte. Faites attention aux rats, ils peuvent vous mordre.



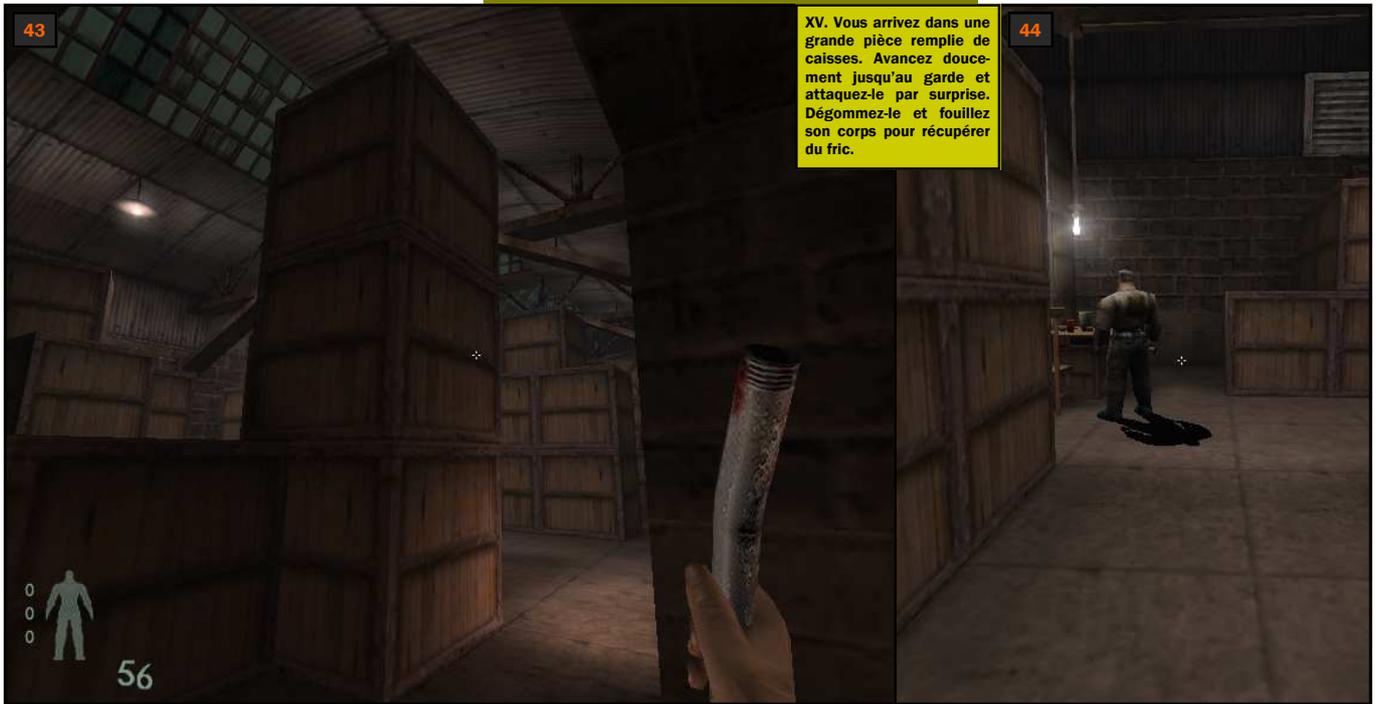
**XII.** Vous arrivez à de petits escaliers. Montez-les et tournez à droite. Derrière le mur, un ennemi vous attend. Entrez et tabassez-le, ne le laissez pas s'échapper.



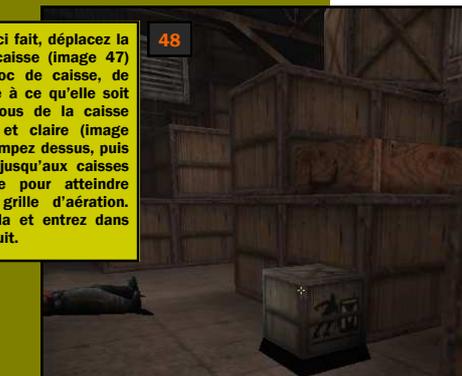
XIII. Une fois mort, fouillez le bonhomme pour récupérer quelques dollars. Ensuite, prenez la lampe-torche sur la commode et la bouteille de whiskey sur la table. De l'autre côté, il y a un coffre-fort et une caisse. Le coffre est fermé, aussi, détruisez la caisse et la grille d'aération qu'elle cachait. Engouffrez-vous dans le conduit, et faites gaffe aux rats.



XIV. Au bout du conduit, vous arrivez à une petite pièce, avec une autre grille au sol. Détruisez-la et sautez à travers le trou. Vous tombez dans un couloir. Ouvrez la porte métallique, ne descendez pas par l'arche.

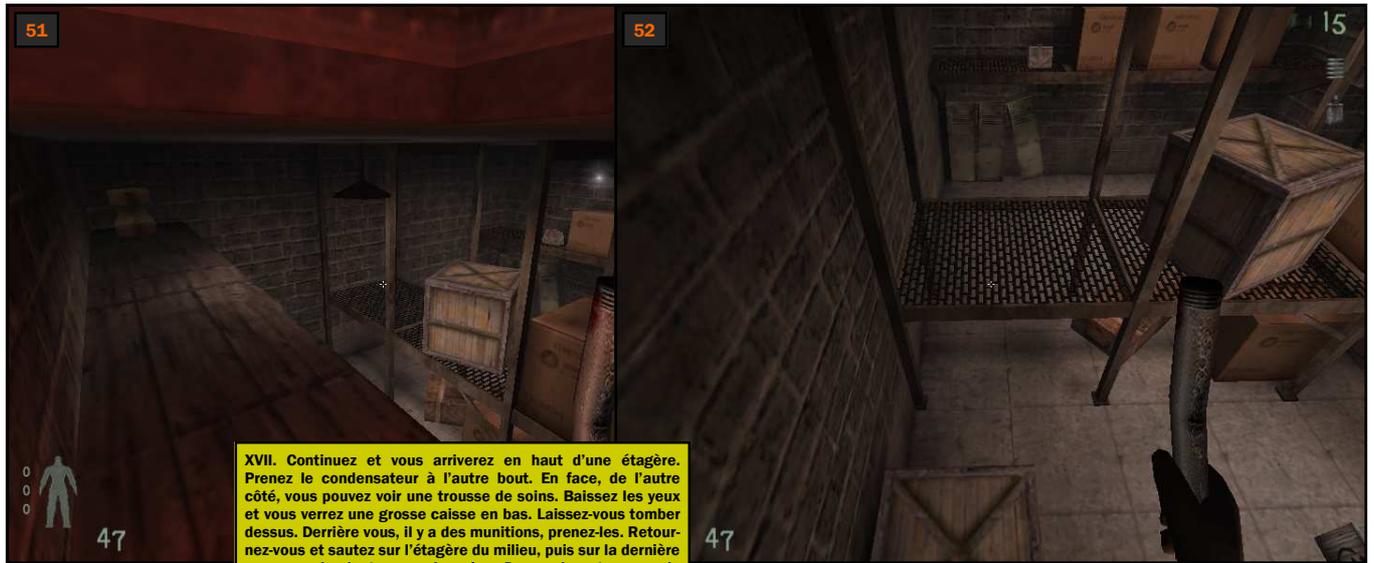


XV. Vous arrivez dans une grande pièce remplie de caisses. Avancez doucement jusqu'au garde et attaquez-le par surprise. Dégomez-le et fouillez son corps pour récupérer du fric.

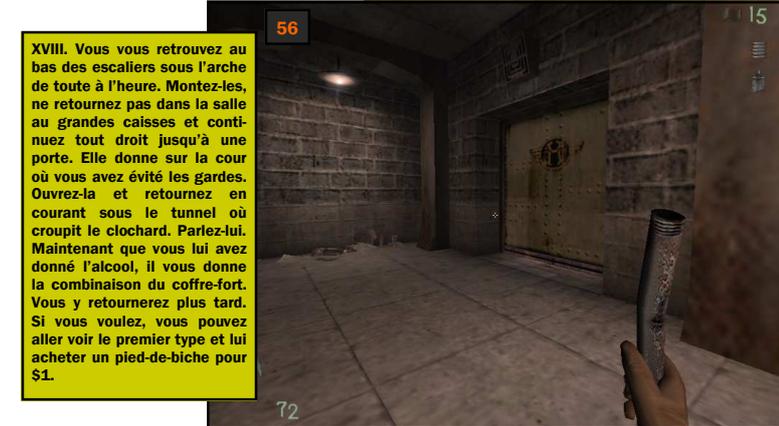
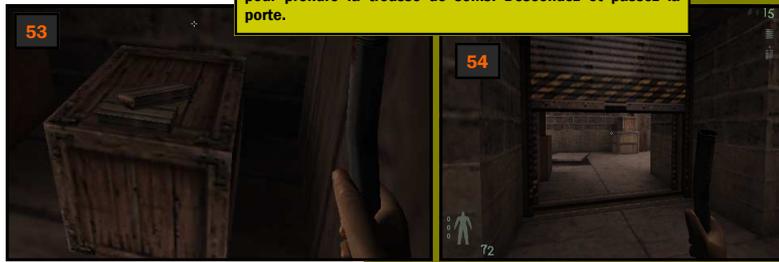


XVI. Ceci fait, déplacez la petite caisse (image 47) d'un bloc de caisse, de manière à ce qu'elle soit en-dessous de la caisse longue et claire (image 48). Grimpez dessus, puis sautez jusqu'aux caisses en face pour atteindre l'autre grille d'aération. Cassez-la et entrez dans le conduit.





XVII. Continuez et vous arriverez en haut d'une étagère. Prenez le condensateur à l'autre bout. En face, de l'autre côté, vous pouvez voir une trousse de soins. Baissez les yeux et vous verrez une grosse caisse en bas. Laissez-vous tomber dessus. Derrière vous, il y a des munitions, prenez-les. Retournez-vous et sautez sur l'étagère du milieu, puis sur la dernière pour prendre la trousse à soins. Descendez et passez la porte.

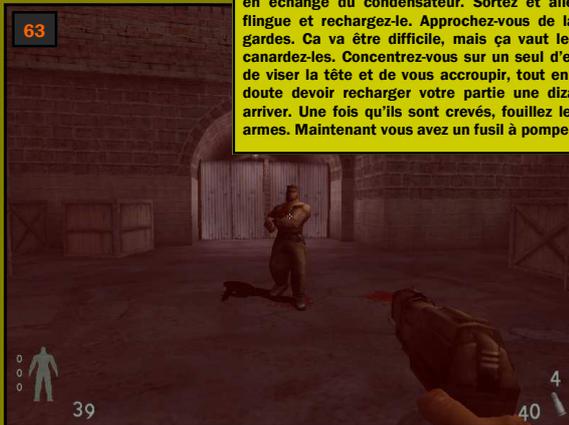


XVIII. Vous vous retrouvez au bas des escaliers sous l'arche de toute à l'heure. Montez-les, ne retournez pas dans la salle au grandes caisses et continuez tout droit jusqu'à une porte. Elle donne sur la cour où vous avez évité les gardes. Ouvrez-la et retournez en courant sous le tunnel où croupit le clochard. Parlez-lui. Maintenant que vous lui avez donné l'alcool, il vous donne la combinaison du coffre-fort. Vous y retournerez plus tard. Si vous voulez, vous pouvez aller voir le premier type et lui acheter un pied-de-biche pour \$1.





**XIX.** Retournez au Pawn-O-Matic. Parlez au gars, et il vous donnera un pistolet en échange du condensateur. Sortez et allez au croisement. Prenez votre flingue et rechargez-le. Approchez-vous de la cour où se trouvent les deux gardes. Ca va être difficile, mais ça vaut le coup. Sauvegardez. Foncez, et canardez-les. Concentrez-vous sur un seul d'entre eux en premier, et essayez de viser la tête et de vous accroupir, tout en restant mobile. Vous allez sans doute devoir recharger votre partie une dizaine de fois, mais vous allez y arriver. Une fois qu'ils sont crevés, fouillez leurs cadavres et récupérez leurs armes. Maintenant vous avez un fusil à pompe !



**XX.** Retournez dans l'entrepôt par la porte la plus au fond. Allez jusqu'à votre premier combat mais arrêtez-vous après les petits escaliers : sur une étagère se trouvent deux troussees de soin. Normalement, vous en avez grandement besoin. Ouvrez le coffre-fort et prenez les \$100 qu'il contient, et retournez près du Pawn-O-Matic. Parlez au type à côté du lampadaire. Vous pouvez l'engager pour \$10, faites-le. Allez au bout de la rue, à droite, en évitant la fille près du lampadaire.





XXI. Dans la cour, là où passe le métro, se trouvent trois bonhommes plus un autre qui attend dans un petit sous-sol. Ils sont armés de matraques et de pistolets; avec votre fusil à pompe, ça devrait aller. La meilleure tactique reste de foncer sur chaque bonhomme et de lui tirer deux salves de chevrotine. Vous pouvez aussi essayer de repérer ceux armés de pistolets, les descendre au fusil, et canarder les autres au flingue en les faisant courir. Votre gangster ne sera pas très utile sur ce coup, mieux vaut de toute façon le garder frais pour plus tard. Pillez ensuite les cadavres de leur monnaie, ramassez munitions et kit de soin, rechargez vos pétoires et descendez l'escalier. Deux portes plus loin, vous accédez au deuxième niveau, les égouts !



# RAYMAN

met le feu  
aux nouvelles consoles!



97% dans Player One  
95% dans Consoles +  
93% dans Joypad



36.15  
LUDI GAMES\*  
\*1,271/mn



Ubi Soft - 28, rue Armand Carrel  
93108 Montreuil Cedex  
Tél: (1) 48 18 50 00 - Fax: (1) 48 57 07 4  
Internet: <http://www.ubisoft.com>

© 1995 Ubi Soft. "LUDI" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES Ltd. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd. Atari, The Atari logo, Jaguar, the Jaguar logo are trademarks of Atari Corporation.

# ESCAPE... OR DIE TRYING



Tout d'abord, je suis heureux de vous présenter cette nouvelle rubrique. Successeuse des Coming Soon (les previews quoi), elle en reprend le principe, à savoir présenter un jeu sans vraiment le tester, mais tout est basé sur une unique démo et d'autres informations, en tout cas pas sur le jeu complet.

Pour l'inaugurer, nous allons donc parler de *O.D.T.* Le jeu est sorti sous cet énigmatique titre en France, mais le titre original est « *O.D.T. - Escape... or Die Trying* ». Les plus anglophones d'entre vous auront compris « Sauvez-vous... ou mourrez en essayant ». Évidemment, en français ça craint.

*ODT* est un jeu d'action/aventure. On y incarne un personnage parmi quatre, et, d'après ce que j'ai compris, nos gusses se sont écrasés en dirigeable sur une immense tour hostile et cherchent un moyen d'en foutre le camp. L'objectif est donc de se casser, et pour ça il faudra évidemment affronter des monstres, sauter dans tous les sens et résoudre des énigmes.

La demo ne nous permet que de choisir un seul personnage, un type qui me semble être le leader des trois autres et plutôt équilibré. Oui, car les autres sont plus particuliers. La fille est, comme d'hab', agile et discrète, on a un gars con et bourrin et, pour terminer, une espèce de mage. Oui, il y a de la magie. L'univers de *ODT* a l'air plutôt original et mêle ambiance médiévale légèrement steampunk avec des bidules plus futuristes. La demo nous catapulte en tout cas sans préambule dans des salles aux parois métalliques.

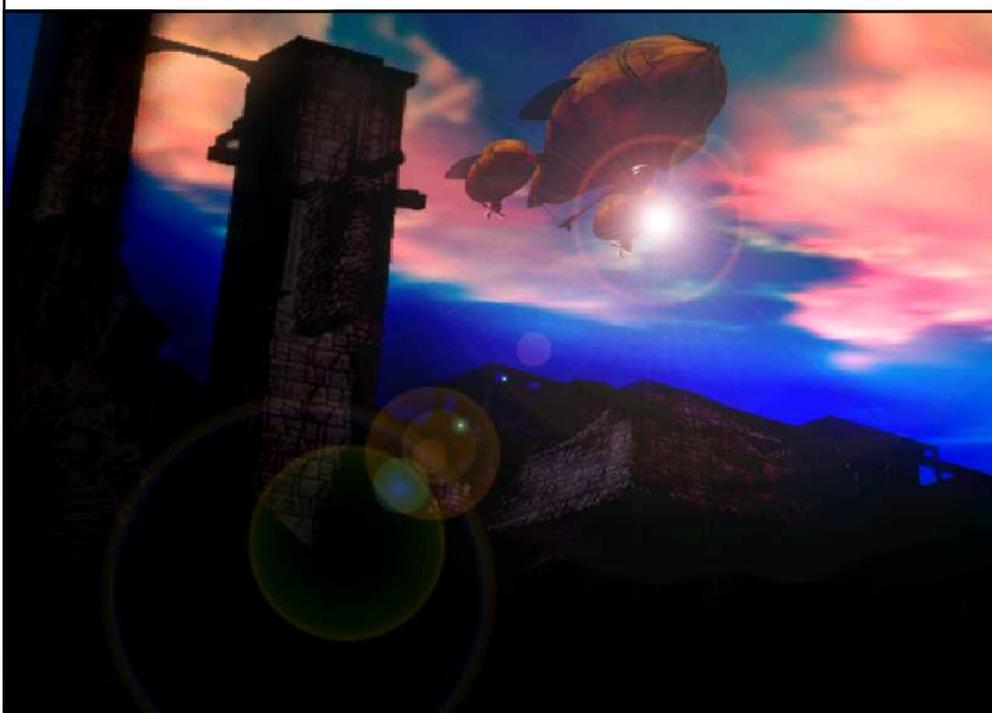
Notre gus est armé d'un pistolet et on a vite besoin de s'en servir : une sorte d'alien de trois mètres de haut paraît tout à fait désigné pour rôti un bon coup. Quelques autres bestioles du genre attendent de mourir dans les couloirs, et le moins qu'on puisse dire, c'est que les ennemis ne sont pas très intelligents, ou alors complètement myopes. Dès qu'on s'éloigne d'eux de quelques mètres, ils ne nous voient plus ! Pratique, mais pas très crédible. On affrontera également quelques droïdes sphériques volants et des tourelles laser automatiques. Outre ce petit bestiaire qui ne posera pas beaucoup de problèmes, l'exploration des environs prendra une part importante du gameplay. Pour ouvrir certaines portes, des clés magnétiques sont nécessaires. Il y a également des leviers à actionner, quelques plates-formes à emprunter et des pièges à éviter.

Tout cela donne donc un jeu proche d'un *Tomb Raider* : le personnage est vu de dos, la visée est automatique, tout se joue au clavier, etc. Je dois avouer que le niveau de la demo n'est guère passionnant, surtout qu'il n'y a aucune musique. Les graphismes sont plutôt jolis et l'ambiance assez sombre.

*ODT* pourrait ainsi avoir tout d'un jeu banal et peu intéressant, mais il conserve un cartouche : un petit aspect RPG. Entendez par là que chaque personnage a ses caractéristiques propres : vitesse, résistance, etc. Ils ne sont pas tous égaux niveau magie : s'ils peuvent tous l'utiliser, le mage sera évidemment le plus balèze à ce niveau, tandis que le soldat n'y sera pas très doué. Je n'ai pas pu vraiment tâter de la magie, mais il semble y avoir plusieurs écoles et plusieurs sorts. L'inventaire est également assez riche : il y a plusieurs munitions pour le flingue, des armes de lancer (grenades, mines...) et tout un petit tas d'objets dont on ne sait encore que faire.

Bref, si cette démo n'est pas particulièrement intéressante et plutôt courte, elle permet de voir un aperçu du jeu tout en laissant penser qu'il réserve beaucoup plus.

E. Jumbo





Les placards s'ouvrent automatiquement lorsque le personnage s'en approche. Des munitions sont planquées un peu partout.



Les sauvegardes se font à des points précis qui ne peuvent être utilisés qu'une fois. Le joueur a des vies, il faut donc faire attention à pas crever trop souvent.



**OÙ TÉLÉCHARGER LA DEMO**

Jeuxvidéo.com est une bonne ressource de demos, et depuis qu'ils ont abandonné leur système foireux de téléchargement, c'est très simple. La demo ne pèse que 8Mo !

<http://www.jeuxvideo.com/jeux/downloads/0000/00000690.htm>

# SPACE HASTE

*Space Haste* est un jeu de course sorti fin 2000 sur PC et développé par un studio parfaitement anonyme. Il est également connu sous le nom de *Mars Maniacs*, un titre sans doute plus évocateur car ce jeu propose tout simplement des courses de bagnoles sur Mars, courses où la vitesse est bien évidemment une variable qu'il convient d'augmenter toujours plus. Les voitures n'en sont pas réellement puisqu'elles n'ont pas de roues et flottent au-dessus du sol. Prenez des caisses des années 50 et remplacez les roues par un fantasma scientifique et vous obtenez des espèces d'hovercrafts. Leur maniement fait évidemment penser à *WipEout*, puisqu'il est possible d'atteindre de belles vitesses et de faire des « dérapages » bien chaloupés. En dehors de cette particularité, *Space Haste* semble être un jeu de course relativement classique. La demo ne permet de piloter qu'une seule voiture (la plus naze) et de ne courir que sur un seul circuit (le premier). Le pilotage des bolides est plutôt intuitif et assez agréable; certes pas autant que dans *WipEout*, mais l'oubli dans lequel est complètement tombé le jeu me laissait craindre bien pire.

Car ce qui est surtout attractif dans *Space Haste*, c'est l'ambiance. Les huit courses sont toutes situées sur Mars, mais c'est une planète complètement transformée que l'on visite : mines, installations industrielles, villes... Le délire cyberpunk est poussé à son comble avec des environnements très sombres, très crades, très SF mais jamais tape-à-l'œil ou de mauvais goût (une qualité qui selon moi fait également la force de *WipEout*).

Le circuit jouable dans la demo donne à voir une sorte de complexe minier industriel à l'atmosphère très sombre, sous un ciel rouge couvert de nuages que percent quelques immenses bâtiments au loin... Ceci conquerra sans doute les fans d'ambiances cyberpunk. Le circuit comporte également des passages superbes : un énorme ventilateur en-dessous duquel passe la piste, d'innombrables bâtiments industriels en contrebas d'une falaise, des constructions bizarroïdes qui longent la route, etc. Ce circuit est donc vraiment fantastique, et pas seulement au niveau esthétique, puisque *Space Haste* est monté comme un cheval : pour un jeu sorti en novembre 2000, les graphismes sont proprement excellents. Pas de clipping, pas de bugs>



...graphiques, une modélisation parfaite... Les effets lumineux sont également du plus bel effet ! Alors la réalisation de Space Haste n'a-t-elle donc aucun défaut ? Eh bien, disons qu'elle souffre seulement d'un des plus grands maux du début des années 2000. La carrosserie des voitures (fort jolies au demeurant) est hélas recouverte de reflets. Beaucoup, dont un certain Knut, trouvent ça hideux; personnellement je ne suis pas aussi extrémiste mais je dois reconnaître que le jeu s'en passerait vraiment bien. Je ne vois pas trop à quoi ça sert sinon à faire penser que sa bagnole vient de traverser la banque du sperme à vive allure ! Mais bon, je préfère toujours ça au HDR à outrance de notre triste époque...

La demo ne comporte aucune musique, qui sont vendues comme étant plus ou moins de la trance de déglingo ou quelque chose du genre. Cependant, les bruitages sont déjà pas mal du tout : pour une fois qu'on a pas l'impression de les avoir déjà entendu mille fois...



Un petit aperçu des reflets sur les voitures, et Korben Dallas qui prend le large.



L'interface est plutôt jolie et peu envahissante, mais pas vraiment claire.



Bref, ne comptez pas sur moi pour tarir d'éloges sur l'ambiance de *Space Haste*. J'espère simplement qu'elle est du même niveau concernant les autres véhicules et circuits (mais j'ai bon espoir). En revanche, le gameplay, s'il est sans accroc et plutôt agréable, semble loin de procurer des sensations aussi dingues qu'avec *Wipeout* (par exemple). C'est peut-être dû à l'absence de musique, mais j'ai également trouvé que les courses manquaient un peu de pêche. D'ailleurs, cinq tours, c'est peut-être un peu trop...

Enfin, *Space Haste* m'en a tout de même mis plein les yeux, et s'il n'est qu'un jeu de course sympa à l'ambiance de folie, ce sera déjà très bien. Je brûle donc un cierge rétroactif et vais arpenter les plus obscurs sites d'abandonware et les plus reculées boutiques de jeux vidéo d'occasion en quête du saint software.

E. Jumbo



Les menus sont plutôt bien fichus et assez originaux. On choisit indépendamment la difficulté, le circuit, le vaisseau...

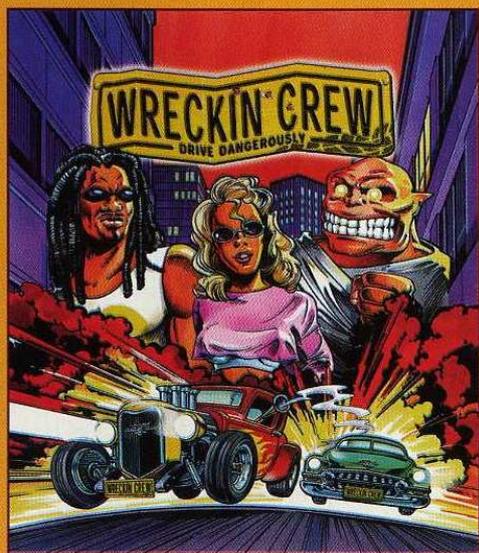


**OÙ TÉLÉCHARGER LA DEMO**

Je peux vous dire que je l'ai cherché, cette demo, d'abord sous le nom Mars Maniacs. Que dalle. Avec Space Haste, ce fut plus réussi, puisqu'un petit site assez méconnu qui traite le jeu vidéo de manière généraliste m'a permis de télécharger la demo. Suivez le lien !

<http://www.jeuxvideo.com/jeux/downloads/0000/00004254.htm>

**KENNY LEVITZ** PERCUTE DE PLEIN FOUET  
UN POULET, TANDIS QUE **LADY BIRD** TENTE  
D'ÉCHAPPER AUX BOUTEILLES D'ACIDE DE **DR NITROUS**.  
ET VOUS ?... AU FAIT, LES CLÉS SONT SUR LE CONTACT !



...LA COURSE D'ARCADE NOUVELLE GÉNÉRATION.



- UN SUPER MOTEUR 3D POUR UNE JOUABILITÉ MAXIMALE ET DES ANIMATIONS SVGA TRÈS CARTOON!
- 8 PILOTES AVEC DES MOUVEMENTS SPÉCIAUX DÉLIRANTS, DANS DES BOLIDES À VOUS COUPER LE SOUFFLE!
- 5 ENVIRONNEMENTS : DES GRATTE-CIEL DE NEW YORK AUX PISTES D'AUSTRALIE.
- PLUS DE 1300 OBJETS QUI INTERAGISSENT DANS LA COURSE.
- DES COMBATS DÉTONNANTS ET DES FIGURES ÉPOUSTOUFLANTES.
- A 2 SUR LE MÊME PC ET JUSQU'À 8 EN RÉSEAU.

JOYSTICK : "LE SOFT QUI RISQUE DE FAIRE IMPOSER VOTRE PC SOUS PEU", "UNE PETITE BOMBE À DESTINATION DES FÂNS DE COURSE ET D'ARCADE".

BIENTÔT DISPONIBLE SUR CD-ROM PC ET PLAYSTATION.



<http://www.ubisoft.fr>

Ubi Soft, Wreckin' Crew, Drive Dangerously, Lady Bird, Dr Nitrous, Kenny Levitz, et les personnages, marques déposées, sont la propriété exclusive de Ubi Computer Entertainment Inc. © 1997 Ubi Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. En vente uniquement auprès de Ubi Computer Entertainment Inc. et Ubi France.

# ZOMBIES AT THE MY GAMEPAD



Les zombies de base de *Resident Evil* sont de malheureux scientifiques qui travaillaient dans le centre de Umbrella que cache le manoir et qui furent infectés par le virus T. Ils ne sont ni intelligents ni rapides, et, au final,

pas très dangereux. On pourrait donc ne pas s'en soucier et simplement les éviter, malheureusement ceci est relativement compliqué, car les couloirs ne sont pas très larges. Ces cadavres ambulants vous chopent par le bras et vous grignotent un bout d'oreille, c'est assez agaçant. S'en débarrasser n'est guère compliqué mais nécessite tout de même quelques balles de votre chargeur : une dépense dont on se passerait bien. D'autant qu'on ne sait jamais vraiment s'ils sont définitivement morts. Enfin si, il faut attendre qu'une tache de sang se répande sous eux, mais elle n'est parfois pas bien visible, ce qui fait qu'on passe parfois à côté d'eux, les pensant hors service, et ils nous attrapent alors le mollet pour en goûter un morceau.

Sam est un des quelques zombies lambdas de *The House of the Dead* : il se contente de vous foncer dessus pour vous balafrer et tenter de vous manger un œil. Un des moins dangereux, puisqu'il suffit de lui tirer dans la tronche, qu'il a en général au centre de l'écran et suffisamment près.



E. Jumbo

Les zombies sont une valeur sûre du cinéma et du jeu vidéo. Un soft avec des zombies, ça se vend généralement bien, surtout s'ils explosent dans de sanguinolentes gerbes sous les balles du héros. Deux jeux japonais sortis en 1996 s'y prennent très bien dans le genre, et les séries qu'ils ont lancées sont aujourd'hui mythiques. Je veux bien sûr parler de *BioHazard* et *The House of the Dead*. Le premier est un survival horror assez flippant et le second un rail shooter plus spectaculaire avec des morts vivants qui surgissent de partout.

Il est intéressant de constater, au-delà de l'aspect purement horrifico-sensationnel de ces deux titres, la forte dimension sociologique (pour ne pas dire cathartique dans sa relation avec l'individu non plus comme fin en soi mais comme instrument de domination mondiale) qui, en filigrane, tisse une véritable réflexion sur le devenir d'une extrapolation subconsciente dont la principale caractéristique est une allégorie de la xénophobie inexorable.

Vous l'aurez compris, cet ersatz de dossier est consacré aux particularités des zombies de *Resident Evil* et *The House of the Dead* premiers du nom.

Si les affreux non-morts ne manquent pas dans le titre de Sega, ils ne sont finalement pas si nombreux que ça dans celui de Capcom. Ils constituent certes l'emblème de la série, mais ne sont finalement que les ennemis de base du jeu, celui-ci confrontant ensuite au joueur diverses expérimentations génétiques.



Neil est, en quelque sorte, l'évolution de Sam : plus fort et plus violent, donc plus dangereux. Pour autant, il n'est pas plus intelligent et restera tout autant devant votre flingue, pour que vous puissiez tranquillement l'aligner.



Gilmore s'est dégöté un sympathique outil : le plus gros marteau du monde. Et il aime entendre le doux son des os qui sont réduits en miettes sous son passage. Ce zombie au look d'écorché vif vous posera quelques problèmes.



Samson, en plus d'avoir une méchante gangrène au bras, ne se sépare jamais de sa tronçonneuse. Et quand il voit des agents spéciaux débarquer chez lui, il leur fonce dessus en faisant vomir son engin. Essayez de lui dégommer son jouet avant qu'il ne fasse de vous un humain en kit.

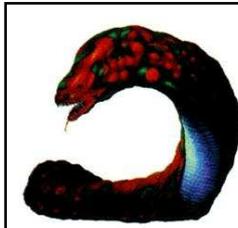


Harris est un des rares zombies à attaquer à distance. Il fait tourner son énorme boulet et vous l'envoie en pleine tronche. Dégommez d'abord le projectile puis proposez à Harris un peu de chirurgie esthétique au 9mm.



Les cerbères de BioHazard seront les premiers à vous poser de véritables problèmes. Ils ont la fâcheuse habitude de se déplacer à deux ou trois et de faire des entrées... fracassantes. D'autant qu'ils ne perdent pas leur temps : si vous vous approchez trop d'eux, ils vous sautent à la gorge. Sinon, ils rôdent dans leur coin et vous sautent quand même à la gorge quand vous vous y attendez le moins. Pas spécialement résistants, c'est leur rapidité qui vous épuise : ces bestioles sautent dans tous les sens et ne vous laissent pas le temps de viser correctement.

Blubon est un hideux zombie qui vit dans les égouts, eaux croupies et autres marais. Son corps n'est plus que vase dégoulinante, mousse humide et moisissures liquides. Ni résistant ni puissant, cette bestiole apparaît toujours par surprise et c'est là son point fort. Seule la rapidité du joueur lui permettra de s'en sortir sain et sauf.



Le serpent géant qui hante le manoir de Raccoon City est le fruit de malheureuses expériences génétiques impliquant un sérum de croissance. Ce reptile plus très frais reste un danger mortel, d'autant que sa morsure est empoisonnée.

Burner est un peu Samson puissance 2. Même technique d'attaque, même faciès hideux... Mais il délaisse la tronçonneuse pour le lance-flammes. Pour l'éliminer, il faut procéder comme avec Samson. Mais les chances de s'en sortir sont moindres...



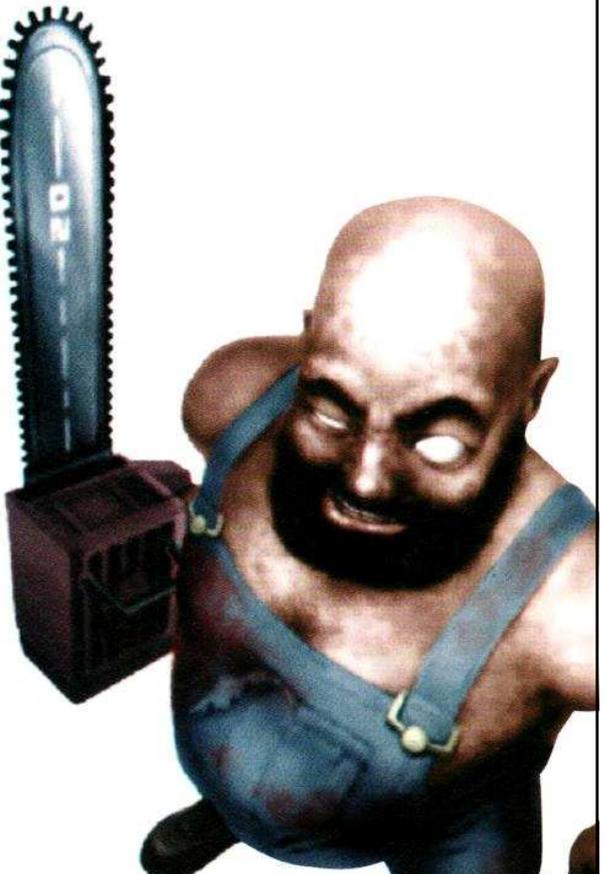
Drake est un dingue dont l'ambition ne fait aucun doute : il veut devenir serial-killer. Et apparemment, il a de l'avenir, tant son lancer de couteaux est meurtrier. Vous pouvez essayer de tirer sur les lames qu'il vous jette, mais il faudra viser juste... Quant à Drake, il bondit tant qu'il est presque aussi difficile à toucher.



Les hunters de Resident Evil sont les premiers ennemis issus d'expériences génétiques qu'on affrontera. Ces espèces de grenouilles-garous sont rapides, intelligentes et peuvent vous décapiter d'un coup de griffes ! La solution à ce problème : une balle de magnum entre les deux yeux.



Les chimères sont d'autres résultats d'expériences génétiques de Umbrella. Ces créatures semblent tenir autant de l'homme que du fauve et de l'insecte... Etant capables de marcher au plafond, elles sont extrêmement dangereuses et auront tôt fait de vous lacérer avec leurs faux.



# GRID RUN



**Scream through 57 rounds of BLOOD-PUMPING, HEART-POUNGING, MIND-BENDING mazes in this sci-fi, hyper-speed chase. Grid Run will keep you guessing, gaming and going for hours.**

**"It's rather REFRESHING to find a game that relies on nothing but PURE GAMEPLAY... there really is nothing like it" - SEGA POWER**

**"Blindingly ADDICTIVE" - PLAYSTATION POWER**

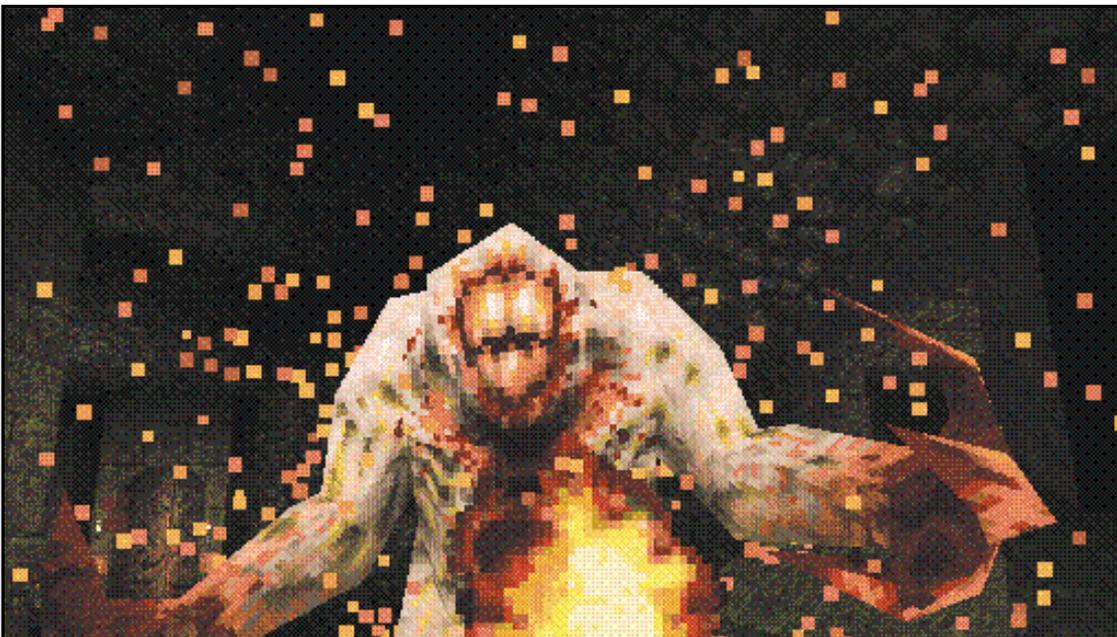
**"The most ORIGINAL and ADDICTIVE 2-player game EVER" - SEGA SATURN MAGAZINE**



PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.

© 1996 Virgin Interactive Entertainment Ltd. and Radical Entertainment Ltd. All rights reserved. Grid Run is a trademark of Virgin Interactive Entertainment Ltd. and Radical Entertainment Ltd. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.



## 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

Bon ben, *Quake*, ça a l'air de rien comme ça, mais en fait, c'est VRAIMENT un des meilleurs FPS jamais conçus, c'est stressant, ça fout les jetons, c'est beau à crever, c'est immersif, c'est réussi, c'est génial, c'est super, vais-je remplir la case ? c'est fantastique et c'est le jeu du mois !

### LA DAUBE DU MOIS

Toujours pas de réelle daube, mais trois jeux moyens : *Altered Beast*, *Loaded* et *GTA*. Pas merdiques, loin de là, mais pas géniaux non plus. Le premier et le dernier ne servent finalement qu'à enrichir sa culture vidéoludique, mais oubliez celui du milieu.

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

9	fabuleux
8	excellent
7	bien
6	pas mal...
5	moyen
4	médiocre
3	raté
2	nul
1	minable
0	pyramidal

**Intérêt : gameplay**  
Le gameplay est la note la plus importante : concrètement, cela représente les possibilités d'action, le fun.

**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.

**Artistique : design**  
Le design prend en compte l'aspect esthétique et artistique des graphismes. Une note bien subjective.

**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. Ce critère prend également en compte, mais dans une moindre mesure, les voix et les bruitages.

**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.

**Réalisation : ergonomie**  
Ceci représente la maniabilité, la facilité (ou non) de la prise en main du jeu.

**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.

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.

Dans ce numéro :

- Megadrive**
  - *Altered Beast*
- Game Boy**
  - *Pokémon Rouge/Bleu*
- PlayStation**
  - *Loaded*
  - *Resident Evil 2*
  - *MediEvil*
- PC**
  - *Quake*
  - *Grand Theft Auto*
  - *Red Faction*



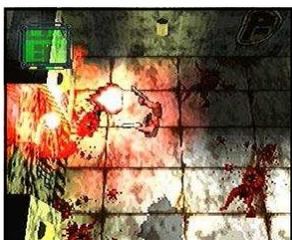
**Éditeur :** Interplay Entertainment (États-Unis)  
**Développeur :** Gremlin Software (Angleterre)  
**Textes :** français  
**Voix :** aucune  
**Genre :** action  
**Difficulté :** moyenne  
**Nombre de joueurs :** 1 à 4  
**Machines :** PlayStation & Saturn  
**Testé sur :** PlayStation (PAL)  
**Support :** CD-Rom



# LOADED

aka Blood Factory (JAP)

**Dates de sortie :**  
 janvier 1996 (USA)  
 février 1996 (PAL)  
 mars 1999 (JAP)  
**Date de rédaction du test :**  
 décembre 2008



**L**oaded est le digne héritier de *Gauntlet* : il pourrait se résumer en trois mots : portes, monstres, trésors. Enfin, c'est plutôt portes et monstres, car il y a beaucoup d'ennemis, et les trésors, ben on s'en fout. Pour le reste, c'est *Gauntlet* version futuriste et gore. On progresse dans des niveaux en 3D, mais avec la caméra bloquée en vue de dessus. On avance en zigouillant tout le monde avec ses flingues. Les ennemis explosent dans une gerbe de sang, laissent une belle trace au sol et font de grands « SPLOUTCH ! ». Ils laissent des nuées de piécettes qu'il convient de ramasser pour augmenter son facteur d'avidité, même si ça ne sert à rien. Parfois, on trouve des items qui augmentent la puissance de feu : à la manière d'un shoot 'em up, les tirs sont de plus en plus impressionnants. On peut également ramasser des kits de soins ou des bonus tels que les munitions illimitées, l'invincibilité ou l'invisibilité. Tout cela reste évidemment temporaire.

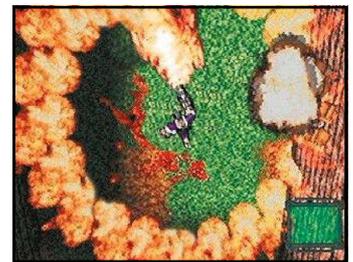


L'arme principale ne consomme de munitions que lorsqu'elle a été upgradée; une fois les balles entièrement utilisées, elle revient à sa puissance de base, jusqu'à ce qu'on retrouve des munitions. Chacun des six personnages possède une arme qui lui est propre (lance-flammes, pistolets, bazooka, bidules laser...) mais qui, finalement, s'utilisent assez similairement : on bloque le personnage avec R1 pour pouvoir straffer dans tous les sens et on lâche la purée en continu. L'arme secondaire est plus particulière, mais très rare. Elle est assez impressionnante et permet d'envoyer ad patres toute une armée. Elle met également en valeur le moteur 3D (séisme qui fait se soulever le sol) ou les effets spéciaux (explosions à outrance, lumières).



Ceci n'est qu'une petite mêlée, la fin du jeu réserve de véritables orgies sanguinolentes où le joueur ne voit même plus son bonhomme.

Les hordes de rats sont absolument insupportables : elles respawnt sans cesse et vous grignotent les ortels.



Les niveaux manquent d'ailleurs de variété, enfin, c'est plutôt que sur une quinzaine, on nous ressort au moins cinq fois les couloirs sombres de prison ou de station spatiale, à peu près identiques. Au sein d'un même niveau, la répétitivité des décors peut être aberrante, le niveau de la casse atteignant le paroxysme : trois textures différentes de type désert, des bennes à ordures et des rochers, c'est parti pour vingt minutes là dedans ! Quelques scènes cinématiques égaieront les transitions entre les niveaux, mais elles ne sont guère intéressantes puisqu'on n'y voit pas son héros.

La réalisation reste globalement très bonne malgré ces petits défauts. Le gros point faible du jeu est autre part. Il est d'ailleurs inhérent au genre même, on pourrait appeler ça du hack 'n slash... C'est-à-dire que tout au long des niveaux, on ne fait que zigouiller des ennemis. Il aurait peut-être fallu inclure différentes armes pour apporter un peu de variété... Parce qu'entre tirer continuellement et aller chercher ces maudites cartes pour ouvrir ces foutues portes, il n'y a pas grand-chose d'intéressant... Parfois, l'action peut être fun, mais le joueur passera la plus grande partie du jeu à moitié endormi. Dommage, car *Loaded* aurait pu être très sympa, alors qu'il est franchement moyen. Mais si vous aimez l'action bourrine, une petite touche de gore (loin d'atteindre les sommets annoncés) et les jeux pas prise de tête, vous pouvez vous laisser tenter.

Et mettre en valeur la réalisation de *Loaded*, c'est une bonne idée, car voilà sans doute LE point fort du jeu : étant sorti début 1996, les graphismes sont éblouissants ! Les personnages semblent utiliser la même technique que ceux de *Donkey Kong Country* : leur rendu est très bon et les animations pas mal du tout, les décors, à défaut d'être très beaux, sont détaillés et assez glauques, mais ce sont surtout les divers effets qui méritent un tonnerre d'applaudissements. J'ai parlé du séisme qui soulève le sol : tapez du bout du doigt la surface de l'eau, vous obtiendrez le même résultat. Saisissant ! Et les effets de lumière... Les niveaux sont en général très sombres (ce qui est parfois un peu chiant) mais comme on passe son temps à flinguer tout le monde, les éclairs multicolores et les explosions qui les animent en mettent plein la vue !

Le design et l'ambiance oscillent eux entre le très bon et le médiocre. Le look des six personnages (dessinés par des auteurs de comics il me semble) est assez excellent dans un genre complètement débile (nous avons un cyborg/zombie pirate, une brute attardée qui s'habille en femme... et le boss de fin est un gros type mâchonnant un cigare aux jambes hydrauliques ! — mais ce dernier est vraiment moche). Les ennemis sont parfois réussis, parfois anecdotiques, leur principal problème étant leur manque de variété : on en croise rarement plus de trois différents dans un même niveau !



A la fin de chaque niveau, le joueur est noté. Sont pris en compte le nombre de pièces ramassées, la précision et le pourcentage d'ennemis occis. C'est marrant mais ça ne sert à rien : aucun personnage à débloquer par exemple.



Cap 'N' Hands est mon personnage préféré : de tous, c'est le seul qui a un look débile ET classe.



E. Jumbo



**MAMMA**

Ce mastodonte retardé ne sait dire que « Mamma » et s'habille encore comme un bébé. Mais il est aussi armé d'un fusil à plasma et de grenades...



**FWANK**

Ce psychopathe se promène toujours avec son ours en peluche et son énorme arme à neutrons...



**BOUNCA**

Cette brute épaisse porte toujours une mâchoire en acier avec son smoking, et ne se déplace jamais sans son bazooka.



**VOX**

Cette tueuse au sang froid et au physique aguicheur possède un armement à la pointe de la technologie.



**BUTCH**

Cet arriéré sanguinaire aime faire rôtir ses ennemis. Quand il s'évade de prison, il cherche toujours à quitter son habit de détenu, mais ne trouve jamais autre chose qu'une robe à se mettre.



**CAP 'N' HANDS**

Ce pirate ressuscité est moitié cadavre, moitié cyborg. Ses bras sont énormes et il ne quitte jamais ses deux mousquets.

**VITESSE**  
LENT  
**ARMURE**  
BIEN  
**ARME**  
FUSIL A PLASMA  
ULTRA BOMBE  
GRENADES A REPERCUSSION

**VITESSE**  
LENT  
**ARMURE**  
BIEN  
**ARME**  
SPHERES A NEUTRONS  
ULTRA BOMBE  
OURS A TÊTE CHERCHEUSE

**VITESSE**  
MODERE  
**ARMURE**  
MOYEN  
**ARME**  
MISSILES  
ULTRA BOMBE  
MISSILES A FRAGMENTATION

**VITESSE**  
RAPIDE  
**ARMURE**  
LEGER  
**ARME**  
FLEAU DE GRÊLE  
ULTRA BOMBE  
EXPLOSION SONIQUE

**VITESSE**  
RAPIDE  
**ARMURE**  
MOYEN  
**ARME**  
LANCE-FLAMMES  
ULTRA BOMBE  
ANNEAU EXPLOSIF

**VITESSE**  
MODERE  
**ARMURE**  
MOYEN  
**ARME**  
MOUSQUETS  
ULTRA BOMBE  
BOMBE TOURBILLON



**LOADED**



### HEUREUSEMENT QU'ILS N'EN ONT PAS FAIT UN FILM

Oui, heureusement, parce que, côté scénario, ça craint. Le FUB (pour Fat Ugly Boy), directeur de LA prison galactique, offre à ses prisonniers une chance de s'échapper en les libérant de leurs cellules, dans le but de les faire crever face au système de sécurité et aux gardes. Les six personnages jouables sont tous des mercenaires hors-la-loi, les plus dangereux psychopathes de l'univers, etc. Et, euh, on incarne l'un d'entre eux. Qui veut s'échapper. Et tuer le FUB. Voilà. Désolé.

### HEUREUSEMENT QU'ILS N'ONT PAS SORTI L'OST

Bon, j'exagère, les musiques de Loaded sont loin d'être aussi foireuses que le scénario. Seulement, on nous vend le jeu comme étant accompagné de titres de Pop Will Eat Itself (connais pas). Mais il y a uniquement deux morceaux signés du groupe ! Deux sympathiques morceaux de punk (un néologisme de mon invention désignant du pseudo punk, ou pop-punk) qui n'ont rien d'extraordinaire. Tous les autres morceaux sont des instrumentaux électro de Neil Biggins, certes sympas eux aussi, mais trop courts et pas assez nombreux... La bande-son, à l'image du jeu, devient alors terriblement répétitive !

### POUR UNE FOIS QUE NE PAS AVOIR D'AMIS N'EST PAS GRAVE

En effet, beaucoup de jeu sur console voient leur intérêt boosté par le mode multijoueur. Qu'il soit bien spécifique ou un simple mode coopératif (ce qui est le cas avec Loaded), c'est toujours bon à prendre. Ça l'est aussi avec Loaded, puisque c'est toujours sympa d'y jouer à deux, malheureusement ce n'est pas vraiment plus fun que seul, et en plus, ça ralentit à mort quand il y a plein d'ennemis et d'explosions.



Dernier détail agaçant : le statut (vie, armure, munitions) et la carte ne peuvent pas être affichés en même temps, il faut switcher de l'un à l'autre. Etant donné qu'il vaut mieux toujours garder un œil sur sa santé et que les niveaux sont labyrinthiques, c'est chiant.



Croix directionnelle : déplacer le personnage  
 Croix : tirer  
 Rond : afficher l'état/la carte  
 Triangle : utiliser l'attaque spéciale  
 Carré : courir  
 L1 : straffer  
 L2 : reculer la caméra  
 R1 : inutilisé  
 R2 : rapprocher la caméra  
 START : afficher le menu principal  
 SELECT : inutilisé



### Intérêt

Gameplay 1/5

Bourrin et ultra répétitif.

Durée de vie 2/5

Quinze niveaux, vingt minutes par niveau : c'est peu. Mais c'est tellement répétitif que c'est très bien comme ça, de toute façon on laisse passer une semaine entre chaque niveau.

### Artistique

Design 3/5

Look des personnages jouables réussi et fendard, décors et ennemis un peu en dessous : c'est pas mal. En tout cas, c'est sombre et violent, et ça, J'AIME.

Bande-son 2/5

Pas mal, mais là aussi, trop répétitif.

Scénario 0/5

Non, là, vraiment, non...

### Réalisation

Ergonomie 2/5

Pas trop mal fichu, mais pas super instinctif.

Technique 4/5

Un sans faute technique avec une superbe réalisation et surtout des effets vraiment spectaculaires !



### EN BREF

**Loaded est joli, bourrin et répétitif ! Si vous pouvez trouver votre bonheur là-dedans, foncez, sinon, passez votre chemin, vous ne raterez pas grand-chose !**

- + réalisation du tonnerre !
- + de belles giclées de sang
- gameplay simpliste et répétitif
- musiques répétitives
- répétitif c'est chiant à écrire

Accessoires : carte mémoire, temps à tuer

**5**

sur 10



Éditeur : GT Interactive (États-Unis)  
 Développeur : ID Software (États-Unis)  
 Textes : anglais  
 Voix : aucune  
 Genre : FPS  
 Difficulté : moyenne  
 Nombre de joueurs : 1 à plus  
 Machines : PC  
 Testé sur : PC (FR)  
 Support : CD-Rom



# QUAKE

## Date de sortie :

juin 1996

## Date de rédaction du test :

décembre 2008 — janvier 2009

Un ciel pourpre chargé de nuages qui défilent étrangement vite. D'obscurs châteaux aux couloirs humides et labyrinthiques, des canaux d'eaux stagnantes, des charniers infâmes où errent des cadavres revenus à la vie. Des râles, des gémissements, des murmures. Il n'y a pas de répit, ils sont partout, toujours plus nombreux, toujours plus difformes. Jusqu'à *Quake*, l'enfer n'était qu'un concept religieux abstrait. Il est désormais bien virtuel. Pour notre plus grand plaisir.



Avant de jouer à *Quake*, on se dit, cool, je vais zigouiller des monstres à la chaîne, faire retentir les déflagrations des fusils de chasse, déchirer des démons en de sanguinolents morceaux de barbaque. *Quake* est tout ça, mais bien plus encore. Chaque partie de *Quake* est atrocement éprouvante. On déambule, un peu perdu, dans des couloirs glauques, cerné de toutes parts par les râles des créatures infernales. On hésite entre avancer prudemment, car un danger guette à chaque tournant, et aller le plus vite possible comme un dément pour en finir le plus rapidement. Sérieusement, je ne pensais pas qu'un FPS aussi bourrin puisse mettre presque aussi mal à l'aise qu'un *Silent Hill* (et trois ans plus tôt !). C'est pourtant ce que j'ai ressenti en jouant à *Quake*.

Bon, débarrassons-nous vite fait du scénario : vous êtes un space marine, un soldat du futur, et, heu... bah vous devez combattre le mal. Ah, attendez, les quelques paragraphes du manuel me reviennent en mémoire. Des scientifiques, en étudiant un nouveau procédé de téléport, ont accidentellement ouvert une brèche vers un univers parallèle, un monde effrayant où tout n'est que souffrance et damnation. *Quake* est le nom de cette entité maléfique. Elle envoie régulièrement ses escadrons de la mort massacrer les installations humaines. Cela doit cesser, et vous, le meilleur homme de l'armée, êtes désigné pour diriger une opération contre-attaque. Mais *Quake* frappe avant et élimine toutes les forces. Sauf vous. N'écoutez que votre fibre patriotique yankee, vous suivez *Quake* via la brèche qu'il a créée. Vous êtes désormais dans le monde parallèle, et il n'y a qu'une issue : la mort. Mais avant ça, vous êtes bien décidé à faire payer cet enfant de putain qu'est *Quake* pour que claque à jamais la bannière étoilée dans le vent de la liberté.





Les ennemis tués laissent en général un sac de munitions derrière eux.



Les shamblers sont les ennemis les plus dangereux. Quand vous les voyez d'aussi près, c'est trop tard.



Chthon est le boss du premier épisode. Un monstre étrange pas éloigné de l'univers de H. P. Lovecraft.



Parfois, les ennemis se battent entre eux. Mieux vaut les laisser s'entretuer et exécuter impitoyablement le vainqueur...



Nous ne sommes donc guère éloignés d'un *Doom*. Mais là où le nouveau-né de id Software (comment ça ça fait plus de douze ans ?) fait très mal, c'est au niveau de l'atmosphère. *Doom* proposait de grandes installations industrielles et militaires vides, occupées par divers démons. *Quake* nous téléporte totalement dans un autre monde. Bien sûr, la révolution technique sur laquelle il surfe lui facilite les choses. *Quake* est en effet entièrement réalisé en 3D, on ne doit y croiser que deux ou trois sprites ! Tout le reste est totalement modélisé en trois dimensions, et c'est pas de la merde, je vous le dis. Le nombre de polygones par modèle est ahurissant, les textures sont sublimes, l'animation l'est tout autant, et les effets de lumière... Ah, tirer une roquette dans un couloir sombre et en suivre le halo lumineux des yeux, quel bonheur !

J'en reviens donc à l'ambiance. Celle de *Quake* est extrêmement enthousiasmante pour le genre de type comme moi toujours à la recherche du trip glauque le plus ultime. Les environnements que l'on visite sont en effet tous plus suintants et traumatisants que les autres. On verra beaucoup de châteaux gothiques, que l'on admirera d'une falaise, avant d'en franchir les douves et de s'y engouffrer. Le ciel apocalyptique rend les environs sinistres, et la majesté de l'architecture renferme un indicible cauchemar. À l'intérieur, les corridors sont étroits et puants, on patauge dans des souterrains à demi-inondés et on croise des bassins de lave en fusion. On marche prudemment dans ces lieux, l'arme prête à faire feu, mais on n'est jamais totalement préparé. Les murmures et râles ne se taisent jamais : il semblerait que les pierres qui constituent ces édifices soient aussi vivantes et démoniaques que les atrocités qui arpentent les couloirs. Et puis, tout à coup, un pan de mur se soulève et trois guerriers en armures rouillées surgissent, brandissant des lames ensanglantées. On tire comme un dingue dans tous les sens, mais les guerriers impies sont toujours là, faisant tourner leurs épées. Puis ils chargent et fendent l'air de leurs lames, et on tire toujours, décrivant un sillon dans le plafond. On réussit finalement à cribler de balles les assaillants. Le plus proche explose en une douzaine de morceaux de viande, le second s'écroule et le troisième continue à courir. On prend ses jambes à son cou et on descend en hâte les escaliers les plus proches. Ils mènent à des souterrains puants, à moitié remplis d'eau verte et gluante. On croit avoir semé les guerriers, mais des râles émergent de toutes parts. Des silhouettes décharnées surgissent de l'eau et s'arrachent des morceaux de chair pour attaquer. Ils beuglent, ils balancent leur bidoche et semblent insensibles aux balles. Meurtri, on s'écroule dans la boue et on crève comme un merde. Y a plus qu'à recharger une partie, mais bordel, que c'était bon.

Des situations pareilles, on en vit une dizaine à chaque partie de *Quake*. Le jeu perpétue la tradition de ses aînés, à savoir des séances de bourrage intensif et gore, mais il incorpore au gameplay une bonne couche de flippe. *Quake* est à mon avis le FPS qui se rapproche le plus d'un survival horror (*System Shock* mis à part) dans les sensations qu'il procure. On est toujours sur le vif, on transpire, on surveille ses munitions, on bondit quand les monstres surgissent, et on prend son pied comme un malade.

Les ennemis ne sont pas follement intelligents, en fait ils se contentent d'attaquer le joueur, mais chaque type de monstre se conduit un peu différemment, et aucun ne demande la même stratégie pour en venir à bout. Certains, comme les soldats en armure, foncent sur le joueur dès qu'ils le voient et ne le lâchent plus. Contre eux, il faudra donc toujours rester en mouvement, et c'est pas si simple que ça de tirer sur un ennemi en même temps que de lui échapper. Les ogres (des mastodontes armés de lance-grenades et de tronçonneuses !) restent en général à bonne distance et arrosent le joueur d'explosions. Ils ne bougent pas trop et sont bien trop fort au contact, alors mieux vaut zigzaguer à quelques mètres en défouraillant sec. Les zombies sont insensibles aux balles et sont souvent si nombreux qu'ils bloquent le passage. L'affaire est réglée avec quelques grenades, mais s'ils vous prennent par surprise... On devra aussi affronter des espèces de grosses bestioles, des genres d'ours blancs armés d'immenses faux et super rapides. Dans ce cas précis... Seules l'agilité et la chance seront utiles ! Et face aux géants lanceurs d'éclairs, hasard et ténacité seront les meilleurs alliés.

Pour renvoyer tout ce beau monde en enfer, notre space marine dispose d'un petit arsenal bien sympathique. L'arme de base est une hache... Elle ne servira que dans les situations désespérées, et plus histoire d'en découdre jusqu'au bout qu'autre chose... Les fusils à pompe constituent l'armement de base, puissants et pratiques. Les environnements sont assez petits, alors leur imprécision à grande distance n'est qu'un détail. Mais quand trop d'ennemis sont dans les environs, mieux vaut passer à la mitrailleuse... Mais comme il n'y en a pas, on se contentera du nailgun. "Nail", en anglais, ça veut dire "clou". Oui, il s'agit d'un fusil lance-clous. Et sa cadence de tir est plus qu'appréciable. Un outil plus que jouissif. Mais comme tout outil à ses limites, il faudra bien passer à la vitesse supérieure. Le super nailgun est donc présent et combine le nailgun à un gatling. Pour la destruction massive, le lance-grenades et le lance-roquettes sont vraiment très efficaces. Enfin, une arme plus originale, le canon électrique. Très puissant mais résolument pas amphibie.

Les armes ne sont pas les seuls outils du space marine, puisqu'il pourra récupérer pas mal d'armures pour se protéger, des kits de soins pour se refaire une santé, mais surtout des bonus très appréciables. L'anneau des ombres permet de devenir temporairement invisible et d'être un peu plus tranquille. Le pentacle de protection rend invincible quelques temps. Enfin, le quad damage quadruple les dommages. Ce dernier est vraiment très jouissif, puisque chaque tir produit alors une impressionnante déflagration. Bien sûr, ces bonus sont surtout faits pour le mode multijoueur, mais leur présence dans le mode solo est toujours sympathique.



#### Axe

La hache est l'arme de base, vous l'aurez toujours. Mais ne comptez sur elle que lorsque vous n'avez plus de munitions pour vos autres flingues...



#### Shotgun

Le fusil à pompe est très pratique en début de partie et permet de se débarrasser facilement des premiers ennemis.

Consomme des cartouches (shells).



#### Super Shotgun

Double canon, double efficacité. Une arme très puissante qui vous servira jusqu'à la fin du jeu. Evidemment, chaque tir utilise deux fois plus de munitions.

Consomme des cartouches (shells).



#### Nailgun

Avec le nailgun, c'est le joyeux monde du tir à cadence rapide qui s'ouvre à vous. Pas besoin d'être précis : il suffit d'arroser chaque pièce de clous. Gardez un œil sur les munitions.

Consomme des clous (nails).



#### Super Nailgun

Le super nailgun est au nailgun ce que le super shotgun est au shotgun : une version améliorée diablement puissante. Les munitions défilent deux fois plus vite.

Consomme des clous (nails).



#### Grenade Launcher

La première arme explosive disponible. Vous allez enfin pouvoir rendre la monnaie de leur pièce à tous ces ogres ! Une arme imprécise mais qui sème vite le chaos. Faites d'ailleurs attention aux rebonds. Les grenades explosent dès qu'elles touchent un ennemi (ou vous) ou après quelques secondes.

Consomme des roquettes (rockets).



#### Rocket Launcher

Le rocket launcher envoie ses missiles droit devant et ils explosent au premier contact. Une arme fort sympathique avec laquelle vous passerez de bons moments.

Consomme des roquettes (rockets).



#### Lightning Gun

L'arme ultime... Mais pas la plus aisée à utiliser, à tel point que vous lui préférerez peut-être la précédente. Quoiqu'il en soit, voici un outil très puissant. Soumettez un ennemi à l'arc électrique quelques secondes et il implosera. Ne pas utiliser sous l'eau.

Consomme des cellules (cells).





### Rottwellers

Ces chiens accompagnent parfois les grunts. Ni très dangereux ni très résistants, ils pourront cependant présenter un problème, puisque lorsque vous leur tirez dessus, les grunts seront frais et dispos, et inversement. Mieux vaut également les descendre de loin, car ils auront tôt fait de vous foncer dessus, et leur morsure fait toujours quelques dégâts. Le shotgun est fait pour eux.



### Grunts

La piétaille de base, uniquement là pour que vous n'affrontiez pas les ennemis suivants avec trop de munitions. Soyez tout de même vigilants lorsqu'ils sont nombreux, et privilégiez une grenade dans ce cas-là. Quand il sont deux ou trois, le shotgun ou le nailgun sont plus indiqués. Leur propension à s'entre-tuer accidentellement fera le reste.



### Enforcers

Voici la version améliorée des grunts. Ils portent une armure blindée et tirent au blaster. La tactique à adopter est la même que face aux grunts : les éliminer uns à uns, mais cette fois-ci mieux vaut s'armer du super shotgun ou du super nailgun.



### Rotfishes

Ces petites bestioles infestent les plans d'eau. Ils ne représentent pas un gros danger et succombent face au fusil à pompe, mais prenez garde lorsque vous les affrontez : ne restez pas trop longtemps sous l'eau et ne vous laissez pas encercler. Et, par-dessus tout, n'utilisez pas le lightning gun sur eux !



### Zombies

Ces cadavres animés en décomposition traînent dans les marécages. Ils surgissent de nulle part et sont généralement très nombreux. Et le pire, c'est qu'ils sont insensibles aux balles ! Seules les munitions explosives peuvent les détruire. L'avantage, c'est qu'une grenade en tue plusieurs d'un coup, étant donné qu'ils se promènent par paquets de douze.



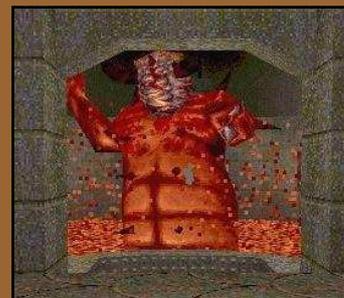
### Knights

Ces armures meurtrières brandissent des épées ensanglantées. Ils sont donc inoffensifs à distance mais on le mauvais goût de courir très vite. Ne vous laissez surtout pas encercler par ces bonshommes ! Si vous visez bien, le rocket launcher fera l'affaire, mais abandonnez-le dès qu'ils se rapprochent et optez alors pour le nailgun, tout en restant toujours en mouvement.



### Death Knights

Les knights ont aussi leur version au carré, et ce sont les death knights. Plus gros, plus forts, normal quoi. Mais ils ont un pouvoir en plus : cracher une salve de boules de feu... qu'on ne peut pas esquiver puisqu'elles se propagent dans tous les sens ! Vous pouvez toujours essayer de sauter par-dessus... Pour les combattre, passez au rocket launcher ou au super nailgun.



### Ogres

Un ennemi très puissant et qui vous accompagnera tout le long du jeu. Une brute de deux mètres de haut armée d'une tronçonneuse et d'un lance-grenades... Aussi meurtrier de loin que de près donc. Mais mieux vaut rester à bonne distance tout de même, car ses grenades sont imprécises. Rendez-lui donc la pareille à coups d'explosifs, mais si vous n'en avez pas encore, le nailgun pourra s'en charger.



### Scrags

Ces spectres flottent dans l'air et crachent de l'acide. Inutile d'espérer leur échapper, mieux vaut les arroser de clous. Essayez d'éviter le maximum de leurs attaques. Ils ne sont pas très résistants, mais sont dangereux lorsqu'ils sont en groupe.



### Spawns

Ces drôles de bestioles lévitent et font atrocement mal dès qu'elles vous touchent. Elles ne sont pas bien difficiles à tuer, mais elles explosent en mourant... Restez à bonne distance et utilisez le rocket launcher ou le super shotgun.



### Fiends

Ces démons sont parmi les créatures les plus dangereuses de Quake : ils sont résistants, très rapides, font de gigantesques bonds et ont des faux à la place des pattes. Ne les lâchez pas d'un œil et visez vos chargeurs dessus — ceux de vos armes les plus puissantes de préférence, comme le super nailgun.



### Vores

Ces monstruosité crachent d'énormes boules violettes — vous ne survivrez pas à beaucoup d'entre elles. Assaisonnez ces horreurs de roquettes et de clous, ou priez pour qu'elles crachent malencontreusement leur projectiles dans un mur trop proche d'elles — elles ne sont pas très malignes.



### Shambliers

Ces monstres-là sont les plus grands et les plus dangereux spécimens que vous croirez. Les explosifs ne valent pas grand-chose sur eux, préférez le super nailgun. Au fait, l'arc électrique qu'ils balancent est si puissant que deux suffisent à vous tuer. Et il n'y a pas une attaque plus difficile à esquiver que celle-là. Bonne chance.



Niveau violence, *Quake* assure donc bien plus que le minimum syndical. Sa capacité à alterner les fusillades intenses et l'exploration calme et inquiétante est d'ailleurs exemplaire.

Au-delà de la simple action, le titre d'id possède d'autres points forts. Le level design, sans être inoubliable, est ainsi très bon et fait oublier les *Doom* et consorts. Chaque niveau n'est qu'un enchevêtrement de passerelles, d'escaliers et d'ascenseurs. L'utilisation de la 3D permet de donner une dimension plus profonde aux niveaux, et la progression sera parfois autant dans la hauteur que dans la largeur. Il n'est pas rare, à la fin d'un niveau, de repasser au dessus de la zone de départ. Quant aux zones secrètes, qui sont évidemment toujours présentes, il faudra une fois de plus beaucoup de motivation pour toutes les trouver (le genre de défi que j'abandonne avant de songer à le relever).

Pour avancer dans les niveaux, il faut toujours trouver quelques clés et interrupteurs. Rien de bien compliqué, même pas de quoi rester bloqué très longtemps, mais c'est bien suffisant pour donner l'impression de traverser des châteaux qui ne veulent pas de nous.

Le seul regret concernant le gameplay, ce sont les boss. Il n'y en a que deux, alors que le jeu compte quatre épisodes. Seuls le premier et le dernier en comportent. Celui du premier (une montagne de lave cornue assez impressionnante) est vraiment génial, mais l'absence de boss aux deux épisodes suivants est vraiment regrettable. Et le boss final ne rattrape rien puisqu'il est assez naze, en fait, il suffit pour le tuer de zigouiller tous les ennemis alentours... Vraiment dommage.

*Quake* n'est en tout cas pas avare en surprises, et la plus incroyable d'entre elles est sans conteste sa dimension artistique. *Quake* ne s'arrête pas à une ambiance malsaine, il va plus loin et propose une véritable expérience sensorielle. Visuellement d'abord, car en plus de graphismes prodigieux pour l'époque de sa sortie (modélisation des ennemis qui fout la honte à tous les jeux sortis sur console avant 2001, effets de lumière impensables pour 1996, textures variées et exemplaires...), l'atmosphère distillée par les décors et les nombreux détails est une incroyable réussite. L'architecture gothique des environnements (aussi bien des châteaux médiévaux que des installations militaires et industrielles) et le caractère totalement extra-terrestre et morbide de ce monde parallèle confèrent à *Quake* un cachet tout particulier malgré le nombre d'œuvres (vidéoludiques ou non) exploitant ce genre d'univers. La palette de couleur est restreinte (principalement du noir, du gris, du brun et du rouge), et le résultat prouve bien que cette technique est une des plus efficaces pour donner de la personnalité au graphisme.

Et si je vous disais que l'aspect sonore est encore plus réussi ? Pas étonnant quand on sait que c'est Trent Reznor (monsieur Nine Inch Nails, mon héros) qui s'en est chargé. Le bonhomme était un fan de *Doom*, et il a accepté avec joie de se charger de la bande-son du jeu. Et attention, nous ne parlons là pas uniquement des musiques, le musicien s'est également occupé des bruitages. Et je dois dire que pour une fois, ces derniers ne sont pas anecdotiques. Le simple souffle du héros lorsqu'il saute ou le son de la hache qui cogne un mur est très particulier. Des cris et des râles sont également audibles en continu à chaque partie, de quoi rendre fou. Mais c'est tout de même au niveau de la musique que Reznor en met plein les oreilles. A l'époque, ses productions personnelles étaient incroyablement violentes, aussi bien musicalement que psychologiquement. Eh bien pour *Quake*, jeu saignant s'il en est, Reznor a mis les guitares au placard et nous propose un dark ambient de haute volée (exercice auquel il s'était d'ailleurs peu essayé). Seul le thème principal est explosif, dans un registre noise/indus glauque relativement renversant. Toutes les autres pistes (purements instrumentales d'ailleurs) sont des morceaux atmosphériques suintants qui foutent totalement mal à l'aise. Des plages ambient, des bruitages malsains et des chuchotements, voilà les ingrédients principaux de ce mets peu accessible. Une bande-son que je vous déconseille d'écouter avant de dormir...

**E. Jumbo**



La sélection du niveau de difficulté se fait ingame. Le mode difficile est symbolisé par un pont cassé au dessus d'un bassin de lave... Quant au mode cauchemar, il est caché !

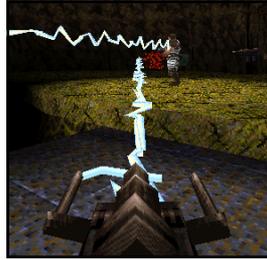


Comme d'habitude, il faudra trouver des clés pour ouvrir des portes. Chaque clé est de la même couleur que sa porte.





« Boucherie » est le mot que vous cherchez.



#### BIDULES TECHNIQUES

##### Configuration minimum

MS DOS 5.0 ou Windows 95/98

Processeur Intel Pentium 75Mhz

8MB RAM, 24MB recommandés

Disque dur avec 80Mo d'espace libre

Carte graphique VGA et SVGA

Carte son Sound Blaster ou compatibles

Lecteur CD-ROM double vitesse

##### Fonctionnement sous Windows XP

Pour faire fonctionner Quake sous Windows XP sans problème, téléchargez et installez simplement nQuake.

<http://nquake.com/>

#### Intérêt

##### Gameplay 4/5

Un FPS relativement basique, mais très violent, et qui en plus fait flipper ! L'environnement entièrement en 3D rend également bien fades les titres plus anciens.

##### Durée de vie 3/5

Un mode solo à la durée de vie convenable pour le genre et l'époque. On est appelé à le refaire plusieurs fois, et on ne s'en lasse pas.

#### Artistique

##### Design 5/5

Une merveille d'horreur, des couloirs angoissants, des monstres effrayants, un bonheur !

##### Bande-son 5/5

Alors là, on touche au pur génie. Evidemment, c'est Trent Reznor. Le bougre nous livre une des dix meilleures bande-son de jeu vidéo de tous les temps !

##### Scénario 1/5

Sympa, mais nul.

#### Réalisation

##### Ergonomie 4/5

Le seul problème concerne la vue souris : on ne peut pas l'activer indéfiniment, il faut toujours appuyer sur un bouton. À part ça, aucun problème.

##### Technique 5/5

Des graphismes qui donnent un coup de pied au cul de l'idée de perfection.



#### EN BREF

Quake est un jeu intemporel. Son caractère historique et son gameplay basique et efficace lui permettent de ne pas rougir à côté des titres les plus récents, mais c'est surtout son incroyable niveau artistique qui l'inscrit définitivement dans la légende. Il n'a jamais été aussi bon de revoir ses classiques.

- + beau à mourir
- + glauque à gerber
- + musique qui rend fou
- un seul boss
- fin décevante

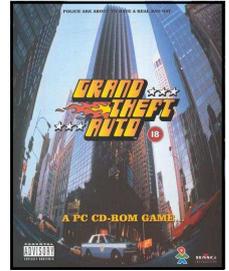
Accessoires : lecteur CD-Rom, souris (facultative)

9

sur 10



Éditeur : BMG Interactive (Angleterre)  
 Développeur : DMA Design (Écosse)  
 Textes : français  
 Voix : anglais  
 Genre : action  
 Difficulté : moyenne  
 Nombre de joueurs : 1  
 Machines : PC & PlayStation  
 Testé sur : PC (FR)  
 Support : CD-Rom



# GRAND THEFT AUTO

J'ai longtemps été un défenseur des premiers GTA, à l'époque où on les massacrait à la gloire des épisodes III et plus. Si GTA2 conserve mes faveurs, *Grand Theft Auto* premier du nom et, à fortiori, son extension *London 1969* (qui ne fait finalement qu'ajouter une ville), n'est plus à mes yeux que le jeu bancal et médiocre qu'il a toujours été. Pourtant, comme je viens de le dire, j'étais plutôt fan à la base. J'ai découvert GTA, comme beaucoup à l'époque (sauf que moi c'était quand même quelques années plus tard), via sa démo culte. Le premier niveau, entièrement praticable, mais en temps limité (300 secondes si mes souvenirs sont bons). Y a pas à dire, la découverte du principe de GTA, quand on n'a pas dix ans, associé à l'effet démo, ça poutre à fond les salsifis.



Date de sortie :  
octobre 1997  
Date de rédaction du test :  
juillet 2008

L'un des gangsters qui contrôlent les villes de GTA.



Une banale altercation avec les agents de police, automatiquement rémunérée de quelques milliers de dollars.

# GRAND THEFT AUTO

Pour ceux qui n'auraient jamais eu le plaisir de toucher à cette démo, voici à peu près ce qu'elle donne à voir. Vous êtes un malfrat lâché dans une grande ville américaine. Les rues et leur flot de voitures vous apparaissent plus comme un self-service que comme autre chose. Vous ne vous gênez donc pas pour vous servir et constatez – o joie – que vous pouvez écrabouiller le moindre badaud foulant le trottoir. Ça fait « splutch » et ça laisse une belle flaque de sang gluant, trop cool.

Une flèche jaune vous indique en permanence la direction de téléphones publics qui permettent de déclencher des missions. Un malfrat placé plus haut dans la chaîne alimentaire vous donne alors des objectifs à remplir, que la flèche pointe désormais. Il faut parfois s'y rendre dans un temps limité, aussi y aller en voiture est fortement recommandé. Une fois arrivé, il faudra généralement récupérer une voiture, tuer quelqu'un ou faire exploser quelque chose. La mission remplie, on reçoit un beau paquet de fric.

La démo ne permet guère d'aller plus loin. Mais une fois que l'on a amassé une certaine somme de fric, il est possible de terminer le niveau. GTA permet de visiter trois villes, Liberty City, une simili-New York, San Andreas, un genre de San Francisco, et Vice City, un ersatz de Miami en plus trash. Chacune de ses villes comporte deux niveaux. Six niveaux au total, dont la difficulté est croissante (dès le troisième ça commence à être balèze).



Des caisses crouissent sur les trottoirs des villes (d'un niveau à l'autre, leur position est modifiée). Elles renferment divers bonus : vie supplémentaire, accélération, corruption de police, gilet pare-balles, armes... Ces dernières sont au nombre de quatre : pistolet, mitrailleuse, lance-flammes et lance-roquettes. Mais ne comptez pas trouver fréquemment des deux derniers modèles, vous n'aurez souvent à disposition que la misérable pétoire, complètement imprécise.

La particularité de GTA, tout le monde le sait, est de confronter le joueur aux forces de police. Plus on commet d'infractions (comme tuer un passant, faire péter une bagnole, voler une voiture...), plus la police recherche le joueur. Ceci est visible grâce aux têtes de flics en haut de l'écran. Lorsqu'il n'y en a qu'une, les policiers tenteront simplement d'arrêter le joueur, mais bien vite ils ne chercheront qu'à le tuer. On verra donc des barrières se former sur les grandes avenues, avec officiers armés de mitrailleuses, et des voitures patrouiller dans tous les sens. Heureusement il est possible d'échapper aux « cops » sans violence : en récupérant le bonus corruption de poulet ou en allant repeindre sa caisse dans un atelier. Mais en général, on se fait descendre avant.

En fait, on se fait souvent descendre dans GTA. À moins de posséder un gilet pare-balles, une bastos suffit à envoyer le joueur ad patres. Et vu le nombre de gangsters et de flics à affronter, mieux vaut s'appeler Keanu Reeves pour espérer ne pas avoir à recommencer chaque niveau vingt fois.



Chaque collision avec un autre véhicule fait gagner de l'argent au joueur. Plus la vitesse lors du choc est élevée, plus le bonus est important. Ecraser des passants ou faire exploser des voitures permet également de se faire du fric, mais des variantes en font gagner encore plus : comme sortir un conducteur de sa voiture et de l'écraser avec, ou pousser une voiture de police pour qu'elle écrase l'agent qui en sort...

**Da weapons**

Vous commencez avec vos simples petits poings comme seule arme, mais il y a toujours une caisse avec un pistolet qui traîne dans le coin. Avec vos poings, vous ne pouvez tuer personne, tout juste assommer pour quelques secondes. Le pistolet tue en un coup, comme toutes les armes, mais il faut être bien chanceux pour toucher sa cible. Une technique qui marche plutôt bien pour se débarrasser des flics est de marcher à reculons, pendant qu'eux vous foncent dessus. Ils se mettent automatiquement sur votre axe et vous pouvez ainsi leur coller une balle dans la tronche. La mitraillette est bien plus pratique pour arroser les environs, et aussi très efficace sur les véhicules. Le lance-flammes, déjà plus rare, a une portée très courte mais fait un bon tir de barrage : sitôt touchées, les cibles partent en courant dans le sens inverse, le feu au cul, pour aller se consumer un peu plus loin. Le lance-roquettes, très rare, est puissant, mais aussi précis que le pistolet...



**Da power-ups**

- Les caisses ne contiennent pas que des armes. On peut y trouver de sympathiques bonus !
- Get outta jail free card : la carte sortie de prison, qui rappelle un célèbre jeu de société haï des communistes, ne permet pas d'échapper à la prison, mais d'en sortir avec tout ce qu'on possédait en entrant, chose autrement impossible.
- Armor : le gilet pare-balles vous octroie trois points d'armure en plus de votre misérable point de vie. Indispensable pour la moindre fusillade incluant plus de deux adversaires.
- On peut également trouver des power-ups comme ça, sans caisse, mais ils sont bien cachés.
- Speed up : l'accélération augmente considérablement votre vitesse de déplacement à pied et sensiblement celle de votre véhicule.
- Cop bribe : la corruption de poulet est symbolisée par une pièce de monnaie. Il suffit de la prendre pour que l'indice de recherche tombe à zéro.
- Multiplier up : ce bonus augmente d'un niveau votre multiplicateur de points.
- Extra life : une vie supplémentaire tout ce qu'il y a de plus banale.
- Kill frenzy : ces petites missions vous confèrent une arme et vous demandent de tuer autant de gens que possible dans un temps limité. Gros sous à la clé !
- Info box : ces bidules vous donnent quelques conseils, mais jamais rien de très intéressant...



**LIFE, PRISON AND MONEY**

Vous commencez chaque partie avec quatre vies. A chaque mort, vous perdez une vie et continuez le niveau, mais à partir de l'hôpital le plus proche du lieu de votre décès. Vous perdez votre équipement (sauf la carte sortie de prison) et de l'argent. Une fois que vous n'avez plus de vie, vous avez perdu.

Quand vous vous faites arrêter par la police, vous perdez votre équipement (sauf si vous avez une carte sortie de prison, que vous ne conservez pas, elle) et un peu d'argent. Vous continuez à partir du commissariat le plus proche. Cependant, vous pouvez vous faire arrêter autant de fois que vous le voulez.

Pour terminer un niveau, il faut amasser une certaine somme d'argent et se rendre à un point bien précis. Pour atteindre le montant requis, mieux vaut tirer profit des multiplicateurs. Vous commencez avec un multiplicateur de niveau 1. En terminant une mission, vous augmentez ce multiplicateur d'un point. Chaque fois que vous tuez quelqu'un ou que vous faites exploser une voiture, vous gagnez de l'argent. Cette somme est multipliée par votre multiplicateur. Ainsi, terminer cinq ou six missions et foutre le boxon en tuant tout ce qui passe est une bonne méthode pour terminer un niveau.



Dans le coin supérieur gauche sont affichés l'arme active du joueur, son gilet pare-balles s'il en possède un et ses points d'armure, ainsi que la carte sortie de prison s'il en a une.

En haut de l'écran est affiché l'indice de recherche. Plus il est élevé (4 au maximum), plus les forces de police sont nombreuses et violentes.

Dans le coin supérieur droit sont affichés le score du joueur, son nombre de vies (en vert) et le niveau de son multiplicateur de points (en jaune).

La flèche jaune indique en permanence les cabines téléphoniques où l'on peut obtenir des missions. Si le joueur en a déjà acceptée une, elle indique l'objectif.

LEVEL ONE - GRAND THEFT AUTO  
LIBERTY CITY — EPISODE I



I. Vous commencez sur un trottoir de Liberty City. Pas de temps à perdre ! Grimpez dans la Bulldog bleue qui vous attend sur la route et suivez la flèche ! Elle vous amène à quatre cabines téléphoniques, chacune donnant accès à une mission. Répondez à la première.



6 Crazy Jimmy a abandonné sa caisse à North East Park. Trouve-la avant les flies.



II. Vous Devez aller récupérer une voiture. Suivez la flèche, et en chemin, détruisez la caisse pour récupérer une carte sortie de prison. Suivez de nouveau la flèche et faites attention à la voiture de police. Rangez la voiture dans le garage.





Jimmy a besoin d'un chauffeur. Il t'appellera au téléphone du métro de South West Park.



III. Détruisez la caisse à côté du garage pour récupérer une mitraillette. Rendez-vous ensuite en vitesse à la cabine téléphonique pour répondre à Jimmy. Ils vous demandera de venir le chercher à une banque avec un taxi. Allez donc chercher le taxi plus au sud, et revenez chercher Jimmy.



Il y a un taxi avec de fausses plaques d'immatriculation à South East Island City. Viens me chercher avec à la banque de South Park.



Quand tu voles une voiture, les flics s'intéressent en général à toi.



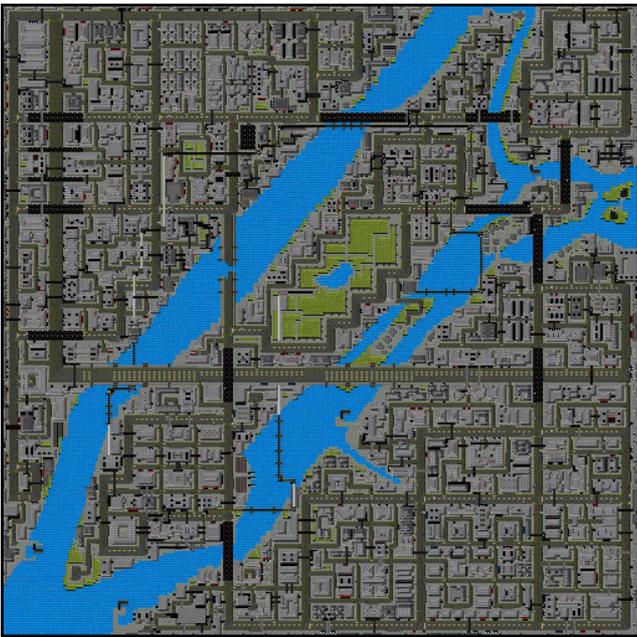
Bubby a un petit nid d'amour à South Island Heights. Emmène-moi.

IV. Une fois que Jimmy est monté dans la voiture, la police vous recherche ! Foncez vers le garage de Bubby en évitant la police. Si vous réussissez, la mission est accomplie et vous gagnez \$50000 !



Pas mal, petit! Je n'oublierai pas de te filer ta part. Tu as le temps de prendre un café?





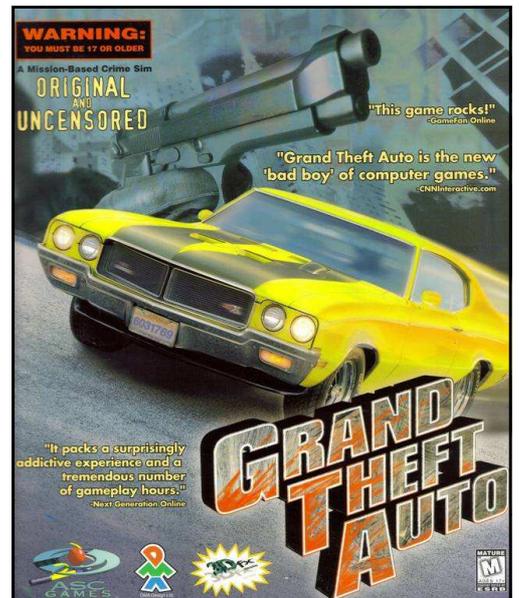
- Liberty City -



- San Andreas -



- Vice City -



## Second opinion

*Grand Theft Auto* est une véritable référence dans l'histoire du jeu vidéo, tous ceux qui n'y ont pas joué peuvent être considérés comme des imposteurs lorsqu'ils vous parlent de jeu vidéo. Non seulement *GTA* est révolutionnaire, mais il est absolument ultra-fun à jouer!! les graphismes, l'ambiance sonore, l'humour et le gore sont d'excellente facture et réellement originaux. épuisez le jeu avant de passer au second opus, vous n'en profiterez que mieux !  
PS : On s'habitue à la vue de haut.

7/10

Knut B.



On peut donc passer de bons moments avec *GTA*, et il ne manque pas non plus de points positifs, comme sa bande-son : la plupart des voitures disposent d'un autoradio, et l'on peut alors écouter diverses stations diffusant rap, trance, pop ou country. L'ambiance sonore de la ville est d'ailleurs très réussie et on s'y croit vraiment.

Si techniquement, *GTA* est un peu à la rue, le design des villes est réussi : Liberty City et ses ruelles crades, ses docks et ses parcs, San Andreas et son quartier chinois et sa marina, Vice City et ses terrains de baskets malfamés, ses murs tagués et ses routes bordées d'hôtels qui mènent à la plage... Les couleurs sont très jolies et pétantes, les bâtiments et les voitures sont variés. On pourra regretter que Liberty City et San Andreas soient un peu monotones, mais ça reste insignifiant.

Il est donc plus que dommage de constater, qu'au final, *GTA* est répétitif, pas toujours jouable et difficile (le système de vies est horrible, on meurt bien trop souvent).

E. Jumbo



### BIDULES TECHNIQUES

#### Configuration minimum

486 DX4/100Mhz CPU

16 MB RAM

1 MB Video RAM

#### Fonctionnement sous Windows XP

Installé sous XP, *GTA* connaît quelques bévues. La plus récurrente et énervante concerne la vitesse du jeu, parfois horriblement accélérée, rendant le tout injouable. Redémarrer l'ordinateur peut résoudre le problème, mais il reviendra bien un jour ou l'autre. Sur certains systèmes, ce problème est carrément insoluble.

#### Rockstar Classics

Rockstar a, il y a quelques années, mis *GTA* en téléchargement libre. Il suffit de remplir un formulaire (remplissez-le n'importe comment, sauf concernant l'âge, mieux vaut le mettre supérieur à 21 ans). Vous obtiendrez ensuite l'installateur du jeu, qui ne nécessitera aucun disque de jeu. Cependant, j'ai remarqué que les radios ne fonctionnent pas toujours avec cette version, et il semble qu'il soit impossible d'y installer l'extension *London 1969*.

Flèches : diriger le personnage, tourner  
Entrée : entrer dans un véhicule  
Espace : sauter, freiner  
CTRL : tirer  
X : arme suivante  
W : arme précédente  
TAB : péter / éructer  
F6 : pause  
F8 : activer ou désactiver le limiteur d'images  
F10 : afficher le dernier message  
F11 : changer la résolution  
Échap : quitter



### Intérêt

#### Gameplay 2/5

Le concept est fun, mais concrètement ça ne l'est pas toujours. Répétitif et trop difficile.

#### Durée de vie 3/5

Assez long, et puis il y a les scores à battre, les secrets à trouver...

### Artistique

#### Design 3/5

Les trois villes ont chacune une identité propre et sont agréables à parcourir. Les voitures sont aussi très sympa.

#### Bande-son 3/5

Une bande-son variée à défaut d'être excellente. La rumeur de la ville est très réussie.

#### Scénario 1/5

Aucun scénario, mais des missions marrantes.

### Réalisation

#### Ergonomie 1/5

Parfois on se débrouille et ça passe plutôt bien, mais souvent la maniabilité gâche tout.

#### Technique 2/5

On ne peut pas dire que ce soit très impressionnant...



### EN BREF

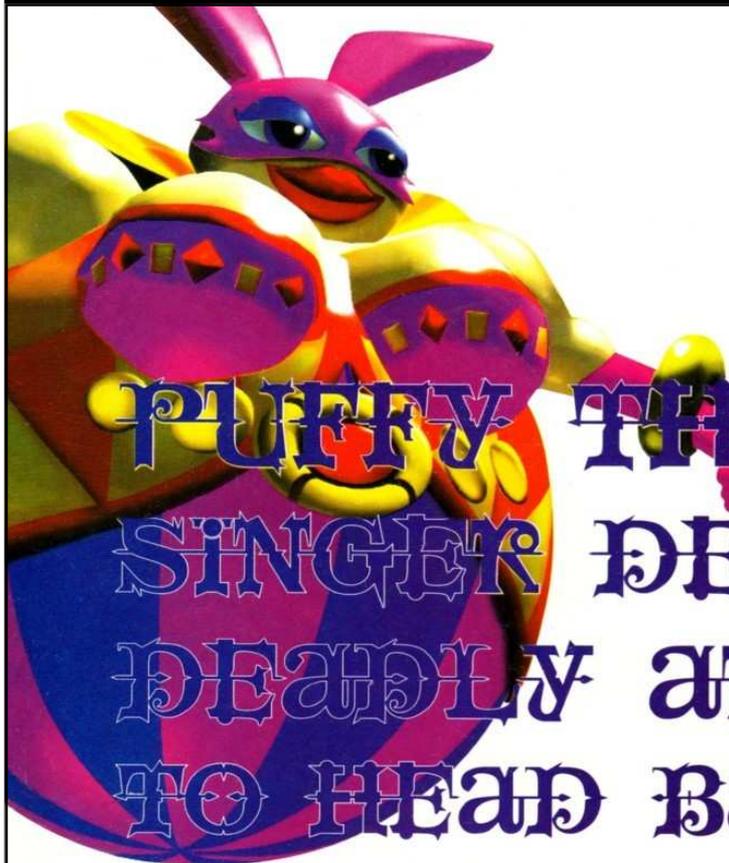
*GTA* est évidemment pétri de bonnes idées et sur le papier, c'est génial (les suites sont là pour le démontrer), mais la difficulté trop importante et les problèmes de maniabilité minent complètement le jeu. Même sans ces défauts, le jeu finirait par devenir très répétitif.

- + amoral et violent
- + trois villes différentes
- + ambiance plutôt réussie
- + variété des véhicules
- maniabilité souvent très foireuse
- difficulté trop élevée
- rébarbatif

Accessoires : clavier et lecteur CD-Rom ou connexion Internet.

5

sur 10



PUFFY THE OPERA  
SINGER DELIVERS A  
DEADLY ARIA, ONLY  
TO HEAD BACKWARDS  
THROUGH A WALL

(ONLY IN YOUR WILDEST DREAMS.)



**NIGHTS**  
into dreams ...

ONLY ON  
 **SEGA SATURN**

SONIC  TEAM

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. NIGHTS © Sega Enterprises, Ltd. 1996



Éditeur : Virgin Interactive (Angleterre)  
 Développeur : Capcom (Japon)  
 Textes : français  
 Voix : anglais  
 Genre : survival horror/action  
 Difficulté : moyenne  
 Nombre de joueurs : 1  
 Machines : PSX, PC, N64, DC & NGC  
 Testé sur : PlayStation (PAL)  
 Support : CD-Rom (2)



# RESIDENT EVIL 2

aka BioHazard 2 (Japon)

## Dates de sortie :

janvier 1998 (USA & JAP)

mai 1998 (PAL)

## Date de rédaction du test :

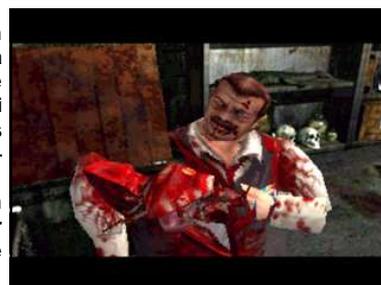
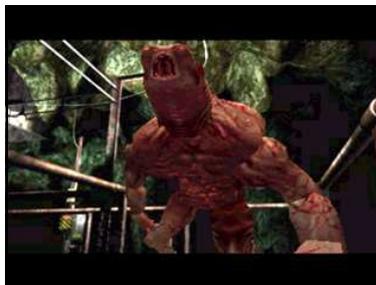
décembre-janvier 2008

Le virage que prend la série *BioHazard* avec son deuxième épisode est relativement similaire à celui de la saga *Alien* : le nombre d'ennemis est multiplié par douze puissance quinze, et la peur diminue de moitié. Parce que moi, le premier *Resident Evil*, il m'avait bien fait flipper (je sais que certains s'esclaffent en lisant ça mais je les emmerde). Bon, je reconnais que l'analogie est merdeuse : dans *Alien*, il y a une bestiole, dans *Aliens*, des milliers, alors que dans *Resident Evil 2*, il doit y avoir à peine deux fois plus de zombies qu'avant. Mais ça suffit à rendre certains passages beaucoup plus action que survival.

Mais n'allons pas trop vite en besogne et intéressons-nous au scénario de ce second épisode (vous allez voir, ça va être rapide). Le virus T qui avait transformé le manoir de *Resident Evil* en maison des horreurs ultra réaliste s'est répandu dans les environs. La population de Raccoon City, petite ville voisine, est presque entièrement contaminée. Encore une fois, le jeu nous permet d'incarner deux personnages différents. Nous avons premièrement Leon S. Kennedy, un jeune policier fraîchement affecté au commissariat de Raccoon City, et Claire Redfield, la sœur de Chris Redfield (un des héros du premier épisode), venue chercher son frère dont elle n'a plus de nouvelles. Nos deux baroudeurs arrivent en même temps mais séparément à Raccoon City. D'abord inquiétés par l'absence d'habitants, ils constatent que l'endroit est bourré de morts-vivants anthropophages et invincibles, se rencontrent, tombent amoureux et vivent heureux. Heu, non, ils décident de fuir ensemble à bord d'une voiture de police, mais un conducteur de camion citerne fraîchement zombifié fait exploser son chargement de carburant sur la route, et voilà nos deux tourtereaux séparés par un mur de flammes.

Ceci nous est narré par la cinématique d'introduction... en images de synthèse. Vous n'imaginez pas mon soulagement lorsque j'ai constaté ceci (bon en fait, non, parce que j'ai joué à *RE2* avant *RE1*, mais on va faire comme si). En tout cas, c'est superbe, ça fait vraiment superproduction, mais en même temps ce n'est ni racoleur ni bâclé : l'ambiance ville apparemment déserte mais en fait bourrée de zombies qui attendent dans les coins puants de te sauter dessus pour te croquer la tête est foutrement réussie. Et les voix ! Mon Dieu, Claire et Leon s'expriment NORMALEMENT, du moins, comme des personnages de cinéma ou de jeu vidéo NORMAUX. Quel luxe mes amis !

Voilà pour le plantage de décor. Le scénario, comme dans *RE1*, n'évolue pas vraiment, il n'est question pour les personnages que de sortir leur cul de ce merdier. Mais on en apprendra tout de même un peu sur Umbrella, le virus et tout le tintouin (et Milou). On n'a donc pas l'impression de se faire avoir, on découvre des trucs sans pour autant tout savoir une fois le jeu fini.



Dès le début, on est donc confronté à une horde de zombies. Flingue en poche, on peut décider d'aligner les affreux, mais finalement, ce n'est pas très intelligent, car on aura vite vidé son chargeur, et pour que dalle en plus. Mieux vaut donc slalomer entre eux (ils ne sont pas très rapides) et quitter les ruelles de Raccoon City. Ce premier décor est d'ailleurs vraiment excellent, dans le genre apocalypse : les voitures et commerces sont littéralement bousillés et recouverts de cadavres, il y a le feu partout, c'est le bordel. On passe de rue en ruelle, on grimpe des escaliers de secours, on passe à travers un terrain de basket tant les grands axes sont bloqués, on a vraiment l'impression de devoir fuir à tout prix. On croise des zombies en train de festoyer sur un cadavre encore chaud, un armurier qui ne comprend rien à ce qui se passe... Tous les deux pas, quelques morts-vivants surgissent de nulle part. L'ambiance est moins stressante qu'auparavant, mais les apparitions surprises des affreux sont réussies.

Si, globalement, *Resident Evil 2* est donc un peu plus bourrin et un peu moins flippant que son aîné, il joue avec nos nerfs, rien qu'avec le niveau du commissariat. Il constitue quasiment le premier tiers du jeu, et offre en quelque sorte un retour au manoir. Ce bâtiment ancien et imposant, avec son immense hall d'entrée, refroidit directement l'ambiance. Les zombies sont moins visibles, on rencontre quelques nouvelles espèces (l'excellent *licker*) et globalement, l'ambiance est extraordinaire. Discutez avec n'importe quelle personne ayant joué à *Resident Evil 2*, il vous parlera du commissariat comme d'un moment d'anthologie.

La musique, si elle est moins marquante qu'auparavant, est également à son apogée dans le commissariat, ne seraient-ce que les quelques lourdes notes du piano dès qu'on y entre...



DOUBLE HEADSHOT !!



Les machines à écrire servent toujours à sauvegarder.

Les rues de Raccoon City sont littéralement jonchées de cadavres.



Concernant le gameplay, la recette n'a pas vraiment changé : personnages en 3D, décors en 2D, exploration, ramassage d'objets, prises de têtes avec l'inventaire trop réduit où les pierres précieuses prennent autant de place que les fusils et stress quant au stock de munitions et de rubans encreurs dont, finalement, le quart restera inutilisé à la fin du jeu. Les énigmes sont du même acabit qu'auparavant : objets à pousser, clés à insérer, leviers, etc. On s'étonne de voir des mécanismes dignes de labyrinthes de RPG dans des environnements à priori normaux, mais cela confère un certain charme à ces lieux, un peu de mystère. D'aussi loin que je me souviens, je n'ai pas été bloqué extrêmement longtemps par une énigme, de toute façon, quand on joue à un jeu de ce genre, les solutions ne sont jamais loin, n'est-ce pas ?

Pour dégommer du zombie, le panel d'armes s'enrichit considérablement, avec plusieurs pistolets, un fusil, un lance-grenades, une arbalète, un fusil plasma, un lance-flammes... Certaines armes peuvent être améliorées avec des kits, d'autres peuvent utiliser diverses munitions (grenades acides, incendiaires, etc.). Selon qu'on a choisi Claire ou Leon, toutes les armes ne seront pas accessibles. Les deux aventures sont d'ailleurs très différentes, puisqu'on ne visitera pas toujours les mêmes lieux, et ceux communs seront explorés de manière différente. Cette dualité est même plus poussée que ça. Concrètement, il y a deux aventures différentes et deux personnages. À la base, il y a l'aventure de Leon et celle de Claire, mais on peut aussi refaire l'aventure de Leon en jouant Claire (ça change plus de chose qu'il n'y paraît), et inversement. Pour totalement terminer le jeu, il faudra donc le faire quatre fois ! La plupart des joueurs se contenteront de deux parties, et c'est déjà pas mal. Une partie est assez courte, je dirai même plus que dans le premier *Resident Evil* (mais alors un tout petit peu). Au final, les deux jeux se valent niveau durée de vie, le 2 offrant certainement une meilleure replay value, du moins à ceux qui n'ont pas peur de se retaper quatre fois certains passages.

Tout comme dans *RE1*, on pourra incarner un autre personnage de temps en temps. Dans l'aventure de Leon, ce sera Ada Wong, une femme à la recherche de son ami, et dans celle de Claire, une petite fille perdue. Inutile de dire que l'une sera plus facile à diriger que l'autre...



**Couteau Wild West**

L'arme de base, et surtout de dernier recours. Mais même avec votre santé au max, vous n'êtes pas certain de sortir vainqueur d'un combat face à un ennemi avec cet outil.



**Colt SAA**

Ce revolver n'est disponible que pour Claire et son chargeur contient 6 balles. Cette arme cachée n'est pas très puissante mais possède une bonne cadence de tir.



**Desert Eagle 50 AE**

Cette arme est le pistolet le plus puissant du jeu, même dans sa première version. Son chargeur contient 8 balles. Un tir est souvent mortel contre la plupart des ennemis.



**Mitraillette Dot 380**

Cette mitraillette n'est pas très puissante mais son tir continu arrêtera tous les ennemis ! Tant qu'il reste des munitions....



**H&K VP-70 / H&K VP-70 Burst**

Ce pistolet n'est disponible que pour Leon et son chargeur contient 18 balles. L'arme à feu la moins puissante, mais elle fera cependant tout à fait l'affaire face aux zombies basiques. Le H&K VP-70 Burst transforme le VP-70 en petite mitraillette. Il tire désormais des rafales de trois balles, en faisant une arme nettement plus intéressante.



**Fusil à pompe Remington M870 Bull Dog / M1100**

Ce fusil n'est disponible que pour Leon et son chargeur contient 5 cartouches. Une arme très puissante qui conviendra à toutes les situations ! Un seul coup est généralement suffisant pour les ennemis de base. Sa version améliorée est plus puissante et son chargeur contient 7 cartouches.



**Lance-grenades M79**

Cette arme n'est disponible que pour Claire et son chargeur contient 6 cartouches. Trois types de munitions peuvent être utilisés, pour détruire au mieux tous les types d'ennemis ! Une arme très puissante.



**Gatling**

Cette arme cachée est beaucoup plus puissante que la mitraillette et ses munitions sont illimitées !



**Lance-roquettes**

Tout simplement l'arme ultime du jeu, qui enverra n'importe quoi ad patres !



**Browning HP**

Ce pistolet n'est disponible que pour Claire et son chargeur contient 13 balles. Un peu plus puissant que le VP-70, mais tout autant réservé aux zombies de bas étage.



**Arbalète**

Cette arme n'est disponible que pour Claire et se recharge après chaque tir. Cependant, chaque tir envoie trois carreaux. A moyenne distance, il est donc possible de toucher trois ennemis, et à courte distance, de faire trois fois plus de dégâts à un seul ennemi. Une arme puissante.



**Lance-flammes**

Cette arme n'est disponible que pour Leon. Elle sera surtout utile face aux monstres végétaux.



**Fusil électrique**

Cette arme n'est disponible que pour Claire. Très efficace et dotée d'une grande portée.



Je disais au début que *RE2* est plus orienté action, c'est vrai, mais ce n'est pas aussi simple que ça. Au sentiment d'être prisonnier d'un lieu hostile et maléfique succède celui d'être le survivant de l'apocalypse confronté à une horde de monstres. L'un est forcément plus angoissant que l'autre, mais *RE2* recèle, comme son grand frère, des passages assez flippants. Le rapport à la peur y est différent, sans doute. Et si les deux softs se valent niveau atmosphère, celle de *RE2* est résolument différente de celle de son prédécesseur. Les décors ont gagné en beauté et en détails, et la peinture de cette ville ravagée n'en est que plus saisissante. Les modèles 3D des personnages sont également mieux fichus, et ont verra avec plaisir les zombies chanceler sous les balles en projetant des nuées de pixels rouges. *Resident Evil 2* est aussi violent que son aîné, peut-être même plus. On peut toujours faire exploser des têtes au fusil, mais également démembrer ses cibles... Voir un monstre se faire arracher les jambes et continuer à ramper vers vous pour vous bouffer la cuisse fait toujours son effet ! *Resident Evil 2* est une très bonne suite au titre de Capcom, un jeu passionnant et irréprochable sans être aussi surprenant que son prédécesseur. On le finit malheureusement trop vite, même si la deuxième aventure est là pour injecter une dose supplémentaire.

**E. Jumbo**



Croix directionnelle : déplacer le personnage  
 Croix : activer/ouvrir/tirer  
 Rond : afficher l'inventaire  
 Triangle : inutilisé  
 Carré : courir  
 L1 : changer de cible  
 L2 : inutilisé  
 R1 : viser  
 R2 : inutilisé  
 START : afficher le menu principal  
 SELECT : aller aux options



**Intérêt**

**Gameplay 4/5**

Pas de gros changements, un peu plus d'action, mais toujours de l'exploration et des énigmes. Captivant.

**Durée de vie 3/5**

Pas très long, mais Capcom a réussi à augmenter la longévité de son titre sans trop se donner de mal et sans trop se payer la tête des joueurs !

**Artistique**

**Design 4/5**

Ambiance très apocalyptique qui oscille entre l'angoisse et l'action.

**Bande-son 3/5**

Des musiques globalement très bonnes et en parfait accord avec l'ambiance.

**Scénario 2/5**

Pas de réel scénario, simplement des gusses qui tentent de sauver leur peau, avec en prime des péripéties et des révélations sur l'affaire.

**Réalisation**

**Ergonomie 3/5**

Presque identique à *RE1* : un peu rigide mais efficace.

**Technique 4/5**

Les décors sont jolis et détaillés, tout comme les personnages. Un sans faute.



**EN BREF**

Une suite très honorable à la bombe de Capcom. Au final, ce n'est pas aussi savoureux, mais ça l'est tout de même beaucoup plus que beaucoup d'autres softs. Un jeu très prenant et une aventure mémorable !

- + beau et glauque
- + gore et passionnant
- court

Accessoires : pad, Memory Card, volets et casque.

**8**

sur 10



DÉCONSEILLÉ  
aux moins de  
12 ANS

Éditeur : Sony Computer Entertainment (Japon)  
Développeur : SCE Studios Cambridge (Angleterre)  
Textes : français  
Voix : français  
Genre : action  
Difficulté : moyenne  
Nombre de joueurs : 1  
Machines : PlayStation  
Testé sur : PlayStation (PAL)  
Support : CD-Rom



# MEDIEVIL

## Dates de sortie :

octobre 1998 (USA & PAL)

juin 1999 (JAP)

## Date de rédaction du test :

novembre 2008 / janvier 2009

Le médiéval fantastique est peut-être bien l'univers le plus couramment utilisé dans le jeu vidéo, avec la science-fiction et la guerre (principalement contre les teutons intolérants et les soviétiques). Personnellement, c'est le genre d'ambiance que j'affectionne le plus. Et finalement, à bien y réfléchir, les jeux exploitant cette atmosphère avec brio ne sont pas extrêmement nombreux. *MediEvil* se positionne en tout cas en bonne place parmi ceux-ci. Le principal intérêt de cette belle production de Sony est en effet son ambiance, très réussie. On l'a, je pense, trop souvent réduite à sa grande ressemblance aux films de Tim Burton, plus particulièrement *Nightmare Before Christmas*. Les développeurs s'en sont inspiré, ça saute aux yeux, mais ils ont aussi réussi à pondre un univers tout de même différent. Il aurait été horrible de passer son temps à constater qu'il s'agissait d'une copie conforme, et heureusement ce n'est pas le cas.

Mais ne mettons pas Delarue avant les bœufs et intéressons-nous d'abord au scénario. *MediEvil* se déroule dans le royaume imaginaire de Gallowmere, sorte d'Angleterre fantastique. En 1286, le sorcier Zarak, ancien magicien au service de la couronne, tente de s'emparer du contrôle du pays. Mais, selon la légende, Sir Daniel Fortesque, qui dirigeait l'armée du Roi Pèlerin, tua le mage noir en duel avant de succomber à ses blessures.

Mais le félon n'est pas totalement détruit, et, cent ans plus tard, il est de retour. Grâce à un sortilège, il ramène à la vie les morts de Gallowmere et s'en fait une armée. Bien sûr, Fortesque est lui aussi ressuscité, et c'est à lui qu'il incombe de terrasser une nouvelle fois le mécréant.

Dit comme ça, *MediEvil* pourrait avoir l'air d'une aventure épique où on dirigerait un preux chevalier. C'est aussi vrai qu'est grand le talent humoristique de Tex, ou qu'était joyeux le tempérament de Rozz Williams. En effet, si l'Histoire prend Fortesque pour un héros, il n'en est rien. Il ne battit jamais Zarak, car il succomba dès le premier assaut, tué d'une flèche dans l'œil. Et notre chevalier est bien loin d'avoir la prestance et l'allure qui siéent à son statut : il lui manque un œil et une mâchoire, ainsi les rares mots qu'il prononcera seront des bafouillages ridicules. Les quelques personnages que l'on croquera dans le jeu (des gargouilles et des statues d'anciens héros) ne manqueront d'ailleurs pas de lui rappeler qu'il n'est qu'un imposteur et qu'il ne mérite pas sa réputation. Toutefois, le retour de Zarak sera l'occasion pour lui de prouver sa valeur, puisqu'il semble être le seul disponible pour anéantir le sorcier.



On trouve parfois des coffres marqués d'une tête de mort dans les niveaux. Les frapper libère une énorme explosion qui zigouille tous les ennemis.





L'attaque tournoyante avec l'épée. 1 : Dan au repos. 2 : accumulation de l'énergie. 3 : tournoiement. 4 : mise en pratique sur une bande de zombies qui a accepté de se prêter au jeu.



Fortesque démarre sa quête dans sa crypte, où il reposait depuis un siècle. Les membres engourdis, il se lève de l'autel où moisissait sa carcasse. Cette crypte est le premier niveau : aucun ennemi n'y attend le joueur. Des têtes de gargouilles aux murs serviront à la fois de conseillers et de commentateurs de la progression de Daniel. Des livres sont également répartis un peu partout, ils donnent en général des conseils de jeu ou décrivent des aspects du monde de Gallowmere.

Une fois Daniel ressuscité, on peut donc le contrôler. Le stick analogique sera bien plus pratique que la croix directionnelle. Notre squelette répond vite aux commandes, et gambade promptement en agitant ses os. Ses animations sont clairement une réussite, on n'aurait pu rêver mieux. Vous connaissez sûrement un des détails cultes de *MediEvil*, à savoir que la première arme disponible de Fortesque est son propre bras, qu'il peut arracher pour s'en servir comme d'une massue, ou même lancer comme un boomerang. Dommage cependant qu'on trouve aussitôt une épée, il aurait été marrant de devoir faire le début du jeu en combattant avec cette arme de pacotille.



Le reste du gameplay de *MediEvil* n'est pas bien complexe. Les niveaux sont truffés d'ennemis qu'il vaudra mieux tous éliminer. Pour ce faire, on trouvera de nouvelles armes à intervalles réguliers. Il est aussi possible de s'équiper d'un bouclier pour se protéger des coups, mais sa durée de vie est limitée (on en trouve cependant de nouveaux de temps en temps). Certaines gargouilles vendent des munitions pour les armes de jet (arcs, dagues, arbalète, lances...). Les points de vie de Fortesque sont représentés par une barre verte en haut de l'écran. On peut la remplir en récupérant des petites potions ou en se plaçant sur des fontaines de jouvence. Il existe aussi de grosses potions, qui redonnent également de la vie, mais qui restent en notre possession, même vides. Ainsi, on peut les remplir à nouveau et elles servent de garantie de survie.

La progression à travers les niveaux se fait généralement via des runes. Ce sont en fait des clés qui servent à ouvrir des portes. Il y en a plusieurs, chacune d'une couleur et d'un symbole différent : étoile, chaos, vent, terre, etc. Mais il existe également des leviers à actionner ou des mécanismes plus complexes, même si ça reste assez simple (le jeu vise autant les jeunes que les plus grands) : statue qui ouvre des passages selon son orientation, horloge à régler, items à trouver et à combiner, etc.

Enfin, un des derniers aspects du gameplay est le calice des âmes. Il y en a un dans chaque niveau (sauf le tout premier) et il n'est accessible qu'une fois la plupart des ennemis tués. Il est en général un peu caché, mais si on réussit à le trouver, on gagne son ticket pour le hall des héros. Cet endroit accessible après la fin de chaque niveau regroupe des statues d'anciens héros qui aideront Dan en lui donnant de l'or, des potions, ou, plus intéressant, de nouvelles armes. Il est impératif de récupérer la plupart des calices sinon il sera bien difficile de survivre dans les derniers niveaux. En tout cas, cette idée motive encore un peu plus à progresser dans le jeu et le rend plus gratifiant.

Voilà en gros en quoi consiste le gameplay de *MediEvil*. Personne ne me contredira si je dis que c'est loin d'être ce qu'on a vu de plus original. Mais, franchement, c'est tellement bien fait que ça rend chaque partie passionnante, l'ambiance aidant évidemment beaucoup. Les animations de chaque ennemi sont, comme celles de Dan, très réussies, et on a plaisir à zigouiller ces zombies qui déambulent ou ces grosses armures qui titubent comme des Allemands sortant d'une taverne. En parlant d'ennemis, notez qu'ils sont vraiment très nombreux ; en fait, chaque niveau apporte sa fournée d'adversaires inédits. On affrontera donc des épouvantails, des espèces de gobelins qui vous volent votre arme, des minotaures, des démons, des citrouilles mutantes, des squelettes, des loups... Chacun attaque différemment et il faudra souvent agir en conséquence. L'attirail de Daniel est d'ailleurs très riche. La plupart des armes peuvent s'utiliser de deux manières différentes. Pour les épées par exemple, (il y en a trois), on peut attaquer de manière classique ou bien, en appuyant sur carré, emmagasiner de l'énergie puis faire tourner la lame. La hache peut s'utiliser au corps à corps ou bien au lancer. Sinon, il existe plusieurs types d'arcs et d'armes de jets, en plus d'un sort de foudre.





La carte du monde qui s'affiche entre les niveaux. Parfois, on peut choisir entre plusieurs directions. C'est également là que l'on peut sauvegarder.



Chaque fin de niveau est symbolisée par la traînée maléfique de Zarok, soit des luminescences vert fluo (?).



Si les combats constituent l'essentiel du gameplay, *Medieval* est loin d'être un beat 'em up. Certains passages sont ainsi plus orientés plates-formes avec des obstacles à éviter (sol qui s'effondre, chutes de pierres, etc.), tout comme le vide ou l'eau (essayez de faire flotter un squelette). Ces moments sont assez rares mais suffisamment nombreux pour qu'on s'arrache les cheveux dessus : la maniabilité est en effet trop peu précise. Quand on dirige Dan normalement, il n'y a pas de problème, mais dès que le chemin se rétrécit ou qu'il y a des sauts à négocier, sa démarche pataude et les caméras pas toujours bien placées ne manqueront pas de vous jouer des tours...

En dehors de ce petit défaut, on peut dire que *Medieval* réalise un sans-faute. Principalement, comme je le disais au début, grâce à l'atmosphère très travaillée. Le jeu se déroule intégralement de nuit dans une ambiance légèrement gothique. Mais c'est loin d'être glauque car l'humour est souvent présent : l'allure et les cris des ennemis font sourire, tout comme les dialogues un peu nazes (en français du moins) et les baragouinages de Fortesque. Les proportions des décors sont plus cartoon qu'autre chose, il faut toujours que tout soit biscornu ou tordu. C'est dans ce mélange d'horreur et d'humour qu'on se rapproche le plus de l'esprit de Tim Burton, surtout au début, avec pas mal de niveaux situés dans un cimetière, et d'autres avec des citrouilles tous les deux pas. On visitera aussi les jardins d'un asile qui rappellent fortement Alice au Pays des Merveilles, ou une forêt très sombre et hostile.

Certains niveaux sont complètement étonnants et vraiment excellents, je pense par exemple au vieux champ de bataille hanté par les armures obèses, qu'on ne pourra éliminer qu'en les poussant dans les marécages. Il y a aussi un village dont les habitants ont été transformés en tueurs fous et qu'il faudra épargner, ou ce bateau pirate volant, aux matelots squelettes qui ne vous ficheront la paix qu'une fois leur supérieur tué. On a toujours hâte de découvrir le niveau suivant et, franchement, on n'est jamais déçu.

Pour parachever cette ambiance divine, les compositeurs (Paul Arnolds et Andrew Barnabas, qui méritent vraiment qu'on les cite) ont enregistré une bande-son magistrale. Et quand je dis magistrale, c'est du genre un magistrat qui te botte le cul, 'comprenez ? Les thèmes passent du féérique au gothique en un clin d'œil, et si seuls des synthétiseurs ont été utilisés, les deux muscos sont parvenus à créer un véritable orchestre avec orgue, violons, tambours, etc. Un travail vraiment fantastique, certains morceaux resteront gravés dans votre mémoire à jamais vous rendront tout chose lorsque vous recommencerez le jeu quelques années après votre première partie. Et ça c'est bien la marque des grands jeux. Car *Medieval* est vraiment un grand jeu : amusant de bout en bout, proposant un minimum de challenge et artistiquement épatant. Un véritable indispensable sur PlayStation.

E. Jumbo





Une publicité japonaise. Oui, bon, vous aviez deviné.



Intérêt

Gameplay 4/5

De l'action et un soupçon d'aventure, rien de fantastique mais ça marche très bien.

Durée de vie 3/5

MediEvil vous occupera environ une dizaine d'heures, c'est pas mal mais évidemment on en voudrait plus... Enfin, voilà le genre de jeu qu'on refait avec plaisir, et pas qu'une fois

Artistique

Design 5/5

Excellent ! Varié, sombre mais coloré, bourré de détails et inventif.

Bande-son 5/5

Géniale ! Non seulement elle est en parfait accord avec l'ambiance, mais en plus elle la transcende.

Scénario 2/5

Bon, là, on reste au niveau de la plupart des jeux. Mais le background est assez travaillé et on tombe de temps en temps sur de sympathiques anecdotes.

Réalisation

Ergonomie 3/5

Fortesque réagit assez bizarrement, mais on prend le coup. Seulement, les passages plates-formes sont très délicats.

Technique 4/5

Irréprochable sans être renversant. Quelques très légers bugs graphiques.



EN BREF

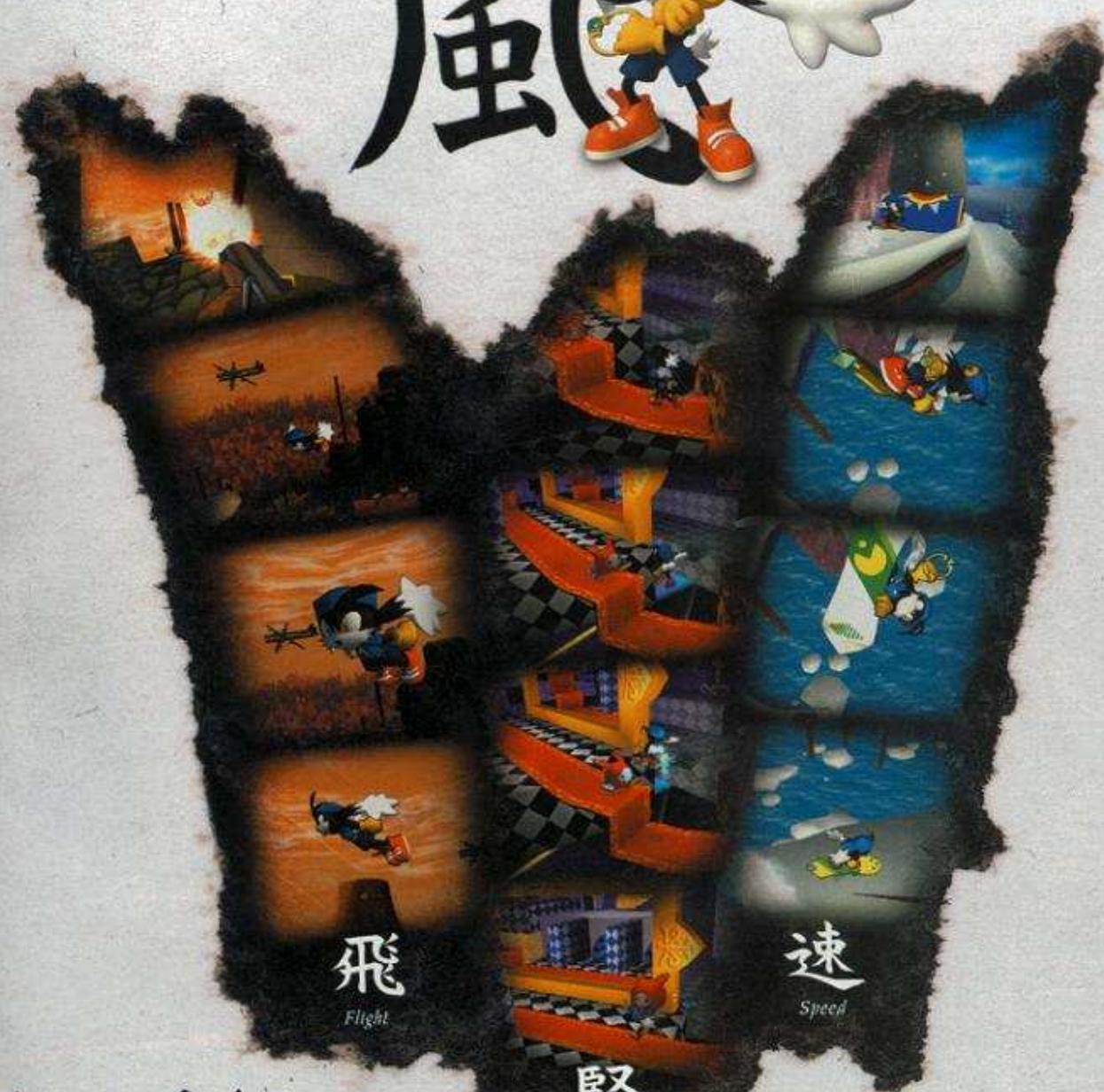
MediEvil est un excellent jeu d'action soupçonné d'aventure plateformesque. Un investissement à côté duquel on ne peut pas passer quand on a une PlayStation, ça tombe bien il est très courant.

- + captivant et fun
- + ambiance dingue
- + musiques superbes
- un peu court

Accessoires : une Memory Card

8

sur 10



飛

Flight

速

Speed

賢明

Clever

*The story of a hero.  
His adventure. And his ears.*

A villainous force has transformed the dream world of Lunatea into a nightmare. A young hero, Klonoa, has been given the task of rescuing this once enchanted land. A daunting mission, to be sure. But with ears to ride the wind, and a magic ring to control his foes, this hero's victory cry will surely be heard.

**KLONOA 2**  
Lunatea's Veil

Klonoa™ 2 and ©1997, 2000 Namco Ltd. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association.

PlayStation 2



**namco**  
WWW.NAMCO.COM





Éditeur : Nintendo (Japon)  
 Développeur : Games Freak (Japon)  
 Textes : français  
 Voix : aucune  
 Genre : RPG/aventure  
 Difficulté : moyenne  
 Nombre de joueurs : 1 à 2  
 Machines : Game Boy  
 Testé sur : Game Boy (PAL)  
 Support : cartouche



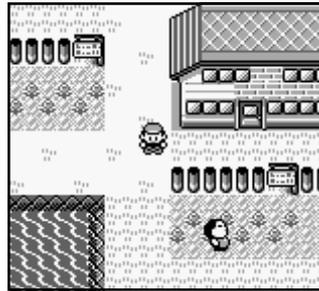
# POKÉMON ROUGE/BLEU

Aka Poketto Monsutā Aka/Ao (JAP)

**Dates de sortie :**  
 février 1996 (JAP)  
 septembre 1998 (USA)  
 mai 1999 (PAL)  
**Date de rédaction du test :**  
 décembre 2008

Si l'abjecte pokémania n'avait pas eu lieu, on pourrait peut-être, entre retrogamers, parler de *Pokémon* comme d'un très bon jeu, sans frisson de honte ou sentiment d'être un mouton. Car derrière son aspect enfantin et mercantile, *Pokémon* EST un bon jeu.

Bon, c'est un passage obligé : peut-être n'avez-vous JAMAIS entendu parler de *Pokémon*, alors voici une petite présentation du concept de ce jeu : vous incarnez un jeune garçon dans un monde imaginaire. Cet univers est proche du notre, en plus nain et paisible. Ses campagnes sont parcourues d'animaux idiots. Là-bas, point de veaux, vaches et cochons : seulement des pokémons, dont le nombre d'espèces augmente étrangement d'une centaine tous les deux-trois ans. Dans ce monde, tout tourne autour des pokémons : on les bouffe, on les viole, on les vend, on les tue... Ah, qu'est-ce que ce serait beau. Mais non, pas de chance, là-bas, les pokémons sont de gentils amis, qu'il convient d'arracher à leur habitat naturel pour les emprisonner dans de petites capsules débilés. De temps en temps, on les en sort et on les fait s'affronter avec les spécimens qu'un autre type aura ramassés. Le genre de bonhomme qui passe son temps libre à ça est appelé dresseur pokémon. Le personnage que l'on incarne en est un, aussi le gameplay se compose de l'exploration du monde (ses villes, ses forêts, ses grottes...), de la capture du plus grand nombre de pokémons (150 en tout, mais environ une centaine par cartouche) et d'innombrables combats de pokémons. Car il existe une ligue pokémon. Chaque ville possède une arène; en y battant le champion, on remporte un badge. Avoir tous les badges permet de combattre les supers champions de la ligue pokémon, après quoi on peut prendre sa retraite.



La plupart des autres dresseurs que l'on rencontre sont belliqueux, mais pas tous.

Le village de départ. Oui, il n'y a que trois maisons.

Mais le jeu ne s'en arrête pas là pour autant. Si cela constitue le but principal, l'objectif ultime est d'attraper TOUS les pokémons. Et il y en a 150. La plupart se trouvent assez facilement à mesure que l'on progresse dans le jeu, mais pas mal d'entre eux sont rares ou nécessitent de faire des choses bien spécifiques pour les obtenir. Enfin, il existe deux versions de ce même jeu : *Version Rouge* et *Version Bleue*. Chacune comporte une centaine de pokémons; ainsi, pour les capturer tous il faudra utiliser les deux cartouches. Mais pas besoin de faire deux parties : il suffit de trouver quelqu'un ayant sa partie sur l'autre version et de lui échanger un pokémon spécifique à une version contre un spécifique à l'autre. Voilà qui permet de booster les ventes du jeu et surtout de donner naissance à une forte communauté de dresseurs qui capturent, combattent, échangent ! Une des nombreuses bonnes idées de *Pokémon*.

Concrètement, *Pokémon* s'apparente à un RPG japonais un peu simplifié. L'exploration de la carte et les combats sont deux choses très différentes. L'exploration, disons la partie aventure, nous met aux commandes de notre petit héros. Il se déplace à pied, mais plus tard il pourra acquérir un vélo pour aller plus vite, et par la suite il pourra même se déplacer grâce à ses pokémons ! Apprendre la capacité spéciale « vol » à un pokémon permet d'utiliser la bestiole comme un jet privé, et de se rendre en un clin d'œil aux points spécifiques de la carte. On peut également utiliser ses pokémons aquatiques pour s'en servir de bouées et explorer les mers.

Et là vous me dites : que? Pokémon aquatique ? capacité spéciale ? C'est donc pour moi le moment d'enfiler mon déguisement de Professeur Chen et de vous en apprendre un peu plus sur le merveilleux >

monde des pokémons. Ces bestioles sont de petits monstres ressemblant généralement à des animaux réels ou à des créatures mythologiques (souris, tortue, dragon, oiseau, etc.). Ils vivent dans les hautes herbes qui bordent les routes entre les villes, dans les grottes ou bien dans la mer. Chaque pokémon possède un type (certains en ont deux) : normal, feu, eau, plante, terre, électricité, combat, psy... Ce type détermine ses attaques. Un pokémon de type feu aura donc principalement des attaques consistant à faire rôtir son adversaires. Les différences de types entre pokémons jouent également un rôle très important. Les attaques de type feu sont ainsi très peu efficaces lorsqu'elles sont utilisées sur un pokémon de type eau, alors qu'elles zigouillent complètement le pokémon de type plante. Vous voyez le genre. Ainsi, lors des combats (opposant uniquement deux pokémons, mais le joueur a la possibilité de changer à tout moment son pokémon actif pour un des cinq autres qu'il transporte sur lui), il faut bien faire attention à ne pas utiliser n'importe quelle attaque. Surtout que chaque pokémon n'en possède que quatre. La dimension stratégique, si elle est relativement simple, rend les combats et la gestion de ses pokémons plutôt intéressante.

Pour en revenir aux attaques, les pokémons n'en ont donc que quatre en même temps. Ils démarrent avec seulement deux attaques, mais à chaque fois qu'ils mettent KO un pokémon adverse, ils gagnent quelques points d'expérience. Ils peuvent ainsi monter en niveau, et à certains niveaux ils peuvent apprendre une nouvelle attaque. Lorsqu'ils en connaissent déjà quatre, ils doivent en oublier une pour en acquérir une nouvelle. Là encore, le choix doit être réfléchi, car oublier une attaque clé peut être très dommageable... On pourra également apprendre des attaques à ses pokémons indépendamment de leur progression en niveaux en utilisant les capsules CT et CS (techniques et spéciales). Elles ne sont pas compatibles avec tous les pokémons, mais les CS sont indispensables pour progresser dans le jeu. Apprendre la CS Coupe à un pokémon de type plante permet de détruire des buissons qui bloquent certains passages. Il y a des CS pour pouvoir explorer les grottes, voler de ville en ville, explorer les mers, pousser des rochers...

Un autre aspect intéressant des pokémon est leur capacité d'évolution : certains pokémons, en atteignant un certain niveau, se métamorphosent et deviennent plus puissants. Sachant que l'évolution d'un pokémon compte comme un pokémon « entier », faire évoluer tous ses pokémons est indispensable pour tous les capturer.

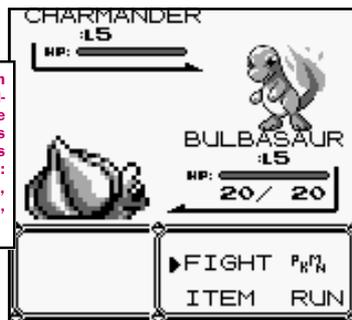


A droite : Pokémon Green, sorti uniquement au Japon, remplacé dans le reste du monde par la version bleue, là-bas disponible uniquement sur commande. En haut : Pokémon Blue.



Le Pokédex répertorie toutes les informations sur les pokémons, plus ou moins efficacement selon qu'on les croise ou qu'on les capture.

Un combat. Le pokémon de face est celui de l'adversaire. Les points de vie et le niveau sont indiqués pour chacun. En bas, les diverses commandes : utiliser une attaque, changer de pokémon, utiliser un objet ou fuir.



Le jeu démarre dans le labo du professeur Chen. Il vous donnera un pokémon parmi trois. Son petit-fils en prendra un des deux restants (toujours celui dont le type est plus fort que celui du vôtre). Il deviendra un adversaire récurrent.

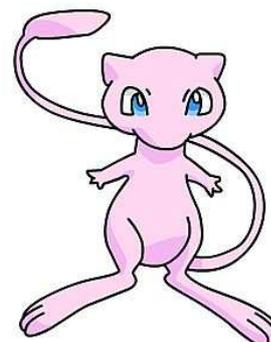
La capture des pokémons se fait lors des combats : il faut d'abord se trimballer dans un endroit où vivent les bestioles. Une fois que l'on est attaqué par un pokémon sauvage, il faut tout d'abord l'affaiblir avec son propre pokémon. Une fois qu'il ne lui reste que quelques points de vie, il faut utiliser une pokéball, et avec un peu de chance, il sera capturé. Plus le pokémon est rare ou de haut niveau, plus il sera difficile à capturer. Il vaut mieux alors, en plus de l'affaiblir, l'empoisonner ou l'endormir, ou utiliser une pokéball plus puissante (superball, hyperball, masterball...).

Vous pouvez vous en rendre compte, le gameplay de Pokémon est loin d'être simpliste ou mal fichu, et je vous passe tous les types d'objets de soin, les évolutions spéciales, les grottes avec puzzles, etc. Cette richesse et le plaisir de voir sa collection de pokémons augmenter expliquent bien l'immense succès du jeu et son côté très addictif. Mais comme tous les jeux addictifs, l'overdose pointe vite le bout de son nez. Surtout qu'à moins de vraiment accrocher, ces incessants combats, explorations de grottes et captures de pokémon peuvent lasser. Heureusement qu'on découvre toujours de nouveaux monstres et de nouveaux lieux !

Dernier point qui, malheureusement, ne joue pas en la faveur de Pokémon : sa réalisation. Le jeu est sorti en 1996 au Japon... et n'est arrivé en Europe qu'en 1999 ! Ces trois ans se font bien sentir, parce que Pokémon est vraiment moche ! Les décors sont répétitifs, dépouillés et déprimants. Sur Game Boy Color, chaque zone propose des couleurs différentes, mais seulement dans deux ou trois teintes. Bref, les graphismes sont clairement le point faible du jeu. Domage également que les pokémons ne soient vraiment visibles que lors des combats (et encore, seulement celui de l'adversaire) et dans le pokédex.

Pour parachever ceci, parlons des musiques, dont la médiocrité n'égalait que la naïveté. Mélodies guillerettes et puériles, tellement répétitives qu'elles en deviennent insupportables. Double carton rouge !

E. Jumbo



Le seul pokémon que vous n'aurez probablement jamais.



**Intérêt**

**Gameplay 4/5**

Un gameplay riche et intéressant qui vous rendra sûrement accro.

**Durée de vie 5/5**

Pour un jeu Game Boy, la durée de vie est exemplaire... Entre devenir le plus fort et capturer tous les pokémons, vous en avez pour un bon paquet d'heures !

**Artistique**

**Design 1/5**

Environnements dépouillés et pas très jolis... Bon, c'est de la Game Boy, mais quand même ! Un point pour le design réussi des pokémons, qu'on ne voit malheureusement pas bien ou pas assez.

**Bande-son 0/5**

Non, désolé, mais c'est vraiment trop horrible. Les bruitages sont presque aussi horribles.

**Scénario 1/5**

Pas vraiment de scénario, mais un univers mignon et immersif.

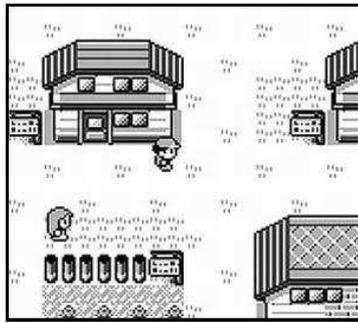
**Réalisation**

**Ergonomie 3/5**

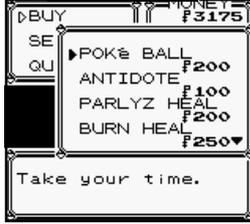
Aucun problème particulier, la croix directionnelle faisant tout le boulot.

**Technique 1/5**

La réalisation était bonne en 1996, mais pas en 1999...



En ville, les magasins (shop) permettent de faire le plein de potions et de pokéballs, tandis que les centres pokémon (poké) permettent de soigner tous ses petits compagnons, pour ensuite les refaire se battre à mort.



La chambre du héros... Oui, c'est une Super Nintendo près de la télé.



A gauche, les trois pokémons parmi lesquels on choisit sa première bestiole au début du jeu. A droite, leur troisième et dernier stade d'évolution. J'imagine que vous reconnaîtrez aisément à quel type appartient chacun d'entre eux, mais je vais aider les plus idiots d'entre vous. En haut, plante, au milieu eau et en bas feu.



**EN BREF**

**Pokémon est un bon jeu bourré de qualités et d'idées sympas. Passionnant jusqu'à l'overdose !**

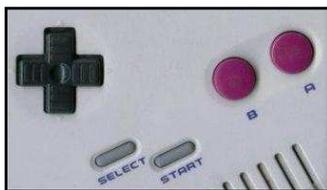
- + plein de pokémons
- + gameplay riche et intéressant
- très moche
- une torture pour les oreilles
- un peu saoulant au bout d'un moment

Accessoires : câble Link (facultatif)

**7**

sur 10

Croix directionnelle : diriger le personnage, évoluer dans les menus  
 A : accepter, activer, parler  
 B : annuler, retour  
 START : afficher le menu  
 SELECT : activer la commande préenregistrée



# NOW AVAILABLE FOR PLAYSTATION AND SATURN!



**Sega Saturn Magazine** - "Sheer Brilliance." 95%

**Mean Machines PlayStation** - "The best of its kind just got better." 95%

**EDGE** - "Capcom have come up with the goods once more... it's hard to see just what else they could do to make a better 2D fighting game."

**PlayStation Plus** - "The best Capcom have produced yet."



Street Fighter Alpha 2™ © CAPCOM CO., LTD. 1996. All Rights Reserved.  
Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.  
Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. PS and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





DÉCONSEILLÉ  
aux moins de  
12  
ANS

Éditeur : THQ  
Développeur : Volition  
Textes : français  
Voix : français  
Genre : FPS  
Difficulté : moyenne  
Nombre de joueurs : 1  
Machines : PlayStation 2 & PC  
Testé sur : PC (ANG)  
Support : CD-Rom



# RED FACTION

Date de sortie :  
septembre 2001  
Date de rédaction du test :  
novembre 2008 / février 2009



Les giclées de sang sont discrètes, on ne peut pas dire que l'hémoglobine coule à flots.



Ah, *Red Faction*, ce FPS qu'on nous présentait comme la petite révolution du genre !

Sans doute, comme moi, avez-vous passé quelques temps sur la sympathique démo du jeu, qui m'avait donné de bons espoirs quant à la qualité de la version complète sur PC. Quelques années plus tard, je fis l'acquisition de la version PlayStation 2 du titre (à peu près identique, d'ailleurs sortie en même temps, voire avant) pour me rendre compte que l'objet de mes fantasmes (enfin après quelques actrices méconnues du grand public et *Morrowind*) n'était qu'un FPS somme toute classique et pas extrêmement intéressant. Mais, comme moi et les FPS sur console ça fait 2x+3 (laissez-moi le temps de me remettre de la terminale scientifique), je me décidai à refaire le jeu sur PC, support suprême dès qu'il s'agit de FPS et d'immersion.

Pour qui ne connaît pas *Red Faction* (ce qui implique de n'avoir pas suivi l'actualité vidéoludique de 2000/2001), un petit résumé des faits : vous incarnez Parker, un jeune bellâtre qui n'a rien trouvé de mieux à faire que de gober le mensonge de la multinationale Ultor possédant des mines sur Mars et vantant ses emplois comme l'assurance d'un avenir radieux. Notre naïf de service se retrouve donc à trimer au fond des grottes dans une combinaison étouffante, et se rend compte que les trois principales activités sur la planète rouge sont : creuser, se faire frapper par les gardes et regarder ses potes mourir d'une mystérieuse maladie. C'est donc aux commandes d'un Parker un brin désillusionné que l'on commence le jeu. Tout démarre dans les mines, et là, paf, après le boulot, alors que les ouvriers rentrent au bercail, un mineur et un garde ont une altercation, et boum, c'est parti les cocos, c'est la révolution. On récupère une pauvre matraque électrique sur un cadavre, puis un flingue. Là, les choses sérieuses commencent, on shoote donc du garde dans des grottes pendant quelques temps, et franchement c'est un début tout ce qu'il y a de plus sympathique. Les décors ne sont guère détaillés, m'enfin ce sont des mines après tout. On zigouille les gardes à la chaîne en s'étonnant de rester en vie à côté de tous ses petits camarades qui tombent les uns après les autres. A un moment donné on peut grimper dans un gros engin, genre foreuse, ça a l'air plutôt marrant, on peut détruire les parois avec les bidules qui tournent. Sympa mais laborieux, c'est très lent et puis de toute façon on finit vite par se coincer entre deux rochers.

Pour creuser un trou dans le mur (chose nécessaire à un moment car une porte refuse de s'ouvrir), mieux vaut donc le barder d'explosif et appuyer sur le bouton avec un sourire effrayant. Je reparlerai plus tard de cette particularité qui était sans doute L APOSTROPHE argument de vente de *Red Faction*.

Le début du jeu est donc agréable. La suite s'enchaîne sans interruption, les chargements sont courts, bref la progression est tout à fait continue.

On peut dire que *Red Faction* lorgne énormément sur *Half-Life*, tentant d'en reprendre la densité scénaristique ainsi que la progression à travers les différents niveaux de la base, et d'installer une ambiance similaire. Malheureusement, tout ceci n'est qu'à moitié réussi, rapprochant trop souvent *Red Faction* d'un jeu médiocre qu'on aurait beaucoup tiré par le haut, ou d'une bombe en puissance que ses développeurs auraient sabotée. La progression à travers les différentes zones du complexe rappelle énormément Black Mesa, en plus impersonnel, plus sage. *Red Faction* souffre d'autant plus de cette proximité avec le titre de Valve qu'il est bien moins léché. Volition aurait pu se rattraper en parsemant le jeu d'évènements scriptés, une fois de plus à l'image de *Half-Life*. Malheureusement, là encore c'est plus survolé qu'autre chose et beaucoup moins spectaculaire. L'ambiance, quant à elle, si elle offre de très bons passages, rate globalement le coche. On ne se sent pas vraiment isolé dans un univers hostile, perdu, abandonné, alors que le cadre s'y prêtait à merveille. *System Shock 2* et *Half-Life* y parviennent pourtant parfaitement.

Le moteur graphique mis au point pour le jeu a le mérite d'offrir un rendu très propre. La modélisation des personnages n'a rien à se reprocher durant le jeu, si elle pique un peu les yeux durant les cinématiques. Les décors sont tout aussi réussis. Les différents endroits qu'on visitera sont plutôt variés : grottes, mines, bâtiments hospitaliers, installations scientifiques, etc. Pourtant, au sein même de chaque niveau, on a vite l'impression que tout se ressemble. Rien de dramatique, mais là encore un peu plus de personnalité aurait fait son effet.

Niveau gameplay, *Red Faction* joue la carte du FPS, presque aussi bourrin que fin. Certains passages demandent de se la jouer infiltration, et au début c'est plutôt sympa, mais ça n'a finalement que peu d'intérêt car à ces moments-là les gardes ne sont guère plus nombreux qu'auparavant. La plupart du temps, l'action n'est pas bien palpitante, mais je dois reconnaître que certains passages sont fun. Les armes sont nombreuses et assez sympas dans l'ensemble, bien que certaines soient sous-exploitées.

Pour varier les choses, les développeurs ont eu la bonne idée d'intégrer des véhicules au jeu. Il faudra donc conduire une jeep, un sous-marin, un chasseur... La jeep est horriblement lente, mais le sous-marin est vraiment bien fichu, on ressent parfaitement l'inertie due à l'eau. Le chasseur est finalement assez proche du sous-marin dans son maniement, mais sa gatling et ses missiles donnent une impression de toute puissance. Malgré tout ça, *Red Faction* s'enlise assez rapidement dans une certaine routine, et c'est vraiment dommage. La durée de vie est moyenne, mais franchement, je ne saurais vous dire si j'ai trouvé l'aventure trop longue ou trop courte...

#### E. Jumbo



La vue reste subjective dans les véhicules. L'interface change par contre complètement.



On peut détruire des parois vitrées et ainsi faire tomber les gardes qui étaient dessus. Malheureusement, c'est le genre de situation qui ne survient qu'une ou deux fois dans tout le jeu...





**Les armes**

Dans *Red Faction*, les armes sont très nombreuses. À plusieurs reprises, on les perdra toutes, pour s'en reconstituer un stock peu de temps après. Le panel est large et certaines armes sont très fun, mais l'ensemble reste classique. La plupart des armes possèdent un tir secondaire.

**Matraque électrique**

Euh... oui, au tout début, ou alors pour s'amuser avec un ennemi isolé avant de lui coller une balle entre les deux yeux...

**Pistolet**

Un pistolet semi-automatique avec seize balles par chargeur et la possibilité de fixer un silencieux sur le canon. Très utilisé au début, et durant les phases d'infiltration.

**Fusil à pompe**

Alors là, le fusil à pompe de base, ni plus ni moins.

**Mitrailleuse**

Une mitrailleuse assez bourrine, tir continu ou par rafales. Pas très précis.

**Mitraillette**

Une mitraillette plus petite, mais incroyablement plus puissante et fun. Deux modes de tir, mais je cherche encore la différence...

**Lance-flammes**

Peu de munitions, mais du fun. Très courte portée mais efficacité maximale.

**Lance-roquettes**

Une arme très sympa, mais on lui préférera une mitraillette. L'écran sur le côté affiche une vision thermique qui permet de repérer les ennemis derrière les murs.

**Bouclier**

Un simple bouclier en plexiglas, qui peut toujours servir pour se protéger quand on n'a plus de munitions.

**Fusil magnétique**

Une des armes les plus fun du jeu ! Un seul coup est mortel, et on peut tirer à travers les murs...

**Mitrailleuse lourde**

Une mitrailleuse très puissante et bien plus efficace que la première.

**Lance-roquettes à fusion**

Alors là, vraiment très puissant. Pour détruire des pans entiers de murs.

**Fusil sniper**

Un fusil sniper classique, toujours sympa.

**Super fusil sniper**

Pareil, mais avec un tir plus puissant et un chargeur plus gros. Très efficace, à tel point qu'on s'en servira plus comme arme de poing.

**Grenade**

Une grenade tout ce qu'il y a de plus classique.

**C4**

Des explosifs qui collent aux murs et qu'on active à distance via une télécommande. Uniquement pour creuser des passages.



**RED FASHION**

Je ne sais pas trop quel moteur graphique utilise *Red Faction*, en tout cas le rendu est très propre et plutôt joli. Ça a plutôt bien vieilli, en dehors des cinématiques utilisant le moteur du jeu (où le son et l'image sont mal synchronisés). Mais tout de même, le design général manque de personnalité et de détails, tout ça est un peu trop conventionnel et déjà vu.

Mais le pire, c'est un des grands méchants du jeu, un vieillard déguisé en général de la Garde Impériale de Warhammer 40.000. Pourquoi pas, sauf que là ça fait complètement tâche : il se déplace en volant, un bouclier énergétique violet autour de lui. C'est la seule réelle faut de goût. Sinon, le look des ennemis est convenable, celui des véhicules aussi.

La dimension non-artistique de *Red Faction* s'étend aussi à son scénario. On sent que Volition a fait quelques efforts, mais qu'ils ne sont clairement pas allés au bout. L'histoire de rébellion est confuse, le charismatique leader invisible n'est en fait pas du tout charismatique, mais le pire est atteint avec la « psychologie » du héros. Premièrement, il est aussi mémorable qu'une endive poivrée. Ensuite, on voit bien que les scénaristes (s'il y en a eu) ont tenté de lui donner un caractère. Par exemple, le leader de la rébellion lui dit bien qu'il ne faut pas tuer le grand méchant habillé chez Jean-Paul Gaultier car il est le seul à détenir l'antidote à la maladie (sortie de nulle part). Mais non, notre Parkerounet n'en fait qu'à sa tête et décide de le buter. Heureusement que l'affreux possède un bouclier énergétique, sinon on aurait eu l'air malin. Bref, super crédible, Parker est censé sauver tous les mineurs mais nous fait des cacas nerveux de temps en temps qui risquent de tout foutre en l'air.

**GEO-MODE**

Cette technologie permet de faire de gros trous dans les murs avec les explosifs. Alors c'est super, mais ça ne sert à rien. On nous demandera d'utiliser cette technique deux ou trois fois, alors que le jeu entier aurait pu tourner autour. Vraiment décevant, d'autant que la moitié de l'aventure se déroule dans des environnements où les murs sont indestructibles. On peut tout de même faire quelques trucs sympas avec, comme barrer la route à un blindé ou détruire un pont naturel sur lequel campe un sniper. Malheureusement, en plus de sa sous-exploitation, le Geo-Mod n'est accompagné d'aucun réel moteur physique. Si vous tirez sur la base d'une grosse stalagmite, la partie inférieure explosera, et celle supérieure restera en l'air ! Je sais bien qu'en 2001, ce genre de technologie n'en était même pas à ses balbutiements, mais c'aurait été vraiment fun de pouvoir tout péter et que tout s'écroule.

**Intérêt****Gameplay 3/5**

Un FPS relativement classique agrémenté de quelques détails plus originaux. C'est parfois ennuyeux mais parfois très réussi.

**Durée de vie 2/5**

Une durée de vie relativement courte, ce qui n'empêche pas certains passages de se traîner en longueur...

**Artistique****Design 2/5**

Pas mal, mais de la SF guère originale et trop impersonnelle.

**Bande-son 2/5**

Certains thèmes sont très bons, la majorité sont plus anecdotiques.

**Scénario 1/5**

Des efforts ont été faits, mais le tout reste peu original et peu développé.

**Réalisation****Ergonomie 3/5**

Maniabilité classique, prise en main immédiate. Les véhicules sont un peu délicats à contrôler.

**Technique 4/5**

Un moteur très efficace, aucun souci de ce côté-là.

**EN BREF**

Un FPS sympathique mais vraiment pas inoubliable. De bonnes idées, mais une dimension artistique bancale et du fun rarement présent. À trop vouloir se frotter à *Half-Life*, *Red Faction* souffre beaucoup de la comparaison avec le titre mythique de Valve.

- + plein d'armes
- + techniquement réussi
- design quelconque
- Geo-Mod sous-exploité

Accessoires : rien

6

sur 10



# ALTERED BEAST

Megadrive, beat 'em up, 1990

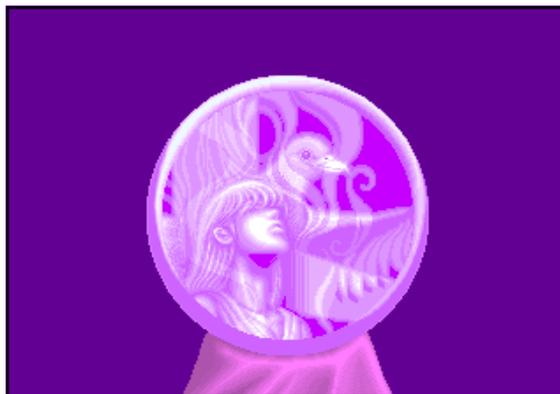


Suite à la « parution » du numéro 3 de OFG Mag, j'ai reçu quelques avis concernant le test de *Altered Beast* sur Megadrive. Cela s'échelonnait de « enculé de mange-merde, *Altered Beast* est un navet, tu n'y connais rien, va te cacher pour mourir » à « t'as été vraiment sympa avec *Altered...* ». Bon. A la base, c'est pas trop mon genre de changer d'avis au sujet d'un jeu après en avoir reçu des avis différents du mien. Mais je dois avouer qu'après réflexion, *Altered Beast* ne mérite pas un 7/10 ni même un 6/10. Bon, c'est une histoire de note, ce n'est pas très important, mais quand même. De ce que j'ai écrit par contre, je ne vois rien à modifier, aussi, référez-vous audit article pour plus d'informations. Roh, allez, je ne résiste pas à l'envie de vous refaire un petit topo à son sujet.

*Altered Beast* est sorti sur arcade en 1988, puis sur Megadrive (la même année au Japon, en 1989 aux USA et en 1990 en Europe), en tant que jeu de lancement. En effet, les graphismes sont très proches de la version originale, démontrant la puissance de la console de Sega. Bien sûr, c'est moins beau qu'un certain *Shadow of the Beast* (sorti en novembre 1989), mais tout de même. Le gameplay est celui d'un beat 'em all classique, auquel s'ajoute la possibilité de se transformer en bête (loup-garou, dragon, ours ou tigre, ça dépend du niveau). Le personnage est alors beaucoup plus puissant, et c'est de toute façon indispensable à l'apparition des boss. Bon, ça ne casse pas quinze jambes à un unijambiste, mais c'est sympathique, encore plus en coopératif. Le problème, c'est que les cinq niveaux, s'ils deviennent difficiles sur la fin, sont très vite bouclés, à peine une heure. L'autre problème, c'est qu'après avoir terminé le jeu quelques fois, on n'a plus trop envie de le recommencer...

Ce qui sauve donc *Altered Beast*, c'est son ambiance, bien sympathique. Les couleurs sont ternes, l'atmosphère pesante. Ceci notamment grâce aux musiques très réussies qui donnent un côté gothique à l'affaire. C'en devient limite effrayant, toutes proportions gardées. On regrette par contre quelques fautes de goût, un choix de couleurs pas toujours judicieux et des ennemis au look étrange.

E. Jumbo



## Intérêt

Gameplay 2/5

C'est du beat 'em all, agrémenté de la possibilité de se transformer en monstre.

Durée de vie 2/5

Grand maximum, deux heures de jeu... Sachant qu'on y reviendra très peu par la suite !

## Artistique

Design 4/5

Des niveaux assez réussis dans un style un peu gothique.

Bande-son 3/5

Des musiques dans le même esprit, pas mal du tout.

Scénario 1/5

Euh... Scénario bidon de base, rien de plus...

## Réalisation

Ergonomie 2/5

Pas de problème particulier, même si on ne peut pas dire que ce soit super agréable à jouer.

Technique 4/5

Une bonne conversion depuis l'arcade, avec en prime quelques voix digitalisées.

Ingédients pour un cake au pruneau :  
250g de farine, 125g de sucre, 75g de  
beurre, 250g de pruneaux dénoyau-  
tés, 10cl de lait, 1 œuf, 1 sachet de  
levure chimique et une pincée de sel.

5

sur 10



# SHADOW MAN™

Walk on the Deadside.



SHADOWMAN™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Iguana Entertainment Ltd. an Acclaim Entertainment studio. TM, ® & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



**8-BIT**

**Pokémon Version Rouge/Bleue** (7/10 #5)  
Game Boy, 1999  
**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, 5/10 #5)  
Megadrive, 1990  
**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  
**Loaded** (5/10 #5)  
PlayStation, 1996  
**MediEvil** (8/10 #5)  
PlayStation, 1998  
**Parasite Eve** (8/10 #3)  
PlayStation, 1999  
**Raystorm** (6/10 #4)  
PlayStation, 1997  
**Resident Evil** (9/10 #4)  
PlayStation, 1996  
**Resident Evil 2** (8/10 #5)  
PlayStation, 1998  
**WipEout 2097** (8+/10 #4)  
PlayStation, 1996  
**F-Zero X** (8/10 #4)  
Nintendo 64, 1999

**64-BIT**

**Mario Kart 64** (8/10 #2)  
Nintendo 64, 1996  
**Vigilante 8** (8/10 #3)  
Nintendo 64, 1999  
**Wave Race 64** (8/10 #2)  
Nintendo 64, 1996

**128-BIT**

**Crazy Taxi** (7/10 #1)  
PlayStation 2, 2000  
**Grand Theft Auto 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** (5/10 #5)  
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  
**Quake** (9/10 #5)  
PC, 1996  
**Red Faction** (6/10 #5)  
PC, 2001  
**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

**Loaded** (PlayStation)  
 CVG : 3/10 (Stephen Fulljames)  
 GameRevolution : B  
 gamEvolution.fr : 11/20 (iiYama)  
 IGN : 7,5/10  
 OFG Mag : 5/10 (E. Jumbo)

**Quake** (PC)  
 CVG : 9,6/10  
 Coming Soon : 68% (Anil Chhabra)  
 GameRevolution : A- (Alex Mcfarlane)  
 GameSpot : 9,3/10 (Trent C. Ward)  
 gamEvolution.fr : 15/20 (iiYama)  
 Gen4 : 5/6  
 Joystick : 90%  
 OFG Mag : 9/10 (E. Jumbo)

**Grand Theft Auto** (PC)  
 CVG : 9,2/10  
 GameRevolution : B (Joe Dodson)  
 GameSpot : 6,4/10 (Tasos Kaiafas)  
 Gen4 : 3/6  
 Joystick : 49%  
 PC Jeux : 82%  
 OFG Mag : 5/10 (E. Jumbo)

**Resident Evil 2** (PlayStation)  
 Alone in the Past ? : 17/20 (Blood)  
 CVG : 9/10 (Kim Randell)  
 GameRevolution : A- (Baldric)  
 GameSpot : 8,9/10 (Ryan MacDonald)  
 gamEvolution.fr : 17/20 (iiYama)  
 Gaming Age : 99% (Brady Fiechter)  
 IGN : 9,3/10 (Rick Sanchez)  
 OFG Mag : 8/10 (E. Jumbo)

**MediEvil** (PlayStation)  
 CVG : 5/10 (Alex C)  
 GameRevolution : A- (Colin)  
 GameSpot : 8,2/10 (Joe Fidler)  
 IGN : 7,8/10 (Randy Nelson)  
 Jeuxvideo.com : 17/20 (Lightman)  
 Oldies Rising : 17/20 (C1el)  
 OFG Mag : 8/10 (E. Jumbo)

**Pokémon Rouge/Bleu** (Game Boy)  
 Gamekult : 7/10 (Caleb)  
 IGN : 10/10 (Craig Harris)  
 Jeuxvideo.com : 16/20 (Mélo)  
 Oldies Rising : 18/20 (Shakaan)  
 OFG Mag : 7/10 (E. Jumbo)

**Red Faction** (PC)  
 Gamekult : 7/10 (Usul)  
 GameRevolution : B (Joe)  
 GameSpot : 7,9/10 (Greg Kasavin)  
 Gen4 : 15/20  
 IGN : 8,8/10 (Ivan Sulic)  
 Jeuxvideo.com : 16/20 (Pilou)  
 Jeux Vidéo Magazine : 15/20  
 Joystick : 85%  
 PC Jeux : 80%  
 OFG Mag : 6/10 (E. Jumbo)

*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.*

**Alone in the Past ?**  
[www.aftpast.com](http://www.aftpast.com)

**CVG**  
[www.computerandvideogames.com](http://www.computerandvideogames.com)

**Coming Soon Magazine**  
[www.csoon.com](http://www.csoon.com)

**Jeuxvideo.com**  
[www.jeuxvideo.com](http://www.jeuxvideo.com)

**Gamekult**  
[www.gamekult.com](http://www.gamekult.com)

**GameRevolution**  
[www.gamerevolution.com](http://www.gamerevolution.com)

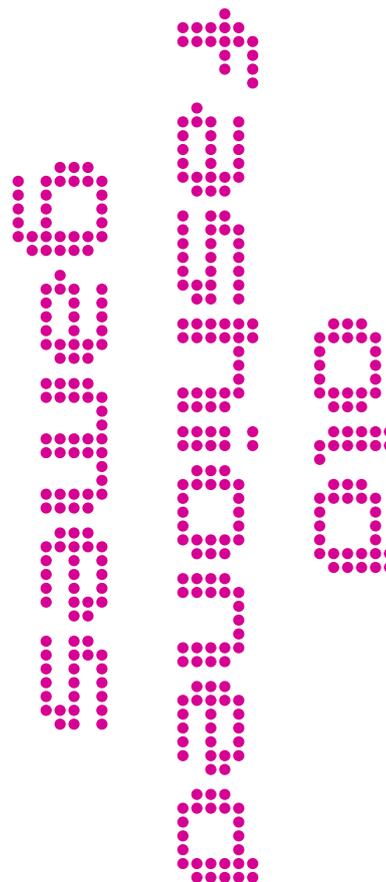
**GameSpot**  
[www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)

**gamEvolution.fr**  
[www.gamevolution.fr](http://www.gamevolution.fr)

**Gaming Age**  
[www.gaming-age.com](http://www.gaming-age.com)

**IGN**  
[www.ign.com](http://www.ign.com)

**Oldies Rising**  
[www.oldiesrising.com](http://www.oldiesrising.com)



# SUPER MARIO LAND



## SUPER MARIO LAND LE GUIDE STRATEGIQUE PREMIERE PARTIE

### LES COMMANDES

**Croix directionnelle :** diriger Mario, se baisser, monter ou descendre (seulement dans les niveaux de shoot).

**Bouton A :** sauter (appuyer plus ou moins longtemps pour définir la longueur du saut) et tirer (seulement dans les niveaux de shoot).

**Bouton B :** courir (en maintenant appuyé), ce qui permet de faire de plus grands sauts et tirer (seulement dans les niveaux de shoot).

**Bouton Start :** commencer la partie et mettre le jeu en pause.



Mario, digivolve-toi !



#### MARIO

Mario sous sa forme la plus primaire (enfin, avant que Baby Mario ne soit inventé). La moindre attaque ennemie lui fait perdre une vie !



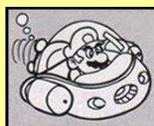
#### SUPER MARIO

Voilà Mario sous sa forme la plus courante : plus grand, plus fort. Pour se transformer en Super Mario il faut choper un champignon.



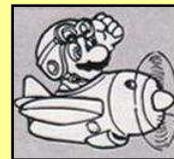
#### STRIKE MARIO

Non, il ne s'agit pas d'une énième version de Mario fait du sport, cette fois-ci dédiée au bowling, mais de Mario sous sa forme la plus évoluée, qui lui permet de lancer des boules qui rebondissent partout. Nécessite la fleur.



#### MARINE POP

Pour parcourir le sixième niveau, Mario utilise ce sous-marin personnel bien pratique muni d'un « canon à boules ».



#### SKY POP

Le dernier niveau est l'occasion de découvrir Mario pilotant un petit avion lui aussi armé. Un bien bel appareil.

### CONSEILS

Une fleur n'est qu'un champignon tant que vous êtes en Minimario.

Certaines briques peuvent rapporter plusieurs pièces, mais il faut les prendre très rapidement.

Lorsque vous êtes collé à un tube d'où sort habituellement une fleur Pakkun, elle se cachera à l'intérieur. Mais essayez tout de même de passer le plus vite possible !

Chaque fois que vous récupérez 100 pièces, vous gagnez une vie supplémentaire.

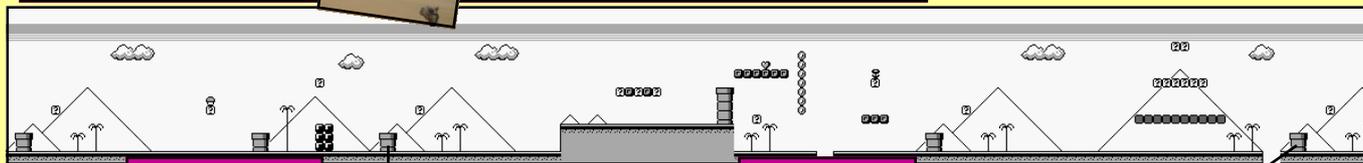
Attention : les ennemis ne sont pas visibles sur les images suivantes. Reportez-vous à la fin du guide pour une description des ennemis.

Si vous ne voyez pas un bloc repéré sur les images, sautez en-dessous, il apparaîtra.

### MONDE 1 – NIVEAU 1

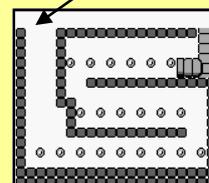
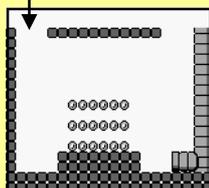


### LE ROYAUME DE BIRABUTO



Ne loupez pas votre premier champignon !

Un bon coin ici : un cœur et une fleur vous attendent.

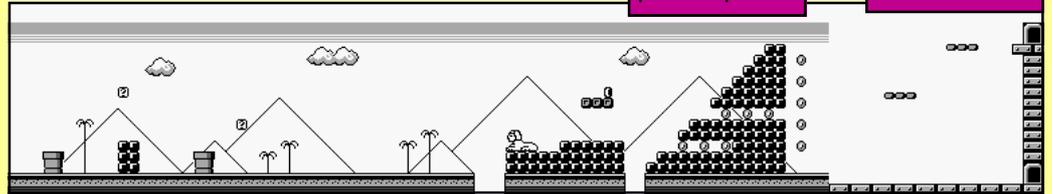




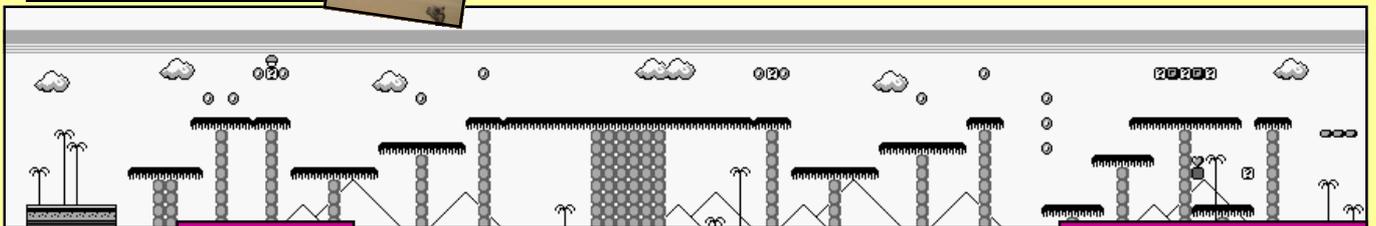
Ici on trouvera une petite étoile d'invincibilité.

Utilisez le tir pour prendre les trois pièces bloquées.

L'accès à la salle bonus ne peut se faire que via les pates-formes volantes.

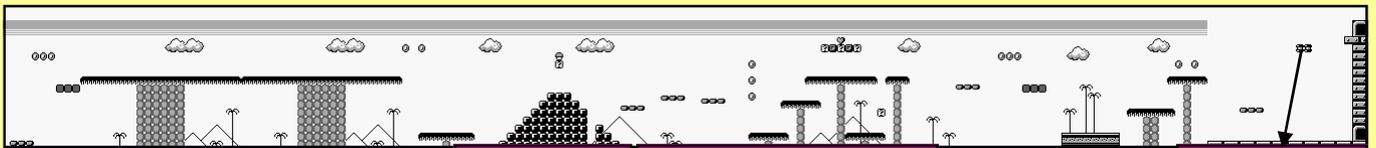


MONDE 1 — NIVEAU 2



Ici nous avons un champignon ou une fleur.

Le bloc dans lequel un cœur est caché est invisible. Il faut sauter en-dessous pour le faire apparaître.

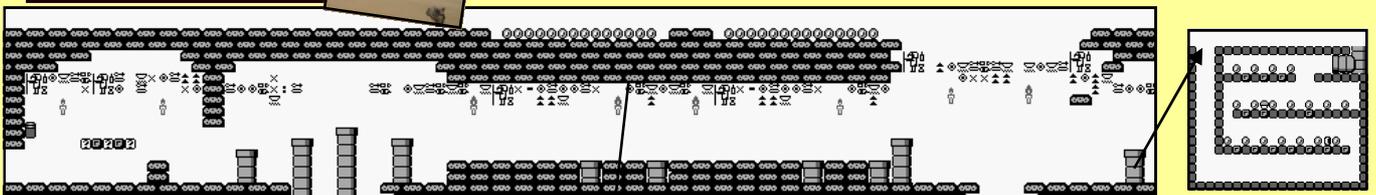


Attrapez le champignon avant qu'il ne tombe.

Ici calculez bien vos sauts sur les plates-formes mobiles, Mario a vite fait de tomber dans le vide !

Ces deux plates-formes tomberont vite sous votre poids.

MONDE 1 — NIVEAU 3



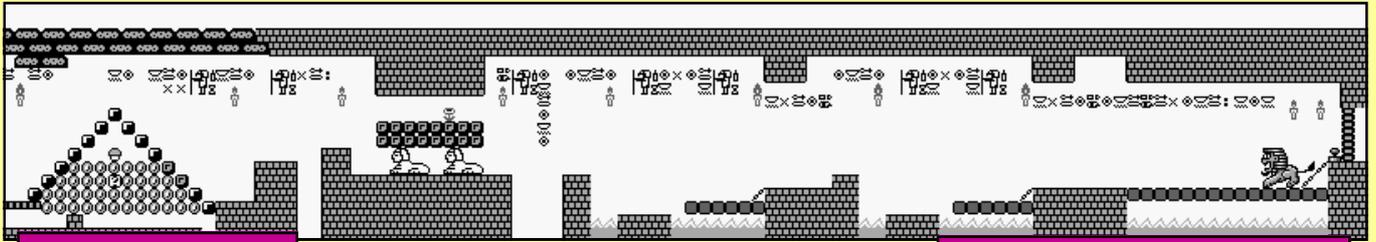
Faites apparaître le bloc tout à gauche et montez dessus, vous serez transporté à l'étage.

Attention aux blocs qui tombent du plafond.



Attention aux blocs qui tombent du plafond.

Faites apparaître ce bloc en sautant en-dessous après avoir détruit la brique.



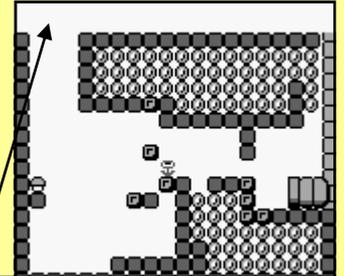
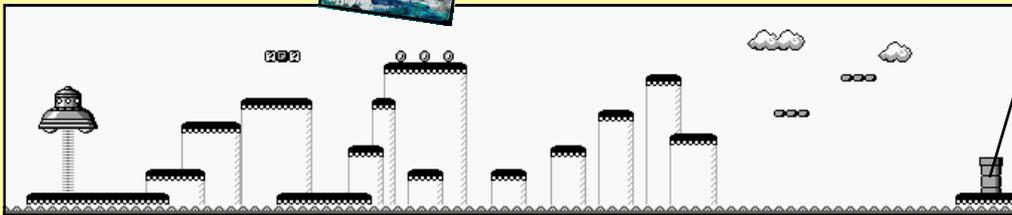
Vous ne pouvez aller en-dessous qu'en étant petit. Ne ratez surtout pas le champignon !

Le Roi Totomitesu meurt après que vous lui ayez envoyé cinq tirs dans la tronche. Si vous n'êtes pas en Mariostriker, sautez par-dessus lui sans le toucher et sautez sur l'interrupteur.

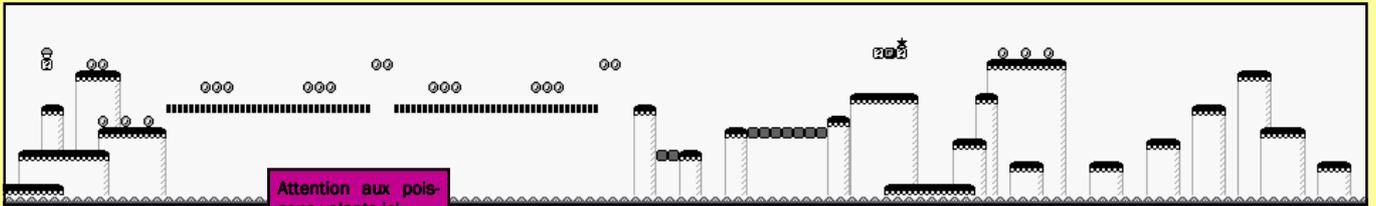
MONDE 2 — NIVEAU 1



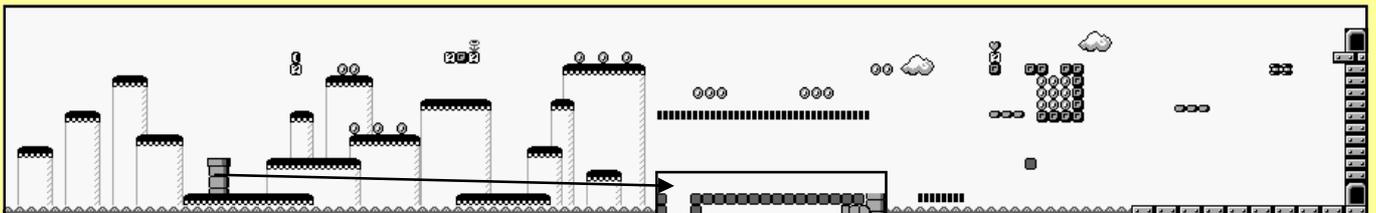
LE ROYAUME DE MUDA



Ces Coin Room sont très lucratives mais demandent de la stratégie. Prenez tout d'abord le champignon, mais ne cassez pas de blocs. Allez jusqu'au plus haut pour passer dans la salle supérieure. Prenez les pièces et allez ensuite dans la salle inférieure en repassant par où vous êtes entré.

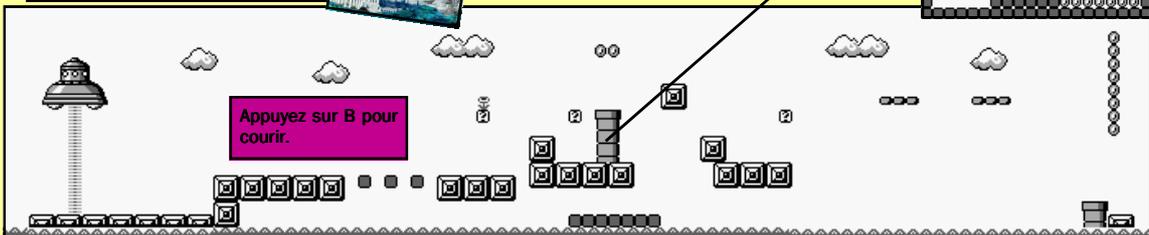


Attention aux poissons volants ici.

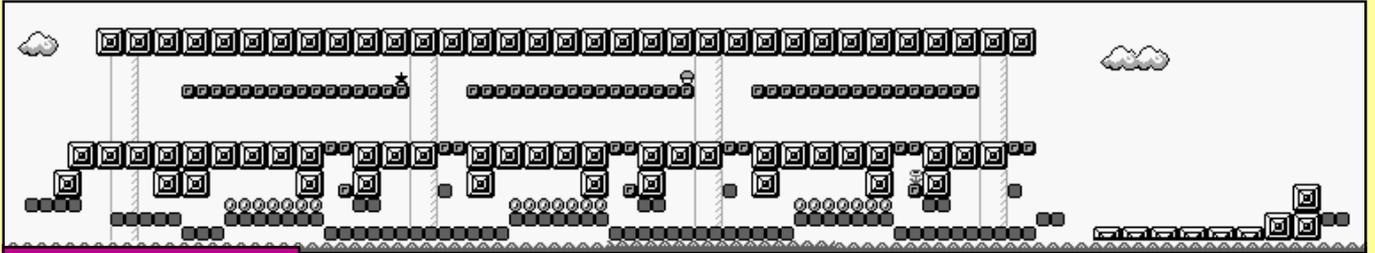


Le bloc en bas à droite est invisible, et pensez à sprinter pour ne pas tomber dans les trous.

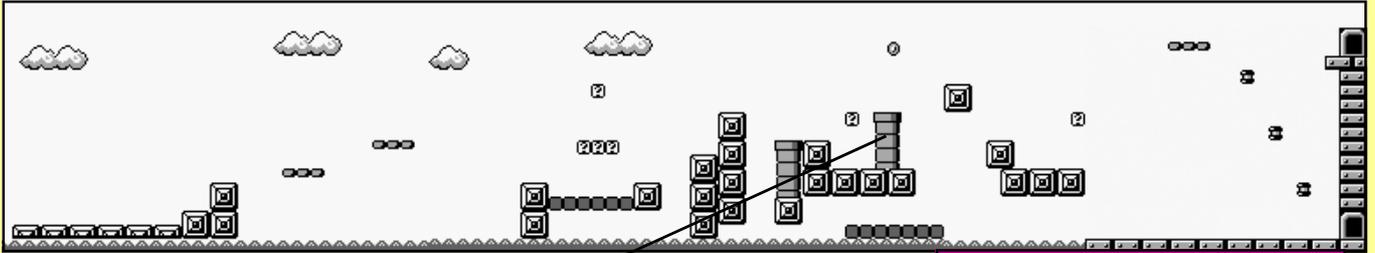
MONDE 2 — NIVEAU 2



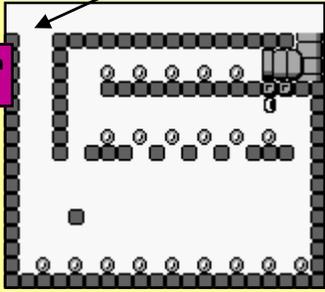
Appuyez sur B pour courir.



Pour accéder à la zone en-dessous, il faut être petit et passer sur une plate-forme invisible !

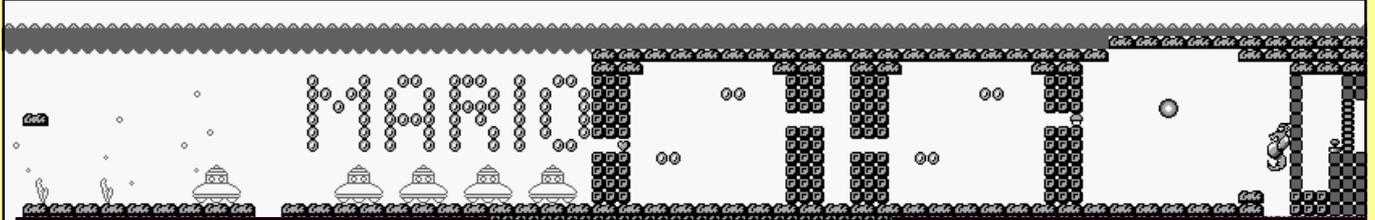
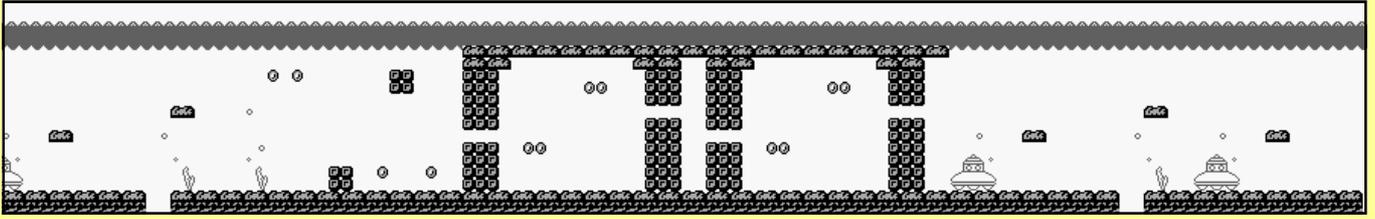
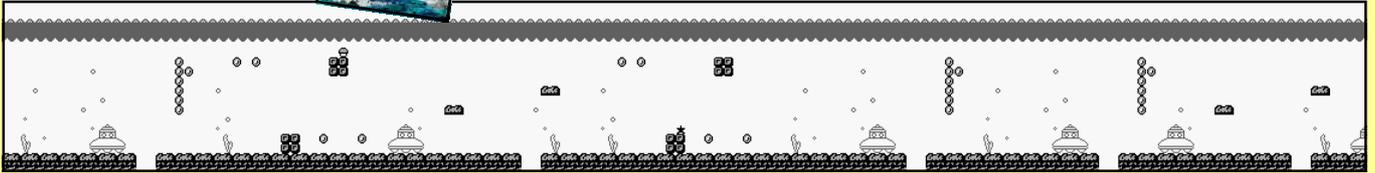


Attention : le bloc invisible a changé de place !



Ici, timing et régularité seront indispensables pour parvenir à la zone bonus. Cependant vous pouvez essayer de sauter sur la plate-forme depuis le bloc au point d'interrogation.

MONDE 2 — NIVEAU 3



Un niveau pas très compliqué : avancez en tirant sur tout ce qui bouge. Faites tout de même attention aux nuées d'ennemis. Les pieuvres sont dangereuses, mieux vaut les éviter. Ramassez le plus de pièces possible et dégommez tous les blocs : certains cachent des bonus.

Ce boss, le Dragon Zamasu, vous donnera plus de fil à retordre que le précédent. Tirez-lui dessus en continu et évitez Tamao, la boule d'énergie. Le plus prudent est de dégommer les blocs d'en bas lorsque Zamasu est en haut et de se glisser jusqu'à l'interrupteur pour détruire les bestioles.



## MARIO BROS.



*Mario Bros.* (pour Mario Brothers) est le premier jeu où Mario EST Mario. Dans *Donkey Kong* (1981), il n'est que Jumpman, et dans *Donkey Kong Jr.* (1982), le méchant qui a capturé Donkey Kong, le joueur dirigeant le fils de ce dernier. C'est donc en 1983 (1986 sur NES) que paraît sur borne d'arcade le premier jeu entièrement dédié à Mario, et qui peaufine le personnage. C'est en effet à partir de ce jeu que Mario devient un plombier. Le concept est d'ailleurs basé sur son métier, ou presque, puisqu'il doit éliminer les bestioles qui infestent les égouts. Bestioles qui jaillissent de tuyaux, dont c'est également la première apparition...

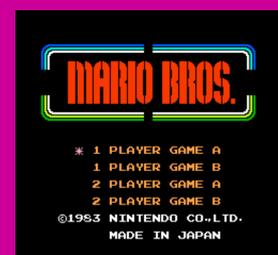
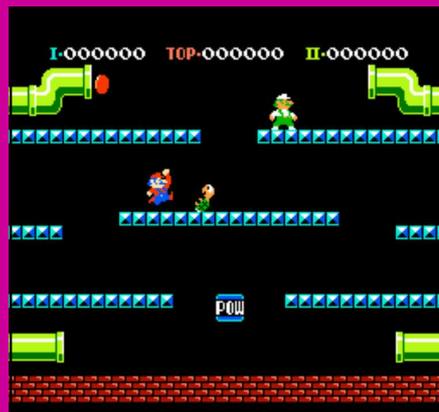
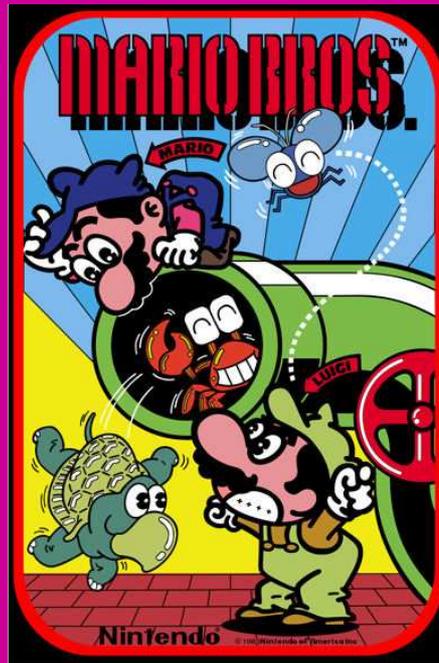
Le gameplay est assez simple. L'écran est bien évidemment fixe et se compose de quatre bouches de tuyaux, une à chaque coin de l'écran. En plus du sol, il y a trois niveaux de plates-formes. Les ennemis apparaissent en sortant des tuyaux du haut. Ils vont ensuite tout droit jusqu'à rentrer dans les tuyaux du bas... pour ressortir par ceux d'en haut. Pour occire les vilains, Mario ne dispose que d'une seule technique : cogner la plate-forme pile en-dessous de chacun d'eux. Ceci a pour effet de renverser les affreux, les rendant momentanément vulnérables. Il n'y a ensuite plus qu'à leur sauter dessus pour les envoyer ad patres (chose récompensée par l'apparition d'une pièce augmentant le score, qui disparaît dès qu'elle accède aux tuyaux du bas). Mais attention, car il existe trois types d'ennemis. Les tortues sont les plus faibles, mais les crabes doivent être touchés deux fois pour être renversés. Quant aux mouches, elle se déplacent en sautant, ce qui complique un peu la tâche (mais elles se renversent dès le premier coup). Attention : si l'on renverse une bestiole mais qu'elle se relève avant qu'on la tue, elle change de couleur et se déplace plus vite. Il existe deux couleurs et donc deux vitesses supérieures. La vitesse maximale est automatiquement adoptée par la dernière bestiole vivante.

Pour aider Mario, il existe le Pow, cette espèce de boîte située en bas de l'écran. Il peut sauter en-dessous et chaque coup renverse tous les ennemis visibles qui touchent le sol ou une plate-forme. Mais, histoire de compliquer les choses, d'autres obstacles sont présents. Des boules de feu apparaissent au bout d'un certain moment et tourbillonnent à certains niveaux. Il y a également des espèces "d'esprits de glace" qui gèlent certaines plates-formes, les rendant glissantes et ne permettant plus de renverser les ennemis en sautant dessous. Inutile de préciser que si Mario touche un ennemi, il perd automatiquement une vie (il en a deux au début et trois au maximum, et il n'y a pas de continue).

Le mode deux joueurs permet d'incarner Luigi, dont c'est aussi la première apparition.

Dernier détail et pas des moindres, il n'y a pas de limites latérales aux niveaux : entendez par là que si vous allez tout à droite, vous réapparaîtrez tout à gauche, et les ennemis aussi... Cette particularité associée au principe simplissime et à la maniabilité parfaite (qui reste une maniabilité des années 80...) font tout simplement de *Mario Bros.* l'un des jeux de plates-formes/arcade les plus addictifs qui soient. N'étant même pas fan de scoring et ayant découvert ce jeu vingt-cinq ans après sa sortie, il m'a vraiment scotché ! La preuve, s'il en fallait une, que le retrogaming n'est pas qu'une affaire de nostalgie...

E. Jumbo







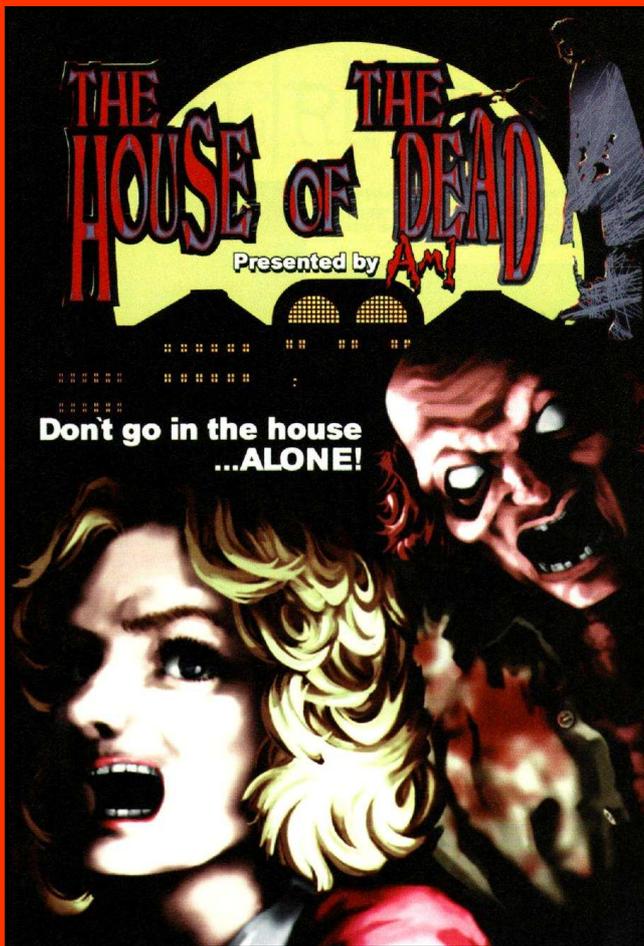
## THE HOUSE OF THE DEAD

Après les *Virtua Cop* de Sega AM2, c'est un autre studio de développement affilié à Sega, Sega AM1, qui donne naissance en 1996 à l'une des franchises les plus célèbres de la firme nipponne. Ce jeu, c'est *The House of the Dead*, un des grands noms de l'arcade. Ce rail shooter propose un gameplay très proche de *Virtua Cop* : le personnage y est confronté à tout un tas d'ennemis (ici, des zombies) et doit s'en débarrasser avec son flingue. Celui-ci possède des munitions illimitées mais il faut bien prendre garde à le recharger de temps en temps. Les déplacements du personnage et même la direction dans laquelle il regarde sont gérés par l'ordinateur : le joueur ne peut que bouger le curseur (avec le light gun), tirer et recharger. Car dans *HotD*, les ennemis sont très nombreux. Et, à la différence de *Virtua Cop*, ils n'attaquent pas à distance mais au corps-à-corps, ce qui fait qu'ils sont souvent très proche du joueur. Il n'y a donc pas trop besoin de viser très précisément mais plus de tirer et de recharger très vite.

Si les déplacements sont automatisés, le joueur peut toujours les influencer : ainsi, si l'on croise un zombie en train de martyriser un scientifique, il y a deux issues possibles : zigouiller le zombie avant qu'il ne tue le scientifique, ou rater le zombie (ou le tuer après qu'il ait tué le scientifique). Selon l'issue, la direction que prendra ensuite le joueur sera différente. Ce genre de situation se présente dès le début du jeu, et change la manière dont on entre dans le manoir : par la porte principale ou par une sorte de souterrain. Non seulement ceci dynamise fortement la progression, mais cela augmente également la durée de vie du titre, peu importante en arcade mais problématique lors des conversions sur console.

Dernière particularité de *HotD* : son ambiance. Elle est beaucoup plus travaillée que sur la majorité des titres du genre (*Virtua Cop* et *Time Crisis* en tête), puisqu'en choisissant le thème de l'horreur et des zombies, les programmeurs ont accouché d'une atmosphère certes pas très angoissante mais relativement glaquée. Cependant, les apparitions surprises des zombies pimentent les parties, d'autant que les différents chemins empruntables en réduisent la répétitivité.

Les décors sont en tout cas extrêmement soignés et divisés en deux parties : le manoir et le complexe scientifique qu'il renferme. Quelques objets sont destructibles comme des tonneaux qui peuvent



contenir des bonus ou des bibliothèques qui cachent des pièces secrètes où se trouvent des scientifiques. Il faudra d'ailleurs rester constamment vigilant pour ne pas envoyer une balle dans la tronche d'un scientifique car cela équivaut à perdre un point de vie, alors qu'on peut en gagner en en sauvant certains.

Les zombies sont également variés et bien modélisés. Il en existe de nombreux types différents plus ou moins armés (masse, tronçonneuse, lance-flammes...) en plus de vers, chimpanzés, chauve-souris, chiens...

Un des grands plaisirs de *HotD* est de voir ses ennemis voler en morceaux avant de mourir. Là où ceux de *Virtua Cop* meurent à la première balle, ceux-ci peuvent survivre à un headshot. Où que soit tirée la balle, un effet gore anime le zombie : jambe qui explose, tête arrachée, bras dégommé... Et tout ça dans de grandes effusions sanguines ! Ah, mes amis, quel bonheur !

Conclusion, *The House of the Dead*, jeu fun s'il en est, ravira les possesseurs de Saturn qui doivent impérativement s'y essayer. Les joueurs sur Dreamcast auront le bon goût d'acquiescer à la suite, quand aux joueurs sur PC, ils ne sont pas lésés, mais il faudra mettre la main sur un pistolet optique, chose plus ardue que sur console...

E. Jumbo



## DE BLOB

Qui n'a jamais rêvé d'un jour se transformer en bibendum ventripotent ? Qui n'a jamais souhaité pouvoir se déplacer en roulant sur soi-même, et n'en avoir rien à foutre des autres, de leur passer dessus et de ne pas se soucier de sa propreté ? Bon, j'avoue, ces pulsions restaient enfouies au plus profond de moi, jusqu'à ce que je découvre *De Blob*. Comme tout le monde, il avait retenu mon attention lorsque je l'avais vu pour la première fois dans les pages de Joystick, puis je l'avais oublié, jusqu'à ce que sa sortie sur Wii m'arrache un haussement de sourcil.

*De Blob* est « sorti » en 2006 sur PC. Mais sur ce support, il n'a jamais été un véritable jeu. C'est, à la base, le projet de huit étudiants d'une école de game design néerlandaise. Les jeunes fumeurs de joints/mangeurs d'immonde fromage concoctèrent alors un petit bijou de fraîcheur et d'originalité. Petit, car il ne comporte qu'un niveau, qui est d'ailleurs la ville où se trouve l'école. Original, ça oui, car le concept est d'incarner un extraterrestre débarqué ici par accident. L'alien en question est un blob, une boule gluante qui se déplace en roulant sur elle-même. Les habitants de la ville sont tous d'une couleur définie (jaune, rouge ou bleu). En les écrabouillant, le blob « prend » leur couleur. Plus il chope de bonshommes rouge, plus il grossit, tout en étant rouge. Si, après, il ingère un bonhomme bleu, il devient violet. Et chacun des bâtiments de la ville est blanc. En les

touchant, on leur donne la couleur que l'on a. Comme le blob (qui ne se dirige qu'à la souris) roule à toute berzingue dans n'importe quelle direction, on a tôt fait de tout peinturlurer. Plus on colore des bâtiments, plus on gagne des points. Il y a aussi des médailles à récupérer. Mais le réel objectif, c'est de repeindre dans n'importe quelle couleur les bâtiments spéciaux dans la bonne couleur. Ils sont beaucoup plus gros et un peu plus difficile à atteindre, il faut souvent sauter d'immeuble en immeuble et faire de grands bonds à l'aide de bouches d'aération qui soufflent. Ça a l'air simple comme ça, et effectivement ça l'est assez. Mais pour corser légèrement l'affaire, des agents protègent la cité du blob. Ils lui fonceront dessus et lui donneront la couleur noire. Une fois noir, le blob ne gagne plus de points en colorant les murs, et il ne peut pas changer de couleur. Il lui faut alors se rincer dans les canaux. Cela permet également de diminuer de volume, car certains passages sont étroits.

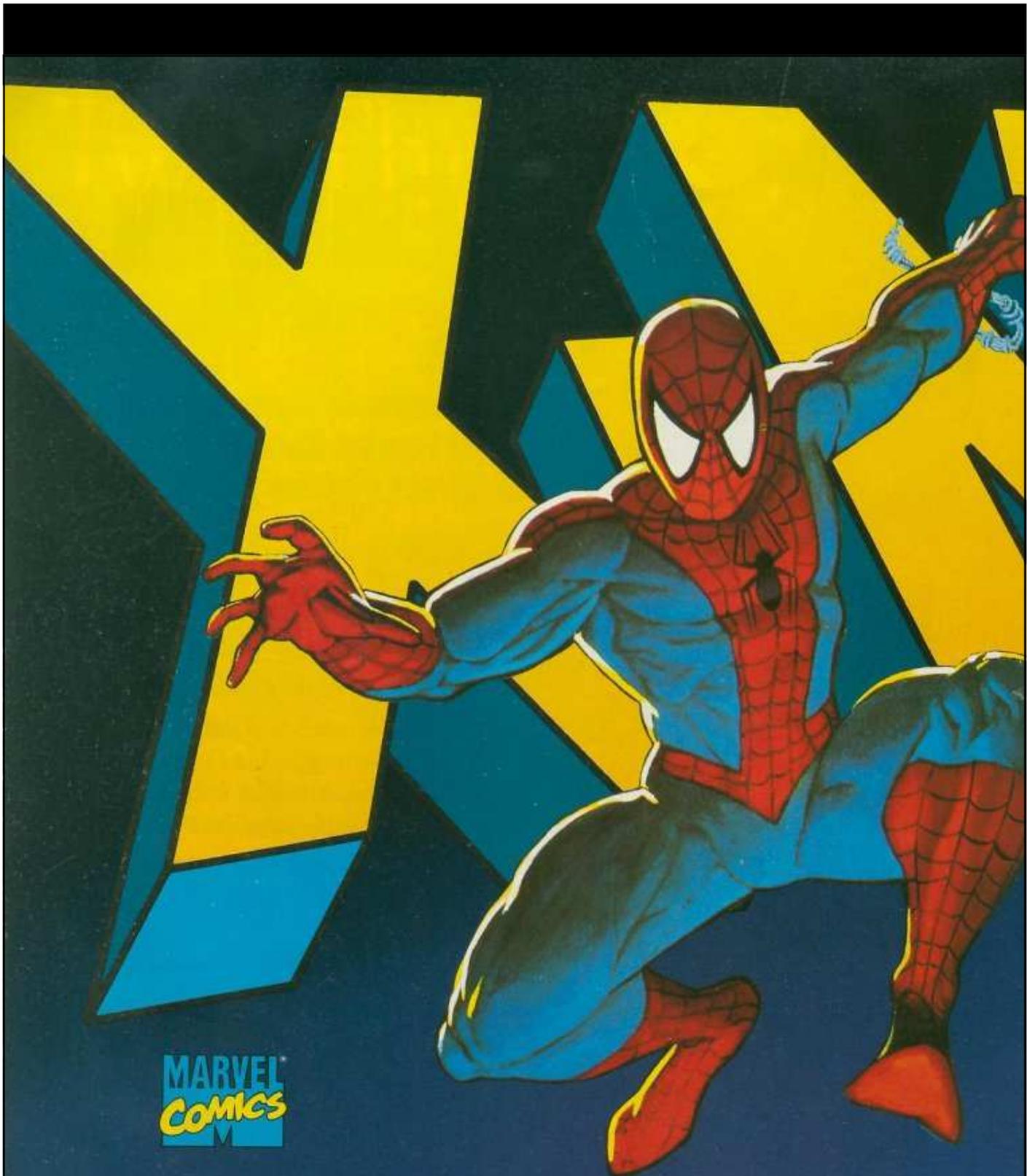
Le principe est donc tout con, mais c'est tellement plaisant à jouer que c'en devient génial. Le blob a une telle tête de con avec sa langue qui pendouille, la ville est tellement mignonne avec ses petits immeubles... Le jeu nous réserve quelques détails sympa comme les panneaux publicitaires, chaque couleur qu'on leur donne révélant une parodie (iBlob, The Blobtrix, I'm Blobin' it...) ou les voitures, qui se déplacent quand on les peint, jusqu'à créer des embouteillages. La musique est toute guillerette et les graphismes simples mais jolis. Le soft tournera d'ailleurs sur n'importe quel machine de la décennie...

E. Jumbo



que est toute guillerette et les graphismes simples mais jolis. Le soft tournera d'ailleurs sur n'importe quel machine de la décennie...





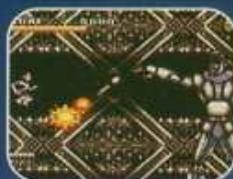
**MARVEL**  
**COMICS**



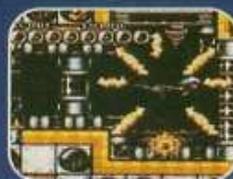
**YOU'RE IN FOR A SHOCK, WEBSLINGER!**



**STOP JUGGERNAUT'S RAMPAGE**



**BLAST MASTER MOLD WITH OPTIC BEAMS!**



**UNLEASH YOUR LIGHTNING STORM!**



**OUTRUN THE LETHAL DOOMBALL!**

TM

## X-ACT YOUR REVENGE!

X-MEN™ X-CITEMENT X-PLODES WHEN YOU TEAM UP WITH SPIDER-MAN™ FOR THE FIRST TIME EVER IN ARCADE'S REVENGE! NOW ON GENESIS™!



SPIDER-MAN™



WOLVERINE™



CYCLOPS™



STORM™



GAMBIT™



ALSO LOOK FOR INVASION OF THE SPIDER SLAYERS ON GAME BOY®!

FLYING  
EDGE™



Spider-Man®, X-Men™ and all other Marvel Characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., and are used with permission. © 1993 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Flying Edge™ is a division of Acclaim Entertainment, Inc. TM & © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. LJN is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd. All rights reserved.

# THE GLADIATOR BLOODSPORT OF THE FUTURE



Unreal™ Tournament coming this  
Fall for the PlayStation®2 and  
the Sega Dreamcast™



 Dreamcast



PlayStation®2



Unreal™ Tournament © 2000 Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Created by Epic Games, Inc. in collaboration with Digital Extremes. Published and distributed by Infogrames, Inc. Infogrames, Inc. and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames, Inc. Unreal and the Unreal logos are trademarks of Epic Games, Inc. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega, Dreamcast, and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks are the property of their respective companies.